

# Min älskade Elsa.

Av Robin Mattsson

Bakgrund.

För länge sedan så bodde det en man och en kvinna tillsammans i huset.

Dom hade inga barn och heller inga rikedommar.d

Dom hade bara varandra.

Sent en kväll så kommer Elsa hem från affären och kan hitta sin man Nils hängandes i taket.

Han hade lämnat ett brev till henne.

Brevet.

*Min älskade Elsa.*

*Jag lämnar nu "livet" jag har insett att det liv vi har levt är en lögn.*

*Inatt fick jag veta sanningen om livet, i vad jag trodde var en dröm, men nu inser att det var verkligheten jag fick se.*

*Jag hoppas verkligen att du också får uppenbarelse om sanningen.*

*Jag längtar redan tills att jag får träffa dig vid Metropolis stora trappor.*

*Nils.*

Bakgrund forts.

Brevet hade krossat Elsas hopp om ett normalt liv.

Hon hade börjat söka efter Metropolis utan att ha vetat vad det var för något, Även om det lät så bekant.

Sökandet blev maniskt och tillslut så spärrades hon in på ett mentalsjukhus för att hon hade huggit en annan kvinna i ryggen med en kniv inne på den lokala matbutiken, hon sa att hon högg en demon och att demonerna fanns överallt.

Under tiden som Elsa sitter inspärrad så får hon tillgång till ett bibliotek, eftersom hon nu har en relation till verkligheten så är de böcker hon får låna nödvändigtvis inte populärkultur från vittula utan böcker från verkligheten!

Hon hittar ett sätt att riva sönder illusionen för att komma i kontakt med den andra sidan och kommer i kontakt med en nefarit som utger sig för att vara hennes man och som förklarar för henne att hon måste tillföra något för att komma till Metropolis.

Han säger att det krävs att hon tar med sig några oskyldiga själar för att hon ska få träffa sin man igen.

Elsa är nu gammal och svag och kan inte för sitt liv hitta ett sätt hon ska lyckas med det hära, men fortsätter läsa och hittar en besvärjelse som hon kan kasta på barnen.

Hon återvänder nu till huset för att invänta att någon kommer förbi.

Och under åren som gick så började huset att ruttna bort.

## Scen Ett

*Tanken med första scenen är att spelarna ska få lite tid att agera mot varandra och även mot lite spelledar personer för att komma in i rollerna och för att en eventuell nervositet att släppa lite.*

Spelet börjar med att skolbussen anländer och spelarna hoppat av och begett sig till lektionen

Dom börjar med en svenska lektion och går snabbt över till en mattelektion följt av lunch.

På lunchrasten så kommer ett par mobbare att komma förbi spelarna för att försöka provocera dom att göra något, typ slåss eller varför inte börja gråta.

Efter det är det hemkunskap och sedan håltimme.

Under håltimmen så kommer en skolkamrat (Sixsten) att fråga ifall dom vill haka på och fika i uppehållsrummet.

När dom väl sitter där så kommer mobbarna tillbaka och ska nu försöka sig på att jaga spelarna

Mobbarna är:

Benny – Ledaren

Jens – den korta tjocka är bara med för att slippa bli mobbad själv( egentligen rätt snäll )

Klas – han som jämt vill slåss men som aldrig skulle få för sig att göra något själv utan bara när hans kumpaner är med.

(vill spelarna typ jaga rätt på dom när dom är själva för att bråka så bör dom ju bäst göra så när dom är ensamma.)

Efter detta så är det dags för dagens sista lektion vilket är idrott, sämsta ämnet.

Några tjejer från klassen går direkt till läraren och frågar ifall dom inte kan få gå hem istället och visst får dom det, även spelarna blir erbjudna att gå hem även dom mot att dom kan ge läraren kordinaterna till ett stenrös som är ungefär halvvägs hem.

## Scen två

Spelarna kommer efter ca. 20 minuters promenad på ett kalhygge, fram till skogsgläntan och det första tecknet på att dom är på väg hemmåt.

Skogen är mörk och kylan börjar ta på .

Dom fortsätter efter den stig som finns upptrampad och kan se skogen ta över omgivningen totalt.

Efter ca. 30 minuter promenad efter stigen så möts dom av ett val, här väljer vägen att dela på sig, något som spelarna absolut inte känner igen, och här börjar man ifrågasätta om man är på rätt spår.

Ingen skyltning finns här och det börjar bli riktigt mörkt och kallt.

Vilken av vägarna dom väljer att gå så kommer dom att börja se ögon dyka upp var dom än kollar

### Alternativ Scen – Sjön

Sjön är stor och frusen till is, man skulle kunna traska över den men barnen är uppfostrade med att inte göra något dumt utan föräldrarnas uppsyn.

Finns även en historia dom har hört om att en liten flicka i deras egen ålder ramlade genom isen och drunknade.

Det finns även en brygga på deras sida av sjön där det verkar sitta en gammal tant och lägga blommor på bryggan.

Om spelarna går fram till tanten så kommer hon att berätta en historia, historien om Elsa och Nils.

Hon presenterar sig inte, men om någon av spelarna frågar om ett namn så kommer hon att heta Lisen.

Hon säger att hon letar efter sin make som borde finnas här i krokarna och ber även spelarna hålla utkik efter honom eftersom han kan vara lite vilsen av sig.

*Såklart är det ju inte en slumpad tant som sitter ute på bryggan utan är Elsa själv som sitter där och hon har lagt blommor på bryggan eftersom det var hans favoritplats.*

Hon säger att dom bör gå uppåt åt det hållet om dom vill till byn för att isen kan vara rätt tunn längst med kanterna och stranen omges av blöta stenar.

Vägen hon pekar mot är såklart vägen förbi huset.

### Alternativ scen två – Källar ingången

Går man till husets baksida så kommer man kunna hitta en källaringång som är något dold av att någon har lagt granris på luckorna

Försöker man ta bort granriset så bör man kolla en gång extra innan man hugger tag, någon sadistisk jäkel har snurrat in grenarna i taggtråd.

När väl dörrarna öppnas så får spelarna ett moln av damm i ansiktet.

Efter att man klivit ner för den knarrande trappen så hittar man en vedpanna, några travor med ved, en vedyxa, huvudströmbrytaren för husets elektricitet

Om dom kommer ut ur huset efter att köksscenen har spelats så tänker jag mig att innehållet kan vara det samma, men miljön är lite ändrad just kring huset.

Vägen mot baksidan borde vara påträngande kall tunga stora dova bullersmällar kan höras långt borta, det borde vara svårt att andas här.

Vägen ner till sjön är spärrad av en rostig gammal landsvägsbuss som ligger med sidan neråt och blockerar stigen runt om den finns höga träd men man kan se siluetten av en enorm varelse som lunkar mellan träden.

---



### Scen Tre

Huset.

Det första man märker när man kommer upp mot huset är hur stort det är, det är verkligen enormt det skulle kunna vara en gammal herrgård stora fönsterrutor, baksidan vetter ner mot en sjö.

Huset har några år på nacken och är ganska ruttet, det stinker unket.

Trappen i trä knarrar när man går upp för den och huset är låst.

Just som spelarna går ner för trappen igen låter ett klick och dörren går upp.

Ingen verkar vara bakom den dock.

Lukten som letar sig ut när dörren öppnas är horribel, snukig mögellukt precis som det ska lukta ur ett gammlat ruttet hus.

Hallen är smal och prydd med stora tavlor som har blivit övertäckta med vad som en gång nog var vita lakan.

Under lakanen så finns stora porträtt av personer som förmodligen legat under jorden i många år.

Ett porträtt verkar saknas och istället så visas bara den flagnande tapeten under det.

Efter att man gått förbi hallen så slängs dörren igen (går såklart inte att öppna).

(En farfarsklocka signalerar heltimme)

När man gått förbi hallen så möts man av tre nya gångar, antingen kan man gå höger mot köket, eller vänster mot matsalen samt rakt fram mot sovrummen.

**Vill verkligen understryka att huset stinker – piss, blod, bajs, mögel, förruttnad ja äckel!**

Även att om man lyssnar nog så kan man konstant höra röster från ett ungt par som lever ihop i huset. Ibland sover dom, snarkar, älskar, bråkar, äter ja – huset berättar sin historia väldigt löst till spelarna konstant, om dom väljer att lyssna, det är inget måste men jag tänker att det kan användas som stämningssättare.

## Köket

I köket så finns allt man kan förvänta sig av ett kök som inte tagits hand om på många år, det är riktigt skitigt, gamla öppna konservburkar och någon slags vätska finns utspilld på golvet, det är förmodligen härifrån mögellukten kommer ifrån.

I köket finns även en lucka ner till ett större matförråd, luckan ligger under en gammal trasmatta som är mer än motbjudande.

Runt om på väggarna är det målningar, direkt på tapeten, något som liknar svarta palats.

Här inne står även farfars klockan.

Det kan höras att det kryper i skåparna här, säkert bara vanliga gnagare men inte mycket trevligare för det.

Efter en stund så börjar det banka från golvet och ljudet från gnagarna blir mer och mer intensivt.

Kollar man på klockan så kan man se att pekarna har börjat snurra i hög fart.

Om en stund så kommer luckan ner till matförrådet att smällas upp och det kommer att välla ut råttor mot spelarna.

(borde vara rätt enkelt att skippa det, typ gå ut när det börjar spöka och stänga dörren så hålls dom borta).

När man stänger dörren bakom sig så kan man höra Elsa skratta (typiskt häxskratt) i fjärran.

## Matsalen

Matsalen är väldigt vackert inredd, med ett stort matsalsbord i ett fint träslag med vackra detaljer föreställande små änglar som leker.

Här finns även en dörr ut mot verandan och om man tittar ut så kan man se Elsa sitta och sticka i sin gungstol.

Om dom stannar för att titta en stund eller försöka kommunicera med henne så kommer hon att gå därifrån.

Mitt på matbordet så ligger det ett skrin innehållandes en speldosa.

Skrubar man upp speldosan så blir man förvånad för att det är inte ljudet av en melodi man hör, utan hur ett ungt par argumenterar där det nämns saker som

\*Demiurgen

\*Svarta Palatset

\*Nyckeln – **det avslöjas vars nyckeln finns i jordkällaren i köket, alternativt i källar nedgången från utsidan**

\*Elysium

\*Metropolis

\*Honom

Ljuden försvinner ganska snabbt sedan.

## Sovrummen

Det finns fyra mindre sovrum två mittemot varandra samt ett större sovrum längst in i mitten. De två första små rummen finns det enkla sängar för en person samt ett nattduksbord i, inget mer inget mindre.

Det tredje lilla rummet är en trappa uppåt. **Denna dörr är dock låst.**

Det sista lilla rummet verkar vara omgjort till ett litet kontor där det finns en stol och ett skrivbord.

Det som är av intresse här är att väggarna är täckta med papper och urklipp från olika böcker, kollar man noga så kan man nog känna igen texter från den vanligaste populärlitteraturen de senaste åren.

Tillsammans med de texter som sitter uppsatta ( dom har ingen ordning, och det finns heller ingen logisk koppling mellan dom).

I en skrivbordslåda ligger brevet som Nils hade lämnat till Elsa.

Kollar man ytterligare en gång på väggen så kan man se att det är målat med röd färg i stora bokstäver

"Fem oskyldiga själar" ( baserat på hur många som är med och spelar )

## Trappen

Trappen upp verkar vara en oändlig spiral uppåt, den är varm och unken svettig och jobbig lukten av gammalt, gamling någonting föråldrat är konstant, väggarna kryper sig allt närmre och tillslut måste man gå på ett led om ett.

Ingen kan minnas att huset var såhär högt, väggarna slutar vara gjorda av trä och övergår till rostig metall , det börjar dyka upp ventiler och rör i taket.

Efter en stunds väntan så möts dom av en massiv port.

Någon gång efter vägen så finns ett litet fönster likt vad man kan tänka sig finnas på nedre däck på en stor båt, runt i en ram av metall, där man kan blicka ut över självaste metropolis.

## Scen Fyra

Man öppnar porten och kommer ut på en plattform högt uppe bland metropolis byggnadstoppar, det finns kluster av stearinljus utplacerade i varje hörn av plattformen, längst mot den borttersta kanten så ligger en naken man i 40års åldern bakbunden med en säck på huvudet, mitt emot honom så finns gumman från verandan/sjön (Elsa). Och bredvid dom står en ohygglig varelse. (Nefariten)

Nu är spelarna fast på en plattform i själva metropolis och det ända sättet att ta sig därifrån levande är att ge sig på den gamla damen.

Om spelarna inte fick med sig något tillhygge från tex. Köket eller källaren så gäller det att brotta ner henne, men hon kommer inte vara den som ger sig i första taget.

Nefariten är rätt obrydd över vem som dödar vem utan kan bara stå och iaktta, han kommer att lämna plattformen med antingen en eller 4-5 själar.

Om dom lyckas förgöra Elsa så börjar verkligheten flagna bort och dom befinner sig på en dammig vindsvåning, klockljudet har stannat och dom kan ge sig av hemåt.

Om dom misslyckas så förs dom till svarta palatsets mörka fängelsehålor och får dela cell med.

[Ryuichi Sakamoto – Redman 1](#)  
[Bohren & Der Club Of Gore – Staub](#)  
[Marshall Crutcher – Alice: Madness Returns Theme](#)  
[Jason Graves – Welcome To The Sprawl](#)  
[Akira Yamaoka – Cold Blood](#)  
[Akira Yamaoka – Dead Monks](#)  
[Selaxon Lutberg – Remember or forget?](#)  
[Neu! – Super 16 - Excerpt Album Version](#)  
[Martin Stig Andersen – Menu](#)  
[Tomáš Dvořák – The Sea](#)  
[Tomáš Dvořák – The Furnace](#)  
[Jessica Curry – Dear Esther](#)  
[Daniel Licht – Bus to Nowhere](#)  
[Trent Reznor and Atticus Ross – Hand Covers Bruise](#)  
[Heroin And Your Veins – The First Pain](#)  
[Various Artists – First Sleep](#)  
[Hedningarna – Dufwa](#)  
[Erdenstern – The City That Never Sleeps](#)  
[Bohren & Der Club Of Gore – Cairo Keller](#)  
[Bohren & Der Club Of Gore – Conway Twitty zieh mit mir](#)  
[Simon Poole – The Black Land](#)  
[Ryuichi Sakamoto – Sex](#)  
[Akira Yamaoka – Who Knows](#)  
[Deaf Center – Lobby](#)  
[Deaf Center – Thread](#)  
[Deaf Center – White Lake](#)  
[Ulver – Hallways Of Always](#)  
[Jeff Beal – The Carnivàle Convoy](#)  
[Akira Yamaoka – Slave to Death](#)  
[Konami Kukeiha Club – Theme Of Loura\(Reprise\)](#)  
[Erdenstern – Reconnaissance Flight In The Mountains, 1](#)  
[Ryuichi Sakamoto – Car Crash](#)  
[Jason Tai – Into Londerland](#)  
[Michl Britsch – The Stars All Look Alike](#)  
[Darkroom – One](#)  
[Darkroom – Four](#)

Är musiken jag hade tänkt använda, samtliga låtar finns i en playlist på spotify som heter v44.

## **Elsa**

Jag tänker mig att Elsa borde idag se ut som en tant som är ihopsjunken, som ser ut som en tant med få dagar kvar i sitt liv.

Hon är väldigt närgången och påträngande om man möter henne.

Hon måste anstränga sig för att prata.



## **Christer Möller**

Christer är en lång och smal kille som går i åttonde klass på skolan.

När andra talar om honom så framstår han oftast som en dryg kille med allmänt taskig attityd och det är en ovanligt att läraren brukar be honom att lämna klassrummet för att han oftast stör andra. Han har sedan första dagen haft problem med mobbare såsom Benny och Jens.

Även om han egentligen bara vill väl så brukar han oftast ha väldigt otur och hans dåliga ryckte gör nog så att många inte ger honom en ärlig chans.

## **Simon Möller**

Simon är Christers raka motsats.

Han är snäll, pålitlig, stor och stark.

Han är dock inte så socialt kompetent tyvärr då han mest umgås med sin tvillingbror och drar honom ut ur trubbel, det är oftast ingen som vågar sig på Simon utav mobbarna men ibland kan dom skrika åt honom på avstånd.

Hans taskiga kondis gör tyvärr detta väldigt enkelt.

## **Jakob Nilsson**

Jacke, Jokern – Jack of all trades, kärt barn har många namn.

Eller i alla fall om Jakob själv får bestämma.

Han skryter väldigt högt om sitt metalband Jack of all Trades. Bandet som han har inne i stand med hans riktiga polare, tyvärr är ju detta en ren lögn, men något som Jakob kört på väldigt länge nu och klasskompisar och de andra på skolan tror väl på honom.

Jakob är sjukt metal helt enkelt, går alltid klädd i urtvättade jeans, gärna en band t-shirt och en jeans jacka med massor av metalpatches på.

## **Therese Lundgren**

Therese är en otroligt smart tjej hon räknas som smartast på skolan.

Hon är lite av en ensamvarg eftersom hon har problem med att lita på andra och väljer oftast att försöka göra grupparbeten själv.

På senare tid har hon börjat umgås med Simon och Christer på skolan, ingen förstår varför och det börjar tyvärr synas på hennes betyg.

## **Helena Kristiansson**

Helena är både smart och söt, hon är även väldigt rolig att ha och göra med, vilket gör henne väldigt populär.

På senare tid har hon dock hamnat i ett umgänge som har gjort att hon blivit lite utanför.

Hennes gamla vänner har slutat att hälsa och hon vet att dom snackar bakom ryggen på henne, även fast hon inte bryr sig om det.