

Viskningar



av Åsa Roos

Ett skräckäventyr till Bortom: Lögnens slöja
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Det här äventyret är dedikerat till Anna Odell, Ernst Billgren och så många andra konstnärer som i sitt arbetsutövande får utstå mycket hån och nedvärderande av det de gör. Konst utmanar gränser, och kliver ibland över dem. Konst är det mänskligaste vi har.

Länge leve konsten
Länge leve konstnären

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Spray Paint Stencils
<http://www.spraypaintstencils.com>
Bilderna på Monsö är egentligen bilder på Örebro slott och tillhör Public Domain.
Bilderna är gjorda av Johan Fredric Bagge (1744 - 1805)



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Viskningar

Bortom: Lögnens slöja

Den kalla foajén var ett välkommet avbrott från hettan utanför. Strax innanför den stora träportern serverades vin och drinkar till de lyckliga få som fått en inbjudan till Monsö slott på en ö mitt ute i Vänern.

Slottet ägdes av en kulturstiftelse som överlät det till en konstnär att bo i i femton år utan att betala hyra eller reparationer. "En välgärning för konsten" sade kulturstiftelsens ordförande Jessica Salomonsson, välkänd mecenat även utanför Sveriges små gränser.

Konstnären i fråga - som nu hade sitt första vernissage på ön - hette Johan Vång. Han var en up and coming konstnär som med sin självfullt surrealistiska landskapskonst tagit Sverige med storm. En självklar kandidat sedan den förre boenden på slottet, Hervor Magnusson, flyttat ut efter bara några år.

Och nu var det alltså dags att beskåda två års arbete av den celebre Vång. Men kvällen som började i triumf slutade i katastrof. Vernissagets deltagare fullkomligt störtar ifrån ön, skräckslagna av upplevelsen. Salomonsson tystar ner debaclet, men när underliga saker sker med de som köpt Vångs slottskonst har det gått för långt.

Caveat lector!

Monsö slott är helt påhittat, vilket jag hoppas att läsaren förstår. Ritningarna kommer ifrån Örebro slott. Däremot bygger omgivningarna och beskrivningar av slottet på fyra slott som haft inverkan på min uppväxt. Läckö är det slott med tyngst inverkan, men även Helliden är med på ett hörn.

Det här äventyret tillhör 20.000 tecken-projektet och som sådant är det inte helt färdigt. Jag råder dig som spelleder att själv fylla i där du tycker att det behövs, samt att ändra och fylla på där du anser det vara nödvändigt. Det här är lika mycket mitt som ditt äventyr.

Stämningen i äventyret

Rollpersonerna blir avsläppta på en liten ö i Vänern med en vad det verkar demonbesatt eller kanske bara helt galen konstnär. Isolationen skall vara påtaglig, liksom Johan Vångs fränvända och lite underliga sätt att bete sig.

Händelserna på slottet skall förhoppningsvis hjälpa till med skräckstämningen rätt rejält.

Synopsis

Rollpersonerna kommer in i äventyret som en del av en organisation som bekämpar demoner och man har anledning att tro att en ung konstnär vid namn Johan Vång har hamnat i en demons klor.

Den konst Vång gör driver människor till galenskap och i något fall även rakt in i döden. De personer som mentalvården tagit hand om påstår att Vångs tavlor viskat åt dem, sagt åt dem att göra saker, säga saker som de inte har velat.

Den konst det i första hand gäller är Vångs slottskonst. Rollpersonerna får i uppdrag att under täckmantel fara till Monsö och ta reda på vad som egentligen hänt på ön.

Väl där drabbas var och en av dem av de tysta, insinuanta viskningar som den frestare som tagit sin boning i en artefakt i slottet utsätter dem för. Vång -

visar det sig - har ett mycket effektivt sätt att fördriva sina egna demoner. Han målar helt sonika ner dem på en duk och slipper därefter frestarens angrepp i ett par dagar.

För att hitta demonens ursprung måste rollpersonerna ner i slottets källare. Där nere finns en artefakt som gör demonens inflytande extra starkt över just Monsö slott. Att korrekt förstöra artefakten bryter också den försvagande inverkan artefakten har över barriären mellan demonerna och oss.

Innan dess måste dock rollpersonerna kämpa med näbbar och klor mot frestaren, som med all sin styrka försöker att ta över deras själar och driva dem till vansinne.

Vad har hänt?

Hervor Magnusson, den mycket celebrerade och otroligt skickliga konstnär som tidigare bott på Monsö slott råkade i sina exkursioner runt ön och på slottet hitta en trasig demonbild. Hervor, som i sitt konstutövande arbetat med många typer av material, lyckades laga demonbilden. Då började viskningarna.

Hervor gjorde till en början som Vång. Hon använde sin konst för att få ur sig sina demoner, men hon var inte särskilt förtjust i det hon såg. Hon sade upp kontrakter med kulturstiftelsen och flyttade ifrån ön, men demonbilden finns fortfarande kvar i slottets förråd.

Introduktionen till äventyret

Enklast är om rollpersonerna tillhör en organisation som undersöker den här typen av incidenter som till exempel Faith eller Orden.

Rollpersonerna kan också vara bekanta med Hervor Magnusson, Jessica Salomonsson eller Johan Vång, alternativt till någon av de som köpt Vångs tavlor och blivit knäpp. Det hela är i stort sett upp till spelledaren, men var försiktig i introduktionen av äventyret så att det inte känns påklistrat.

Vad rollpersonerna kan få reda på:

- Johan Vång är den konstnär som för tillfället bor på Monsö
- För ett par månader sedan skapade Vångs exklusiva vernissage på Monsö slott en enorm uppståndelse. Pressen rapporterade om “Konstsverige i panik!” och “Vångs konst orsakar hysteri”. Det följdes upp med diskussioner om konsten på Flashback och Newsmill, och konsensus efter incidenten var att det hela varit ett PR-trick.
- När Vångs tavlor började sälja började också folk bli galna. Vångs konst har rapporterats att viska från de offer som hamnat på mentalsjukhus av konsten.
- En person har tagit livet av sig med klar koppling till Vångs konst. Först sköt offret tavlan, sedan sig själv.
- Det verkar som om Vångs konst sprider kaos omkring sig.

Om rollpersonerna frågar vidare kan de också få veta att:

- Vång bott på slottet i två år och fick ta det i besittning lite oväntat. Den tidigare slottsgästen flyttade i förtid.
- Innan Vång bodde en konstnär vid namn Hervor Magnusson på slottet.
- Hervors period på slottet betecknas som hennes “förlorade år”. Nästan inget hon gjort där finns kvar.
- Monsö ligger i Vänern, strax utanför en liten stad som heter Mariestad.

Viskningar

Bortom: Lögnens slöja

Mariestad

Om rollpersonerna tänker bege sig till Monsö (vilket de bör göra), så kan de ta en rad olika typer av transport. Enklast är att flyga till Göteborg (om de befinner sig utanför Sverige) och ta tåget till Skövde och därifrån hyra en bil eller åka buss till Mariestad.

Mariestad är en sömning gammal hamnstad vid Vänern. Vackrast är staden vid småbåtshamnen och i gamla stan som har hus från 1600-talet snett lutande bland de "nybyggda" trähusen. Det finns ett stadshotell i stadens centrum och ett mindre hotell nere vid hamnen. Det finns ett par restauranger i staden, och en liten teater, men vill man roa sig lite kungligare måste man ta sig in till Skövde som ligger en halvtimme ifrån staden ungefär.

Det finns inga reguljära färjelinjer till Monsö, men det finns en liten båtcharterfirma som kan assistera både med båt och kapten.

Om Jessica Salomonsson på något sätt är involverad i rollpersonernas uppdykande på Monsö slott är det troligt att hon redan ordnat all transport ut till ön.

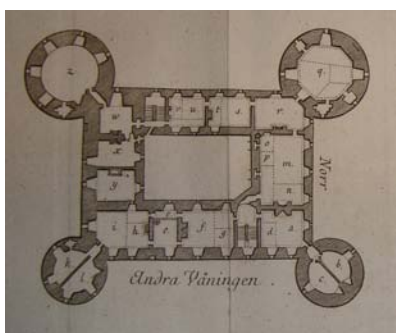
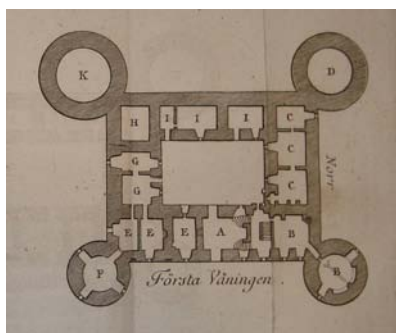


Monsö slott

När man kommer åkande över Vänerns öppna vatten verkar Monsö stiga ur sjön som en hägring. Det är ett ganska litet, vitrappat slott med svart tak som framträder bit för bit ur vattnet. Ön själv är relativt liten, och det finns ingen övrig bebyggelse på den utöver slottet.

Slottet lät uppföras i samma veva som Läckö, men det togs snabbt ur bruk och började förfalla under slutet på 1700-talet. Slottet var mer eller mindre obebott fram till 1837 då kulturstiftelsen köpte det och lät renovera och restaurera det. Numera är slottet K-märkt och används som konstnärsbostad.

Viskningar



Bortom: Lögnens slöja

En brygga med tre båtar angjorda finns nere vid stranden. Två av båtarna är roddbåtar och den tredje en lite större motorbåt. Slottet självt består av två beboeliga våningar, en bottenvåning och en vindsvåning. Vång använder bara en liten del av slottet, resten är ett galleri, en konstsamling och lagerlokaler.

Rollpersonerna får rum på slottet i den vingen som är avdelad för konststudenter som kommer till Monsö för att måla och få nya intryck.

Händelser på slottet

Eftersom större delen av äventyret förmodligen kommer att utspela sig på slottet hanterar äventyret specifikt just dessa händelser. Tänk på att de enda som finns på slottet för tillfället är Vång och rollpersonerna och Vång skall definitivt spelas som inte helt tillförlitlig.

Viskningar

När rollpersonerna anlant på Monsö slott så går det inte många timmar innan den första demoniska manifestationen äger rum, i det här fallet som en viskning strax bakom ryggen på rollpersonen. Viskningarna är obehagliga påminnelser om synder de begått en gång i tiden, om sexuella handlingar som slår rollpersonerna som obehagliga och tvångsmässiga och om psykologiskt nedbrytande tankar omkring deras person och deras svagheter.

Viskningarna kan dyka upp när som helst och de tär på rollpersonernas viljestyrka. Till slut kan det mycket väl hända att rollpersonen gör det viskningen föreslår.

Vång visar runt

Vång tar med sig rollpersonerna på en rundtur på slottet när de kommit fram och kommit i ordning. Han visar dem i princip allt utom de rum som är avspärrade på grund av säkerhetsskäl (konstsamlingen och galleriet, samt de rum som dedikerats åt konststudenter). På runtvandringen händer två saker som rollpersonerna bör notera.

Det första är i det lagerutrymme där stenbilden förvaras. När de kommer innanför dörrarna blir Vång mycket blek och hans gröna ögon lyser mer än vanligt. Han vacklar och vinglar och rollpersonerna blir tvungna att leda honom ut ur rummet. Så fort han kommit ut ser han krya ut igen.

Någon av rollpersonerna kommer att höra en stark röst som vrålar bakom pannbenet på henne eller honom. Välj gärna en rollperson som har någon form av artistisk bakgrund. Det är demonen som vittrar färskt blod. Den rollpersonen som råkar illa ut i rummet kommer också att sättas åt lite extra hårt under äventyret.

Den andra incidenten händer i Vångs ateljé. Det står dussinet halvfärdiga tavlor längs med väggarna, och ytterligare två stycken på stafflier i rummet. Det doftar starkt av terpentin och linolja, oljefärg och en lite plastigare överton av akrylfärgerna som Vång använder.

Ateljén är proppfull med material, en gireringssåg, ramlistor, klister, en verk-

Viskningar

Bortom: Lögnens slöja

tygsbänk, en rulle grundad målarduk av finaste kvalitet, ett ljusbord, skisspapper, plastschabloner - kort sagt allt en konstnär kan tänkas behöva. Det som dock är mest slående är Vängs målningar. Det är mardrömslandskap som på ett superbt skickligt sätt fångar mänsklighetens alla svagheter och synder. Det är som en kombination av Hieronymus Bosch, Salvador Dali och Carl Larsson - helt oförståeligt vardagligt och idylliskt i all sin vidrighet. Rollpersoner som är uppmärksamma kommer att notera att ett motiv kommer igen i alla målningarna, ibland som en kontur, ibland som en bakgrund och ibland som huvudmotiv. Det är en staty som på alla bilder är delad på mitten av ett streck, eller så är de båda halvorna målade med olika färger och så vidare.

Om rollpersonerna har varit hos Hervor Magnusson känner de igen motivet. Hervor har också målat det, på nästan samma sätt.

Mardrömmar

Utöver viskningarna kommer rollpersonerna att drömma fruktansvärda mardrömmar, där drömmarna i sig inte är så farliga som den otroliga känsla av vanmakt de inspirerar. Det är ödelandskap som sträcker sig så långt ögat kan se i alla riktningar, och den enda skuggan erbjuds av en gigantisk version av den staty som Väng är helt besatt av. Men att gå mot statyn och söka skydd i dess skugga är helt otänkbart och fruktansvärt skräckinjagande.

Väng målar

Vid något tillfälle kommer rollpersonerna med största sannolikhet att träffa på Väng när han målar. Då är han vildög, håret står på ända och i vissa vinklar och ljussättningar ser hela hans kropp ut att vara täckt av ögon.

Det som däremot är allt mer upprörande är de målningar Väng påbörjar efter att rollpersonerna anlänt till ön. Han börjar måla deras mardrömsscenarion, men i hans målningar är rollpersonerna direkt i statyns skugga, och någon av dem sitter fast i varelsens gap, på väg att förtäras.

Viloperiod

Beroende på hur det går för rollpersonerna i deras efterforskningar så kan det mycket väl hända att en tavla blir färdig. Då inträffar en viloperiod på 2T6 dagar då ingenting, absolut ingenting händer. Istället känns det som att ett stort tryck lyft från rollpersonernas bröstorgar, himlen är strålande blå och livet är mardröms- och viskningsfritt.

När Anamalech är redo att ta Väng i besittning igen kommer samtliga symptom tillbaka med stor kraft. Ena sekunden är de inte där, andra sekunden återvänder slottet till sitt mardrömslika tillstånd.

Upplösningen

Upplösningen på äventyret blir så klart när rollpersonerna äntligen har hittat den lilla stenstatyn. Förhoppningsvis förstår de att de skall klyva den. Anamalech kommer att ta till alla trick demonen har. Besättning, visioner av älskade som förgås och viljeövertag ingår i demonens repertoar. Tänk dig slutscenen i

Exorcisten. Den intensiteten på fenomen skall förekomma även i slutscenerna i äventyret. Temperaturen sjunker till ett par minusgrader så att andedräkten blir synlig. Lagerutrymmet börjar plötsligt stinka enormt mycket, någon av rollpersonerna får ett utslag som sprider sig som eld över kroppen och kliar och spricker, någon av rollpersonerna ser sig själv i ett speglade föremål och ser ett ruttet lik utan tänder och med hud som hänger i sjok runt kroppen. I slutändan är demonen inte förmögen att göra så mycket mot rollpersonerna förutom att skrämmas, så använd det vapnet mot dem med finesse.

Avslutningen

Äventyret slutar förhoppningsvis med att Anamalech får på pälsen av rollpersonerna. Monsö går tillbaka till normalt, och Vång återvänder långsamt till de levande igen. Tavlorna som tidigare varit så skrämmande är fortfarande obeklagliga, men nu är de bara tavlor, inte en demons transportkärl eller medium.

Vångs period på slottet blir hans storhetstid, men det är inte många som beklagar när han återvänder till den konst han tidigare blivit känd för. Då och då dyker det dock upp en tavla signerad Vång som har den lilla stenstatyn som motiv, dold i bakgrunden eller kanske i ett träd. Monsö slott dyker också upp som motiv här och där i hans konst.

Stenstatyn

Den lilla stenstatyn är en fyrkantig klump med en spricka rakt igenom. Hervor har lagat den väl med stencement. Statyn föreställer en grinande demonisk individ med ett enda öga i mitten av ansiktet strax ovanför den breda och platta näsan.

Stenstatyn är en artefakt som försvagar barriären mellan världarna, något en frestardemon dragit nytta av till fullo. Frestaren använder sig vidare av de konstnärer som finns på ön för att göra avtryck av artefakten vilkens krafter kopieras i de tavlor och den konst som görs under inflytande av frestaren.

Konstnärer - har det visat sig - är själva förunderligt nog mer eller mindre immuna mot inflytandet av demonen, däremot går det att använda dem som ett sätt att kanalisera inflytandet vidare.

För att sätta stopp för frestarens inflytande är allt som behövs att göra Hervors arbete o gjort, klyv statyn. För att klyva statyn behöver man dock hitta den, och för att hitta den krävs en tid på slottet. Stenbilden är dold i ett av lagerutrymmena på borggården.

Viskningar

Bortom: Lögnens slöja

Spellearpersoner

Jessica Salomonsson

Jessica är en lång och smal kvinna som klär sig helt i svart. Hon har röda detaljer, bland annat ett par knallröda skor, lika rött läppstift och röda örhängan. Det fullkomligt skriker "kulturtant" om Jessica.

Kontaktar rollpersonerna Jessica Salomonsson, eller för den delen om hon kontaktar dem, kan hon berätta att Vång bott på ön i två år.

Vångs vernissage, som anordnades av den kulturstiftelse som Jessica arbetar för, började som en gigantisk succé. Vångs verk som tidigare varit surrealistiska landskap hade nu formligen exploderat av symbolik och bisarra kombinationer. Ett återkommande tema är en kort och tjock stenbild med en spricka längs med kroppen.

Jessica kan också berätta att både besökarna, hon själv och cateringpersonalen kände en stegrande olust som till slut blev till panik. Det fanns ingen särskild orsak till beteendet men Jessica säger att det kändes som att konsten viskade till henne, viskade att hon skulle göra saker som kändes onaturliga och omänskliga. Till slut fick alla vernissagedeltagare panik och sprang ut ur slottet. Väl borta ifrån konsten kunde de flesta tänka igen och de var samtliga överens om att lämna ön. Ett par personer hade trampats ner och fördes till Skövde Kärnsjukhus, men de flesta var mest skärrade. Johan Vång verkade vara den enda som var helt opåverkad av incidenten.

Hervor Magnusson

Hervor är en bred och färgrik kvinna med en minst lika bred och färgrik personlighet. Hon har ett runt ansikte med en näpen uppnäsa och ögonen ramar in av stora svarta glasögonramar. Hon klär sig i en gigantisk batiktunika och en lika fladdrig batikkjol.

Hervor Magnusson är den konstnär som bott på ön senast. Hon säger följande om sin vistelse där:

- Till en början var det ett paradiset, vackert slott, vackra omgivningar.
- Efter ett tag blev hennes konst enkelriktad. Det var svårt för henne att koncentrera sig. Hon kände olust och obehag.
- Hon gick ofta på jakt efter objekt att måla.

Om rollpersonerna frågar vidare om hennes enkelriktning eller vilka objekt hon hittat kan Hervor berätta om stenstatyn hon hittade och lagade. Stenstatyn blev också ett återkommande motiv i hennes konst, något hon inte alls var förtjust i.

Johan Vång

Johan Vång är en kort och muskulös man. Han har mörk hy och brunsvart hår och skägg. Hans ögon är klargröna vilket ger ett ganska intensivt uttryck åt hans blick.

Vång gick ut Konstfack för bara fem år sedan och har sedan dess skapat en enormt framgångsrik karriär för sig själv. Han fick stipendie på stipendie, uppdrag att måla för hovet (framförallt kronprinsessparet har beställt hans målningar) och han är generellt en mycket framgångsrik konstnär. Precis som Ernst Billgren har hans kreativitet gått över många olika områden, men mest framgångsrik har hans surrealistiska period varit. Han hänger redan på Moderna Museet och anses vara Sveriges främsta konstexport.

Vång är dock lite lätt vriden. Han är introvert och inte alls särskilt social mot andra människor. Det här är egenskaper som har dykt upp bara de senaste åren, eftersom han annars i princip levit på sina kontakter. Men sedan han flyttade till Monsö har han blivit inbunden och världsfrånvärd. Allt han kan tänka på är sin konst och den roll konsten fyller för honom. Det och de mer eller mindre konstanta viskningarna förstås.

Om rollpersonerna pressar honom kan han berätta att:

- Stenfiguren som förekommer i snart sagt alla hans målningar är upphovet till målningarna
- Han arbetar mer eller mindre i trans
- När han har jobbat känner han sig helt utsjasad. Och trygg.
- Viskningarna driver honom till att måla, det är det enda sättet att få tyst på dem.

Ego	3	Kropp	2
Uppmärksamhet	2	Utstrålning	2
Smärtpkapacitet	4		

Färdigheter

Kommunicera 1, Kontaktnät (Konstnärer) 2, Uttryckelseförmåga (Måla) 6

Viskningar

Bortom: Lögnens slöja

Anamalech

Anamalech är den frestardemon som lyckats vinna inflytande över Monsö slott med omgivningarna. Anamalech är mycket lik en Arotosael (se Arotosael på s. 72 i grundreglerna till Bortom) men arbetar i första hand med att sprida sitt onda inflytande genom de tavlor som Johan Vång målar. En av Vångs tavlor fungerar som Arotosaelens förmåga att skicka mardrömmar och visioner på sitt offer.

Att ingjuta en kopia av sig själv i en tavla kostar Anamalech mycket energi och vilja, så vanligtvis får Vång en andningspaus när demonen inte alls har någon möjlighet att influera honom. De här tillfällena känns som andningspauser för rollpersonerna och för den delen även för Johan Vång. Trycket från den ständigt närvarande ondskan lyfter för en tid och himlen blir blå igen. En sådan paus varar i 2T6 dagar.

För att förgöra Anamalech måste man förstöra den artefakt som är förknippad med honom, det vill säga den stenbild som Hervor Magnusson så oförsiktigt lagade.

Ego	5	Kropp	3
Uppmärksamhet	5	Utstrålning	3

Smärtpacitet 6

Färdigheter

Empati 3, Kommunera 2, Närstrid 3, Ockultism 3, Språk 2, Uppträda 2, Uttryckelseförmåga 2

Viskningar

Den kalla foajén var ett välkommet avbrott från hettan utanför. Strax innanför den stora träportern serverades vin och drinkar till de lyckliga få som fått en inbjudan till Monsö slott på en ö mitt ute i Vänern.

Slottet ägdes av en kulturstiftelse som överlät det till en konstnär att bo i i femton år utan att betala hyra eller reparationer. "En välgärning för konsten" sade kulturstiftelsens ordförande Jessica Salomonsson, välkänd mecenat även utanför Sveriges små gränser.

Konstnären i fråga - som nu hade sitt första vernissage på ön - hette Johan Vång. Han var en up and coming konstnär som med sin själfullt surrealistiska landskapskonst tagit Sverige med storm. En själöklar kandidat sedan den förra boenden på slottet, Hervor Magnusson, flyttat ut efter bara några år.

Och nu var det alltså dags att beskåda två års arbete av den celebre Vång. Men kvällen som började i triumf slutade i katastrof. Vernissagets deltagare fullkomligt störtar ifrån ön, skräckslagna av upplevelsen. Salomonsson tystar ner debaclet, men när underliga saker sker med de som köpt Vångs slottskonst har det gått för långt.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>