

INTRO.

1. (Läs för spelarna innan spelet börjar)

Vi viskar i natten. Vi viskar våra sagor över Haukkans blå is.

Vi som vet. Vet vad fasa är.

Vi som hör.

Hör ekot när skaren bryts på fjället.

Vi som ser, ser skuggorna bryta sig lös och sakta glida ner över fjällryggen.

Vi som känner. Känner hjärtat dunka, känner blodet rusa.

Känner deras steg komma närmare.

Vi som vet att det redan är för sent...

2. (Läs efter pausen)

Våra sagor följer vinden på fjället

Vi viskar bland löven.

Vi viskar om namnlösa hemligheter

Vi viskar om dödliga faror

Om minnen och sagor

Vi som vet vad som väntar...

3. (Läs när spelet är slut.)

Vi viskar i natten Vi viskar våra namn för att inte glömma, vilka vi är.

Vi som vet. Vad fasa är, vi är fasa.

Vi som hör. Hör skaren brytas under våra svarta fötter

Vi som ser, ser våra svarta händer och vår kalla hud lösgöra sig från skuggorna.

Vi som känner. Känner deras hjärtan som dunkar. Känner blodet rusa genom deras tunna ådror, känner törsten i våra frusna strupar.

Vi vet att det aldrig är för sent...

Vi viskar våra sagor över fjälltopparnas ryggar.

Viskningar

Viskningar är ett skräckäventyr som blandar sagomiljö med folktro och gamla sägner. Äventyret utspelar sig i November i en liten by som ligger på Ryfjällets fjällsida. Även om Fjället finns på riktigt så är byn påhittad och likaså alla i den. Namnet kommer är dels en ordvits eftersom huset som familjen Jerome bor i är döpt till Chutchoter som betyder viska på franska det relaterar också till stämningstexten i början som handlar om Mörkervarelserna. Jag har skrivit ganska mycket och det finns också ganska mycket ritningar. Min tanke när jag skrev var: hellre för mycket än för lite. Däremot är ingenting skrivet i sten utan som Spelleadre får ni ändra, ta bort och lägga till så mycket ni vill. Grundhistorien är ganska enkel och allt utöver det, hur SLP spelas, hur byn ser ut eller vad som händer, överlåter jag åt er. Det nerskrivna finns där som stöd och det är mina idéer och ungefär hur jag kommer spelleda äventyret. Vad ni som SL gör, eller inte gör av äventyret är upp till er. Så länge ni är glada så är jag glad och jag hoppas att alla, både SL och spelare ska vara nöjda!

/Lina Gullbrand

0730969295

[msn:varggudinna@hotmail.com](mailto:varggudinna@hotmail.com)

mail: linagullbrand@gmail.com

SAMMANFATTNINGBakgrund:

Uppe på fjället finns Fjällhäxan, den unga kvinna som en gång lämnades av sin älskade för att dö på fjället, istället för att finna sig i sitt kalla öde slöt hon en pakt med Snöandarna som färdas över fjället på natten. Hon lovade att aldrig lämna fjället om de i sin tur lät henne leva och gav henne makten över byborna. Hennes önskan beviljades och med hjälp av sin fruktansvärda makt tvingade hon ut byborna på fjället där de frös ihjäl tills deras kroppar var svarta av kölden. På gav hon dem livet åter och lät dem dricka hennes blod. Hennes älskade lovade att tjäna henne och hon tillät honom att tjäna henne och bli härskare över Mörkervarelserna. Sedan dess har Mörkervarelserna vid varje fullmåne attackerat byn och sökt upp den farstubro som byborna märkt med blod och fört bort en bybo, varje natt, i tre nätter.

Nutid

Idag finns de få i livet som faktiskt minns historien om hur Marianne och Hercule Jerome kom till den lilla norrländska byn Lillgammliden. Men alla har hört historien. När byn attackerades av Mörkervarelserna från fjället så kom den 50 åriga och höggravida Marianne vrålandes i en liten röd bubbla och svängde upp på bygdegårdens gårdsplan. Hon lastade ut sin man och sina två döttrar Amandine och Alice (10 år gamla) ur bilen och med uppkavlade armar stegade hon in i skogen. Den Franska kvinnan lyckades med sina formler och magiska tingestar döda Mörkervarelsernas ledare och med urgamla formler förvandlade hon hans jaktkniv till en talisman som tillät ägaren att kontrollera de mörka monstren. Även om Byborna var tacksamma var de alltför rädda för att vilja ha något med den Franska Kvinnan och hennes avkomma att göra, så de erbjöd sig att bygga ett hus till henne högt uppe på fjället. Där flyttade hon in och födde sin tredje dotter, Viola. Hon och Hercule bygge på en femte våning på huset.

När Alice var 20 förälskade hon sig i en ung läkarstudent från Umeå och lämnade byn. Amandine förälskade sig i Kjell från byn och det fick ett kort men intensivt äktenskap. Knappt hade en sjätte våning hunnit byggas på huset när Kjell föll över bord under en fisketur och drunknade, kvar lämnade han den sörjande och havande Amandine.

2007 så kommer den unge prästen Klas Hammarstrand till byn och han vinner genast den 40 åriga Amandines hjärta med löfte om äktenskap och ett hem för henne och sonen Merveilleux.

Föga anar den stackars Amandine att Klas förtärs av avundsjuka på Familjen Jeromes makt över Mörkervarelserna och när Amadine till sist berättar för honom var kniven ligger gömd så ger han sig ut i skogen för att finna den. När Amandine förstår sitt misstag skyndar hon ut i skogen för att förhindra att Klas drar olycka över dem alla, men allt är redan för sent. Klas har funnit kniven och Mörkervarelserna lyder inte längre Amandine eller någon annan i familjen. Ingenting hindrar längre deras mordiska lustar och Amandine återvänder aldrig från skogen. När hon dör så drabbas också hennes tvillingsyster Alice som av enorm sorg och smärta kör av vägen och orsakar både sin och maken Jims död. Efter sig lämnar dem sina barn (RP:na) som nu tvingas flytta till sin mormor, moster och kusin i Villa Chuchoter (Viska).

SCEN 0. (*"Förspel"* Den här sekvensen är inte en del av äventyret utan är bara till för att spelarna ska få leka lite med sina roller och känna sig för. Sekvensen bör ta runt 10 min - 15 min. SL kan bestämma själv om han/hon vill göra den här scenen)

Introduktion. RP:na är barn (sina roller som barn) och campar med sina föräldrar i sommarstugan. De har fått lov att sova över på flotten ute på älven. När de vaknar så märker de att flotten slitit sig lös och driver ner för älven. Nu måste barnen samarbeta för att komma överens på den lilla yta de befinner sig på och försöka ta sig i land. Om RP:na har svårt att komma igång kan ju SL skicka ner dem för lite vattenfall och forsar.

TEXT 1.

Vi viskar i natten. Vi viskar våra sagor över Haukkans blå is.

Vi som vet. Vet vad fasa är.

Vi som hör. Hör ekot när skaren bryts på fjället.

Vi som ser, ser skuggorna bryta sig lös och sakta glida ner över fjällryggen.

Vi som känner. Känner hjärtat dunka, känner blodet rusa. Känner deras steg komma närmare.

Vi som vet att det redan är för sent...

(Text nr 1)

SCEN 1. Resan.

RUMMET: En bil med 5 platser där RP:na fått tränga in sig med sina väskor och med sina väskor.

RP:na sitter i en gammal bil, det är trångt och varmt och de åker tillsammans med Bengt (en lönnfet socialarbetare som helst inte vill prata med barnen utan bara vill lyssna på musik. Här kan SL välja den musik han/hon tycker passar bäst att spela i bilen helt enkelt.

SCEN 2. Chuchoter.

Rummet: Chuchoter [sjuuchåtté] betyder viska på franska och är namnet på den villa familjen Jerome bor i. Villan byggdes med hjälp av byborna en bit från byn, uppefter fjällsidan. Villan är byggd av timmer och har en underlig form eftersom familjen då och då byggt på en extravåning så att villan nu liknar ett torn snarare än ett hus. Huset är intvinnat i ett rörsystem som går runt, runt för att passa in alla kaminer i huset. Jag kommer inte att ägna mig åt detaljerade beskrivningar av rummen, använd fantasin!

OBS: Trots ritningarna är alla rum lika stora

Första Våningen: Kök.

Andra Våningen: Vardagsrum

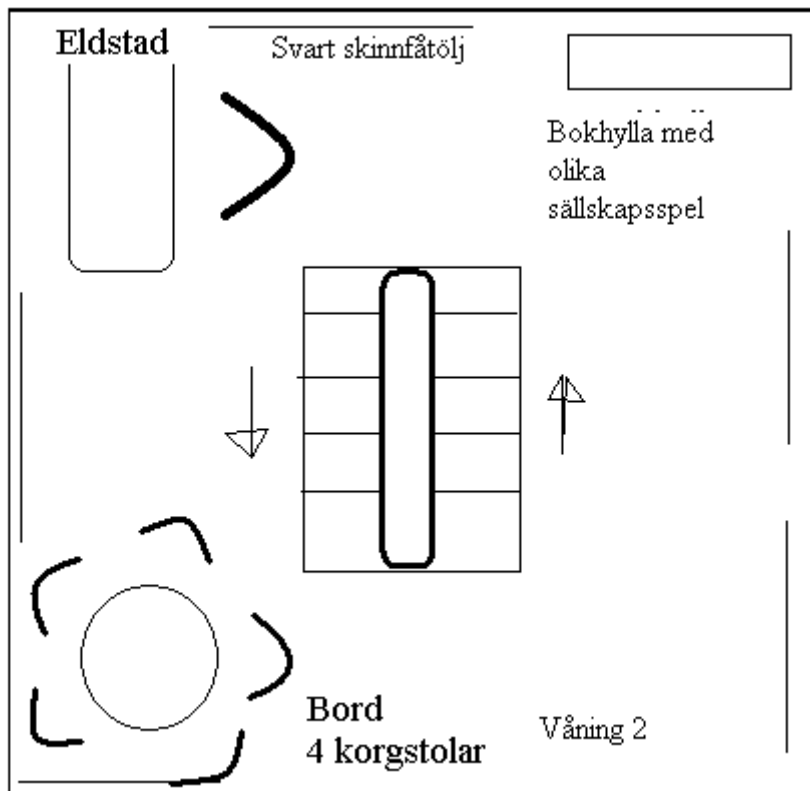
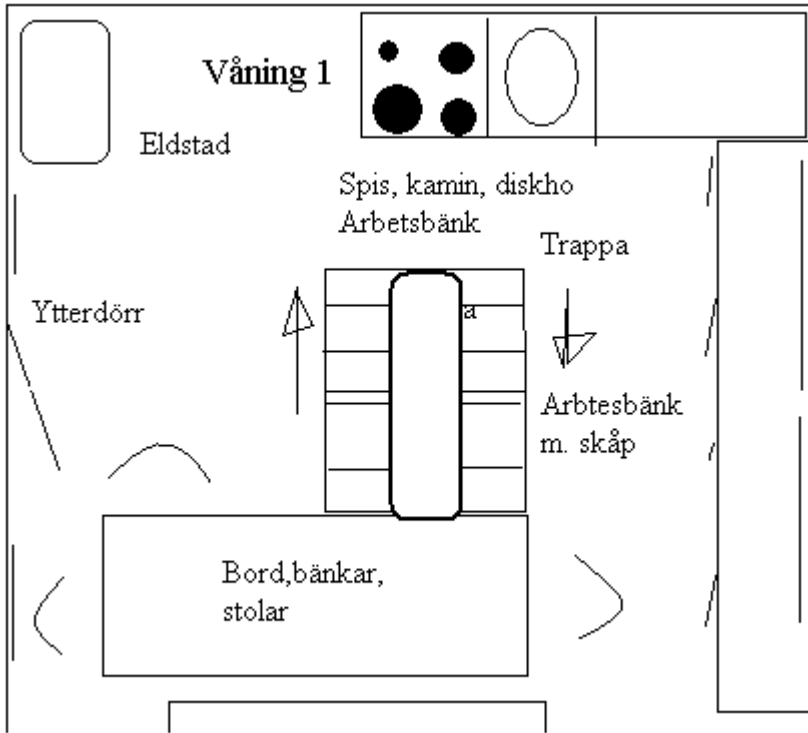
Tredje Våningen: Mormor och Morfars sovrum

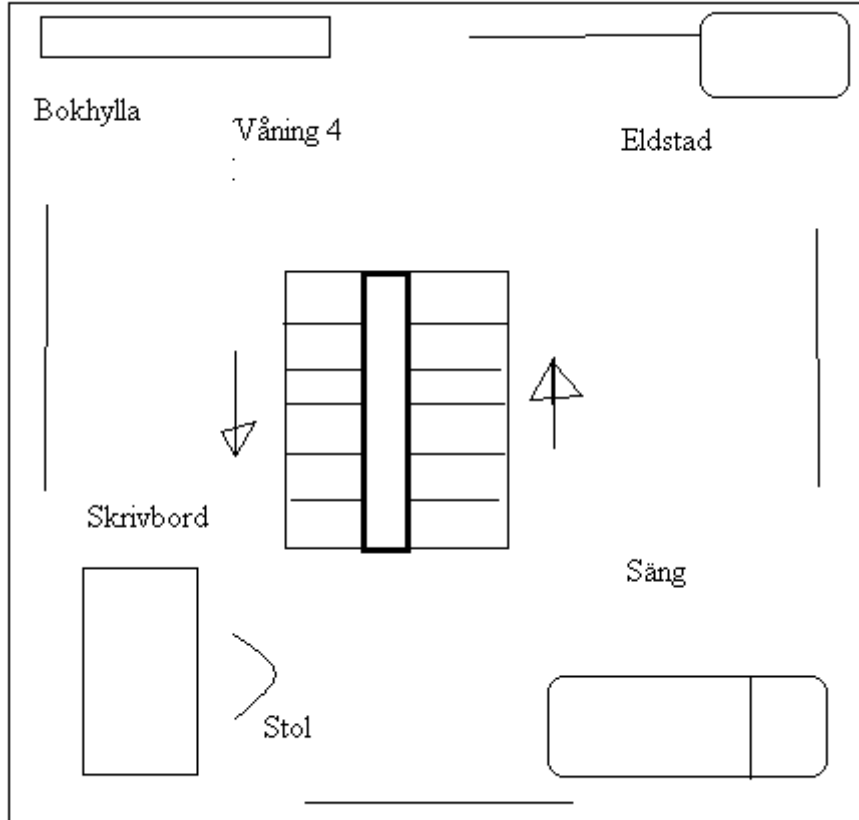
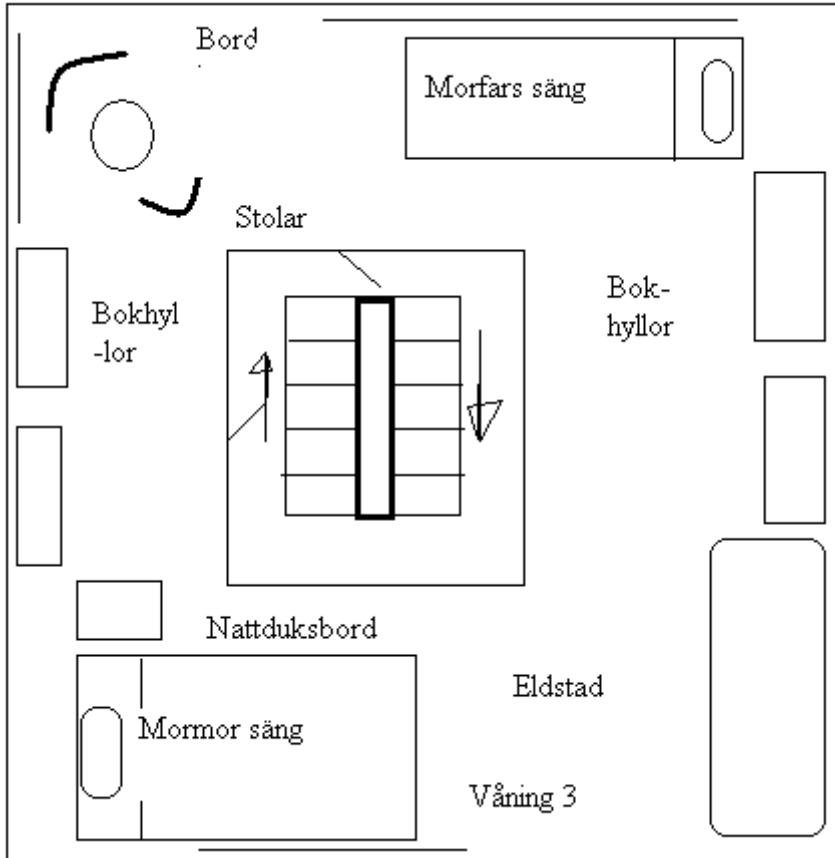
Fjärde Våningen: Tidigare Tvillingarnas rum, senare bara Amandines rum, sedan gästrum.

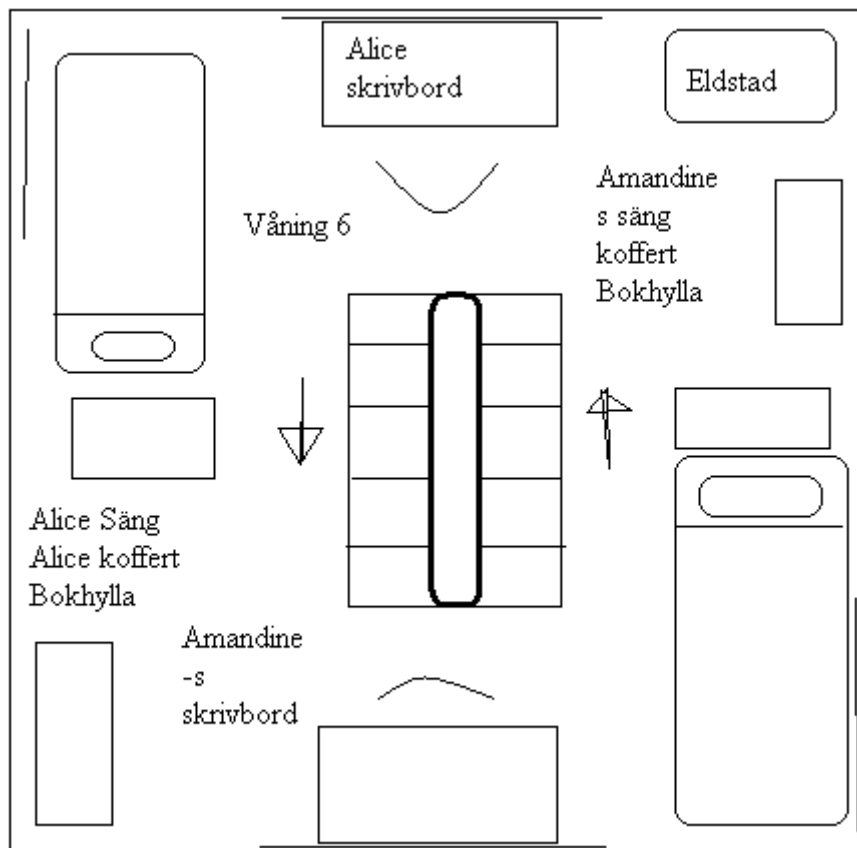
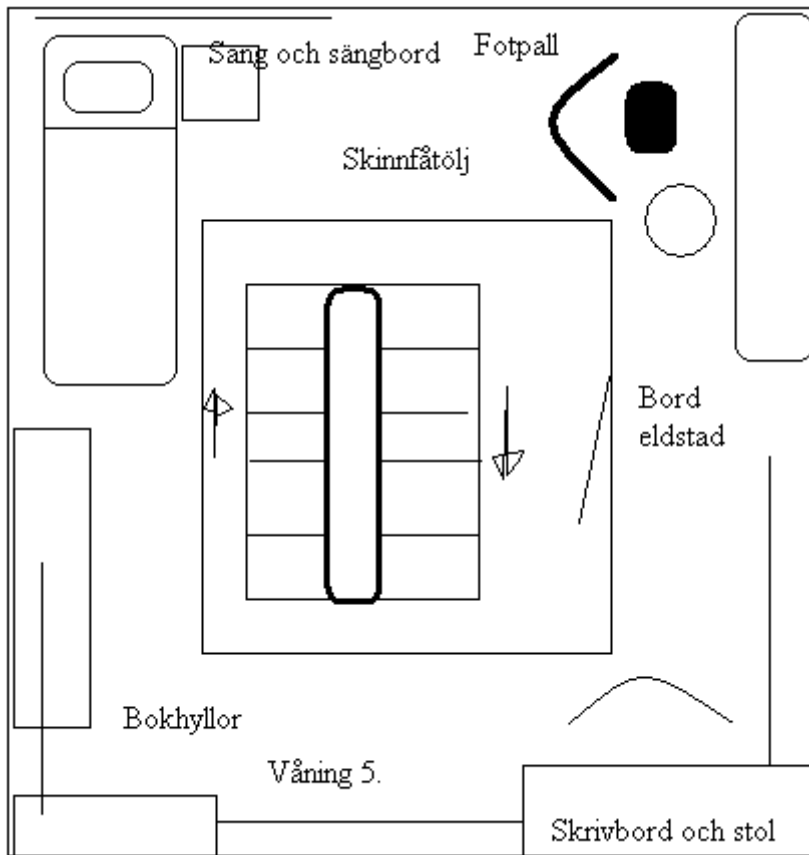
Nu, Råttentåts rum

Femte Våningen: Violas sovrum.

Sjätte Våningen. Tvillingarnas rum / Gästrum







Villa Chuchoters invånare.**Mormor.**

"Ääääälskliing!!" Utropade Mormor och stormade emot mig så att valkarna på henne mage hoppade i takt med hennes enorma bröst. Att träffa min mormor är inte som att träffa någon annan åttioårig tant, det är som att träffa en explosion. Hon fullkomligt exploderar i ens ansikte med ooh-ande och aah-ande och läppstift och den där kväljande doften av hyacint ni vet, som man aldrig blir av med eftersom alla hennes tvålar också luktar hyacint.

Morfar.

Jag vet inte vad jag ska säga om min morfar för jag har aldrig träffat honom, åtminstone inte i livet. Jag har sett bilder på honom och då ser han ut som vilken liten skröplig gubbe som helst. Moster Viola säger att han aldrig var så här odräglig i livet utan att det är för att han och mormor är osams. Mormor blev så arg när han dog utan att säga till att hon tvingande honom att komma tillbaka och spöka och nu går han omkring och slår en med käppen om man står i vägen. Men hur ska man kunna veta om man står i vägen för ett spöke?

Tant Viola/Oh la la!

Jag närmade mig försiktigt den stora länstolen på första våningen, jag kunde se lågorna från elden spegla sig i Moster Violas svarta stövlar. När jag kom närmare upphörde rasandet då hon slipade sina knivar och hon höjde huvudet. Hennes bleka ansikte var inramat i lockigt hår som var lika svart som ögonskuggan som låg tjock på ögonlocken och läppstiftet hon målat på sina läppar.

"Moster Viola..." Viskade jag och tystande sedan förskräckt när hon spände dina gyllenbruna ögon i mig.

"Pysen." sa hon lågt och farligt mjukt, precis som en katt som spinner. "Kalla mig Oh lala!"

Råttentått (Merveilleux). [Mär-vej-ö]

"Merveilleux!" Ropade Mormor, "Kom hit och ät din frukost." Efter ett tag kom Råttentått (vi kallar honom så för att det andra är så jobbigt att säga) till bordet och släppte ner något i sin skål med mjölk. Så satte han sig ner och tittade uppmärksamt på mjölken medan han trevade efter flingorna.

"Vad gör du Råttentått?" frågade jag.

"Kollar om dagmaskar kan simma." Svarade han med sin vanliga långsamma röst som får en att tro att man fortfarande drömmer.

"Det kan dem inte." Sa jag. Han vände långsamt sina stora bruna ögon mot mig och satt tyst en stund.

"Hurså? Haru nån gång provat med mjölk?"

Övriga SLP.**Klas Hammarstrand.**

Den mycket trevliga och värtalige Klas Hammarstrand är ofta gäst i Villa Chuchoter till Mormors stora förtjusning (Och Ohlalas irritation.) Än är det ingen som vet att kniven flyttas och nu finns gömde i den charmige Klas prästbostad.

Scen: När RP:na anländer till den lilla byn så lämnar Bengt dem i utkanten av byn och visar dem en stig som leder in i skogen och upp mot Villan. Redan här kan RP:na höra underliga ljud i skogen och känna sig obehagliga till mods. I villan möts de av den överväldigande Mormor som är en tjock liten bomb av energi och en stark odör av hemmagjord parfym. Där finns såklart också Råttentått, Amandines son Merveilleux som är 10 år gammal. Råttentått är smutsig och stinker, han har sitt svarta hår hängande i testar runt ansiktet och han betar sig minst sagt underligt. Pratar för sig själv och verkar vara i sin egen värld för det mesta. Moster Viola (som helst kallar sig för Oh la la!) är en tuff brud i lyxförpackning. Hon är klädd i lack och läder, såklart helt i svart och ägnar all sin tid åt att jaga övernaturliga fenomen, hålla koll på Mörkervarelserna och tillverka olika vapen och fällor. Morfar ser RP:na inget av men han finns förståss alltid i närheten för att ge dem han tycker betar sig illa ett slag i bakhuvudet eller för att knacka uppmuntrande med sin käpp i golvet. (SL kan låta Morfar då och då markera sin närvaro på olika ”spöklika” sätt.)

När så Rp:na för första gången träffar sin släkt så är de i full färd med att ändra om så att Råttentåtts rum som tidigare var på Sjätte våningen nu hamnar på fjärde våningen och Tvillingarnas saker flyttas upp till de som blir gästrum/Rp:nas rum på sjätte våningen. Detta innebär att knappt har RP:na hunnit in i det lilla men ombonade köket förrän en koffert rasar ner för trappen. Snart kommer Oh lala ner släntrande och när hon ser RP:na så sätter hon dem snart i arbete med att bära saker från Sjätte till Fjärde våningen i husets smala och rangliga trappor.

Detta är minsann inte det lättaste med Råttentått springande i huset, överallt har han placerat ut diverse avancerade råttfällor som gör allt från att fälla den som råkar gå förbi och stöta i den tråd han spänt mellan trappstegen eller att med hjälp av en av Mormors träslevar slå sitt offer på smalbenet. Om det är något Råttentått kan så är det att bygga fällor.

När väl koffertar och annat har kånkats (eller tappats) på plats så är det dags för lite varmchoklad i köket, Mormor passar förståss på att klaga på hur värdelös Morfar var som inte byggde på ytterligare en våning på huset medans han levde, även om det framgår att Morfar är död så nämner ingen att han går igen. Anledningen till att Morfar går igen är för att Mormor blev så arg när han plötsligt dog att hon tvingade honom att stanna kvar i huset som ett spöke. Morfar försöker nu och då kommunicera med barnen, han är nämligen den enda som kan berätta för barnen om Fjällhäxan. På bordet i Mormor och Morfars rum ligger en inbunden läderbok där historien står. Den kan SL gömma mer eller mindre beroende på hur mycket RP:na söker.

SCEN 3. Natt 1.

RUMMET: Skogen, det är vinter och marken är snötäckt. Skogen är inte speciellt stor men fylld av små vridna fjällbjörkar och stora mastiga granar. Skogen är tät och skiljer byn från fjället. Skogsremsan är ca 1 km från byn och upp mot fjället, sedan börjar den tunna ut tills man kommit ovanför trädgränsen helt och hållet och fjället är kalt.

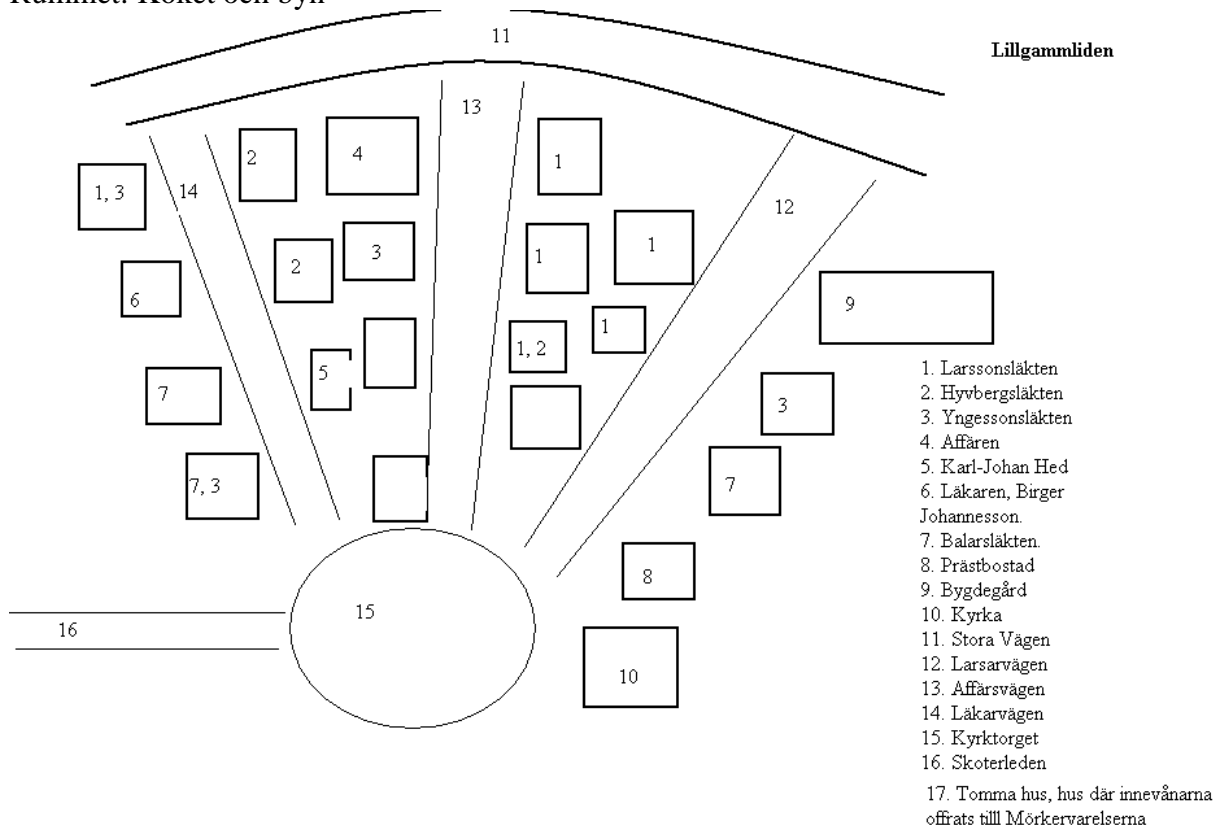
Mitt i natten väcker Morfar barnen genom att knacka i väggen. När de vaknar hör de Mörkervarelsernas ylande och om de tittar ut kan de se skuggor röra sig i skogsbrynet. Antingen kan Ohlala märka att RP:na är vakna, då kommer hon upp och eftersom de redan är vakna så erbjuder hon dem att följa med henne. En renkalv har sprungit bort för en av byborna och Ohlala vill hitta kalven innan Mörkervarelserna hittar den.

Oh lala tar med sig sin pilbåge och RP:na följer med henne ut i skogen. Till en början håller sig Mörkervarelserna borta från dem men snart börjar de dra sig närmare och närmare. RP:na kan inte se dem, men de kan ana viskningar och rörelser i skuggorna. Plötsligt ber Oh lala dem att vända tillbaka och springa allt vad de kan tillbaka till huset, det är inte säkert längre! Så länge RP:na håller sig till stigen och springer raka vägen hem så kommer inte Mörkervarelserna att röra dem tack vare Ohlalas besvärjelser men om de viker från stigen kommer Mörkervarelserna att attackera dem.

Om Ohlala inte märker att RP:na är vakna kan de välja att följa efter henne men då kommer de gå vilse i skogen, höra underliga ljud och se skuggor, till dess att Ohlala hittar dem.

SCEN 4. Byn.

Rummet: Köket och byn



Mormor och Ohlala är osams för att RP:na varit ute i skogen. Mormor och Ohlala diskuterar att "De" betar sig underligt. RP:na kommer ner och samtalet tystnar. Mormor berättar att RP:na borde ge sig av till byn där de visar en utställning om byborna i Bygdegården, det är det enda roliga de kan göra. (OFF: Utställningen handlar om mannen som lämnade sin älskade på fjället. Kvinnan blev senare Fjällhäxan...)

När RP:na kommer ner till Byn märker de att de inte är speciellt vänligt mottagna. Byborna är rädda för Mörkervarelserna och nu har Mörkervarelserna börjat dra sig närmare byn och Amandine dog ju i skogen. De vill ha någon att skylla på och Familjen Jerome blir deras syndabock.

Om RP:na går till Bygdegården så finns där en fotoutställning om mannen **Anders Jonsson**. Anders Jonsson var känd som Björnslejarn, eftersom han när han var nitton år sköt en björn.

Som tjuugoåring lämnade han byn och åkte till Afrika för att jobba med Människorättsfrågor. Han blev något av en hjälte i byn och när han kom tillbaka så gifte han sig med den unga **Ida Henningsdotter** från byn. I bröllopspresent fick Ida en jaktkniv som Anders gjort, han bar själv en identisk. När de varit gifta i blott 2 månader tog Anders med Ida långt upp på fjället och lämnade henne där. Sedan störtade han ner och talade om att Ida måste ha gått vilse på fjället och nu kunde han inte hitta igen henne. Han fick hela arvet efter Idas far vilket innebar 2 stora hemman, d.v.s stora stycken land. I fotoutställningen står dock inget om detta, det finns bara svartvita bilder från Anders liv, på många av bilderna från byn finns också Ida med på bilderna.

Bilder:

1. Anders med familj. En lång man med skägg och mustach håller sin fru på axeln. Hustru håller i ett barn. Text: **Karl Jonsson med makan Anna Jonsson och sonen Anders. 1870**
2. Anders med kamrater i skogen. Fyra pojkar står med bara överkroppar och hugger ved. Anders är längst ut till höger och har kortklippt ljust hår och ett stort leende, han är smal och attraktiv. Text: **Jarl Friggesson, Harald Friggesson, Per-Anders Larsson, Anders Jonsson. 1885.**
3. Anders med björnen. Anders har ljust hår och ler fortfarande, han har blivit lite mer välbyggd men ser fortfarande ungefär densamme ut. Han står bredvid en husvägg med en björn upphängd bakom sig. (här syns Anders jaktkniv) Text: **Anders Jonsson, 1889.**
4. Anders i Afrika. Anders står iklädd en vit skjorta med en ung mörkhyad sjuksköterska. Text: **Anders Jonsson i Marocko med Beatrice Zeltze. 1895.**
5. Här följer några bilder på Anders i byn, på krogen, på dans, på jakt. På många av bilderna finns en ung späd flicka med, flickan har ljust, nästan vitt hår och stirrar alltid in i kameran. Text: **Anders Jonsson och Henning Friggesson på krogen. 1900.**
6. ” **Anders Jonsson på passet. 1900** (här syns Anders jaktkniv)
7. ” **Anders Jonsson, Ida Henningsdotter, Josefin Karlsdotter och Göran Davidsson på dans. 1902**
8. ” **Anders Jonsson och Ida Henningsdotter. 1904**
9. Bröllopskortet. Det sista kortet på Anders är hans bröllopskort med Ida Henningsdotter, Han är leende med bakåtkammat hår och svart kostym. Ida har en vit långklänning med vacker brodyr och en slöja om sitt ljusa hår. Hon ler lite. Text: **Anders Jonsson och Ida Jonsson (Född Henningsdotter). 1905.**

I slutet av utsällning hänger en liten platta där det står:

”Till I som Glömmer. Tag eder i akt.”

Här blir barnen avbrutna av en gammal gumma (Fanny Andersson) som säger att utställningen bara är för de som bor här och kör ut dem. RP:na kan förstå försöka tala med byborna men de allra flesta är väldigt ovilliga. Prästen Klas är dock väldigt trevlig och villig men han vet tyvärr inte så mycket om Anders Jonsson förutom att de ryktas att han lämnade sin Ida på fjället för att dö.

RP:na kan också gå till kyrkogården. Där finns de inga gravar daterade tidigare än 1950. Det finns dock en gravsten där det står samma text som på tavlan.

”Till I som Glömmer. Tag eder i akt.”

Inga av namnen på korten står att finnas på någon gravstenarna.

Äventyr till Sävcon 2007

SCEN 4b. Anders Jonssons Hus.

RUMMET: Ett tomt hus. Dammigt överallt.

Nedervåning:

Kök

Kammare: Säng, Skrivbord, Kort med Ida och Anders och deras knivar.

Övervåning:

Vardagsrum: Bröllopskort, Björnskinn.

Om RP:na vill söka igenom de tomma husen så finner de att blod strukits på all farstubroar. De kan också finna Anders Jonssons gamla hus.

SCEN 5. Undersökning.

RUMMET: Villan

Nu är det dags för RP:na att börja undersöka. Om det inte själva kommit till den slutsatsen så hjälper Morfar gärna till med välriktade slag och menande gester. T.ex så är Morfar dödligt less på att Mormor vägrar prata med honom och han är väldigt pratsugen. Därför flyttas en bok med instruktioner om hur man tillkallar andar runt i huset. Hur ofta boken dyker upp och i vilka sammanhang är upp till SL och beror på hur mycket gruppen kan räkna ut, utan hjälp. Om de kontaktar Morfar så kommer han antingen att berätta sagan om Fjällhäxan själv, eller visa dem mot boken som ligger i Mormor och Morfars sovrum. På sidorna i boken finns också tummavtryck som om någon haft krut på händerna när de vänt blad. Längst bak i boken står några formler de kan använda för att besvärja Mörkervarelserna.

*Mia saga, Mia dara
Jasina jasei
Era, erei.*

Sagan om Fjällhäxan:

”Det var en gång en kvinna med sinnet rent som snö. Hon var vacker och vän och ville alla i sin omgivning väl. I Lillgammliden var hon född och uppvuxen, bland fjällbjörkarna hade hon sitt hjärta och sin själ.

En varm vårdag återvände en kär gammal vän till byn. Han hade länge rest över haven och sett de mest otroliga ting men till sist hade hans själ kallats hem till byn. Men mannen var fattig. Han var rastlös och rastlösheten blev till bitterhet som spridde sig som hat i hans bröst. Han hatade sina enfaldiga kamrater bara för att de inte sett de under han bevittnat och han hatade fjällen, vargarna, älgarna, vinden, haukkan, han hatade allt.

Men kvinnan ville inte se hatet, hon såg bara honom, hon såg skönheten, hon såg den godhet hon själv besatt och som hon innerligt hoppades att han också ägde.

Och de gifte sig, och trots att de gifte sig så gifte de sig av olika anledningar och således med olika människor. Han gifte sig för pengar, och gifte sig så med dottern till den rikaste mannen och inte med sitt hjärtas tröst.

Hon gifte sig för kärleken och trodde sig vara gift med sitt hjärtas kärlek och inte med den man som bara såg henne för sin far.

I bröllopgåva gav han henne en kniv så som sin egen. För honom var detta ett varsel på vad som komma skall, att smärta var morgondagen. För henne betydde kniven att de skulle leva och dö för varandra.

Föga anade de att de båda en dag skulle få rätt, på ett sätt ingen av dem önskade. Knappt hade ett månvarv gått förrän kvinnan följde sin älskade upp för fjället. Där lämnade han henne för att dö med kniven som enda tröst. Sedan gick han ner och söp upp hennes pengar och levde på hennes mark.

På fjället svartnade kvinnas hud. Dyrt fick hon betala för den dumhet kärlek är. Men innan hon dog la hon sin frostskadade kind mot snön och viskade till de andar som vandrar över fjället på natten, de som föds ur Norrskenet. Hon bad om ännu en chans. Hon lovade sin själ för att få hämnas och för att få dela sin smärta med sin älskade, med hela hans folk. Andarna hörde och den natten svepte de in hennes blåsvarta kropp och tog bort smärtan.

Knappt hade solen gått upp förrän hela byn vandrade ut ur sina hem. Kallade av ett rop de inte förstod eller riktigt hörde vandrade de upp mot fjället. Där blev de kvar och likt kvinnan tvingades de känna smärtan när deras hud frös och dog. Deras skrik ekade över fjället men det enda som svarade var fler skrik, mer smärta. Och kvinnan såg på, hon grät inte, hon älskade inte, ty den som älskat och blivit sviken känner en ilska som inte liknar något. Där på fjället dog barn, vuxna och gamla under Fjällhäxans blick. Och när de dragit sin sista suck andades hon in kyla i deras munnar och de kunde åter gå, det kunde åter se, men de kunde inte tänka, inte tala, inte leva. För att släcka deras törst och hunger lät hon dem dricka hennes kalla blod. De var hennes och de tillhörde fjället så som hon gjorde.”

PAUS.**TEXT 2.**

Våra sagor följer vinden på fjället
Vi viskar bland löven.
Vi viskar om namnlösa hemligheter
Vi viskar om dödliga faror
Om minnen och sagor
Vi som vet vad som väntar

SCEN 6. Natt 2. Fullmåne. Mörkervarelserna.

På natten väcks återigen RP:na av Mörkervarelserna och genom fönstret ser det Ohlala lämna huset. Om de följer efter henne så kommer de gå vilse i skogen.

Plötsligt så ställs de öga mot öga med en Mörkervarelse, detta är Amandine. Först känner hon inte igen dem men när hon till sist förstår vilka de är så försöker hon kommunicera med dem för att förmå dem att bryta förbannelsen. Men hon kommer förmodligen att skrämman RP:na eftersom hon uttrycker sig med rosslande andetag, vrål och gnyeenden. Om inte RP:na springer därifrån så kommer hon att göra att utfall mot dem så att de blir rädda.

SCEN 7. Klas Hammarstrand.

RUMMET: Köket, Första Våningen

När RP:na sitter och äter frukost kommer plötsligt en ung man in. Klas Hammarstrand är byns nye präst, han är ung och attraktiv, ständigt leende. Men just den här morgonen ler han inte. I famnen håller han Oh lala som är avsvimmad och har långa rivsår över bröstet och magen. Han bär upp henne till sitt rum och sedan sätter han och Mormor sig i vardagsrummet för att tala. Om RP:na tjuvlyssnar så hör de Klas säga att Byborna är rädda och upprörda, de skyller allt på Familjen Jerome. Kanske är det bäst om mormor tar med sig Viola och Rättentått och flyttar? Mormor är förtvivlad och säger att hon inte kan förstå vad som hänt. Varför de tappat kontrollen, att "De" börjat bete sig underligt sedan Amandines olycka. Klas tröstar henne och mormor säger att Amandines var så lycklig att hon hade honom...

Klas kommer ner och säger att han hoppas få dem på Gudtjänsten så att de kan be för Viola. När Klas lämnar huset får han ett osynligt slag över bakhuvudet som närapå faller honom. Om Mormor märker detta, blir hon rasande och stänger in Morfars ande i en ring med salt, där måste han stanna tills någon flyttar på saltet.

SCEN 8. Gudstjänsten

Rummet: Kyrkan och Byn.

När RP:na nu vandrar kan någon av dem lägga märke till att läkarens hus är har någon slags röd markering på bron. Dock har de inte tid att undersöka tidigare innan det är dags för Gudtjänsten. Hela byn, ca 40 innevånare befinner sig i kyrkan. De vänder sig alla om när RP:na kliver in i kyrkan. Prästens predikan handlar om att man måste hålla ihop inom byn och driva ut ondskan. Gradvis blir stämningen mer och mer tryckt och folk viskar om familjen Jerome.

När Gudstjänsten är slut och RP:na kommer ut så står det en Mörkervarelse på kyrktoget. Läkaren som inte var med på Gudstjänsten har blivit attackerad och dödad. Mormor går emot Mörkervarelsen och blir attackerad, hon får ett djupt rivsår i halsen och kan inte längre tala. Till sist utropar Klas, "Vik hädan!" och då gör Mörkervarelsen faktiskt det och lämnar

platsen. Stämningen blir orolig och hatisk och några ungdomar i byn börjar kasta sten på RP:na, som får hjälp av Klas som bjuder hem dem till sig för att ta hand om Mormors sår.

SCEN 9. Prästen.

Rummet: Prästbostaden. Enplanshus. Sovrum, Vardagsrum och kök, Toalett. Kniven har legat på spiselkranen men har nu flyttats och ligger gömd i bibeln som står i bokhyllan i Vardagsrummet.

Hemma hos Klas tar Klas med sig Mormor in i sovrummet för att hon ska få vila.

RP:na blir inledda i vardagsrummet. På spiselkranen kan de se ett fint lager krut (för att besvärja kniven var Mormor tvungen att smörja in den i krut). Det finns också ett avlångt märke så det ser ut som något legat där och sedan flyttats. Om de undersöker kan de se att Klas har krut på händerna och att en bok (bibeln) i bokhyllan också har krutrester...

Om RP:na söker så kan de finna bibeln i bokhyllan där kniven är gömd. Kniven kan bara förstöras om dess tvilling är förstörd och tvillingen tillhör Fjällhäxan. Med hjälp av krut och Morfars bok kan de besvärja kniven och kontrollera Mörkervarelserna.

Klas kommer tillbaka och meddelar att Mormor mår bra men nog måste vila, det är nog bäst om RP:na tar med sig henne hem och stannar där.

SCEN 10. Anfall.

Rummet: Villa Chuchoter, Skogen.

När RP:na kommer hem märker de att någon strukit blod på deras farstubro. (Här har Råttentått försvunnit ur huset för att söka rätt på Amadine)

Om RP:na stannar tills mörkret faller (ca 2 timmar) så kommer Mörkervarelserna att anfälla huset och tvinga dem att fly och lämna Mormor (som ändå anser att hon klarar sig själv, hon har ju både Ohlala och morfar).

Om RP:na märker att Råttentått är borta så bör de inse att han vandrat upp mot Fjället längs skoterleden. Om de inte själva förstår de så kan SL "placera" en ledtråd i hans rum, t.ex ett foto av sin mamma eller så.

Om de ger sig av efter Råttentått eller om de flyr från huset spelar ingen roll. De kommer hur som helst inte att finna Råttentått förrän han vill bli hittad. När det följer skoterleden gäller det att de kommer ur skogen illa kvickt för Mörkervarelserna finns överallt och de har fått smak på blod. RP:na kan höra dem och se dem komma halvkrypandes efter skoterleden bakom dem!

När de väl kommer ut på fjället så stannar Mörkervarelserna, hit vågar inte ens de gå! I början är allt lugnt och stilla men snart vaknar andarna till liv. Fjällandarna är skuggor som rör sig över snön och fjället, om de nuddar en så blir den kroppsdelgenast förfryst.

På fjället härskar Fjällhäxan och hon har ingenting emot lite besök. Genom att viska i RP:nas öron, locka dem och stryka dem över håret, smeka dem över kinden osv, skrämmer hon upp dem och lurar dem att gå vilse på fjället.

När RP:na snart inte orkar längre, fryser och är rädda, så finner de Fjällhäxans grotta som ligger under isen på en fjällsjö.

SCEN 12. Fjällhäxan.

Rummet: Fjällhäxans grotta.

Fjällhäxan är vithårig och mycket vacker och hennes hud är blåaktig som is. Men när hon vill kan hon ändra sitt utseende, hon är dock ständigt lika isande kall. När RP:na smyger sig in i grottan möts dem av en underlig syn nämligen sin egen mor Alice! Det är förstås bara Fjällhäxan som leker med dem, vilket de kommer att märka om de tar i henne eller om de lägger märke till jaktkniven hon ständigt bär i en silverkedja om halsen.

För att döda Fjällhäxan måste de komma nära henne och sticka kniven (det spelar ingen roll vilken av dem) i hennes hjärta men om de rör i henne så blir de förstenade till dess att hon är död. Så länge hon inte rör dem direkt på huden händer dock ingenting. Fjällhäxan är fruktansvärt fåfång och speglar sig ständigt i en stor spegel i is. Om de smickrar henne så faller hon fort till föga och de kan lättare närma sig henne.

Om RP:na fått tag på kniven kan de använda den för att köpslå med Fjällhäxan. T.ex om Fjällhäxan förstenat någon av dem kan de övertyga henne om att at bort försteningen om hon har kniven.

Om de dödar Fjällhäxan så blir Mörkervarelserna återigen människor.

SCEN 12b. Alternativt slut.

Rummet: Haukkan. En sjö på fjället där isen aldrig fryser.

Om RP:na hittar kniven hos prästen kan de gå till Ohlala och be om hjälp. Hon kommer då att berätta att de måste stryka krut på jaktkniven och kasta den i Haukkan, en sjö på fjället där isen aldrig fryser.

När RP:na ger sig av så blir de jagade av Mörkervarelserna. Eventuellt kan de bli fångade av Mörkervarelserna som kommer närmare och närmare. Då kommer Råttentått och går rakt in bland Mörkervarelserna. En av Mörkervarelserna attackerar honom men stoppas av en annan Mörkervarelse (Nämligen Amadine som känner igen sin son). Han uppehåller Mörkervarelserna så att RP:na kan fly. Om RP:na försöker ta med sig Råttentått kommer Amadine att anfalla för att få ha honom kvar.

När de kommer ut på fjället så försöker Fjällhäxan hela tiden locka dem till sig. Om hon lyckas eller inte beror på om RP:na lyssnar på hennes lockelser och viskningar. Om RP:na håller ihop och lyckas övertyga varandra om att inte lyssna och håller sig till leden så finner de till sist Haukkan. Vid Haukkan är det helt stilla och underbart vackert sjöns vatten är klartblått och så stilla att man kan tro att det ligger is på sjön. Om RP:na slänger kniven i Haukkan så är det dem som kontrollerar Mörkervarelserna.

De kan nu gå ner från Fjället i säkerhet och hämta med sig Råttentått hem.

SLUTTEXT.

Vi viskar i natten Vi viskar våra namn för att inte glömma, vilka vi är.

Vi som vet. Vad fasa är, vi är fasa.

Vi som hör. Hör skaren brytas under våra svarta fötter

Vi som ser, ser våra svarta händer och vår kalla hud lösgöra sig från skuggorna.

Vi som känner. Känner deras hjärtan som dunkar. Känner blodet rusa genom deras tunna ådror, känner törsten i våra frusna strupar.

VISKNINGAR.

Författare: Lina

Äventyr till Sävcon 2007

2020-01-30

Vi vet att det aldrig är för sent...

Övriga slut.

1. Om de dödar en Mörkervarelse med någon av knivarna så bryts förtrollningen och Mörkervarelserna blir "fria" från sin blodtröst och flyr över fjället. Men de förblir Mörkervarelser.

2. De kan också stryka blod på prästens bro, då kommer han att bli överfallen, men om Mörkervarelserna finner kniven blir de herrar över sig själva och attackerar byn.

Äventyr till Sävcon 2007

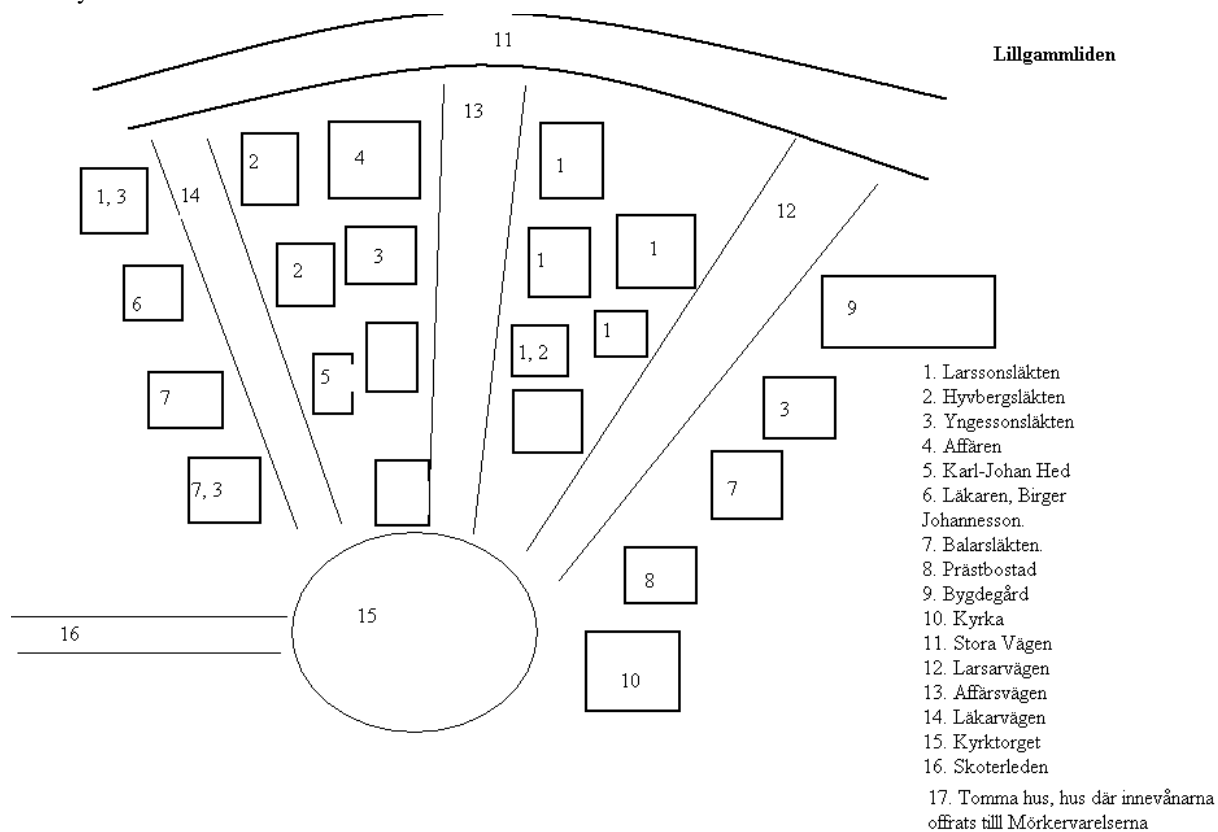
VISKNINGAR.

Författare: Lina
2020-01-30

VISKNINGAR.

Äventyr till Sävcon 2007

Författare: Lina
2020-01-30



Lucille/Lucas Jonsson

Maj 1992

Cilla/Ludde är alltså yngst i familjen. Faktiskt, yngst på riktigt. Tillochmed Tvillingsystem/brodern Emmanuelle/Emanuel är äldre. 2 minuter men ändå. Lucille/Ludde går nästan alltid med näsan i en bok och har läst allt som är läsbart, det enda han/hon inte läser det är tonårstidningar, om det inte finns någon novell i dem. Vad gäller böcker så går han/hon igenom olika faser vad gäller läsningen. Förra månaden var det Fem som var intressantast. Innan det så var det en period då han/hon läste allt av J.R Tolkien. Den här månaden är det Lifarens Guide till galaxen som ska läsas! Vad gäller familjen så är Ludde/Cilla väldigt fäst vid sina syskon även om de umgås rätt sällan.

Tycker om: Böcker

Avskyr: Konst

Bär alltid med sig: En bok

Rädd för: Smärta

Mamma: Alice Jerome-Jonsson

Pappa: Jim Jonsson

Om de andra:

- * Emmanuelle/Emanuel: Den äldsta av de två tvillingarna alltså näst yngst i familjen. Om man söker efter Emmanuelle/Emanuel så hittar man henne/honom i snowboardpisten eller skateboardrampen. 15 år.
- * Marin/Marina: Konstnärssjäl i familjen. Hon/han döptes till Karl/Katarina men bytte namn när han/hon var 12 år. 16 år.
- * Anna/Andreas: Går tvåan på gymnasiet och pluggar till journalist i Uppsala han/hon bor därför inte hemma. 17 år.
- * Jonna/Johan: Den äldsta i syskonskaran. Går Barn och Fritid. 18 år.

Emmanuelle/Emanuel Jonsson

Maj 1992

Emmanuelle/Emanuel har aldrig varit speciellt förtjust i skolan. Det är så tråkigt! Enda gången skolan är kul är på idrotten eller när man lyckas sätta sin tag på rektorns dörr! Det är mycket roligare att vara ute med kompisarna och åka skateboard eller snowboard. Emanuel/Emmanuelles dröm är att ta VMguld i snowboard.

Tycker om: Att röra på sig

Avskyr: Att läsa

Bär alltid med sig: En svart spritpenna

Rädd för: Ingenting! (Okej då, litegrann för Mörker, kanske.)

Mamma: Alice Jerome-Jonsson

Pappa: Jim Jonsson

Om de andra:

- * Lucille/Lucas: Den yngsta av de båda tvillingarna. Går oftast med näsan i en bok. 15 år.
- * Marin/Marina: Konstnärssjälén i familjen. Hon/han döptes till Karl/Katarina men bytte namn när han/hon var 12 år. 16 år.
- * Anna/Andreas: Går tvåan på gymnasiet och pluggar till journalist i Uppsala han/hon bor därför inte hemma. 17 år.
- * Jonna/Johan: Den äldsta i syskonskaran. Går barn och fritid. 18 år.

Marin/Marina Jonsson

Januari, 1991

Marin/Marina är 16 år och har precis börjat Bild och Form på Midgårdsskolan i Umeå. Detta passar Marin/Marina perfekt eftersom hon är konstnärssjälens i familjen, även om detta inte är helt lätt med 2 storsyskon och 2 småsyskon. Det är tydligt att Marin/Marinas mor Alice är den som fört över konstnärsgenen och den har tydligen hoppat över alla andra syskon! När Marin/Marina var 12 bytte hon namn till Marin/Marina för att försöka lämna sitt vanliga Svensson liv bakom sig. Innan dess hette hon/han Karl/Katarina.

Tycker om: Färgen Marinblått

Avskyr: Att sporta.

Bär alltid med sig: Ett skissblock med penna.

Rädd för: Höjder

Mamma: Alice Jerome-Jonsson

Pappa: Jim Jonsson

Om de andra:

- * Lucille/Lucas: Den yngsta av de båda tvillingarna. Går oftast med näsan i en bok. 15 år.
- * Emmanuelle/Emanuel: Den äldsta av de två tvillingarna alltså näst yngst i familjen. Om man söker efter Emmanuelle/Emanuel så hittar man henne/honom i snowboardpisten eller skateboardrampen. 15 år.
- * Anna/Andreas: Går tvåan på gymnasiet och pluggar till journalist i Uppsala han/hon bor därför inte hemma. 17 år.
- * Jonna/Johan: Den äldsta i syskonskaran. Går Barn och Fritid. 18 år.

Anna/Andreas Jonsson

Januari 1990

Anna/Andreas går andra året på Journalistlinjen och bor därför i Uppsala, långt ifrån familjen, det är inte lätt men det går och lite får man uppoffra för att nå sitt mål. Och Anna/Andreas har sitt mål klart för sig, han/hon ska bli journalist och arbeta för amerikanska The Times! Så det är lika bra att lära sig hur man bor långt borta för när Anna/Andreas går ut gymnasiet bär det av till USA och New York, så just nu går den mesta tiden till att skapa sig kontakter och försöka förbereda sig. T.ex så har han/hon skaffat sig en flickvän/pojkvän i USA nämligen Liz/Teddy. De träffades över MSN och har aldrig träffats IRL.

Tycker om: Att undersöka saker

Avskyr: Natur

Bär alltid med sig: Sin laptop

Rädd för: Vilda djur

Mamma: Alice Jerome-Jonsson

Pappa: Jim Jonsson

Om de andra:

- * Lucille/Lukas: Den yngsta av de båda tvillingarna. Går oftast med näsan i en bok. 15 år.
- * Emmanuelle/Emanuel: Den äldsta av de två tvillingarna alltså näst yngst i familjen. Om man söker efter Emmanuelle/Emanuel så hittar man henne/honom i snowboardpisten eller skateboardrampen. 15 år.
- * Marin/Marina: Konstnärssjälén i familjen. Hon/han döptes till Karl/Katarina men bytte namn när han/hon var 12 år. 16 år.
- * Jonna/Johan: Den äldsta i syskonskaran. Går Barn och Fritid. 18 år.

Jonna/Johan Jonsson

December 1989

Om exakt 1 månad fyller Jonna/Johan 18 år! Men det är långt dit och just nu går Jonna/Johan Barn och Fritid på Dragonskolan. Jonna/Johan är äldst av alla syskonen och känner därmed ett visst ansvar, speciellt för tvillingarna som är yngst men det är inte helt lätt att hålla ordning på alla syskonen och Jonna/Johan blir oftast den som försöker medla mellan syskonen.

Jonna/Johan försöker att se till att syskonen håller ihop och umgås så mycket som möjligt! Han/Hon tycker om att gå på promenader och är en riktig morgonmänniska!

Tycker om: Naturen

Avskyr: Bråk

Bär alltid med sig: Sin favorithalsduk

Rädd för: Att tappa bort sig, eller någon annan.

Mamma: Alice Jerome-Jonsson

Pappa: Jim Jonsson

Om de andra:

- * Lucille/Lukas: Den yngsta av de båda tvillingarna. Går oftast med näsan i en bok. 15 år.
- * Emmanuelle/Emanuel: Den äldsta av de två tvillingarna alltså näst yngst i familjen. Om man söker efter Emmanuelle/Emanuel så hittar man henne/honom i snowboardpisten eller skateboardrampen. 15 år.
- * Marin/Marina: Konstnärssjälens i familjen. Hon/han döptes till Karl/Katarina men bytte namn när han/hon var 12 år. 16 år.
- * Anna/Andreas: Går tvåan på gymnasiet och pluggar till journalist i Uppsala han/hon bor därför inte hemma. 17 år.

Musik.

1. Intro.
 - You can hear them dancing. Oliver Shanti and Friends.
2. Början, läsningen av texten. Och slutet, sista texten.
 - Greensleaves. Celtic Spirit.
3. Spänning, bakgrund.
 - Apostle Corplab. Deus ex Invisible war
4. Villa Chutchoter.
 - Suspria. Goblin
5. Spänning, bakgrund.
 - Rite of Spring. Stravinsky
6. Skogen. Trevlig.
 - Wilderness. Oliver Shanti and Friends
7. Skogen.
 - Creatures that kissed in cold mirrors. Cradle of Filth
8. Spänning, bakgrund.
 - Eldfågel. Stravinsky
9. Spänning, bakgrund.
 - Tarsus Apartments. Deus ex Invisible war.
10. Fjällhäxans grotta.
 - Dragonslayer. Escaflowne OST.