

# *Paradiset*

---

Ett friformsscenario  
Av Henrik Sevandersson

## **Introduktion:**

Scenariot är skrivet för spelkonventet HalmiCon III och är tänkt som en chans till en humoristisk konstpaus för både nya och gamla rollspelare. Det utspelar sig på pensionärshemmet "Paradiset", där fyra gamla gubbar lider av tristess och det mest upphetsande man kan ta sig för är titta på TV och skvallra om vem som gjort vad. Detta är även scenariots huvudtema: Ett gäng pensionärer som inte har bättre för sig än att sitta och snacka! Dock för att kunna tilltala en bredare publik finns även en underliggande deckarhistoria med övernaturliga inslag.



## **Hemligheten:**

Alla pensionärer på hemmet utsätts för ett olagligt medicinexperiment, som först får dem att må bättre men som spårar ut och leder till att en person i karaktärernas närhet dör. Denne återvänder som spöke och leder karaktärerna på rätt spår. Och så startar jakten på sanningen!

## **Synops:**

Scenariot är uppdelat i två akter som båda utspelar sig över några dagar.

- AKT 1, DAG 1: Meningen med scenen är att karaktärerna ska få en chans att komma in i karaktärerna och målet är mest att snacka så mycket skit som möjligt.
- AKT 1, DAG 2: Egentligen en mellanscen för att ge SL en chans att lägga ut intrigen i lagom takt. Mer samtal & ett par nunnor!
- AKT 1, DAG 3: Nu börjar effekten av den experimentella medicinen att märkas och karaktärerna betar sig nästan som tonåringar när de beslutar att bege sig ut på en liten osanktionerad utflykt till stadens galleria.
- AKT 2, DAG 10: Efter begravningen ger den dödes spöke sig till känna för Castor, karaktären som kan se spöken. Spöket berättar om experimenten och ber karaktärerna finna hans kropp, ås att han kan få frid. En av karaktärerna, Pollux, börjar må dåligt men visar det inte.
- AKT 2, DAG 10/11: Karaktärerna begår ett inbrott på hemmets läkarexpedition för att försöka skaffa fram bevis på att något oegentligt är i görningen men ertappas av en vårdare. Denne övertygas och lovar att hjälpa dem.
- AKT 2, DAG 11: Karaktären som mådde dåligt kollapsar och plötsligt är insatserna mycket högre för de andra. Hinner de få reda på sanningen innan det är för sent?

## Fakta om Paradiset:



Paradiset är ett gulmålat tvåvåningshus byggt som ett "T", där den ena delen av taket på "T":et innehåller läkarexpeditionen, sjukan, ett kapell och ett litet bårhus och den andra matsal och alldagrum med TV!. I den andra delen bor våra "hjältar" och de andra inneboende, totalt 21 st. – 10 på var våning med undantaget att tvillingarna och rollpersonerna Castor & Pollux bor tillsammans. De andra som bor på karaktärernas våning finns beskrivna i ett galleri i slutet av scenariot. På framsidan (På den sidan som matsalen ligger) av byggnaden finns en veranda.

Hemmet är alltid bemannat med minst en sköterska och en vårdare.

Livet på ett pensionärshem är fruktansvärt inrutat och enkelspårigt, vilket klargörs av följande schema:

AKTIVITETER	Vardagar	Söndagar
Väckning	7.00	8.30
Hjälp med tvättning	7.15-8.00	-
Frukost	8.00-9.00	9.00-10.00
Gudstjänst	-	10.00
Lunch	12.00	12.00
Mellanmål	15.00	15.00
Middag	18.00	17.00
Släckning	23.00	23.00

## **AKT 1, DAG 1:**

---

### *Dela ut handout 1*

Harlan, Walt, Castor & Pollux (rollpersonerna, RP:s) sitter på verandan till ”Paradiset” en varm eftermiddag i slutet av sommaren. Gräset är i det närmaste gult av solens ständiga strålar. Huset är målat i mjuka varma färger och allt är såååå idylliskt, som något man hämtar ur en amerikansk TV-serie av typ ”The wonder years” med Fred Savage. Stämningen ska vara lugn, varm och harmonisk men nostalgisk. Kanske spelar de bridge? **Meningen med scenen är att etablera karaktärerna och ge spelarna en chans att gradvis komma in i stämningen innan det är dags för scenariot att verkligen börja.** Låt spelarna verkligen få en chans att spela ut sina karaktärsdrag nästan till absurdum och släng gärna in en och annan spelledarperson (SLP, se SLP-galleriet). Bryt när helst Du känner.

## **AKT 1, DAG 2:**

---

### *Dela ut handout 2. Glöm inte att Castor ska ha en extra en bit in i scenen!*

Det är förmiddag och det regnar ute, vilket har lett till att karaktärerna sitter inne.. Till skillnad från den mysiga verandan ger alltagsrummet en klinisk känsla. RP:s får en chans att fortsätta diskutera (se handout 2).



Två nunnor är på besök hos de gamla – en av i 30-årsåldern och heter Liberty, eftersom hennes föräldrar var hippies... **Castor kommer efter en stund att få en uppenbarelse av henne (ge Castor handout 2(2)).** Harlan vill satsa pengar på en stor boxningsmatch, vilket kommer att vara en av drivkrafterna till en senare scen. **Vårdaren Clayton Fowler (han är schyst) kommer och frågar dem om de sett Seymour,** som tydligen försvunnit. Scenen ska ge en chans att etablera fler SLP:s samt vårdare.

## **AKT 1, DAG 3:**

---

### *Dela ut handout 3.*

Den speciella medicinen börjar verka ordentligt och alla känner sig väldigt pigga, nästan som unga igen... **Någon kommer med idén om en icke sanktionerad utflykt ner till stan** (så att Harlan ska kunna lämna in sitt tips – en sportsbar?). Alla är glada över att få komma från Paradiset. Givetvis hamnar de i GALLERIAN... Meningen är att det ska bli lite parodi över gubbarna som nästan betar sig som tonåringar (”gubbsjuka” fast ändå inte...)

Som den hetsporre (och givetvis påverkade av medicinen) Harlan är **hamnar han i gruff med någon tilltufsad individ,** gängkille eller liknande. Hur det går till? Killen vill kanske låna en dollar till bussen, de tränger sig i någon kö eller kanske fälls en onödig kommentar? Det behöver inte gå till slagsmål eftersom motståndaren har visa betänkligheter med att ge sig på en gammal gubbe men denne viker inte ner sig om Harlan blir för fysisk. Till slut kommer vakterna och läger sig i och desarmerar situation.

När karaktärerna ska smyga sig in på Paradiset igen blir de **nästan överkörda av en grå van tillhörande ett läkemedelsföretag** (givetvis det företag som utför experimenten). Väl inne på området igen får reda på att den bortsprungne blivit sämre och där slutar scenen.

## **AKT 2, DAG 10:**

---

*Dela ut handout 4. Tänk på att Castor ska ha en extra en bit in i scenen!*

**Det har gått en vecka sedan förra scenen.** Det är disigt ute men bakom molnen kan man ibland skymta solen. Den bortsprungne Seymour, som hade blivit dålig, har dött och det är begravning i hemmets kapell, vilken smyckats med Liljekonvall. Stämningen är tungsint och dystert. Samtidigt finns en apati eftersom döden tyvärr inte är så främmande på ett hem med gamlingar.

**Pollux har också börjat må dåligt** men som den hårding han och hans bror är har han inte avslöjat något. Ryktet går att en av de gamla virrpannorna har sett den bortgångne spöka men hon påstår så mycket... **Efter begravningen blir det kyrkkaffe i matsalen** som ger ett bisarrt intryck med alla finklädde sörjande bland Halloween-dekorationerna... Passande nog (?) **tar spöket kontakt med Castor** och berättar om vad som egentligen händer i kulisserna på hemmet och att hans kropp är borta (**ge Castor handout 4(2)**). Han ber gubbarna hitta den, så att han kan få frid.

## **AKT 2, DAG 10/11:**

---

*Dela ut handout 5.*



Till slut bestämmer sig våra kära pensionärer sig för att **göra ett litet inbrott på hemmets läkarexpedition** för att undersöka spökets historia. Drogen har verkligen fått rollpersonerna att känna sig yngre och hela scenen ska kännas lite som ett spännande pojcksträck. De kommer att komma över diverse journaler och anteckningar som tyder på att något fuffens är i görningen men inga direkta bevis. Ur journalerna kan man avläsa hur de flesta av Seymours värden bara blivit bättre och bättre (långt bättre än för en fullt frisk man i hans ålder!) för att sedan helt sjunka snabbt. **Den bästa ledtråden finns inlåst i överläkare Emerson Smiths skrivbord** och är **en liten flaska med kryptisk etikett** tillsammans med ett pappersark med ett telefonnummer på samt en logotyp som säger ”Scientific Frontier Research Inc.”, samma företag vars van nästan körde över karaktärerna i en tidigare scen. Det är efter kontorstid och om karaktärerna försöker ringa är det ingen som svarar.

**På något sätt avslöjar sig våra hjältar**, en smärre kramp, någon som drar ner en vas eller likande och en av nattvårdaren upptäcker dem – som tur är det Clayton! Det blir en liten diskussion och **Clayton är skeptisk men på något sätt bör RP:s lyckas övertyga honom** om de inte är helt illa funtade. Vårdaren är en ju av ”the good guys” och åtar sig att kolla upp informationen genom sin poliskontakt sedan sin tid som ambulansförare och där slutar scenen.

## **AKT 2, DAG 11:**

---

*Dela ut handout 6. Tänk på att Castor ska ha en extra en bit in i scenen!*

Efter kvällens strapatser sover spelarna länge. **Givetvis slutar de ta sin medicin.** De känner sig ganska så tillfreds med sig själva och säkra på att allt ska uppklaras. **Det kommer barn till hemmet för Trick-or-treat.**

I väntan på att vårdaren ska återvända med informationen tjuvlyssnar de på läkarna. **Castor får en vision – en av Jesusstatyerna på vägen någonstans börjar blöda och ger honom en kraftig känsla av att något är fel (ge Castor handout 6(2)). De råkar då höra att Clayton, som skulle undersöka informationen, inte hört av sig** och kort därefter ser de på TV hur hans hem står i lågor och reportern berättar om en gasolycka. Antagligen blir gubbarna rätt skrämde. Skulle de försöka ringa polisen kommer dessa att tro att det är en bunt senila pensionärer som börjat hallucinera.



**Plötsligt faller Pollux ihop avsvimnad** och tvingas läggas in på hemmets sjukavdelning. Ingen vet vad som är "fel" – utom överläkare, som plågas av dåligt samvete. Innan var det lite av en spännande lek men nu handlar det om Pollux liv – vilket gör karaktärerna ganska spända och nervösa. **Det bästa de kan göra är att pressa överläkaren**, som kommer att bryta ihop och berätta allt om de olagliga experimenten på hemmets boende. Det handlar om en ny drog mot Alzheimers och åderförkalkning som ett läkemedelsföretag ("Scientific Frontier Research Inc.") betalat överläkaren och de högst uppsatta på hemmet för att få testa där, vilket givetvis bryter mot alla etiska och medicinska regler. Gubbarna kan med lie övertalning få Överläkaren att själv ringa till polisen och om så sker blir han trodd.

**Ungefär samtidigt anländer företagets råbarkade hantlangar** för att leta efter våra hjältar – ty de lyckades få ur vårdaren informationen om deras inblandning innan de dödade honom. Det blir en halvbisarr katt-och-rättlek i ett Halloween-smyckat ålderdomshem. Ute har det börjat blåsa upp och det är mörkt, vilket ger en perfekt inramning. Om gamlingarna inte fått Emerson Smith att ringa polisen lyckas de ändå på något sätt underrätta myndigheterna och får dem att komma dit, t.ex. genom brandalarm. **Givetvis kommer kavalleriet precis i rätt ögonblick när RP:na stirrar in i pistolmynningarna och tror att allt är slut.**

Bryt och berätta en inledande epilög till sista scenen om hur en TV-reppoter några dagar senare står utanför Paradiset och berättar om vad som hänt samt att Scientific Frontier Research Incs aktier sjunkit i botten och att deras VD anhållits.

## **EPILOG:**

---

*Dela ut handout 7.*

Våra hjältar **sitter i TV-soffan** hos Oprah, Sally Jessy eller kanske Ricki. De är het stoff och är här för att bli intervjuade om hur de lyckades lösa fallet. Till en början går det bra men efter en stund börjar **alla kackla i munnen på varandra** och försöka framstå som den store detektiven och organisatören. Scenen behöver inte bli särskilt lång och avsluta den med att berätta hur kameramannen zoomar in värdens uppgivna ansikte.

**SLUT!**

## **Galleri med SLP:s – boende och vårdare på "Paradiset":**

---

### ***Boende på Paradiset:***

- Maggie** Uppfattas allmänt som lite egen och halvvirrig, eftersom Maggie ägnar mycket tid på sina "New Age"-konster. En varm människa som alltid har en ny energisten för någons krämpor. Spå i kort är även en av hennes syselsättningar.
- Jessica** Är rullstolsbunden p.g.a. polio i ungdomen. Jätteglad och energisk till den grad att folk nästan inte orkar med henne längre men inte vågar gå därifrån för de tycker synd om henne. Sina krämpor viftar hon alltid bort.
- Sarah** En väldigt ensam liten gumma som håller på att tyna bort. Är inbillningssjuk och rädd för nästan allt och alla. Sitter mest på sitt rum och gråter.
- Betty-Sue** En strikt religös gumma med skinn på näsan. Väldigt ordentlig och återhållsam, vilket gör att de känns lite konstig hur hon energiskt jagar efter Castor (eller är det Pollux...?). Kärlek eller bara ett brinnande intresse att diskutera bibelkunskap?
- Inga** Inga är levnadsglad svenskättling från Minnesota. Färgar håret rött och jagar efter karlar som besatt. Varje morgon florerar ett nytt rykte om vem hon smugit in hos under natten... De andra damerna på Paradiset rynkar på näsan åt henne bakom hennes rygg. Dock är Inga en frisk fläkt och är lite av ett socialt nav.
- Seymour** Han har varit på Paradiset längst och är lite av en ordningsman. Gillar att skriva ner allt på små lappar och är en pedant. Trots detta är han allmänt omtyckt och accepterad. Måste gå med kryckor p.g.a. en dålig höft.
- Hank** En osmakligt överviktig gubbe som luktar illa. Ingen gillar Hank och hans skratt får blodet att isa sig. Det ryktas att han antastat unga flickor.
- Bill** Det är synd om Bill för han lider av lång gången Alzheimers och är som ett tomt skal. Kommer bara ihåg saker i fem minuter. Han är som ett litet oförstående barn och de flesta på Paradiset är överbeskyddande mot Bill.
- Jake** Kan aldrig vara allvarlig och skämtar konstant – ofta om de andra som bor på hemmet och ibland kan det bli lite väl plumpt. Dock uppskattar de flesta honom för att han lättar upp den annars så inrutade stämningen.

### ***Personal på Paradiset:***

- Carlton Fowler** Carlton är en storväxt kille med rakat huvud, vilket får honom att se ganska skrämmande ut. Dock har han en enorm empati för gamlingarna och behandlar dem alltid schyst.

- James Hubbard** James är Carltons raka motsats – han är nedlåtande och gillar att visa upp sin makt. Säger man emot kommer han ihåg det och ställer till med djävulskap, t.ex. kan det hända att kläder inte blir tvättade eller att man inte får hjälp med att duscha.
- Melissa Donovan** Huvudansvarig sjuksyster som är en bister och cynisk kvinna. Dock sköter hon sitt jobb till punkt och pricka men de flesta av pensionärerna är ändå lite rädda för henne.
- Emerson Smith** Överläkaren på Paradiset är en vänlig man med varmt hjärta och som Paradisets boende har stort förtroende för. Egentligen alldeles för kunnig för att jobba där men lite för försynt för att kunna göra karriär.



## **Handouts till scenariot "Paradiset"**

---

### **AKT 1, DAG 1 – När gubbarna sitter och snackar på verandan.**

HARLAN 1:

Du är ganska exalterad över att den stora boxningsmatchen om några dagar ska sändas på det vanliga TV-nätverket och inte pay-per-view! Referera gärna till dina egna erfarenheter som boxare. Dessutom fyller din son år snart och du vet inte riktigt vad du ska ge honom – fråga om råd! Även om du är kraftigt förkyld försöker du nonchalera det. Efter en stund vill du ta en promenad med de andra.

WALTER 1:

Du tycker att det är väldigt varmt ute och klagar. Dessutom är du ganska trött efter allt springande i korridorerna i natt – undrar vem Inga hälsade på? Och vad är det egentligen för service på det här stället? Det tog sköterskan säkert tio minuter att komma inatt... Dyrt är det också!

CASTOR 1:

TV är fantastiskt. Du är extra glad över att din favoritsåpa ska sändas i repris på eftermiddagarna – information du gärna förmedlar. Ni hade minsann ingen TV på gården! Fast alla de där chipsen du åt igår till deckarfilmen har gett dig gaser i magen idag...

POLLUX 1:

Du tycker att det nästan är lite kyligt ute idag. Annat var det när du och Castor arbetade i gassande solsken hela dagarna. Dessutom märkte du att varken Inga eller Hank var på gudstjänsten i kapell i söndags!

### **AKT 1, DAG 2 – När gubbarna sitter i alldagrummet efter frukost.**

HARLAN 2:

Normalt sett får ni inte sprutor men läkaren tyckte tydligen att du behövde lite mer vitaminer. Gott sov du i alla fall och vaknade väldigt uppiggad! Du känner en hel del energi och pratar rätt mycket om att du vill lämna in ett tips till boxningsmatchen. Dock är du lättirriterad!

WALTER 2:

Det verkar som om syster till slut hörsammat din röst och gav dig igår en spruta. Givetvis hade du rätt för idag känner du dig mycket bättre! Dock ska man inte ta ut något i förväg och du hoppas att du kan få en till ikväll. Det regnar ute och det får din ledvärk att bli sämre...

CASTOR 2(1):

Normalt sett får ni inte sprutor men läkaren tyckte tydligen att du behövde lite mer vitaminer. Gott sov du i alla fall och vaknade väldigt uppiggad! Du skulle nog kunna se på TV hela eftermiddagen utan att somna som det känns nu!

CASTOR 2(2):

Du hör plötsligt ett högrekvent ljud och allt utom nunnan framför dig försvinner. Hon ser dig i ögonen och säger med eftertänksam röst: *"En svår prövning väntar dig. Saker är inte vad de verkar vara."* Sen blir omvärlden normal igen.

POLLUX 2:

Normalt sett får ni inte sprutor men läkaren tyckte tydligen att du behövde lite mer vitaminer. Gott sov du i alla fall och vaknade väldigt uppiggad! Men hoppsan – bara för att man har en bra dag får man inte släppa alla hämningar. Mana på de andra lite extra i förebyggande syfte.

### **AKT 1, DAG 3 – Efter frukosten innan gubbarna bestämt sig för att åka till stan.**

HARLAN 3:

Jäklar anamma! Vitaminerna har helt botat din förkylning och du känner även att lederna inte värker lika mycket. Du är väldigt gladlynt och har bestämt dig för att sticka ner på stan för att lämna in tipset till matchen. Se bara till att få med de andra! Skulle någon provocera dig tänder du till rejäl [*tänk en pensionär på en liten dos uppåtjack!*]

WALTER 3:

Undrar vad det egentligen är i medicinen – för du känner dig faktiskt 10 år yngre... Men alla vet ju att det kommer en svacka för eller senare. Dock misstänker du att du håller på att få liggsår, så idag vill du röra lite på dig.

CASTOR 3:

Du har drömt mardrömmar under natten och skulle välkomna en liten utflykt idag. En positiv sak är att magen verkar ha stabiliserat sig. Du hörde även från en av vårdarna att Seymour (den bortsprungne) hade hittats vandrande runt på stan.

POLLUX 3:

Hm, Castor verkar ha vara lite hängig idag. Undrar om han haft ett varsel igen. Varför honom och inte jag? Egentligen är du avundsjuk men det kan du inte visa för öppet. Folk verkar ha en massa spring i benen idag, så det är bäst att du förmanar dem och ser till att de inte gör något överilad.

### **AKT 2, DAG 10 – Gubbarna sitter i matsalen och dricker kyrkkaffe.**

HARLAN 4:

Det har gått nästan en vecka sedan er lilla utflykt. Ni har precis varit på Seymours begravning i hemmets kapell och sitter ner i matsalen finklädde för att dricka kyrkkaffe. Seymour blev bara sämre och dog några dagar efter att han rymt. Virrpannan Maggie påstår att hon sett hans spöke... Dock är det underligt att tänka på att han är borta när du själv känner dig friskare än på flera år.

Det är trist att påminnas om att det hemmet här nog är sista anhalten för oss... Man får helt enkelt vara glad för varje dag man får uppleva. Du saknar i den här stunden din son extra mycket.

**WALTER 4:**

Det har gått nästan en vecka sedan er lilla utflykt. Ni har precis varit på Seymours begravning i hemmets kapell och sitter ner i matsalen finklädde för att dricka kyrkkaffe. Seymour blev bara sämre och dog några dagar efter att han rymt. Virrpannan Maggie påstår att hon sett hans spöke... Dock är det underligt att tänka på att han är borta när du själv känner dig friskare än på flera år.

Seymour var ofta rätt stel men du tycker ändå hans död är lite sorglig. Dock är döden så vanlig här att du kanske är ännu mer sorgsen över att du inte känner mer.

**CASTOR 4(1):**

Det har gått nästan en vecka sedan er lilla utflykt. Ni har precis varit på Seymours begravning i hemmets kapell och sitter ner i matsalen finklädde för att dricka kyrkkaffe. Seymour blev bara sämre och dog några dagar efter att han rymt. Virrpannan Maggie påstår att hon sett hans spöke... Hon måste hallucinera för du har inte sett något! Dock är det underligt att tänka på att Seymour är borta när du själv känner dig friskare än på flera år.

Dina mardrömmar har kommit och gått under veckan och just nu känner du dig rätt långt bort från Gud – något du inte vill visa för Pollux direkt, då skulle han bara börja predika. Egentligen är du rätt trött på honom när du tänker på det. Kanske dags att skaffa eget rum?

**CASTOR 4(2):**

Du stelnar till! Genast inser du vad den krypande känslan, som får dina nackhår att ställa sig upp beror på. Framför dig står Seymour – han ser tärd ut men går utan sina kryckor.

- *Jag vet att du kan se mig. Du måste hjälpa mig! Säger han med knappt hörbar röst.*
- *Min kropp. Den är borta. Utan den kan jag inte få ro. De tog den och jag kunde inte hindra dem. Snälla hitta den men var försiktig - det var den nya medicinen som dödade mig!*

*Hans gestalt fladdrar till och han sträcker ut en hand i desperation innan han börjar dematerialiseras. Hans sista ord ekar:*

- *Hitta den, snälla! Jag kan inte behålla den här formen länge till!*
- Och så är han borta.*

**POLLUX 4:**

Det har gått nästan en vecka sedan er lilla utflykt. Ni har precis varit på Seymours begravning i hemmets kapell och sitter ner i matsalen finklädde för att dricka kyrkkaffe. Seymour blev bara sämre och dog några dagar efter att han rymt. Virrpannan Maggie påstår att hon sett hans spöke... Dock är det underligt att tänka på att han är borta när du själv känner dig friskare än på flera år.

Seymour var nog den som var likast dig i tanke på Paradiset och du sörjer med stort medlidande. Samtidigt går en hel del av din uppmärksamhet till åt att försöka dölja för alla den smärta du börjat uppleva. Som trogen kristen och van vid ett hårt arbete tänker du inte vika en tum, smärtan går säkert över.

**AKT 2, DAG 10/11 – Gubbarna ska göra inbrott på läkarexpeditionen.**

**HARLAN 5:**

Castor verkar väldigt övertygad och eftersom han är en god vän ställer du upp på det mesta han föreslår, om inte annat för att täcka hans rygg. Dessutom Känns det hela lite spännande efter all tristess och rutin på hemmet!

WALTER 5:

Egentligen tror du inte på spöken och sånt men om det nu var något fel på medicinen borde det synas i Seymours läkarjournaler. Ett litet inbrott på läkarexpeditionen kanske? Då skulle du även kunna komma över lite mediciner... Inget farligt alls att självdosera om man har så bra läkarböcker som du har! Du nästan bubblar av spänning!

CASTOR 5:

Du måste hjälpa Seymour! Tänk, tänk! Han sa något om att medicinen hade tagit koll på honom... Be dem andra att hjälpa dig i din mission.

POLLUX 5:

Castor verkar väldigt skakad och din broderskärlek gör att du vill hjälpa honom. Tillsammans kan ni utföra mirakel med hans gåva och din tro. Dock gäller det att alla planer är genomtänkta och att man så gott det går följer regler! Du döljer att du har ont.

### **AKT 2, DAG 11 – På morgonen innan upplösningen.**

HARLAN 6:

Givetvis tar du inte någon medicin varken när du gick och la dig eller på morgonen. Du mår ändå ganska bra och en skön känsla att ni gjort rätt infinner sig. Nu är det bara att hålla tummarna för Clayton och låtsas som ingenting innan det är dags att agera.

WALTER 6:

Givetvis tar du inte någon medicin varken när du gick och la dig eller på morgonen. Du mår ändå ganska bra och en skön känsla att ni gjort rätt infinner sig. Fast den där nya medicinen verkade ju rätt ofarlig ändå...?

CASTOR 6(1):

Givetvis tar du inte någon medicin varken när du gick och la dig eller på morgonen. Du mår ändå ganska bra och en skön känsla att ni gjort rätt infinner sig. Nu är det bara att hålla tummarna för Clayton och låtsas som ingenting innan det är dags att agera.

CASTOR 6(2):

Något är väldigt fel! Plötsligt ser du hur en av de många Jesusstatyerna på en av vägarna börjar blöda. Du blinkar till men då är statyen normal igen.

POLLUX 6:

Givetvis tar du inte någon medicin varken när du gick och la dig eller på morgonen. Dock mår du sämre och sämre. Du börjar faktiskt bli lite rädd men vet inte vilken läkare du kan lita på här.

**EPILOG – I TV-soffan.**

**HARLAN 7:**

Det har gått några veckor sedan avslöjandena på Paradiset och ni fyra har figurerat i media en massa. Nu har ni t.o.m. fått komma till den här TV-showen för att inför flera miljoner amerikaner berätta om hur ni upplevde det hela! Hälsa till din son! Du vill ju inte framhäva dig själv men utan din kyla hade ni aldrig klarat er helskinnade. Dessutom var du ju hela tiden beredd på att utdela en snabb jab eller högerkrok om ni skulle stöt på problem! SKRYT!

**WALTER 7:**

Det har gått några veckor sedan avslöjandena på Paradiset och ni fyra har figurerat i media en massa. Nu har ni t.o.m. fått komma till den här TV-showen för att inför flera miljoner amerikaner berätta om hur ni upplevde det hela! Du vill ju inte framhäva dig själv men utan din kyla hade ni aldrig klarat er helskinnade. Helt klart var din expertis på läkemedel helt avgörande! Dessutom funderar du på att skriva en bok om händelserna! SKRYT!

**CASTOR 7:**

Det har gått några veckor sedan avslöjandena på Paradiset och ni fyra har figurerat i media en massa. Nu har ni t.o.m. fått komma till den här TV-showen för att inför flera miljoner amerikaner berätta om hur ni upplevde det hela! Du vill ju inte framhäva dig själv men utan din kyla hade ni aldrig klarat er helskinnade. Dock berättar du INTE om Seymours spöke utan säger något om att han berättade det på dödsbädden eller att du hittade några anteckningar. SKRYT!

**POLLUX 7:**

Det har gått några veckor sedan avslöjandena på Paradiset och ni fyra har figurerat i media en massa. Du har blivit helt frisk. Nu har ni t.o.m. fått komma till den här TV-showen för att inför flera miljoner amerikaner berätta om hur ni upplevde det hela! Du vill ju inte framhäva dig själv men utan din kyla hade ni aldrig klarat er helskinnade. Din s.k. "sjukdom" var väl mest ett smart sätt att komma skummisarna nära och avslöja dem. Berätta om hur du stöttade de andra med din tro när de var rädda. SKRYT!