

NORRSKENETS VÄLSIGNELSE

LOS ANGELES
FEBRUARI 1922

REKOMMENDERAT ANTAL SPELARE: 2

SPELTID: ungefär 2 timmar

ROLLPERSONER: Personer ur medelklassen, i
20-årsåldern, som är tillräckligt nära vänner för
att äta middag tillsammans.

Innehåll

Översikt.....	3
Persongalleri.....	5
Scenariots struktur.....	6
Scen: lönnkrogen.....	7
Scen: Visningen.....	13
Scen: Nästa dag.....	15
Scen: Spöket i visningsrummet.....	17
Scen: Produktionsbolaget.....	19
Scen: Oldmans herrgård.....	23
Scen: Visningsrummet.....	25
Scen: Visningsrummet i verkligheten.....	27
Scen: De som inte besöker visningen.....	31
Scen: Slutet om rollpersonerna inte deltog.....	33

FÖRFATTARE

Kazuma

ÖVERSÄTTNING FRÅN JAPANSKA

Mikael Bergström

Med hjälp av DeepL

KORREKTURLÄSARE

Montro

Joakim Waern

Magnus Bergqvist

Fredrik Lindström

Gustav Lorentz

John P

Detta verk, inklusive illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 4.0-licens. Licenstexten finns i sin helhet tillgänglig på <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.sv>. Det betyder att verket och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout/designelement är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det inkluderar kommersiell användning. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att du talar om varifrån materialet kommer och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.

De svartvita fotografierna är alla tagna och publicerade innan 1923 och bör så vitt vi lyckats utröna alla vara i Public Domain.

ÖVERSIKT



Blaine Oldman, självutnämnd regissör av äventyrsfilmer, reser till Yukon River Basin för att filma norrskenet. Med sig har han Constantine Port, anställd vid Cinema Optic, ett av Los Angeles många filmbolag.

Inspelningsplatsen råkar vara nedslagsplats för en *färg bortom tid och rum*, som kom med ett meteorregn dagen innan.

Själva filmandet sköts av Constantine, men istället för norrskenet råkar han filma *färgen*. Detta leder till att den bränns in i filmen, som en skugga.

Blaine menar att inspelningen gick utmärkt, och när han och Constantine återvänder till Los Angeles anordnar han en exklusiv premiärvisning av filmen. Han bjuder in Constantine, övriga expeditionsdeltagare och ett antal gäster från en lokal lönnkrog – däribland rollpersonerna.

Constantine har framkallat filmen och förberett den för visning, och är redan under *färgens* inflytande.

När projektorn sätts igång börjar *skuggan av färgen*, som är inbränd i filmen, agera som om den vore den riktiga *färgen*. Den bryter sig ut ur projektorduken och börjar försöka befästa sin närvaro i verkligheten genom att absorbera livsenergi ur publiken.

Från det att filmen startar befinner sig rollpersonerna inte längre i verkligheten. De har svalts av en hallucination medan *färgen* långsamt suger livet ur dem.



Blaine Oldman



Constantine Port

PERSONGALLERI



Blaine Oldman

Blaine är vit, 26 år gammal och kommer från en rik skeppsbyggarfamilj. Han ser sig själv som konstälskare och intresserar sig för många olika kulturer och konstformer.

Enligt sig själv är han en riktig avantgardist, i konstens framkant, och han har nyligen utvecklat ett intresse för film. Just nu arbetar han på en film i »cinéma pur«-stil.

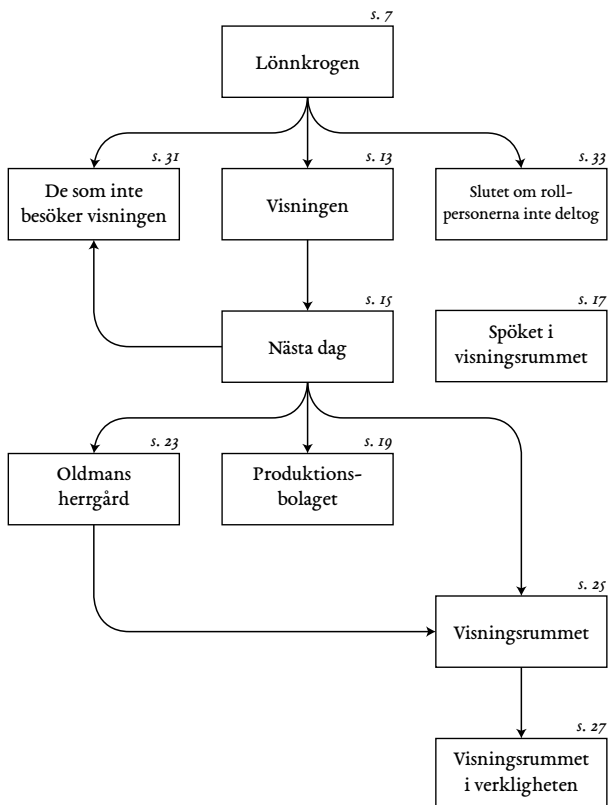
Constantine Port

Kameramannen Constantine är vit, 29 år gammal och arbetar för Cinema Optic, ett produktionsbolag i Los Angeles. Han anlitas av Blaine Oldman för att filma norrskenet i Yukon River Basin. Constantine är inte så social, men hans arbete för bolaget håller honom sysselsatt och ger honom många nya upplevelser. Förutom uppdrag som Blaines projekt fotograferar han också fester och familjesor. Han sköter även filmframkallning och andra tekniska aspekter av filmproduktionen.

Mytvarelse: skuggan av en *färg*

Det Constantine filmat är inte norrskenet utan en *färg bortom tid och rum*, som landade på jorden i samband med ett meteorregn. *Skuggan av färgen* på filmen är passiv utom när filmen spelas upp genom en projektor. Den blir då levande och får en egen vilja så länge projektorn är igång och suger i sig betraktares livskraft i ett försök att bli en riktig *färg*.

SCENARIOTS STRUKTUR



Trailer

Los Angeles, USA. Det är februari och året är 1922. Du och dina vänner bestämde er för att besöka en lönnkrog efter midnatten. Detta ödesdigra beslut drog in er i en händelsekedjan ingen av er kunnat föreställa er.

SCEN: LÖNNKROGEN



PLATS: en lönnkrog.

SPELLEDARPERSONER: Blaine, Constantine

SYFTE: få rollpersonerna inbjudna till visningen

Efter en middag i goda vänners lag bestämmer sig rollpersonerna för att besöka en lönnkrog i närheten. När de kommer dit är stället packat och en stor folkmassa har samlats kring en ung vit man som håller låda. När rollpersonerna kommer in genom dörren vinkar han till sig dem.

»Hallå hörni! Nu har ni kommit till rätt ställe – kom hit och låt mig bjuda på en drink«.

TILL SPELLEDAREN: Lönnkrogar uppstod som en reaktion på spritförbudet under förbudstiden i USA.

Det här är Blaine Oldman, en självutnämnd regissör av äventyrsfilmer.

Om någon rollperson har minst BÖRD 2 så känner de Blaine sedan tidigare. Om inte kommer han att presentera sig och ge dem sitt visitkort.

Blaine har precis återvänt från en äventyrsresa till Whitehorse vid Yukonfloden i Kanada, där han spelat in en *cinéma pur* om norrskenet.

Han är en duktig berättare och skildrar expeditionen med inlevelse. Blaine skryter bland annat om ett möte med en enorm björn och om hur han fångade en två meter lång lax. Det är svårt att avgöra om han är seriös eller om han överdriver. Han uttrycker dock en särskild besvikelse över att inte ha kunnat filma meteorregnet som föll dagen innan han anlände till Whitehorse.

Rollpersoner med PSYKOLOGI förstår att Blaine överdriver, och alla med NATURVETENSKAP inser att hans berättelser är orealistiska.

»Och själva anledningen till att vi var däruppe var att spela in en film! Mitt senaste verk, en *cinéma pur* som jag kallar *Norrskanets välsignelse*. Faktum är att de har ett visningsrum inne på biopalatset The Million Dollar Theater på Broadway och vi ska ha en liten förhandsvisning av filmen där ikväll.

Ja, det är ju bara en väldigt tidig version av filmen såklart; titelkort och sådant ska ordnas och skivan med ljudspåret förberedas. Ikväll är det bara första förhandsvisningen av filmen utan musik.«

Blaine bjuder med rollpersonerna till förhandsvisningen, tillsammans med 7–8 av lönnkrogens övriga berusade gäster som visar intresse.

Rollpersoner med KONST OCH HANTVERK vet vad *cinéma pur* är för något.

TILL SPELLEDAREN: »*Cinéma pur*« var en populär konstnärlig filmgenre bland avantgardister under den här tiden. *Cinéma pur*-filmer saknar narrativ och fokuserar istället på det visuella. De var huvudsakligen kortfilmer.

Talfilmer, alltså filmer med eget ljudspår och talade repliker, var ännu ganska ovanliga. *Cinéma pur*-filmerna är därmed stumfilmer där det visuella ackompanjeras av bakgrundsmusik på skiva.

The Million Dollar Theater är en biograf på Broadway som uppfördes 1918. Biografer kallades ofta »biopالات« eftersom de var inredda som historiska palatsbyggnader.

Konversation med Constantine

En ung man, som verkar vara vän till Blaine, kommer till rollpersonernas bord. Detta är kameramannen Constantine, som presenterar sig och ger rollpersonerna sitt visitkort.

»Jo, jag jobbar för Cinema Optic. Tveka inte att höra av er om ni behöver någon som filmar på era fester eller andra tillställningar, eller när ni åker på semester med familjen.«

Rollpersoner med MEDICIN ser direkt att Constantine inte mår bra; han är väldigt blek.

TILL SPELLEDAREN: Constantine mår både fysiskt och psykiskt dåligt till följd av sitt möte med en färg från bortom tid och rum under resan till Yukon. Ibland syns glimtar av märkligt beteende – han uttrycker känslor genom färger.

Till exempel: »Du är röd, och hemskt vänlig« eller »Du ser svart ut, är du kanske trött efter resan?»

Kan norrskenet fångas på film?

Rollpersoner med MEKANIK vet att det är osannolikt att ett så ljussvagt fenomen som norrsken kan låta sig filmas under normala förhållanden.

Om Blaine eller Constantine tillfrågas om saken förklarar de att Blaine känner en ingenjör som fick i uppdrag att ta fram en särskilt ljuskänslig film för ändamålet. Rollpersoner med MEKANIK 3 förstår att även med en väldigt ljuskänslig film är det högst tveksamt om något användbart skulle kunna produceras av ett sådant experiment.

Kameran hade förberetts med en liten motor som lät den filma automatiskt. När Blaine och Constantine såg norrskenet vände de kameran mot det. De drog sig tillbaka mot stugan de hyrt i närheten för att inga ljuskällor eller andra ljusa föremål skulle störa inspelningen. Constantine stannade dock närmare kameran. Vid sin hemkomst framkallades filmen och det var först då de såg hur resultatet blev.

Blaine: »Vi var vid stugan ... alltså Constantine, min kameraman, stannade ju där ute. Visst fick du en del riktigt snygga klipp?»

Constantine: »Jodå, inga tvivel om det«.

TILL SPELLEDAREN: *Constantine såg färgen istället för norrskenet. Under framkallningsprocessen påverkades han dessutom av färgens skugga, som bränts in i filmen. Hans själ har korrumperats, och han har börjat tappa sin självkontroll. Blaine avfärdar det med att Constantine bara dricker lite för mycket.*

Inspelningsplatsen

Både Blaine och Constantine kan svara på frågor om inspelningsplatsen. Det var Blaine som bestämde plats. Nästan all mark i närheten var täckt av snö, men det fanns en liten kulle som var snöfri och det var där kameran placerades. Blaine säger att det »var ett bra ställe att filma från«.

Det här var också platsen där meteorregnet med *färgen från bortom tid och rum* föll.

TILL SPELLEDAREN: *Om rollpersonerna ställer specifika frågor om meteorregnet och marken i närheten så kan Blaine eller Constantine beskriva att det såg ut lite som att jorden var uppgrävd. Buskagen i närheten var förkollnade och döda. Detta är färgens effekt på omgivningen.*

Till visningen

Fråga huruvida rollpersonerna deltar i visningen. Om de svarar jakande, gå till scenen VISNINGEN (s 13).

Om någon av rollpersonerna väljer att inte följa med, gå till scenen DE SOM INTE BESÖKER VISNINGEN (s 31).

Om ingen av rollpersonerna väljer att följa med, förklara för dem att det betyder att de hoppar över större delen av scenariot som kommer att få ett ganska abrupt slut. Fråga om de är okej med det. Om de svarar ja, gå till scenen SLUTET OM ROLLPERSONERNA INTE DELTOG (s 33).

Constantine drar sig tillbaka

Constantine lämnar lönnkrogen innan rollpersonerna och säger att han inte mår bra. »Filmrullen är redo i projektorn, allt du behöver göra är att trycka på strömbrytaren« säger han till Blaine innan han avlägsnar sig.

Blaine ser bekymrad ut för ett ögonblick, men verkar inte bry sig mer om det.



Million Dollar Theater, 1919

SCEN: VISNINGEN



PLATS: visningsrummet på The Million Dollar Theater

SPELLEDARPERSONER: Blaine

SYFTE: påbörja visningen

R ollpersonerna och resten av sällskapet anländer till The Million Dollar Theater i hästdragen vagn. Blaine presenterar sig i receptionen, varpå biografens direktör kommer och visar honom till visningsrummet.

På vägen dit visar Blaine sina gäster runt på The Million Dollar Theater och skryter om att det var hans fars kontakter som gjorde det möjligt att hyra rummet för en så begränsad visning.

När alla sitter ner ställer sig Blaine upp framför projektor-duken och håller ett kort anförande.

»Mina kära utvalda åhörare, damer och herrar! Välkomna till den första förhandsvisningen av »Norrskenets välsignelse« här ikväll. Låt oss tillsammans se en glimt av den fantastiska syn som mötte mig i slutet av mina äventyr i norr!«

Med detta sagt springer han in till det lilla projektorrummet längst bak i salongen och startar projektorn.

Ljudet av snurrande filmrullar börjar eka genom den lilla salen...

Filmen

Svartvita bilder spelas upp på filmduken i salongen.

Bergets rygg syns tydligt längst ner i bilden. Några barrträd skymtar i periferin, men kameran visar mestadels bara natt-himlen. Plötsligt syns ett svagt ljussken på den kolsvarta himlen och det verkar som att det äntligen är dags för den himmelska föreställningen att börja...

(Här minns inte rollpersonerna något mer – med andra ord drabbas de av *förnekelse*)

»Du öppnar ögonen, och ser ditt vanliga tak ovanför dig. Det är morgon. Du har på dig samma kläder som igår. Du vaknar i soffan – eller sängen. Du minns inte resten av filmen. Var du så full?«

Gå till scenen NÄSTA DAG (s 15).

TILL SPELLEDAREN: Faktum är att de rollpersoner som gick på visningen fortfarande är som fastklistrade i visningsrummet. Om alla rollpersoner gick på visningen så utspelar sig allting från och med nu i själva verket under några få minuter efter att färgens skugga dykt upp på filmduken.

Om inte alla rollpersoner gick till visningen så är det bara de som tackade ja till inbjudan som sitter i salongen och får sin livskraft utsugen av färgens skugga. De upplever scenen NÄSTA DAG som en hallucination.

Rollpersonerna som inte gick till visningen får samma beskrivningar och i stort sett samma upplevelse. De båda grupperna kan däremot varken kommunicera med varandra eller träffas.

Följ instruktionerna i scenen DE SOM INTE BESÖKER VISNINGEN (s 31).

SCEN: NÄSTA DAG



PLATS: hemma

SPELLEDARPERSONER: inga

SYFTE: påbörja undersökningarna och skapa en känsla av obehag.

»Samma gamla vardagsliv. Men av någon anledning känner jag en oro i kroppen?«

CHIMÄR: »När jag äter frukost hör jag ett gnisslande ljud, som om jag tuggade på sand. Jag tittar noga på maten, men ser ingen sand där. Men gradvis börjar allt jag stoppar i munnen kännas svårtuggat som om allt bara var sand och jag kunde inte svälja. Samma sak med drycker. Som sand, bara«.

För andra människor omkring rollpersonen ser allt normalt ut och maten smakar bra.

Undersökning

Rollpersonerna påbörjar nu sin undersökning av det mystiska som hänt dem. Det finns tre huvudsakliga platser att undersöka. Kommer spelarna inte att tänka på dem så kan du som spelledare komma med förslag.

- Prata med Constantine – gå till scenen PRODUKTIONS-
BOLAGET (s 19).
- Prata med Blaine – gå till scenen OLDMANS HERRGÅRD
(s 23).
- Undersöka biografen – gå till scenen VISNINGSRUMMET
(s 25).

Om rollpersonerna gör något annat

Det är möjligt att rollpersonerna istället väljer att fortsätta som vanligt med sina vardagsbestyr och rutiner – eller kanske uppsöka en läkare för att diskutera sina symptom. Framför allt det senare kan användas för att öka spelarens känsla av obehag.

EXEMPEL: »Läkaren menar att symptomen helt enkelt är de första tecknen på en vanlig förkylning. Han försöker ge dig en injektion, men innehållet i sprutan ser ut som sand. All mat ser ut som sand. När du hostar, kommer sand ur munnen. Du känner inte lukten av maten. Det blir suddigt i utkanten av ditt synfält, som en såpig hinna« och så vidare.

SCEN: SPÖKET I VISNINGSRUMMET



VANSINNESSTEG: Drömmar, eller tillbakablickar

SPELLEDARPERSONER: inga

SYFTE: ge en glimt av vad rollpersonerna såg i visningsrummet.

Den här korta scenen kan infogas när som helst efter att rollpersonerna påbörjat sina undersökningar. Händelserna i visningsrummet hemsöker rollpersonerna antingen som en plötslig tillbakablick under dagen, eller – om undersökningarna tar så lång tid att det hinner bli natt igen – som drömmar när de sover.

DRÖM/FAMLANDE: »Jag sitter i publiken. Jag hade rätt, det är nu filmen börjar.

Jag hör ljudet av projektorn bakom mig. På duken ser jag en stjärnhimmel som långsamt fylls av ett ljussken.

Det är som om en oändlig triangel av röda, blå och oändliga färger sprids och reflekteras i lager på lager av spiralformade glas. Grönt, blått, andas in och andas ut. När de zalibamska färgerna en efter en skalas bort och lysas upp av skuggorna är det en storslagen syn«.

Rollpersonerna vaknar.



12-våningsbyggnad på 6th och Main, ca 1912

SCEN: PRODUKTIONS- BOLAGET



PLATS: Cinema Optics kontor

SPELLEDARPERSON: Constantine

SYFTE: iscensätta en chimär

Cinema Optic, produktionsbolaget Constantine arbetar för, har sitt kontor på tionde våningen i en tolv-våningsbyggnad i närheten av Broadway.

Om rollpersonerna inte lyckas prata sig förbi receptionisten blir de ganska snabbt ombedda att gå därifrån. De kan själva välja hur de vill gå till väga. De kan försöka ÖVERTALA, använda sin BÖRD eller sitt ANSEENDE för att imponera på henne, eller rentav muta henne med KREDIT. Om de vill försöka smyga in behöver de ha minst LÖNNDOM 2.

Kontoret är livligt, och luften är full av telefonsamtal och cigaretrök.

Den unga receptionisten ringer Constantine och rollpersonerna ombeds sätta sig ner och vänta i ett av receptionens bås. Där finns soffor vända mot varandra och på bordet mellan dem finns ett askfat. Solen skiner in genom ett öppet fönster. Efter en stund dyker Constantine upp. Han ser sjuklig och blek ut.

Frågor till Constantine

Till en början tror Constantine att rollpersonerna är där för att erbjuda honom ett filmuppdrag. Han blir lite stött när han inser att så inte är fallet, men svarar ändå på rollpersonernas frågor.

- *Om hans fysiska tillstånd:* Om en rollperson nämner sin egen hälsa eller frågar om Constantines så berättar han att han inte kunnat äta överhuvudtaget sedan dagen efter inspelningen. Allt smakar bara sand.

Idag har han viktiga ärenden att ta hand om, men imorgon tänker han uppsöka läkare.

- *Om filmen:* Om rollpersonerna säger att de vill se filmen igen så berättar Constantine att visningsrummet är bokat hela dagen, och att Blaine har nyckeln.

Om de som talar med honom inte var med på visningen så har Constantine nyckeln och ger den till dem.

- *Om inspelningen:* Constantine berättar att han var den ende på plats när filmen spelades in.

»Jag har aldrig sett norrskenet förut, men det kändes annorlunda. Det såg ut som att ljuset kom från marken. Det är kolsvart, tjockt vitt, färgat, och så genomskinligt att man nästan inte ser det. Jag ser det fortfarande framför mig, tydligare än på film«.

»Titta! Det är fortfarande där!« Han pekar ut genom fönstret. Om rollpersonerna inte hindrar honom tänker han hoppa ut genom det.

Efter att han hoppat hörs människor skrika nerifrån gatan.

När rollpersonerna tittar ner ser de att det är en klump sand som fallit ner på gatan; en klump sand klädd i Constantines kläder. Sanden har spridits ut över trottoaren.

Om de hindrat honom från att hoppa börjar Constantine hosta våldsamt, och ur hans mun kommer sand. Kanske kommer sand även på rollpersonerna.

TILL SPELLEDAREN: *Det rollpersonerna ser som sand och som Constantine kräcks upp är blod. Människor i närheten blir såklart förskräckta och börjar försöka ta hand om Constantine och torka upp blodet. Rollpersonerna ombeds avlägsna sig.*

Om rollpersonerna lämnar kontoret tidigt, utan att ha frågat om inspelningen, ser de Constantine hoppa från ett fönster på tionde våningen när de är på väg därifrån. På marken ligger klumpar av sand klädda i Constantines kläder. Förbipasserande runt omkring skriker och ropar efter läkare. De har sett en man som hoppat och slagit i marken – för rollpersonerna ser det bara ut som högar av sand.



Oldmans herrgård ca 1920

SCEN: OLDMANS HERRGÅRD



PLATS: Oldmans herrgård

SPELLEDARPERSON: Blaine

SYFTE: att få tag på nyckeln till visningsrummet

Blaines hemadress står på visitkortet han tidigare gav till rollpersonerna. Blaine bor i Culver City och resan dit tar omkring en timme med droska eller 20 minuter med bil.

Att komma på besök

Herrgården där Blaine bor ligger i ett exklusivt bostadsområde och omges av frodig grönska. När rollpersonerna trycker på ringklockan öppnas dörren snart av en svart tjänsteflicka som frågar dem om deras ärende. Hon känner snabbt igen rollpersoner med BÖRD 1 eller högre; hon hälsar artigt och släpper direkt in dem till Blaine.

Saknar rollpersonerna BÖRD så kan de istället ta sig in till Blaine genom att ÖVERTALA tjänsteflickan. Har de inget lämpligt värde där heller kommer de att få besvara en del frågor. Till slut säger hon att hon ska »höra med herr Blaine« och där- efter släpps de in. Försöker rollpersonerna smyga in behöver de minst LÖNNDOM 2.

Samtal med Blaine

När rollpersonerna träffar Blaine är det tydligt att han inte mår bra – det behövs ingen djupare kunskap om MEDICIN för att konstatera den saken. Han bjuder rollpersonerna att sätta sig med honom ute på terrassen.

Blaines hembiträde kommer med te. Det smakar bara sand. Det gör det även för Blaine.

Under samtalet kommer saker och ting förr eller senare att börja gå fel.

- *Nycklar till visningsrummet:* Om rollpersonerna frågar så bekräftar Blaine att han har nycklarna till visningsrummet. Han kan tänka sig att skiljas från dem om rollpersonerna har en bra förklaring till varför de behöver dem.
- *Visningsrummet:* Om rollpersonerna frågar Blaine om han minns vad som hände i visningsrummet tycker de sig plötsligt höra ljudet av projektorn igen. Blaine svarar att han tror att han håller på att förlora förståndet.

»Jag hör ett knattrande ljud, knatter knatter. Det är rött, det är blått, det har en dimmig glöd. Du! Du vet att de ropar efter dig också!«

Det börjar rinna sand upp ur Blaines skjortkrage och sömmar, och han förlorar sin form och blir en hög med sand.

När hembiträdet kommer för att plocka undan disken efter teet tittar hon på sandhögen och utbrister: »Åh! Mår ni bra, herr Oldman? Ni ser fortfarande trött ut«. Hon lyfter upp sandhögen och lägger den försiktigt i en säng och bäddar ner den.

Om rollpersonerna stannar kvar kommer hon att be dem gå, eftersom herr Oldman inte mår bra. Försöker de prata med henne om sandhögen förstår hon inte vad de menar. Envisas de kommer hon att kalla till sig en annan tjänare som får kasta ut dem.

SCEN: VISNINGS- RUMMET



PLATS: The Million Dollar Theater

SPELLEDARPERSONER: receptionist, filmcurator

SYFTE: leda rollpersonerna in i visningsrummet

Vad rollpersonerna möter i den här scenen beror på tidpunkten för besöket.

Om det är innan de besökt Oldmans herrgård kommer filmcuratorn informera dem om att Blaine har nyckeln till visningsrummet och att han gärna vill ha tillbaka den. Utan nyckeln kan rollpersonerna inte ta sig in i rummet.

Har rollpersonerna nyckeln, eller om de åtminstone hunnit med någon av de andra scenerna så kan de få fortsätta till scenariots klimax.

Receptionisten

Biografens receptionist är en ung vit kvinna med fräknar och lockigt hår, som kontinuerligt tuggar tuggummi.

Till en början bemöter hon rollpersonerna som om de vore vanliga biografbesökare, men om de nämner Blaine eller visningsrummet ringer hon på filmcuratorn, som tar över samtalet.

Hennes bemötande gentemot rollpersonerna påverkas av deras ANSEENDE och ifall de är bra på att ÖVERTALA.

Filmcuratorn

När rollpersonerna berättar om sitt ärende säger han något i stil med »Bra att ni är här, herr Oldman lämnade biografen med nyckeln till visningsrummet. Jag måste få tillbaka den, annars kommer jag att hamna i trubbel!«

Om rollpersonerna har med sig nyckeln kommer curatorn att kunna övertalas att låta dem besöka visningsrummet. Det går lättare för rollpersoner med god BÖRD eller ANSEENDE.

Dörren till visningsrummet

Även när dörren låsts kärvar handtagen ordentligt. Dessutom ger de en onaturlig känsla av att vara tillverkade av trä – trots att handtagen helt uppenbart är gjorda av metall.

Tvingar de upp dörren når rollpersonerna till scenariets klimax – scenen VISNINGSRUMMET I VERKLIGHETEN (s 27).

SCEN: VISNINGSRUMMET I VERKLIGHETEN



PLATS: visningsrummet

SPELLEDARPERSONER: inga

MÅL: Att hantera det upptäckta hotet

När rollpersonerna till slut återvänder till verkligheten upptäcker de att de är under anfall av en varelse; en *skugga av en färg*, i visningsrummet och måste nu hantera situationen.

Beskrivning

Rollpersonen tar i ordentligt och vrider runt handtaget till dörren, men inser att det i själva verket är armstödet till biostolen. Ett starkt ljus strålar ut från en punkt precis framför filmduken. Ljuset är splittrat i flera spektra och skiner i alla regnbågens färger – och bortom dem. Om de tittar närmare ser rollpersonerna hur flera band av pulserande zalibamska färger ringlar sig kring en av de andra besökarna som skakar och rycker, avmagrad och uttorkad som en mumie.

Bredvid sitter en av de andra rollpersonerna.

Runt omkring syns resten av de som deltog i förhandsvisningen. Nära projektorduken ligger en mumie klädd i Blaines kläder.

Samtidigt hörs från projektorrummet ljudet av en frenetiskt spinnande filmrulle.

VANSINNESSTEG: Acceptans

Flykt

Det är möjligt att fly från scenen. Ljuset från projektorduken attackerar då rollpersonerna för att försöka fånga dem och du kan låta dem använda STYRKA eller RÖRLIGHET för att komma undan. Ett misslyckat slag innebär att de inser att det inte finns någon mening med att fly och återvänder till sina platser. Därefter sugs deras livskraft ur dem och de dör. Rollpersoner som inte fångats in kan komma till deras hjälp.

Om rollpersonerna lyckas fly och ta sig i säkerhet ser de en pelare av bländande ljus skina från biografen upp mot natt-himlen.

Återvänder de efter att ha lyckats fly ser de att alla i rummet är döda, uttorkade och avmagrade som mumier. Polisen som kallas till platsen kommer att ha frågor till rollpersonerna, men låter dem till slut gå utan att anklaga dem för något.

Givetvis kommer poliserna inte att godta några förklaringar som innefattar sanningen.

TILL SPELLEDAREN: *Skuggan av färgen* sög upp all livsenergi i rummet och kunde därigenom bli till en riktig *färg*. Därefter återvände den till rymden.

SLUT

Stoppa projektorn

Om rollpersonerna tar sig in till projektorrummet och undersöker ljudet som kommer därifrån ser de en projektor som spinner frenetiskt och som ger ifrån sig ett plågat ljud. Filmen matas in i mycket hög hastighet och lyser med ett mystiskt sken. Filmen ser ut att vara ihopklippt som en oändlig möbiusslinga.

Genom att använda sin STYRKA kan rollpersonerna förstöra projektorn. Rollpersoner med MEKANIK kan istället stänga av den på vanligt sätt.

När projektorn stannar slits filmen itu av mekanisk kraft och ljuset försvinner.

It6 besökares liv är nu räddade. Det är dock för sent för att rädda deras mentala hälsa, och de kommer att behöva vårdas på mentalsjukhus under överskådlig tid.

Kontaktar rollpersonerna polisen kommer de att fråga ut rollpersonerna. Polisen låter till slut rollpersonerna gå utan att anklaga dem för något.

Givetvis kommer poliserna inte att godta några förklaringar som innefattar sanningen.

ATT UNDERSÖKA FILMEN: Om en rollperson undersöker filmen närmare kommer *färgen* att flytta in i hens ögon och hen kommer inte längre att vara mänsklig och...

SLUT

Strid

Rollpersoner som slåss mot *färgen* eller som av någon annan anledning frivilligt kommer i kontakt med den sätter sig istället ner och fortsätter titta på filmen. Om en annan rollperson försöker hjälpa dem loss kanske de lyckas, men om de misslyckas med ett slag mot RÖRLIGHET eller STYRKA så rör även de vid de zalibamusfärgade banden och visningen fortsätter.

Naturligtvis dör båda rollpersonerna när deras livskraft sugs ur dem.

En förbipasserande som är ute och går i närheten av teatern råkar titta upp precis när en pelare av bländande ljus skiner från biografen upp mot natthimlen.

SLUT

SCEN: DE SOM INTE BESÖKER VISNINGEN



SYFTE: erbjuda alternativ ifall vissa av rollpersonerna nekar till Blaines inbjudan

Den här scenen används normalt sett inte och som spelledare bör du hantera den varsamt.

Om någon av rollpersonerna inte besöker Blaines förhandsvisning delas rollpersonerna in i två grupper: de som besöker den och de som inte gör det. De som besöker visningen kommer att undersöka hallucinationen de befinner sig i medan de som inte gör det genomför sina undersökningar i verkligheten istället. Dessa två grupper kan inte träffa varandra.

Att träffa de inblandade

Rollpersoner i verkligheten kan bara träffa personer som inte deltog i visningen. Det betyder att de framför allt kan träffa Constantine och i den här versionen av hans scen har han en nyckel till visningsrummet. Efter lite övertalning går Constantine med på att ge nyckeln till rollpersonerna och ber dem lämna tillbaka den till biografen.

Att gå till biografen

Filmcuratorn är upprörd och ber rollpersonerna söka rätt på nyckeln till visningsrummet, som Constantine inte lämnat tillbaka. Han säger att han inte kan ta sig in till rummet eftersom dörren dit är låst från insidan.

Rendezvous

När rollpersonerna ute i verkligheten sätter nyckeln i låset och öppnar dörren in till visningsrummet smälter hallucination och verklighet samman. Alla rollpersoner är nu på samma ställe.



SCEN: SLUTET OM ROLLPERSONERNA INTE DELTOG



PLATS: någonstans på Broadway

SPELLEDARPERSONER: inga

SYFTE: att bevittna en ljuspelare

Den här scenen används bara om rollpersonerna väljer att inte delta i scenariot över huvud taget.

Spelarna bör ges en tydlig varning innan den här scenen används, men om de envisas så blir det denna som avslutar scenariot.

Att bevittna ljuspelaren

»På vägen hem från lönnkrogen ser jag en bländande pelare av ljus sträcka sig upp mot natthimlen, någonstans borta vid Broadway.

Är det någon slags show?«

SLUT