NO ONE HERE GETS OUT ALIVE

Äventyr för KULT till Uppcon 92
av Gunilla Jonsson och Michael Petersén
för fyra spelare
ungefärlig speltid sex timmar

INLEDNING

Äventyret (vars titel på grund av omskrivningar har föga med handlingen att göra) utspelar sig i Uppsala påsken 1992. Rollpersonerna är ungdomar i yngre tonåren, tre syskon och en pojkvän till de andras storasyster. Se till att spelarna förstår att de ska spela barn. Skräckstämningen bygger på att de är värnlösa inför en grym och obegriplig vuxenvärld. För att det ska fungera måste de gå in i rollen som barn. Försök hindra spelarna från att göra alltför starka kopplingar till barnböcker med syskonskaror, typ Fem-böckerna. Det leder troligen lätt till ett stereotypt rollspel. De ska spela riktiga, levande barn.

Syskonen kommer från en ålderdomligt högborgerlig familj, en antikverad och rigid värld innesluten i sig själv. Beskriv stämningen i familjen innan ni börjar så att spelarna kommer in i den. Använd familjemedlemmar och miljön i huset för att förstärka känslan av instängdhet. Överdriv den gärna så att den tangerar gränsen för det absurda eller surrealistiska, men utan att helt släppa taget om verkligheten.

Återskapa ett barns perspektiv på tillvaron - allt är större, farligare, viktigare och ohanterligare än för en vuxen. Barn bortrationaliserar inte gärna övernaturliga händelser, de kan svälja ganska mycket. Beskriv allt, också det mest absurda, på ett sakligt sätt.

En del av handlingen rör sig på ett symboliskt plan. Familjens hus representerar ett förstelnat paradis med kunskapens träd på gården. Föräldrarna är på samma gång Gud och Adam och Eva fångna i Edens lustgård. Under huset och i drömmen vilar Ormen, som förkroppsligar både det förtryckande och befriande i det outtalade, särskilt i sexualiteten. Barnen måste bryta sig loss för att inte formas till föräldrarnas avbild och bli Ormens slavar.

Alla har inte den bibliska paradismyten aktuell i huvudet och spelarna har olika vana att läsa symboler, så du får avgöra själv hur tydlig du måste vara för att den symboliska delen av handlingen ska gå fram. Om de inte begriper någonting kan du bli övertydlig och ösa antydningar över dem i miljöbeskrivningen och när de pratar med folk. Verkar de förstå kan du vara försiktigare, det är aldrig roligt att få något skrivet på näsan. Undvik till exempel att nämna mammas och pappas namn för barnen om de inte frågar efter det. De kallar sina föräldrar mamma och pappa och funderar i normala fall inte över deras förnamn.

BAKGRUNDEN

På Wedholmsgatan i Uppsala, en föga känd sidogata till Skolgatan, ligger ett hus i två våningar från 1600-talet. Vid ingången till huset vaktar två stenänglar av obestämbar ålder. Inne på gården står ett gammalt mullbärsträd, ett träd som normalt inte kan växa så långt norrut. I huset bor disponent Adam Biörck, hans fru Eva, deras barn, släktingar och tjänare.

Huset på Wedholmsgatan är i själva verket resterna av den Edens lustgård där de två första människorna levde. Adam och Eva Biörck är mänsklighetens ursprungliga föräldrar, två uråldriga gudar som har fångats i illusionen tillsammans med oss andra och försvagats på samma sätt som vi. De klamrar sig fast vid resterna av sitt förstelnade paradis, där de fortfarande har någon makt. Utanför det skulle de vara vanliga människor.

I sin fångenskap har de slutit en pakt med Ormen, en inkarnat av Astaroth som regerar över drömmarna och det omedvetna. De ger Ormen fritt tillträde till sina egna och sina barns drömmar, där den har makt att krossa dem och göra dem till sina tjänare. De låter den lägga sina ägg i vissa av barnen, så att de kan föda Ormens avkomma. I utbyte styr Ormen barnens tankar och drömmar så att de lyder föräldrarna i allt.

Paret Biörck har byggt upp en dynasti bestående av sina barn och ättlingarna till barnen de har fått i fångenskapen. De har bott i Uppsala sedan stadens grundande och har släktingar över hela staden. På ett informellt plan har disponent Biörck stor makt. Han kan tysta ned skandaler, stoppa polisutredningar och få folk avskedade eller till och med dödade.

Föräldrarna upprätthåller sin makt genom en total kontroll över sina barn. De tillåter inte att barnen knyter känslomässiga band till några andra än sina föräldrar. Alla kärleksförhållanden och nära vänner är tabu. Du kan visa det genom att framställa alla som står under föräldrarnas makt som vuxna barn, ensamma och utan kontakt med andra.

Tre av rollpersonerna, tvillingarna och Ann, är barn till paret Biörck. De är inte medvetna om vad föräldrarna egentligen är, om Ormen eller om att de ''morbröder'' och ''mostrar'' som bor med dem i huset egentligen är deras äldre syskon. De har ännu inte helt kommit under föräldrarnas kontroll eller impregnerats med Ormens ägg. De är för unga.

Deras äldre syster Ylva, som är 17 år, har sedan hon kom i puberteten försökt skydda sig mot Ormen och föräldrarnas kontroll. Hon har haft hjälp av Fredrik, en ''morbror'' (egentligen en äldre bror) som bor i familjen. Utanför familjen har hon ett kärleksförhållande med Niklas, den fjärde rollpersonen, i yttersta hemlighet. Hon vet att föräldrarna skulle fördöma det och få Niklas bortskickad om det kom fram.

Ylva har försökt skydda sina yngre syskon, men när handlingen börjar har föräldrarna lyckats lura av henne en skyddande amulett genom att hota att döda hennes syskon. Hon bär på Ormens ägg och är på väg att helt falla under föräldrarnas makt. Samtidigt har hennes samarbete med morbror Fredrik avslöjats. Ormen har lagt ett ägg i honom och han kommer att dö när barnet han bär inom sig föds fram. Ylva uppfattar situationen som hopplös. Hon väljer att konfrontera Ormen och dör i äventyrets inledning.

Tvillingarna är ett hot mot föräldrarna och Ormen. Ormen kan inte kontrollera dem, tvillingskapet ger dem en magisk styrka. Tidigare när tvillingar har fötts i familjen har en av dem dödats någon gång under

barndomen. Helst ska den ena tvillingen döda den andra, och på så sätt kapa alla band till syskonet. Annars kan en del av makten leva kvar i den överlevande tvillingen. Riktigt farliga blir tvillingarna när de blir vuxna. De har ett gemensamt omedvetet och gemensamma drömmar där Ormen inte får fotfäste. Om tvillingarna utvecklar starka kärleksband kan de hota Ormen.

Äventyrets tvillingpar är 13 år gamla. De är på väg att bli vuxna och i normala fall skulle en av dem tvingats döda den andra redan för några år sedan. Men deras storasyster Ylva och ''morbror'' Fredrik har skyddat dem. Fredrik hade själv en tvillingbror som han tvingades döda som barn. Han vill sona sitt brott genom att rädda rollpersonerna. Spelarna ser förmodligen kopplingen till Kain och Abel på ett rätt tidigt stadium (åtminstone gjorde våra testspelare det).

Under äventyret går tvillingflickan, Malin, in i puberteten och får sin första menstruation. Det blir akut nödvändigt för föräldrarna och Ormen att hon dör medan hennes bror fortfarande är ett barn och kan kontrolleras.

HANDLINGEN

Handlingen utspelar sig under påsklovet 1992. Tisdagen före påsk får Niklas Rogstam ett brev från sin flickvän Ylva, ett avskedsbrev där hon antyder att hon kanske kommer att dö och ber honom försöka skydda hennes yngre syskon om hon inte finns kvar i livet. Hon varnar honom för Henry, en man som hon har umgåtts en del med. Hon har insett att Henry är ett av Ormens barn, son till ''moster'' Karoline som bor tillsammans med familjen Biörck. Ylva bär själv på ett av Ormens ägg och tänker konfrontera Ormen hellre än att föda dess barn och krossas av den.

När handlingen börjar har hon redan gått in i drömvärlden med hjälp av en statyett av Morpheus, drömmarnas gud, och mött Ormen. Hon har inte överlevt konfrontationen och ligger död på sitt rum när Niklas får hennes brev.

Hennes döda kropp återfinns och småsyskonen skickas till sina rum för att de inte ska se vad som har hänt. Hela händelsen förtigs sedan. Syskonen får stränga order att inte prata om Ylva. Om någon frågar ska de säga att hon har rest bort. Ylvas rum töms på saker och hennes privata böcker och anteckningar låses in i pappas arbetsrum, tillsammans med Morpheusstatyetten. Natten efter systerns död har syskonen drömmar där de möter Ormen och inser att tvillingarna har ett särskilt öde.

Polisen söker rätt på Niklas och plockar in honom för brutala förhör. Han varnas att inte rota i Ylvas död eller störa familjen och slängs blåslagen ut av polisen.

Syskonen och Niklas börjar undersöka vad som har hänt. De måste göra det i hemlighet för att inte väcka föräldrarnas misstankar. När föräldrarna inser att barnen söker förbjuden kunskap blir de obehagligare, auktoritärare och våldsammare. De visar sidor som barnen aldrig tidigare har sett.

Rollpersonerna kan kontakta ett antal människor för att få reda på vad som hände med Ylva. Morbror Fredrik kan berätta en del, men inte särskilt mycket. Han är kontrollerad av föräldrarna och Ormen. När han försöker berätta öppet vad han vet får han fruktansvärda kramper. Det är dels föräldrarnas kontroll, dels ägget i honom som hindrar honom från att tala. När han bestämmer sig för att ändå hjälpa rollpersonerna och tala om för dem hur de kan undkomma, föds ormens avkomma fram ur honom och han dör.

Henry, moster Karolines barn med Ormen, var en god vän till Ylva. Han sökte sig till henne för att komma närmare sin ''far'' och sitt ursprung, även om han inte medvetet känner till vilka som är hans föräldrar. Hon drogs till honom därför att han var en mer hanterbar version av Ormen, som hon i viss mån kunde kontrollera. (Det här är bitvis en koppling till Laura Palmers förhållande till Leo i Twin Peaks. Det är bara bra om spelarna inser det, då har de lättare att förstå vad handlingen går ut på). Henry vet ingenting om Ormen eller föräldrarnas ursprung, men han kan indirekt ge rollpersonerna en insikt om föräldrarnas makt och ge dem antydningar om Ylvas rädsla för Ormen och föräldrarna.

Genom Henry kan rollpersonerna träffa en annan god vän till Ylva, Angelika. Ni som spelade ''Eldens barn'' på Lincon i år känner igen henne som flickan från mentalsjukhuset. Hon är ingen helt mänsklig varelse utan Astaroths, det här fallet Ormens, ljusa skugga. Hon sökte sig till Ylva för att komma närmare Ormen och kan ge rollpersonerna en del information.

Andra i familjen, som storebror Richard och moster Karoline kan också ge indirekt information, men de berättar ingenting rakt ut. Föräldrarna berättar ingenting. De blir bara misstänksamma om barnen frågar dem om förbjudna saker.

Genom att ta sig in i faderns arbetsrum kan rollpersonerna komma över Ylvas kvarlämnade papper och statyetten av Morpheus. Rollpersonerna kan läsa om hennes möten med Ormen, ofta personifierad av Henry, och om hur hon gick in i drömvärlden för att konfrontera Ormen. Där finns också antydningar om tvillingarnas öde.

Kvällen efter Ylvas död materialiserar sig Ormen för Adam Biörck och förklarar att syskonen måste tvingas lämna ifrån sig de skyddsamuletter de har fått av Ylva. Föräldrarna kommer sedan under hela äventyret att försöka locka av dem amuletterna, först med lämpor och sedan med regelrätta hotelser.

Syskonen inser när de har haft sina drömmar, mött Henry och läst i Ylvas drömbok att de måste konfrontera Ormen. Det måste göras i drömmen. Genom att gå in i drömmen med hjälp av Morpheus bilden kan de se klart och agera i drömmen, de blir inte bara passiva iakttagare.

I drömmen konfronterar Ann Ormen och lyckas få kontroll över den genom att inte backa undan inför den. Tvillingarna har en mer undanskymd roll i den scenen.

Föräldrarna börjar bli rädda för tvillingarna. Morgonen efter Ylvas död skiljer de dem åt och ger dem olika rum. De börjar gradvis bereda Johan på att han ska döda systern. Pappan visar Johan en dolk med ett Janusansikte och förklarar att kniven absolut inte får visas för systern eller vidröras av henne. Pappan försöker få över Johan på sin sida genom att utmåla honom som speciell.

På långfredagsmorgonen låser de in Malin i källaren och ställer Johan inför ett ultimatum. Han måste döda sin syster med kniven. Om Johan vägrar misshandlas han svårt av pappan. Han får till kvällen att tänka igenom saken och ändra sig.

Barnen måste agera. Genom Ormen och morbror Fredrik kan de få reda på att mullbärsträdet är kunskapens träd, att frukten därifrån ger dem förmågan att se klart. De måste se sanningen och inte svika varandra, förklarar

morbror Fredrik. Han dör när han berättar vad han vet. Ormens avkomma föds fram ur honom.

När de äter bären från mullbärsträdet ser de huset bortom illusionerna, en halvdöd och igenvuxen trädgård. De kan söka sig fram genom trädgården till den plats där de har gömt dolken som Johan fick av pappa. Genom att förstöra den bryter de banden mot föräldrarna, som sjunker ihop och blir till förtorkade gamlingar och flyr.

Två änglar, änglarna från porten till deras hus, kommer och för dem ut ur trädgården och de står vid huset igen. De ser plötsligt att huset runt gården är en ruin. Deras släktingar som står på gården lyfter upp de orkeslösa föräldrarna och bär in dem i huset. De säger åt rollpersonerna att de måste lämna huset, de har svikit alla. Änglarna har försvunnit från porten. Bakom dem försvinner huset.

ROLLPERSONERNA

En stor del av handlingen hänger på tvillingarna. Det är genom att vägra ge upp känslorna för varandra de kan trotsa föräldrarna. För att det ska fungera måste de ha starka känslor för varandra. Förklara det för dem innan ni börjar spela. Likaså fungerar slutet bäst om Ann och Niklas utvecklar känslor för varandra. Då hamnar inte Niklas utanför händelsernas centrum på slutet. Hans roll är att agera ute i verkligheten utanför hemmet. Han är äldre och har lättare att agera utåt. Se till att han inte hamnar utanför syskongruppen, utan är med hela tiden. Barnen kan vid behov gömma honom på sina rum så att han hela tiden finns i huset.

FAMILJEN BIÖRCKS HUS

Största delen av handlingen utspelar sig i det döda paradiset som har tagit formen av familjen Biörcks vindlande 1600-talshem. Var tydlig i beskrivningen så att spelarna ser kopplingarna till en trädgård. Hela huset är fyllt av blomsterrankor, dörrar tillverkade i olika träslag, bilder från trädgårdar och groteska, prunkande växter. Platsen är organisk, men samtidigt död och förstenad. Huset har inga fönster ut mot gatan, bara in mot gården. Nedan anges vilka blommor och träslag som förekommer i huset, men det är inte något som rollpersonerna alltid känner till. De kan identifiera de vanligaste blommorna och träslagen.

I sista avsnittet ser rollpersonerna huset bakom illusionerna som en förvuxen och halvdöd lustgård. För att orientera sig där måste de jämföra lustgården med ornament och inredning i huset, så beskriv miljön för dem under spelets gång.

De dörrar som är låsta går till rum där syskonen normalt inte får vistas. Om de inte är låsta vistas någon vuxen i rummet de leder till. Mamma, pappa och Herman har nycklar till hela huset. Wilhelm har nycklar till ytterdörrarna och källardörren.

BOTTENVÅNINGEN

1. Gården

Porten in till huset är av koppar, prydd med rankor av stiliserade mullbärsblad. En välvd gång leder in till gården. Två stenänglar med svärd i händerna är uthuggna ur hörnen. Gården är kullerstenslagd och domineras av det taggiga, snåriga svartmullbärsträdet som bär frukt året runt. Barnen har tidigt fått lära sig att inte röra bären för att de är oerhört giftiga. Natten till fredagen mognar bären från rödgröna till svarta. Äter rollpersonerna de omogna bären får de hallucinationer. De mogna bären hjälper dem att se genom illusionerna. Under trädet finns en gammal stenbänk med ett janusansikte uthugget i ytan. Halva ansiktet är borthugget. I stora krukor mot norra väggen står några små citrusträd och ett fikonträd. Väggarna är täckta av murgröna och klematis.

2. Portvakten Wilhelm

Wilhelm bor i ett litet, spartanskt möblerat rum med en kokvrå in mot gården. Han har en smal, ranglig säng, en kokplatta och en bärbar svartvit TV på en stol. På väggarna hänger kopparstick ur Dorés illustrerade bibel. En järneksbård i stuck löper runt taket. Wilhelm är här på kvällar och nätter. På dagarna rör han sig runt i huset.

3. Moster Karolines blomsteraffär

Luften är tung av blomdoft och fukt. I skyltfönstret, runt väggarna och på piedestaler mitt i rummet står snittblommor och enstaka krukväxter. Karoline är specialiserad på orkidéer av alla typer. Orkidébårder löper runt taket och på väggarna hänger akvareller av orkidéer som Karoline har målat. På många av bilderna ringlar sig en orm runt blomman.

4. Moster Karolines rum

Väggarna är täckta av orkidéakvareller och rummen är fyllda av krukor och vaser med orkidéer. Luften är tung. Möbleringen är gammaldags med en uppbäddad säng i det inre rummet och möbler av päron- och körsbärsträ täckta med spetsdukar. Karoline sitter i det yttre rummet och syr eller målar vid fönstret på kvällarna.

I en fotobok dold under en hög floror i ett skåp i inre rummet finns bilder av Henry, de flesta från när han var mycket liten. Där finns också ett par brev från Henry där han frågar efter sin fars identitet.

5. Hallen

Golvet är lagt med parkett av granatäppelträ och röda granatäppelblommor bildar en bård uppe vid taket. På östra väggen hänger speglar med samma mönster. Trappan är av ek. Två stora fläckbladiga fikusar står på vardera sidan om ytterdörren. Ytterdörren är av koppar med en dörrklapp formad som en grinande drake. En modern ringklocka finns också.

6. Nedre matsalen

Här äter familjen sina måltider i vardagslag. Hela familjen med Richard, Fredrik och Karoline är närvarande vid middagen. Golvet, två av dörrarna och

möblerna är av bok. Takbården är stiliserade vitsippor. Matbordet är långt och stort. Vid middagar sitter mamma och pappa på var sin kortsida. Längs väggarna finns vitrinskåp med porslin. Mot norra väggen står en bänk med papyrusgräs i två krukor.

7. Lilla salongen

En kakelugn med kamomillmönster står mot västra väggen, med några nedsuttna korgstolar framför. Längs väggarna finns några bokhyllor, mest med religiös och jordbruksteknisk litteratur från 1800-talet. Ett litet bord i päronträ med högryggade stolar står mitt i rummet. Vid fönstret finns en länsstol och ett litet bord där mamma ibland sitter och läser på kvällarna. Golvet och dörrarna är av päronträ. En pelargonia står i fönstret och en hibiskus, stor som ett träd, står vid kakelugnen.

8. Köket

Ett gammaldags kök med en murad ugn, en stor järnspis och en mindre, modern elspis. Det finns inget fönster, bara en dörr ut mot gatan. Runt väggarna finns arbetsbänkar. Mitt i rummet står ett arbetsbord. Maj-Britt är här på dagarna och Nadia och Maria sitter ofta här och röker. Inredningen är av bok och lind, golv och dörr av lind. Vidjerankor bildar ett mönster uppe vid taket. På en hylla bredvid dörren står ett hundratal bruna lerkrus med olika torkade kryddväxter. I krukor i skafferihörnet växer kryddväxter.

9. Kokerskan Maj-Britt

Ett spartanskt möblerat rum med en smal säng, ett litet bord med en broderad duk och en radio. Bredvid sängen står ett nattduksbord med några tummade romaner. Möblerna och golvet är av furu. En lingonmönstrad stuckbård löper längs taket. Maj-Britt är bara här när hon sover. En hortensia står i fönstret.

10. Nadia och Maria

De två tjänsteflickorna sover tillsammans i en gammal blå utdragssoffa, målad med gullvivemönster. I övrigt består möbleringen av en byrå och en radio. När Nadia och Maria inte har något att göra drar de sig tillbaka hit eller sätter sig i köket och röker. Möblerna och golvet är av furu. En stor papegojskjärt står i en kruka på golvet.

11. Herman

En smal furusäng, en stol och ett klädskåp utgör enda möbleringen. Här finns inte ens en radio. Herman är bara här när han sover. Två blommande kaktusar står i fönstret.

12. Morbror Fredriks arbetsrum

Rummet är möblerat med tunga möbler i mahogny och teak. Golvet är lagt med teakparkett och längs taket löper en stuckbård med tropiska kärlväxter. Den dominerande möbeln är det stora skrivbordet, täckt av pappershögar. I ett hörn finns en läsfåtölj och inmurad i sydvästra hörnet en kakelugn. Väggarna är täckta med bokhyllor. Nästan alla böcker är på hebreiska, latin eller gammelgrekiska. Mycket är ockult eller religiös litteratur. På väggarna

hänger kopparstick med bibliska motiv. Mot ena väggen breder en stor monstrea ut sig och i ett hörn står Fredriks stjärnkikare. Morbror Fredrik är nästan alltid här på dagarna.

13. Morbror Fredriks sovrum

Samma tunga möbler i teak och mahogny som i arbetsrummet. Här har takbården klängväxtmotiv. Ett stort sileshår står under en lampa innanför dörren. En gullranka täcker väggen bakom den uppbäddade sängen. På golvet ligger en matta med djurmotiv, en björn som dödar en hjort. På en byrå står ett foto av Fredrik, 6 år, tillsammans med sin bror Arvid. Arvid har bleknat på bilden, som om han höll på att försvinna. Fredrik har fyllt i hans kontur med tusch så att han inte ska försvinna helt.

14. Bad och wc

Gammaldags badrum och toalett med ett tungt gjutjärnsbadkar och urgammalt, sprucket kakel på väggarna. Det är skinande rent, men ganska slitet. Kaklet har näckrosmönster. En kalla hänger i en ampel mot väggen.

15. Förråd

I det yttre förrådet finns trädgårdsredskap och verktyg av olika slag, i det inre lite överblivna möbler och en del verktyg.

ÖVERVÅNINGEN

1. Övre hallen

Parkett av plommonträ på golvet och stiliserade ranunkelrankor i en bård längs taket. En monstrea täcker södra väggen. Mellan dörrarna i öster och väster hänger två tavlor med motiv från Edens lustgård.

2. Stora salen

Rummet används bara vid större tillställningar, som vid julafna när hela släkten kommer på besök. I vardagslag står det helt tomt, med stolar i lind uppställda längs väggarna. På väggarna hänger oljemålningar av familjemedlemmar. En tavla på pappa hänger i norr och en på mamma i söder. Två fikusar står på piedestaler mot västra väggen. Längs taket löper vinrankor i stuck.

3. Salongen

Här samlas ibland familjen för högläsning eller för att leka lekar. En gammal TV står på en bänk i hörnet. Mot norra väggen står ett fikonträd i en stor kruka. Golvet är olivträ och längs taket löper en olivbård med inslag av vallmo. En vas med vallmoblommor står alltid på bordet mitt i rummet.

4. Biblioteket

Väggarna är täckta av lindbokhyllor med glasdörrar och gammeldags bokskåp. Mitt i rummet finns ett smäckert bord av lind med sex stolar. Böckerna är mestadels mycket gamla, från 1600-, 1700- och 1800-talet. Det är mest religiös litteratur. En vas med rosor står alltid på bordet.

5. Gästrum

Ett enkelt möblerat rum med en uppbäddad furusäng, ett klädskåp och en byrå. En begonia står i fönstret. Längs taket löper en violbård. Här sover Richard, eftersom hans modelljärnväg upptar hela golvytan i hans eget rum.

6. Storebror Richard

Hela rummet upptas av Richards modelljärnväg som står på ett bord mitt i rummet. En smal gång leder runt bordet. Richard tillbringar all sin tid här. Längs taket löper en violbård. En gullranka täcker västra väggen.

7. Mammas sovrum

Golv och möbler är av lind och al. Längs taket löper en bård med gulsippor. Rummet har inga fönster, men är trots det ganska ljust. Det finns en uppbäddad säng, ett bord, två stolar, ett klädskåp och en byrå. På byrån står foton av ett tjugotal släktingar (barn) och på väggarna hänger fler foton, bland annat ett på Fredrik och Arvid, och ett där moster Karoline håller ett litet barn. I åtta stora glasburkar i ett vitrinskåp mot väggen ligger giftormar inlagda i sprit.

8. Mammas sysalong

På väggarna finns dels foton av släktingar, dels blomsterakvarellser och små landskapsminiatyrer. Ett stort lindbord dominerar rummet. Det finns alltid ett par, tre vaser med snittblommor i rummet. Här sitter mamma ofta och syr, ibland tillsammans med släktingar utifrån.

9. Ylvas rum

Rummet är ständigt ostädat med papper, tidningar, böcker och cd-skivor spridda på golvet. I ett låst skåp under fönstret har Ylva sina hemliga anteckningar och böcker, tillsammans med cd-freestylen som mamma med jämna mellanrum försöker beslagta. Garderoben är fylld med böcker och tidningar. Under taket löper en mistelbård. Möblerna är av rönn och poppel.

10. Ann

Möblerat med en säng, en garderob, en byrå, ett litet bord vid fönstret och en stol. Över sängen finns en bokhylla med några gamla flickböcker. Möblerna är av rönn och poppel.

11. Malin och Johan

Tvillingarnas våningssäng upptar en stor del av rummet. Dessutom finns där ett klädskåp, en byrå och ett antal lådor med gamla leksaker. Möbler och golv är av granatäppelträ.

12. Wc och bad

Samma slags gammeldags men välstädade badrum och wc som på bottenvåningen. Nate och näckrosor pryder kaklet.

13. Pappas sovrum

Möbler av ek och järnek ger ett mörkt, nästan svart intryck. Sängen är uppbäddad och längs väggarna står stängda klädskåp och byråer. I fönstret hänger en ampel med en ormbunke. Längs taket löper en ormbunksbård. Den svartröda mattan på golvet har ett mönster som tycks föreställa hundratals ormar som slingar sig runt varandra.

14. Pappas arbetsrum

Ett stort ekskrivbord dominerar rummet. Runt väggarna finns bokskåp med äldre litteratur, religiös, ockult och vetenskaplig. En helt svart matta täcker ekparketten på golvet. Ekpanel på väggarna går nästan upp till taket, där en bård av slingrande ormbunkar löper. Pappa har gömt sakerna från Ylvas rum, anteckningar och Morpheusstatyett, i nedersta skrivbordslådan. Den är låst. Nyckeln ligger under skrivunderlaget. I andra skrivbordslådor finns brev och handlingar som sträcker sig tillbaka till 1600-talet som tidigast. I en blyask i bokhyllan ligger järnkniven med Janusansiktet som Fredrik använde för att döda Arvid. Den känns kall när man rör vid den och Malin kan inte röra den utan att må illa. Efter Ylvas död bränner pappa en del av hennes fotografier och anteckningar i kakelugnen som finns i ena hörnet av rummet.

15. Det låsta biblioteket

Låsen till rummet är utformade som slingrande ormmönster och känns kalla när man rör vid dem. Tvillingarna kan utan risk dyrka sig in här, men alla andra blir synliga för Ormen om de försöker ta sig in. De ser två kalla, gula ögon och känner för ett ögonblick hur något kramar luften ur dem.

Inne i biblioteket finns en unik samling böcker och dokument om paradiset, paradismyten, tvillingmyter, brödramord och annat som rör släktens historia. Bara en bråkdel är skriven på svenska, men rollpersonerna kan ändå få fram en del.

Golv och möbler är skurna ur mullbärsträ. Runt taket ringlar sig en bård av slingrande ormar. Ett dött träd står i ett hörn.

TIDSLINJE

Här anges händelser rollpersonerna har svårt att påverka, framför allt föräldrarnas agerande. Du kan tänja lite på tidslinjen om berättelsen kräver det, men Malins tilltänkta död ska helst ske på långfredagen.

Tisdag: Ylvas döda kropp upphittas, RP blir inlåsta
Tisdag em: Niklas hotas av polisen
Tisdag em: Herman och pappa tömmer Ylvas rum
Tisdag 1800: Pappa säger åt RP att ingenting har hänt
Tisdag 2300: Pappa bränner en del av Ylvas papper
Onsdag 0000: Ormen säger åt pappa att döda Malin
Tisdag natt: Tvillingarna drömmer om Fredriks brodermord
Ann drömmer om Ormen
Niklas drömmer om Ylva
Onsdag morgon: Malin flyttas till Ylvas gamla rum
Onsdag kväll: Föräldrarna försöker lura av RP amuletterna
Onsdag natt: Nya drömmar

Torsdag kväll: Ann drogas vid middagen och Herman tar hennes amulett
Torsdag natt: Pappa förklarar för Johan att han ska döda Malin och visar honom tvillingdolken
Mullbärsträdets frukt mognar
Fredag em: Malin blir inlåst i källaren
Fredrik dör när han hjälper syskonen

1: YLVA ÄR DÖD

Det hela börjar en regning tisdageftermiddag på påsklovet. Niklas får Ylvas brev med posten. Ge det till honom och be honom eventuellt gå ut och läsa det. Han beger sig förmodligen hem till syskonen. Om han ringer svarar Herman och säger att han inte kan hitta Ylva, men ska be henne ringa upp senare.

Niklas är van att smyga sig in genom porten och bakvägen upp till Ylvas rum. Förmodligen tar han den vägen. Går han stora vägen måste han hitta på en ursäkt för att bli insläppt.

När Niklas kommer till huset sitter syskonen i lilla salongen och gör påskprydnader tillsammans med mamma och Karoline. Pappa är i sitt arbetsrum, Richard och Fredrik på sina rum, kokerskan och tjänsteflickorna i köket, Wilhelm står på en stege och lagar taket och Herman går runt och kontrollerar att allt står rätt till.

Dörren till Ylvas rum är låst från insidan och nyckeln sitter i låset. Det luktar ruttet från rummet. Niklas kan ta sig in genom att bryta ned dörren (**STY 10**) eller ta sig dit via väggavsatsen genom Anns rum. Troligare är att han talar med någon familjemedlem. Gör han det kommer Herman och bryter ned dörren. Mamma, Karoline och barnen går för att se vad som pågår. Där inne ligger Ylva död, naken och groteskt uppsvälld med grågrön hud och svarta bitmärken (efter ormen) över hela kroppen. Hon håller Morpheusstatyetten i handen. Kroppen och golvet är täckta av grågrönt slem som stinker fruktansvärt.

Karoline svimmar (hon inser vad som har hänt). Pappa tillkallas. Mamma gråter. Småsyskonen får order att gå till sina rum och stanna där. Pappa ringer efter polisen (en pålitlig polis som han kan manipulera). Polis och ambulans kommer, utan sirener, för att undersöka saken och hämta kroppen. Polisen tar med sig Niklas till stationen för förhör.

På polisstationen låses Niklas först in i en cell med händerna handklovade på ryggen. Sedan förs han av två stadiga poliser till ett förhörsrum, där kommissarie Holmström väntar. Kommissarien frågar hur han kunde känna till vad som hade hänt med Ylva, och vad han vet om saken. Oavsett vad han svarar får han ett antal rejäla örfilar. Kommissarien säger att utredningen ska läggas ned och varnar Niklas att han kommer att råka mycket illa ut om han inte glömmer allt han sett och hört. Han släpps ut efter tre timmar.

Syskonen får stanna på sina rum tills kroppen har fraktats bort, och polisen har pratat med föräldrarna och fört bort Niklas. Om de försöker komma ut leder första bästa vuxna tillbaka dem till deras rum. Ann kan höra hur Herman och pappa rotar runt i Ylvas rum. De tömmer det helt på saker, så att bara

möblerna finns kvar. Kompromettterande böcker och papper låses in i skrivbordet i pappas arbetsrum.

Före middagen, runt klockan sex, kommer pappa till Anns rum och stänger dörren bakom sig. Han säger att de måste prata om det som har hänt. Han förstår att hon är upprörd och rädd, men nu måste alla försöka vara tappra och bryta ihop.

-Det gör bara mamma ledsen. Hon har det svårt nog ändå. För hennes skull vill jag att du inte nämner det här för någon just nu. Vi måste ge det lite tid. Jag vill inte att du pratar med någon om det, säger han.

Om någon frågar ska hon säga att Ylva har rest bort. Begravningen ska ske i stillhet följande vecka. Sedan går han in till tvillingarna och håller samma förmaningstal. Se till att redan här slå en kil mellan tvillingarna. Pappan pratar bara med Johan och låtsas inte höra Malin.

Sedan samlas hela familjen till middag i nedre matsalen. Det är fullständigt tyst. Mamma och moster Karoline är rödgråtna och snyftar. Männen rör inte en min. Tjänstefolket smyger fram och tillbaka. Stämningen är minst sagt tryckt.

Syskonen får göra vad de vill resten av kvällen. De vuxna låser in sig på sina rum. Pappa är på sitt arbetsrum fram till efter midnatt, då Ormen uppenbarar sig för honom. Runt midnatt sprids en iskyla från pappans rum och alla som är i närheten (badrummet eller närmare) hör faderns kvävda skrik och känner kylan. Efter mötet med Ormen går pappa och lägger sig. Han sover oroligt.

2: ONDA DRÖMMAR

Under natten har alla rollpersoner oroväckande drömmar. Ta ut dem i enrum och berätta drömmarna för dem, så att de inte hör varandras drömmar. Tvillingarna har samma dröm.

Drömmarna förvärras sedan under onsdagsnatten för att kulminera under torsdagsnatten. För Ann innebär det att Ormen kommer att lägga sitt ägg i henne på torsdag natt, när hon har blivit av med sin amulett, om hon inte lyckas kontakta Morpheus och genom honom ta kontroll över Ormen.

TVILLINGARNAS DRÖM

Tvillingarna drömmer om Fredriks mord på sin bror Arvid fyrtio år tidigare. Det är i princip intro-texten till äventyret de drömmer. De är själva passiva iakttagare till en scen där en pojke (som de vagt känner igen som Fredrik) tillsammans med en annan pojke (''farbror'' Sven från Sigtuna) bär in en säck med ett sprattlande barn på gården, som de känner igenom som sin egen gård. De hör en pojke skrika i säcken. De två pojkarna dunkar med yxor mot säcken tills den ligger stilla. Det sista Fredrik gör är att ta upp en smal järnkniv ur bakfickan och sticka den i säcken. Med ett gurglande tystnar ljudet från säcken. Kniven har ett litet janusansikte på fästet. Pojkarna går ut från gården. Inifrån huset kommer pappa ut. Han drar kniven ur den blodiga säcken, tittar på Johan, ler och klappar honom på huvudet, tar honom i handen och börjar leda honom in mot huset. När Johan vänder sig om är Malin borta. Malin ser pappa och Johan gå bort, och känner att hon inte riktigt är närvarande, att de inte kan se henne.

Malin känner hur marken börjar svikta under fötterna och hur hon omsveps av ett stort mörker. Något ute i mörkret iakttar henne, något hon känner igen men inte kan sätta fingret på. Det är Ormen, som har fått upp ögonen för att hon har blivit vuxen. När hon vaknar har hon fått sin första mens.

ANNS DRÖM

Efter konfrontationen med Ylva är Ormen oroad över syskonen Biörck. Den kan inte röra dem så länge de bär amuletterna de fick av Ylva, men den kan skrämma dem och försöka få dem att frivilligt lämna amuletterna ifrån sig. I drömmen kan inga besvärjelser skydda dem. Tvillingarna har för mycket skydd av varandra för att den ska våga ge sig på dem, så den riktar in sig på Ann.

När hon somnar vävs Ann in i ett ogenomträngligt mörker impregnerat med tung blomdoft som påminner henne om Karolines blomsteraffär. Hon står på mossa och ruttet trä som tycks röra sig under fötterna som om det var vid liv. Runt sig känner hon blad och grenar.

Guldamuletten hänger tung om hennes hals. Den blir tyngre och tyngre, tills den börjar röra sig. Den förvandlas till en ringlande orm som blir längre och längre, tills den börjar omsluta hennes kropp som en boaorm. Den är varm och sträv som sandpapper. Hon känner hur den sitter fast i henne genom kedjan runt halsen. Om hon sliter av kedjan kan den försvinna.

Men om hon sliter av kedjan sluter sig ormen hårdare kring henne. Den tränger in i henne och hon känner hur något kallt, tungt och litet läggs i hennes mage. Sen vaknar hon, med Ormens ägg i sig.

Sliter hon inte av kedjan så vaknar hon innan hon helt har vävts in i ormens kropp. Hon vaknar snabbare om hon lyckas undertrycka sin rädsla och försöka ta sig loss, eller locka ormen att släppa henne.

När hon vaknar är amuletten och halsbandet täckta av grönt slem. Har hon slitit amuletten av sig i drömmen, är den borta. Ett slemmigt spår efter en ringlande orm syns över golvet och försvinner in genom väggen.

Precis när hon slår upp ögonen står mamma lutad över sängen. Hon är rödgråten och hes i rösten när hon säger:

-Du har inte varit snäll. Du vet att det är därför det har blivit så här. Du har inte varit snäll, Ann.

Sedan går hon ut ur rummet. Ann vet inte efteråt om mamman var en del av drömmen eller inte. Hon känner på sig att hon inte klarar en sådan konfrontation till.

NIKLAS DRÖM

Niklas befinner sig på Akademiska sjukhuset i sin dröm. Han vet att han måste prata med Ylva, att det är därför han är där. Han lyckas ta sig ned till obduktionsavdelningen. Överallt tycker han sig se Ylvas släktingar som tittar efter honom. Ylva ligger på en bänk, uppsvälld och död som han hittade henne. När han kommer slår hon upp ögonen och sätter sig upp. Hon säger åt honom att han kan hjälpa Ann att göra det hon misslyckades med, att om hon går in i drömmen ensam kommer hon förr eller senare att dö.

-Säg åt henne att inte vara rädd. Jag kan inte gå till henne igen. Den släpper inte in mig i huset. Men säg åt henne att inte vara rädd för den, då blir den bara farligare.

Om han frågar vad som har hänt skakar hon bara på huvudet. Han ser att hon har en amulett runt halsen. Den har skurit in i det svullnade köttet. Hon tar den av sig och ger den till honom.

-Jag behöver den inte längre. Du behöver den om du ska kunna hjälpa de andra. Men den binder dig till huset, till familjen. Använd den bara om du står ut med det, säger hon, innan hon lutar sig tillbaka och är död igen.

När han vaknar håller han amuletten i handen.

3: EFTERFORSKNINGAR I HUSET

Rollpersonerna vet att morbror Fredrik och Ylva pratades vid en hel del. Har de pratat med Henry vet de kanske att han är son till någon i familjen, troligen Karoline. Mamma och pappa tjänar det ingenting till att fråga. De säger ingenting. Genom att ta sig in i pappas arbetsrum och plocka åt sig Ylvas efterlämnade papper får de reda på en hel del.

FREDRIK

Morbror Fredrik är den, näst föräldrarna, som vet mest om vad som pågår. Han tvingades döda sin tvillingbror som barn, men har ändå behållit en del av tvillingens makt. I drömmen talar han med sina mördade bror ibland. Det var Fredrik som lärde Ylva att kontrollera sina drömmar. Han gav henne en statyett av drömmarnas gud, Morpheus, som nu ligger i pappas skrivbordslåda. Det var från Fredrik Ylva fick idén till de skyddande amuletterna. Morpheus förklarade för henne hur hon kunde göra dem.

Före skärtorsdagskvällen är Fredrik obenägen att berätta något. Det är uppenbart att han rent fysiskt har svårt att berätta, kallsvetten bryter fram och han får fruktansvärda kramper. Han kan i alla fall förklara att Ylvas tillhörigheter finns i faderns skrivbord. Han säger att Ann kan ha nytta av statyetten.

-Och av amuletten. Den är ett fokus. Du behöver ett fokus när du rör dig i någon annans rike.

Fredrik försöker tala om tvillingarna om de pratar med honom före skärtorsdagskvällen, men han kan inte säga något. Han rör vid dem och säger:

-Det är fruktansvärt. Det är ni två...men jag kan inte säga något. Nej...Förlåt mig.

KAROLINE

Moster Karoline har fött Ormens barn och känner till en del om familjen, men hon är helt obenägen att berätta något. För de Henry på tal blir hon likblek och skriker först åt dem att försvinna. Sedan söker hon upp någon av dem och frågar om de har pratat med Henry, om han har sagt något om henne. De kan få ur henne att hon är Henrys mamma, men inte mycket mer. Frågar de om hans pappa blir hon förolämpad och säger att de försöker såra henne och driva med henne.

Pratar de om Ormen säger hon att det inte är nyttigt att drömma för mycket, det är bättre att sova utan drömmar.

Däremot kan hon berätta en del om huset om de frågar henne. Hon har gjort en karta över Edens lustgård, med utgångspunkt från rummen i huset. Varje rum representeras av olika växter. Det är en vacker akvarellmålning som hänger i hennes sovrum. Om rollpersonerna frågar berättar hon allt hon vet

om växterna. Frågar de om mullbärsträdet tystnar hon och säger att de inte får nämna det, de kan råka illa ut.

-Om ni absolut måste fråga, prata med Fredrik. Han vet, säger hon.

RICHARD

Rollpersonernas storebror Richard är evigt innesluten i sin egen värld av Märklintåg. Han blundar för allt som händer omkring honom. Om rollpersonerna frågar honom om Ylva säger han att han tror att hon inte klarade av sina drömmar.

-Jag tar med mig mina tåg in i drömmen. Dem kan jag styra. När jag har dem kommer den inte åt mig, säger han.

Mer vill han inte berätta. Han säger att rollpersonerna inte ska fråga så mycket. De kan råka illa ut.

-Fast ni råkar ju ändå illa ut, säger han, tittar på tvillingarna och stryker sorgset Malin över kinden.

-Du kan komma hit och köra med tågen om du känner dig ensam, sen, säger han till Johan.

Det är allt de får ur honom.

TJÄNSTEFOLKET

Herman och Maj-Britt är släktingar till familjen. Man kan känna igen familjens skarpa anletsdrag och gröna ögon hos dem. Nadia och Maria är inhyrda och har ingen koppling till familjen. Herman berättar ingenting om rollpersonerna pratar med honom. Han vidarebefordrar bara allt de har sagt till pappa.

Maj-Britt, Nadia och Maria känner till Ylvas förhållande med Niklas. Maj-Britt råder syskonen att prata med Fredrik om de vill veta något. Hon säger att han vet mycket. Hon varnar dem att inte anförtro sig för någon annan i huset. Nadia och Maria har båda haft mardrömmar sen de kom till huset. Var det inte så dåliga tider skulle de söka jobb någon annanstans. De är rädda efter Ylvas död och har pratat om att säga upp sig. De kan berätta att pappan har hotat dem för att de inte ska berätta för någon vad som har hänt.

BÖCKER I HUSET

Huset är visserligen fullt av gamla skrifter, men många är skrivna på latin och också de svenskspråkiga är svårlästa. Ingen av rollpersonerna har kunskaper nog att hämta några fakta ur husets boksamling utan hjälp. Om de frågar morbror Fredrik kan han plocka fram en bok om paradismyten och en om tvillingmyter åt dem.

PAPPAS ARBETSRUM

Dörren till arbetsrummet är alltid låst, men som alla andra dörrar i huset kan den forceras med en pennkniv eller ståltråd. Ylvas tillhörigheter ligger i en av de låsta skrivbordslådorna. Nyckeln ligger under skrivunderlaget. Några bilder och papper har bränts i kakelugnen.

I skrivbordslådan ligger Ylvas drömbok och en svart trästatyett som tycks vara av afrikanskt ursprung, en mansfigur med ett elefantliknande ansikte, eller en elefantmask över ansiktet. Det är statyetten av drömguden. Där ligger också tre böcker, en om drömtydning, en om biblisk mytologi och en om

tvillingmyter. Använd dem för att förklara symboliken i äventyret om spelarna inte förstår.

Bilderna och papperen som har bränts i kakelugnen är ett foto av Fredrik och hans bror Arvid, en teckning av offerkniven med janusansikte gjord av Fredrik, två brev från Henry som varnar Ylva för att rota för mycket i det förflutna och en bild på moster Karoline med Henry i famnen. Det är inte mycket kvar av bilderna. Rollpersonerna kan möjligen pussla ihop lite av det, om de har svårt att förstå vad som pågår annars.

DRÖMBOKEN

Ylvas drömbok sträcker sig tre år tillbaka i tiden. Den består huvudsakligen av återberättade drömmar. I början är det drömmar av samma typ som Ann, och på senare tid också tvillingarna, har haft. Men Ylva tycks ha lärt sig mer om drömmande och gått längre in i drömvärlden. Där har hon sett saker - flera tvillingmord finns beskrivna, vandringar genom döda trädgårdar, möten med Ormen i flera skepnader. På flera platser nämns att hon har förhandlat med Ormen och fått den att lämna syskonen i fred, eller fått den att hålla föräldrarnas blickar borta från tvillingarna.

För ett år sedan fick hon statyetten av Fredrik. Hon skriver att hon tar den med sig i drömmen. Då dyker en gestalt hon kallar Morpheus upp. Hon upprepar flera gånger att hon skulle ha kunnat ta sig ur alltihop om bara Morpheus hade kommit tidigare. Upprepade gånger verkar hon bli arg på honom för att han vägrar hjälpa henne. Morpheus är den som lär henne att göra amuletter till skydd mot Ormen. Men de kan inte skydda henne längre, hon tror inte längre att hon kan komma undan.

I en passus i slutet av boken (se bilaga) talar hon om att Morpheus har svikit henne, att han inte tänker hjälpa henne. Från samma dröm skriver hon att hon inte tänker föda något barn, att hon ska förhandla med den en sista gång för tvillingarnas och sin egen skull men att det antagligen inte kommer att hjälpa. Det är den sista drömmen som skildras.

4: EFTERFORSKNINGAR UTANFÖR FAMILJEN

Rollpersonerna kommer att ägna hela äventyret åt att försöka ta reda på vad som pågår. Här har vi samlat information som de kan få från människor som Ylva kände.

Eventuellt försöker rollpersonerna också ta reda på något om sina föräldrar, sitt eget förflutna och huset de bor i. De har svårt att komma åt några folkbokföringsarkiv, men Niklas kan om han försöker ta sig in på länsarkivet för att få reda på något om huset. De kan också titta på biblioteket.

HENRYS ZOO

Ylva varnar för Henry i brevet till Niklas. Hon vet att han på något sätt är knuten till familjen. Tvillingarna och Ann känner till Henry, som har en djuraffär på Skolgatan. Han är på något diffust sätt släkt med dem vet de, men det är tabu att fråga på vilket sätt. Mamma och pappa ogillar honom.

Djuraffären ligger i en källare på Skolgatan. Henry är specialiserad på fiskar och reptiler. Han har mängder av terrarier med ödlor, spindlar, ormar och insekter. Nästan alla djur i affären är giftiga, också fiskarna. Affären är

egentligen bara en fasad för Henrys knarkaffärer. Han levererar kokain till stora delar av Uppsala.

När rollpersonerna kommer till affären är Henry först vänlig. Han vet inte att Ylva är död och vill hålla sig väl med familjen. Han frågar till och med om inte Johan vill ha en sydamerikansk fågelspindel alldeles gratis. Mot Ann är han slemmigt inställsam. Malin ignorerar han och Niklas betraktar han öppet fientligt, han vet att han har varit tillsammans med Ylva.

Henry tror att Adam Biörck är hans far och att Ylva blev sexuellt utnyttjad av sin far, men det skulle han aldrig erkänna av skräck för familjens makt. Möjligen kan han antyda det. Han antyder också att han är barn till någon i huset Biörck. Henry vet att familjen har onaturligt stor makt, men ifrågasätter det inte. Han har hört talas om Ormen, men tror att det syftar på Adam Biörck.

Det enda han kan tänka sig att öppet berätta för rollpersonerna är att Ylva använde kokain och var tillsammans med honom periodvis under det senaste året. Han kan också berätta att hon var mycket tillsammans med Angelika, ''en obehaglig tjej'', de sista veckorna.

-Ylva tyckte särskilt om Set här, säger han och halar upp en stor korallorm ur ett terrarium.

Han håller den nära Anns ansikte.

-Känn på den. Den bits inte, säger han.

Om de ryggar undan skrattar han och stoppar tillbaka ormen i terrariet. Ann lägger märke till att Henry har samma ögon som ormen, avlånga gula pupiller. De andra ser om hon påpekar det att han inte har mänskliga ögon. Frågar de om hans ögon blir han arg och jagar ut dem.

Berättar de för Henry att Ylva är död, blir han blek. Han säger åt dem att följa med till ett inre rum, bakom djuraffären. Där ber han dem berätta allt de vet. Det inre rummet är tapetserat med bilder på folk från olika fester. Rollpersonerna kan känna igen i stort sett alla sina släktingar på bilderna. Mamma och pappa finns med på några. Där finns också en dryg årgång av den kufiska porrtidningen Bizarre, med bilder på människor och reptiler. Både Henry och Ylva figurerar på en hel del bilder.

-Låta inte er mamma och pappa veta att ni har varit här och pratat med mig, förstått? Då råkar både ni och jag illa ut, säger han.

Innan de går drar han Niklas lite åt sidan och säger till honom att han vet saker om Ylva som Niklas borde känna till. Han säger till Niklas att komma till djuraffären vid midnatt så kan de prata i enrum om saken.

-Ta med Ann också, förresten, säger han innan Niklas går.

MIDNATT I DJURAFFÄREN

Om Niklas och Ann går till Henrys Zoo följande natt finner de att dörren står på glänt. Det lyser nere i det inre rummet. Där nere är Henry, tillsammans med ett tiotal personer i 20-30-årsåldern. Ann känner igen några avlägsna kusiner som brukar komma till dem på jularna. Alla är våldsamt berusade.

Uppkrupen på en bänk med en coca-cola i handen sitter Angelika och ser skrämd ut. Hon är den enda i rummet som är nykter. De ser hur ett egendomligt ljus tycks tränga ut ur hennes kropp. Alla andra undviker att komma i närheten av henne.

Henry hälsar på dem när de kommer ned.

-Jag trodde inte att ni skulle våga er hit, säger han och slår igen dörren bakom dem.

-De säger att det är ditt fel att Ylva har försvunnit. Jag pratade med polisen. De fick tydligen inte ur dig någonting. Vi kanske lyckas bättre, säger han till Niklas.

-Var inte rädd, sötnos. Om du hjälper oss att få ur honom vad han vet ska ingen göra dig illa, säger han till Ann.

Två berusade män griper tag i Niklas och Henry ger honom ett våldsamt knytnävsslag i magen. Om Ann försöker hjälpa honom blir hon också misshandlad. De blir slagna och sparkade tills de faller. Henry skriker hela tiden:

-Det var du som mördade henne! Erkänn! Det var du! Hennes pappa kommer att döda dig när han får tag i dig. Han kommer att döda dig. Ormen kommer att döda dig.

Misshandeln pågår tills Henry sliter sönder t-shirten på en av dem, som har en amulett runt halsen. När han får se amuletten ryggar han tillbaka och väser.

-Ut härifrån. Nu! Se till att få ut dem härifrån! skriker han och vänder sig om.

Fyra av gästerna halar upp Niklas och Ann, släpar dem uppför trappan och slänger ut dem. Dörren går i lås bakom dem. Det går några sekunder, så kommer Angelika ut genom dörren efter dem. Hon sätter sig bredvid dem på trottoaren och frågar hur det är med dem.

(Saknar både Niklas och Ann amuletter så ligger de illa till. Då förlorar de så småningom medvetandet och vaknar fullständigt sönderslagna och halvnakna följande morgon i en kontainer på en parkeringsplats i Gottsunda, en betongförort utanför stan.)

ANGELIKA

Angelika hjälper Niklas och Ann på fötter och leder dem till ett öppet taxifik i närheten. Om de aldrig besöker djuraffären på natten får de försöka hitta Angelika på annat sätt. Ylvas skolkamrater känner till henne. Hon bor hos sina föräldrar i en lägenhet på Drottninggatan.

Angelika förklarar att hon kom till djuraffären för att hon hade hört att Niklas och Ann skulle vara där. Hon kommenterar inte misshandeln, utan säger bara att hon beklagar sorgen efter Ylva.

-Vi träffades mycket på sista tiden, hon och jag, säger hon.

Hon kan berätta att Ylva var rädd för något hon mötte i sina drömmar.

-Någon hon kallade Ormen. Jag vet inte vad det var, säger hon.

Angelika tror att Ylva bestämde sig för att möta det hon fruktade i drömmen och blev dödad.

-Hon sa att det inte fanns någon annan utväg, att på det sättet skulle hon åtminstone bli fri, säger hon.

Hon kan också berätta att Ylva pratade om kunskapens frukt, något hon funderade på att pröva men aldrig vågade.

-Den kan bara användas när allt annat hopp är ute, annars förgörs man av den, sa hon.

Angelika vet inte vad kunskapens frukt kan vara.

-Men det skadar aldrig att söka kunskap. Ylva pratade om att hon tänkte släktforska, men jag tror aldrig hon orkade börja, säger hon. Innan de lämnar Angelika lägger de märke till att hon inte tycks ha någon skugga.

SKOLKAMRATER

Ylva gick i skolan på Bergwallstiftelsen, en privatskola där Ann och tvillingarna också går. Det är delvis en internatskola. Flera av eleverna och några av lärarna finns kvar på skolan under påsklovet. Skolan ligger ett stenkast från domkyrkan i ett patricierhus från 1600-talet.

Ylva gick i klass 9:e, särskild estetisk variant. Hälften av eleverna bor i Uppsala, andra hälften är inneboende. Två av de inneboende är kvar i skolan, Eva Lund och Martin Geijer. De bor i små dubbelrum högst upp i skolhuset. Båda är misstrogna om syskonen Biörck kommer och ställer frågor. De säger att de inte kände Ylva särskilt väl.

Om Niklas pratar med dem är de beredda att säga mer. Då kan de berätta att det är en officiell hemlighet på skolan att man inte stöter sig med någon från familjen Biörck, och inte ställer några frågor. Ylva var ofta utagerande och provokativ i försök att bryta igenom de andras artiga fasad, men ingen vågade någonsin bemöta hennes provokationer.

De kan berätta att Ylva skrev flera uppsatser där en drömgud figurerade och där alla möjliga familjemedlemmar och klasskamrater dödades på vidriga sätt i drömmen. De tror att läraren förstörde uppsatserna på order uppifrån.

Rektorn, Örjan Ribbing, svarar inte på några frågor. Det gör inte heller några av lärarna. Om Niklas eller syskonen öppet frågar om Ylva så att lärarna eller rektorn får veta det meddelas syskonens far. Det leder till att han bestämmer sig för att ta till mer drastiska åtgärder mot Niklas.

BIBLIOTEKET

Rollpersonerna är inga experter på att hitta på bibliotek. Uppslagsverk och floror kan de hitta själva. Ska de få reda på något om familjen måste de fråga en bibliotekarie. När bibliotekarien kommer underfund med vilka barnen är blir hon misstrogen, slingrar sig och vägrar hjälpa dem. Niklas är den enda som kan få en hänvisning till genealogiska avdelningen.

Om rollpersonerna försöker ta reda på något om svartmullbärsträdet genom att titta i floror eller uppslagsverk på biblioteket upptäcker de något underligt. Alla sidor där mullbärsträdet beskrivs är utrivna. I hela Uppsala går det inte att få fram några uppgifter om mullbären. (Föräldrarna har försäkrat sig om att ingen ska ifrågasätta förbudet att röra bären. Dessutom ger det en bra paranoid stämning).

På genealogiska avdelningen kan de hitta böcker där viktiga familjer i Uppsala tas upp. Familjen Biörck finns omnämnd från 1300-talet och framåt. Huset på Wedholmsgatan har alltid varit i familjens ägo. Den första Biörck hette Adam i förnamn, ett namn som sedan återkommer genom århundradena.

LÄNSARKIVET

Länsarkivet, där handlingar om viktiga byggnader i Uppsala finns, ligger i samma hus som biblioteket. Niklas kan lätt charma de två äldre damerna som förestår arkivet. De plockar fram ritningar och beskrivningar av huset på Wedholmsgatan 19. Det byggdes 1632 av en Adam Biörck, och har sedan dess varit i familjen Biörcks ägo.

Arkivarierna talar entusiastiskt om den intressanta arkitekturen, om stenänglarna som ger intryck av att vara florentinskt 1300-tal och om familjen Biörck, som är en så trevlig institution i staden.

5: FÖRÄLDRARNA DRAR ÅT SNARAN

Morgonen efter Ylvas död flyttas Malin in i Ylvas gamla rum. Föräldrarna börjar än mer än tidigare behandla tvillingarna olika. De favoriserar Johan och pratar knappast med Malin. På onsdagkvällen försöker du locka av rollpersonerna deras skyddsamuletter. Pappa pratar med dem var och en i enrum och förklarar att han fått reda på att Ylva sysslade med svart magi och ockultism, farliga lekar som kanske bidrog till hennes död. Han har fått reda på att hon har gett rollpersonerna någon slags amuletter eller medaljonger. Visserligen, säger han, är det nog bara leksaker, men han vill ändå att rollpersonerna lämnar dem ifrån sig. Vägrar de, blir han hotfull, men han tar inte amuletterna med våld.

När de upptäcker att rollpersonerna snokar runt blir föräldrarna misstänksamma. De blir allt hotfullare och inför strängare och strängare regler. Barnen får inte gå ut utan att säga till. De ska hålla sig på sina rum. De måste hålla måltidstiderna och får fasta tider när de ska repetera skoluppgifter och öva musikinstrument.

Niklas blir misshandlad och utslängd av Herman om han påträffas i huset. På torsdagen inser föräldrarna att han är rejält inblandad och skickar polisen efter honom. Han är misstänkt för inbrott i faderns arbetsrum (förutsatt att rollpersonerna har varit där). Han får veta av föräldrarna att polisen har sökt honom. Håller han sig inte undan blir han inburad.

På torsdagkvällen anser fadern att syskonens trots har gått för långt om de inte har lämnat ifrån sig amuletterna. Han har inte makt att med våld ta ifrån Ann hennes amulett när hon medvetet försöker hindra honom, så hon får sömnmedel i sitt te på kvällen. Herman bär upp henne på rummet och tar ifrån henne amuletten.

Har hon tagit Morpheusstatyetten från pappans arbetsrum så kan hon åkalla både drömguden och de andra rollpersonerna för att få hjälp. Annars är hon ensam mot Ormen i drömmen. Då lägger den sitt ägg i henne. Har hon besegrat Ormen i drömmen natten innan, eller kan åkalla drömguden innan Ormen kommer, så kan hon driva bort den eller kontrollera den. Det kräver att hon uttryckligen försöker få kontroll över den, genom att driva in den i en dröm som hon kan styra själv.

På torsdagkvällen förklarar också pappa för Johan att han och Malin är ett hot mot hela familjen och mot sig själva. De kommer aldrig att bli några verkliga människor om de växer upp tillsammans. De kommer att bli förvridna missfoster, ett lätt byte för mörka makter som kan utnyttja dem för sina syften.

-Vi trodde att det inte skulle behöva bli så här, eftersom ni inte är enäggstvillingar, men jag förstår nu att vi hade fel. Jag är ledsen, vi skulle ha gjort det här för länge sen så hade det inte varit så svårt för dig, säger pappan och låter uppriktigt ledsen.

Han förklarar att för att bli vuxen måste Johan döda Malin. Han låter honom känna kniven med janusansiktet och säger att han ska använda natten för att vänja sig vid tanken. När Johan rör vid kniven inser han att Malin är ett fruktansvärt hot, att hon kan förgöra honom. När han släpper kniven försvinner känslan. Pappa lägger tillbaka kniven i blyasken. Mordet ska ske följande dag. Om Johan totalvägrar får han stryk. Pappa är hela tiden en smula sorgsen och säger att det är för hans egen skull.

Ingen säger något till Malin, men hon låses in i sitt rum. På fredageftermiddagen hämtar Herman henne, utan att säga något. Han tar ned henne till källaren och låser in henne där.

Pappa talar återigen med Johan och säger att i kväll ska det ske. Om han inte gör som pappa säger måste de tyvärr dö båda två. Familjen kan inte tillåta att de växer upp som onda missfoster.

6: DRÖMLANDET

Genom att hålla i Morpheusstatyetten och koncentrera sig på den kan man bära den med sig in i drömmen och åkalla drömguden. Använd Gaimans Sandman som förebild, eller skapa en egen variant av drömgud. Det är i första hand Ann som kan ha nytta av drömgudens råd. Han står bredvid henne när hon börjar drömma och är milt irriterad, men går ändå med på att hjälpa henne.

Morpheus kan berätta att Ormen är ett väsen som egentligen hör hemma i Inferno. Det har tagit en del av drömmen i besittning. Guden är uppenbart irriterad över detta faktum. Alla som har fallit under Ormens makt har förlorat sina egna drömmar. De drömmer samma dröm, Ormens dröm.

-Jag vet inte. Kanske är den skapad av dem som har förlorat sina drömmar, kanske består den av deras drömjag. De finns i alla fall i den. Den äter drömmare, säger Morpheus.

Alla som vars drömmar ligger i gränslandet mot Ormen riskerar att slukas av den. Ann och hennes syskon borde egentligen redan ha förlorat sina drömmar.

-Amuletterna skyddar er. Den tror inte att ni är vuxna så länge ni bär dem. Barn kan den aldrig helt sluka, säger han.

Det går inte att möta Ormen i hans eget rike och besegra honom.

-Jag har försökt. Drömmarna är ändå min domän. Men den har skapat sig en egen värld som inte riktigt hör till drömmen, säger han.

Enda sättet som Morpheus kan se att komma åt Ormen är att lura in den i sina egna drömmar. Där förlorar den sin makt och drömmaren kan leka med den som hon eller han vill. Ylva försökte göra det, men det var för sent. Hon hade inga egna drömmar längre. När hon insåg att det var hopplöst erbjöd hon sig själv i utbyte mot att Ormen skulle lämna syskonen i fred.

-Men den håller inga löften, säger Morpheus.

Ann har större möjligheter att lyckas med samma sak. Hon kan ha hjälp av Niklas, som inte hör till familjen. Hans drömmar ligger så långt från Ormen att den har svårt att snärja honom. Tvillingarna kan den inte röra, men de har också svårt att komma åt den. Ann kan be Morpheus kalla på Niklas och syskonen, men drömguden är obenägen att ge sig in i Ormens domän.

-Jag har inget där att göra, säger han.

ANNE OCH ORMEN

Anns dröm är en mörk och förvriden bild av Uppsala. Hon står uppe vid universitetet och tittar ned över stan med Morpheus vid sin sida. Staden blir trängre, med smala gränder och höga, fönsterlösa hus närmare Wedholmsgatan. Där syskonens hem borde ligga är ett ogenomträngligt mörker.

Gränserna mellan Anns dröm och Ormens är flytande. Ju längre in i gränderna nere i staden hon kommer, desto mer känner hon att kontrollen sviktar. Världen förvrids. Ljuset dämpas till grå skymning som övergår i

mörker. Himlen blir ett lågt tak som allt oftare skyms av låga valvbågar. Människorna blir färre och skymtar bara bakom stängda fönster. Sista biten vindlar en smal trappa ned mot porten till Biörcks hus. Inne i huset vilar ett kompakt mörker. Ann känner hur marken får liv under fötterna.

När hon kliver in genom porten är hon på Ormens område. Hon omsveps av ett ogenomträngligt mörker och vet inte längre var porten ut ligger. Amuletten bränner om halsen. Ute i mörkret känner hon kroppar röra sig, snudda vid henne. Hon hör välbekanta röster - Ylva, mamma, pappa, Fredrik, andra som hon inte kan placera, men vet att hon hör ihop med. Händer rör vid henne. De samlas runt henne.

I mörkret framför henne öppnas två gula ögon. De ser lite ut som Henrys. Något varmt, fuktigt rör vid henne. Familjen mumlar lugnande ord till henne och knuffar henne fram mot vad hon vet är en väldig reptil, som börjar ringla sin kropp runt henne.

Genom att hela tiden hålla i medvetandet var utgången finns kan Ann försiktigt leda iväg Ormen dit. Hon måste skjuta undan de mumlande rösterna som vill hålla henne kvar. När hon kommer närmare känner hon en kall vind utifrån. Hon får en känsla av att utanför portarna finns ingenting, att hon är förlorad om hon går ut. Kan hon övervinna det, kan hon få Ormen med sig ut. Den är fixerad vid att söka hålla henne kvar och märker inte vad som händer.

Utanför huset är de tillbaka i Anns egna drömmar. Hon snubblar ut, omringlad av den regnbågsskimrande ormen som fortfarande mumlar med hennes föräldrars och förfäders röster i örat på henne. Hon känner att det bara är ett fragment av Ormen hon har fått med sig, att varelsen finns kvar bakom henne.

Här kan hon låta Ormen ta vilken form hon vill. Hon kan locka fram sina släktingar att ta skepnad, eller låta den ta någon annan form. Hon kan fråga den om saker. Den har bara väldigt enkla ord och förstår inte komplicerade begrepp, men lite kan hon få ur den. Den kan till exempel tala om att mullbärsträdet är kunskapens träd och att tvillingarna är farliga. Låt henne komma underfund med det själv. Lämnar hon den bara får hon inte veta något mer.

Om Ann har förlorat sin amulett är mötet med Ormen svårare.

Hon kan fortfarande få med den ut från huset, men den kommer att lägga ett av sina ägg i henne innan den släpper iväg henne. Har hon förlorat amuletten och drömmer på torsdagsnatten utan att ha sökt kontakt med Morpheus är hon förlorad. Då kommer hon aldrig ut ur det mörka huset, hennes egna drömmar förintas. Ormen lägger sitt ägg i henne.

7: EDENS LUSTGÅRD

Slutet på berättelsen närmar sig på fredagen, när pappa har förklarat för Johan att Malin måste dö, visat honom kniven med vilket mordet ska utföras och låst in systern i källaren. Då kommer Fredrik för att prata med Johan, om han inte själv söker upp morbrodern.

Fredrik är blek och kallsvettig. Han säger att det är över för hans del, men att han ska försöka hjälpa Johan. Något otäckt kommer att hända, säger han, men Johan ska inte bry sig om det. Han har fruktansvärt ont i magen.

-Ni måste, måste, förstöra kniven. Hitta den, förstör den i trädgården, altaret, innan pappa ger den till dig, hitta den först. Pappa får inte,..bären, måste äta bären...

Sen bryter Ormens avkomma ut ur honom, ett halvgånget foster, halvt reptil och halvt människa, föds fram ur honom och han dör i en kaskad av blod. Fostret stannar i Fredriks döende kropp.

Föräldrarna blir oroade när de inser att Fredrik är död. De slänger ned hans kropp i källaren. Om Malin är kvar där hör hon hur Ormens avkomma börjar röra sig nere i den döda kroppen, växa och komma närmare. Hon kan precis lyckas komma åt en bit ståltråd eller en kniv i en verktygslåda nedanför källartrappan och undkomma den reptilliknande varelsen som annars angriper henne. (Skräcksekvens. Den stannar i källaren när hon tar sig ut.)

Pappa söker upp Johan och säger att det är dags. Han ska hämta kniven så ska mordet utföras.

-Fredrik död. Ylva död. Allt för att vi inte gjorde det här tidigare. Jag får ta på mig skulden. Men det är inte för sent att rätta till det. Jag hämtar dig i skymningen, säger pappan.

Nu är det bråttom. Det är en timme kvar till solnedgången. För att undkomma måste syskonen äta av mullbärsträdets bär, som får dem att se genom illusionerna och in i den övervuxna trädgård som är husets sanna natur. Under natten till fredagen har trädets bär mognat och blivit svarta.

När de äter av bären smälter huset ihop till en vildvuxen trädgård. Bara porten ut finns kvar, men de känner på sig att det inte finns något på andra sidan, att trädgården är världen. Mullbärsträdet har växt upp till ett väldigt träd med stora svartröda frukter.

Rollpersonerna måste ta sig till den del av trädgården som i vår verklighet är pappans rum, hämta kniven och förstöra den. De kan orientera sig med hjälp av växterna i trädgården. De motsvarar de träslag och krukväxter som förekommer inne i huset. Använd beskrivningen av huset för att skildra trädgården.

De ser sina föräldrar en bit bort, större än i verkligheten och helt nakna. De står och diskuterar. Pappan säger att han ska hämta något och går iväg. Rollpersonerna måste hinna före honom och hämta kniven för att förstöra den. Kniven ligger i en hålighet i en ek som motsvarar ekbokhyllan i pappas rum. Arbetsrummet är en ekdunge med ormbunkar på marken.

Kniven kan bara förstöras genom att båda tvillingarna tillsammans stöter den i en sten, helst i altaret under mullbärsträdet. Om bara Johan tar kniven grips han av en obetvinglig lust att döda Malin. Tar bara Malin den grips hon av förtvivlan och förlorar allt hopp.

När kniven bryts sönder börjar trädgården förstöras. Träden krymper ihop. Bladen torkar. Föräldrarna krymper ihop till orkeslösa åldringar. Änglarna som vaktar porten till huset kommer och leder ut rollpersonerna genom porten. De kommer tillbaka till huset i Uppsala. Det har förvandlats till en ruin. Mullbärsträdet är dött. På gårdsplanen står de åldrade, förskrämda föräldrarna, omgivna av resten av familjen och av släktingar rollpersonerna aldrig tidigare har sett. Änglarna är borta från porten, och de är inte längre med rollpersonerna.

När rollpersonerna går in mot ruinerna efter huset går Richard fram till dem och säger att de inte har något där att göra. De har förlorat all rätt att tillhöra

familjen. De ska försvinna och aldrig komma tillbaka. Bakom honom hjälper de andra släktingarna föräldrarna in i ruinerna av huset.

Rollpersonerna går ut genom porten och kommer ut i Uppsala. Bakom dem smälter huset ihop och försvinner. De två angränsande husen glider samman. Inga spår av nummer 19 återstår.

HAPPY END?