

Varjo Sanginsuun yllä

“Shadow over Innsmouth” Lovecraftilainen kauhuparodia

Aarni Harvala ja Karoliina Hannonen

Sisällysluettelo

1.Synopsis.....	1
2.Hahmokuvaukset.....	2
3.Kohtauspaikat ja lavasteet.....	3
4.Kohtauslista.....	3

1. Synopsis

Aikojen alussa muinaiset jumalat järjestivät suuret viininmaistajaiset. Meno juhlissa äityi niin hurjaksi, että tapahtui vedenpaisumus, ja juhlapaikka päättyi merenpohjaan. Juhlien päätteeksi yksi Muinaisista sammui viinitynnyriin. Tämä olento tunnetaan monilla nimillä - BNDCTCMBRBTCH, CHRSTPHRL, NMCKLLN - mutta sen oikeaa nimeä ei ole yksikään kuolevainen koskaan kyennyt lausumaan.

Kun Oulu nousi merestä, Sanginsuun huvila seisoj jo paikallaan, ja BNDCTCMBRBTCH nukkui ikiunta sen uumenissa. Taru kertoo, että kun hirviö jonain päivänä herää, se tuhoaa krapulapäissään koko maailman. Silloin sen voi päihittää ainoastaan hän, joka saa selville sen todellisen nimen.

Morsolan kaksoset Fanni ja Lenni ovat aina olleet napit vastakkain, ja sitten vasta onkin piru irti, kun heidän isosetänsä Laurentius von Loncero kutsuu heidät viikonloppulomalle huvilalleen. Sisarukset eivät tiedä, että Late-sedän kellarissa uinuu muinainen pahuus. Setä haluaakin vaivihkaa selvittää, kumpi sukulaislapsista on arvollinen jatkamaan hänen pyhää tehtäväänsä Muinaisen vartijana. Fanni kuitenkin sotkee sedän suunnitelmat kutsumalla paikalle yliopistoikäisen poikaystävänsä Jampan sekä tämän serkun, okkultistigootti Suvin.

Yöllä nuoret kertovat toisilleen kauhutarinoita, ja Lenni muistaa isotäti Elviiran kertoman legendan kellarissa nukkuvasta muinaisesta. Sopivasti paikalle sattuu talonmies Eevilsson, joka kertoo nuorille, mitä jännittävää löytyy talon kellarista, jonne Late-setä on ehdottomasti kieltänyt menemästä. Nuoret päättävät pihittää Late-sedältä kellarin avaimen.

Huijattuaan avaimen itselleen teinit hiipivät viinikellariin. Jamppa kuitenkin intoutuu ryyppäämään ja herättää vahingossa tynnyrissä nukkuvan Muinaisen. Neuvokas Lenni kehittelee suunnitelman hirviön taltuttamiseksi, mutta suunnitelma menee kammottavalla tavalla pieleen ja Lenni joutuukin itse hirviön uhriksi. Nyt on yleensä veljen varjoon jääneen Fannin vastuulla pelastaa ystävänsä - ja maailma - uhkaavalta tuholta.

2. Hahmokuvaukset

(kaikkien hahmojen sukupuoli on muutettavissa tarpeen mukaan)

Nimihirviö: Tunnetaan myös nimillä BNDCTCMRBTCH, BLLGS, JCKNCHLSN. Muinainen olento, joka on aikojen alusta nukkunut humalaansa pois sinetöidyssä viinitynnyrissä. Kukaan ei tiedä hirviön oikeaa nimeä, mutta sitä kutsutaan useilla eri nimillä joissa yhdessäkään ei ole yhtään vokaalia. Jos hirviötä koskee, se sulauttaa uhrin osaksi itseään.

Hirviö koostuu yhdestä päänäyttelijästä ("Nimihirviö") ja useammasta (4-5?) sivunäyttelijästä/statistista ("lonkerosta"). "Lonkerot" eivät puhu tai toimi itsenäisesti, vaan ovat Nimihirviön hallinnassa ja toimivat sen ruumiinosina. Ne toimivat parhaiten yhteen, jos säilyttävät fyysisen kontaktin, ja hämmentyvät/hidastuvat joutuessaan eroon toisistaan. Hirviön esittäjät eivät siis ole saman puvun sisällä (vrt. kiinalainen lohikäärme), mutta ovat yhtenäisiä maskiltaan, puvustukseltaan jne. Hirviötiimin kanssa on tärkeä käydä läpi erityisesti kontakti-improa, eikä tanssillisuudestaan luultavasti ole haittaa.

Lenni Morsola: Ikä n. 16 v. Fiksumpi osapuoli Morsolan kaksosista. Uskoo vankkumattomasti luonnontieteisiin ja on hyvin skeptinen minkään yliluonnollisen olemassaolon suhteen. Suojeleva siskoaan kohtaan.

Fanni Morsola: Myös n. 16 v. Sisaruksista kevytmielisempi. Kokee jäävänsä veljensä varjoon ja joutuu usein vaikeuksiin mielenilmaustensa takia. Laaja kaveripiiri, johon pitää jatkuvasti yhteyttä sosiaalisen median kautta. Sitten onkin piru irti, kun älypuhelin takavarikoidaan.

Laurentius von Loncero "Late-setä": Kaksosten isosetä, joka suhtautuu hyvin vakavasti tehtävänsä muinaisen pedon vartijana. Jääräpäinen ja herkästi loukkaantuva. Viihtyy omissa oloissaan eikä hirveästi arvosta nurkissaan rällästäviä teinejä.

Elviira von Loncero: Late-sedän edesmennyt vaimo. Kummitus, jonka ainoastaan Late-setä (myöhemmin myös Fanni) näkee. Toimii Laten neuvonantajana ja tarpeen vaatiessa lempeästi tönii tätä ratkaisuisaan oikeaan suuntaan.

Inge "Ei-yhtään-epäilyttävä" Eevilsson: Talonmies. Klassinen kyttyräselkäinen palvelija. Hyvin lipevä. Todellisuudessa kultisti ja Nimihirviön kätyri.

Jamppa: Ikä n. 20. Fannin uusi poikaystävä, jota Lenni inhoaa. Opiskelee yliopistossa epämääräistä ainetta. Nauttii urheilusta ja itsensä ihailemisesta. Ei kamalan älykäs.

Suvi: Ikä n. 16. Jampan serkku. Okkultisti ja wannabe-wicca joka on ylenmääräisen kiinnostunut kaikesta mystiikasta.

3. Kohtauspaikat ja lavasteet

2 lavastettavaa kohtauspaikkaa (+ 2 tyhjän lavan kohtauspaikkaa)

Pimeä ulkotila: tyhjä lava mustalla taustaverholla

Huvilan aula: lankapuhelin

Viinikellari: Paikalla ainakin iso tynnyri ja alusta taikajuomalle.

Kellari 2.0: Syrjäisempi osa viinikellaria. Sama kuin Viinikellari, mutta ilman tynnyriä ja muuta säliää. Voi olla kokonaan ilman irtolavasteita.

4. Kohtauslista

KOHTAUS 0: OMSTARTIT

Paikka: Ulkotila

Hahmot: Eevilsson

Eevilsson kertoo katsojien saapuneen Laurentius von Lonceron huvilalle Sanginsuuhun ja että talon isäntä odottaa sukulaislapsia vierasille. Puhuu yleisölle pitäen heitä toisen todellisuuden olentoina: "jos haluatte leikitellä meidän kuolevaisten elämällä, muistakaa, että huutamalla kuuluvalla äänellä voimasanan OMSTART voitte vaikuttaa heidän tekemisiinsä jne". Poistuu kuullessaan lähestyvien kaksosten äänet.

KOHTAUS 1: RIITAIKAT KAKSOSET

Paikka: Ulkotila (Huvila on yleisössä)

Hahmot: Lenni, Fanni, Eevilsson

Fanni ja Lenni saapuvat riidellen. Heillä on iso riita, koska Lenni ei pidä Fannin uudesta poikaystävästä. Fanni pitää Lenniä kontrollifriikkinä. Äiti on takavarikoinut Fannin puhelimen, koska tämä on lintsannut koulusta tavatakseen poikaystävä. Lennin mielestä tämä on ansaittua. Fanni tahtoo Lennin tabletin itselleen, jotta voisi somettaa poikaystävänsä kanssa. Lenni tarvitsee tablettia opiskeluun, eikä sitä paitsi aio antaa Fannin ladata sitä taas täyteen My Little Brony -appeja. Epäilläään, ettei Late-sedällä varmaan edes ole wifiä. Keskustelun aikana Eevilsson hiippailee kaksosten taakse ja säikäyttää nämä tervehtimällä. Närkästyneet kaksoset kutsutaan sisälle eli patistetaan pois lavalta.

BIISI: *Late-sedän ja Elviiran dramaattinen esiintulo: pian salaisuudet paljastuvat*
OMSTART: *Eevilssonin "tervetuloa ei-yhtään-epäilyttävään huvilaan," älkää välittäkö hassuista äänistä*

KOHTAUS 2: SANGINSUUN HUVILA

Paikka: Huvilan aula

Hahmot: Lenni, Fanni, Late-setä, Elviira, (Eevilsson häröilee taustalla)

Tästä kohtauksesta alkaen pitkin ensimmäistä näytöstä on tilanteita, joissa kuuluu kummia ääniä, lavasteista tai kulisseista puskee jotakin arveluttavaa tai joku hahmosta "näkee" jotakin lavan ulkopuolelta. Kohtauksessa läsnä olevat aikuiset (siis Late-setä tai Eevilsson) pyrkivät tällöin peittämään nämä näkyvistä tai kuuluvilta ja sepittävät epäuskottavia tekosyitä. Esim. "Se oli vain naapurin kissa"

Late-setä ja Elviira keskustelevat ympäripyöreästi niin, ettei yleisö saa selvää, mistä tarkalleen ottaen puhutaan. Late-setä epäilee, että kaksoset ovat liian nuoria kuulemaan tällaisista asioista, kun taas Elviiran mielestä on korkea aika - ja hei olihan Late-sedälläkin heidän iässään jo kokemuksia. Late-setä haluaisi ensin selvittää, onko kaksosista mihinkään.

Fanni ja Lenni saapuvat, jutustellaan. Late-setä kehottaa kaksosia olemaan kuin kotonaan, mutta varoittaa ankarasti menemästä viinikellariin. Kaksoset utelevat ja Late-setä kehittää tekosyitä - alkoholijuomat ovat epäterveellisiä ja niiden nauttiminen johtaa tuhoon! Fanni kyselee sedältä wifistä. Late-setä mainitsee, ettei hänellä ole sellaista, mistä järkyttyneenä Fanni marssii lankapuhelimelle, koska haluaa jutella poikaystävänsä. Ehkä kikattaa äänekkäästi toisten yrittäessä vielä keskustella, lopulta seuraa kiusallista hiljaisuutta ja jalkojen siirtelyä. Muut poistuvat nukkumaan.

Kohtauksen aikana Elviira kommentoi vapaasti asioihin, mutta kaksoset eivät reagoi häneen millään tavalla. Late-setäkin koettaa ignorata, mutta lopulta vastaa tälle, jolloin kaksoset kummastuvat. Yleisölle tehdään selväksi, että kaksoset eivät näe Elviiraa, sillä tämä on kummitus.

KOHTAUS 3: SALAISUUKSIA

Paikka: Huvilan aula, seuraava päivä

Hahmot: Late-setä, Elviira, Lenni, Fanni, Jamppa, Suvi

Late-setä paikalla. Kaksoset saapuvat ilmaisten, että Late-sedällä oli kuulemma tärkeää asiaa. Late-setä on hämmentynyt. Sitten selviää, että Elviira on hänen nimissään jättänyt viestin kaksosille. Esim. Late-setä: "Enkä kyllä ole mitään kirjoitta--" Elviira (merkitsevästi): "Kyllä muuten kirjoitit." Elviira patistaa Late-setää kertomaan huvilan salaisuudesta, Late-setä itse on vastahakoinen ja kierteleä aiheita parhaansa mukaan. Fanni: "Mikä sun wifin salasana on?" Late-setä: "Viimeisen kerran, ei minulla ole mitään wifiä!" Fanni (näyttää

tabletilta): “No mikä tämä sitten on?” Tilanne on hyvin kiusallinen. Kun Late-setä on pääsemässä vihdoinkin asiaan, ovikello soi ja Jamppa sekä Suvi lampsivat sisään.

Late-setä on närkästynyt, koska Fanni on kutsunut vieraita. Late-setä yrittää keksiä tekosyitä, miksi vieraat eivät voisi jäädä, esim. “Ei meillä ole täällä yhtään ylimääräisiä petejä...” Jamppa ja Suvi hihkaisevat, että toivat omat makuupussit. Nuoret päättävät majoittua aulaan makuupusseissa. Late-setä luovuttaa ja poistuu Elviira perässään.

KOHTAUS 4: LEGENDA NIMIHIRVIÖSTÄ

Paikka: Huvilan aula, ilta

Hahmot: Lenni, Fanni, Jamppa, Suvi, Eevilsson, Elviira

Nuoret kertovat kummitusjuttuja. Jamppa kertoo jonkin typerän tarinan, joka ei pelota ketään. Suvi, joka on okkultisti, on perehtynyt huvilan historiaan ja suostuttelee Lennin kertomaan legendaa Nimihirviöstä.

BIISI: *Legenda Nimihirviöstä (Lenni).*

OMSTART: *Suvin ja Jampan duetto. Suvi innoissaan, Jamppaa pelottaa. Jamppa yrittää puolustella haurasta maskuliinisuuttaan.*

Eevilsson ilmestyy ja säikäyttää nuoret. Kommentoi legendaa ja yrittää lakaista sivuun puheet hirviöstä, mutta johdattelee teinit haluamaan kellariin lupailemalla jokaiselle jotain, mitä tämä haluaa: esim. Jampalle viinaksia, Suville Late-setän salainen lokikirja yms yms. Samalla hän “lipsauttaa” kellarin avaimen olinpaikan. Teinit innostuvat ja päättävät varastaa kellarin avaimen. Elviira saapuu paikalle juuri sopivasti kuullakseen suunnitelmasta.

KOHTAUS 5: AVAIMEN VARASTAMINEN

Paikka: Huvilan aula, aamu

Hahmot: Late-setä, Fanni, Lenni, Jamppa, Suvi

Late-setä haluaa pitää teineille vihaisen saarnan, koska on kuullut Elviiralta näiden aikeista. Teinit yrittävät harhauttaa Late-setää, toiset taas hiipiä avainkätkölle (eli osa poistuu lavasteisiin, toiset jäävät pidättelemään setää keinolla millä hyvänsä. Esim. “Late-setä, Late-setä, minulla on peukalo!”) Kun toiset palaavat tyhjin käsin, Late-setä saa viimein suunvuoron. Hän ilmoittaa tietävänsä teinien suunnitelman ja uhoaa siirtäneensä avaimen varmaan talteen, josta teinit eivät ikinä sitä löydä. Todellisuudessa avain on Late-setän vyöllä selvästi kaikkien näkyvillä. Late-setä on hyvin vihainen. Fanni esittää katuvaista ja he tekevät Late-setän kanssa sovinnon, halaavat. Kun Late-setä poistuu, Fanni esittelee muille halauksen aikana pöllimäänsä avainta.

KOHTAUS 6: KELLARIBILEET

Paikka: Viinikellari

Hahmot: Lenni, Fanni, Suvi, Jamppa, Late-setä

Teinit tutkivat kellaria. Kellarissa on viinaksia ja ISO TYNNÖRI jonka kyljessä varoitus: "Älä koske." Esillä jollain alustalla on Salaperäinen Pullo, jonka etiketistä ei saa selvää. Suvn mielestä kellarin energioissa on tosi outoja viboja. Jamppaa pelottaa, mutta hän innostuu alkoholista ja ottaa rohkaisuryypyn. Fannikin tahtoo, mutta Lenni estelee. Kaksosten välille tulee riitaa, jonka päätteeksi Fanni nappaa Salaperäisen Pullon ja Lenniä uhmaten kittaa sen koko sisällön. Suuttunut Lenni painuu kantelemaan sedälle.

Jamppa tarjoilee viinaksia muille ja teinit rupeavat pelaamaan pullonpyöritystä (tai totuutta ja tehtävää jos tarpeiston kannalta helpompi). Jamppa saa tehtäväksi ryypätä tynnyristä, johon EI SAA KOSKEA. Setä ja Lenni saapuvat parahiksi ja yrittävät estää kännistä Jamppaa.

BIISI: Änkyräkänninen Jamppa uhoaa. Päättyy, kun Jamppa kiskaisee tynnyrin korkin irti.
OMSTART: Muinainen nousee. Hirviö laulaa. Eeppinen Nimihirviön herääminen. Päättyy dramaattiseen hiljaisuuteen. Bändi pakenee biisin jälkeen hirviön uhkaamana lavalta, minkä jälkeen väliaikakuulutus.

*** VÄLIAIKA ***

KOHTAUS 7: PAHIKSET BONDAA

Paikka: Viinikellari

Hahmot: Eevilsson, Nimihirviö

Kohtauksen alussa Eevilsson yrittää pakoilla Nimihirviön lonkeroita ja vakuutella olevansa tämän puolella. Pikkuhiljaa Eevilsson saa hirviön kuuntelemaan. Hän varoittaa Nimihirviötä Latesta: kertoo, että tämä on Muinaiselle asetettu vartija, jolla on hallussaan keinot estää Hirviön suunnitelmat. Kertoo myös kaksosista, joista Late on suunnitellut kouluttavansa itselleen työnsä jatkajat. Nimihirviöllä on darra ja kova tarve krapulamätölle: se siis komentaa Eevilssonin tuomaan hyvikset hänelle. Nimihirviö muistuttaa vielä, ettei hyviksille saa sitten missään nimessä antaa wifin salasanaa!

BIISI: Eevilsson palvoo Nimihirviötä. Massiiviset kultistimenot.

OMSTART: Nimihirviön krapulalaulu tai duetto Eevilssonin kanssa. Maailman tuhoamissuunnitelma. (Hei pomo, mitä me tehdään tänä iltana? - Sitä samaa, mitä joka ilta. Tuhoamme maailman!

KOHTAUS 8: HYVIKSET EI BONDAA

Paikka: Kellari 2.0

Hahmot: Late-setä, Elviira, Lenni, Fanni, Suvi, Jamppa

Aluksi lavalla Late-setä ja Fanni, jotka ovat joutuneet erilleen porukasta. Late-setä etsii kellarista taikajuomaa, jolla hirviön saisi taltutettua. Käy ilmi, että Fanni on kitannut taikajuoman. Elviira ilmestyy paikalle ja alkaa sättiä Late-setää tapahtuneesta. Tilanne

keskeyty, kun havaitaan, että Fannikin näkee Elviiran. Late-setä ja Elviira yrittävät selvittää, mitä muita mystillisiä voimia taikajuoma on Fannille antanut. Fanni: "Itse asiassa, nyt kun asia tuli puheeksi, minusta tuntuu jotenkin hassulta. Tuntuu kuin mieleni perukoilla avautuisi uusia ovia. Mieleeni tulvi hämmentävää informaatiota, minä... Minä... Minä tiedän wifin salasanan!" Late-setä ja Elviira ovat pettyneitä. Fanni menee tyytyväisenä Instagramiin.

Suvi, Jamppa ja Lenni ilmestyvät paikalle. Late-setä vaukkoaa valloilleen päässeestä hirviöstä ja maailmaa väistämättä kohtaavasta tuhosta. Lenni on kuitenkin skeptikko ja uskoo, että kyseessä on tieteelle tuntematon eläinlaji, joka on otettava kiinni ja toimitettava yliopistolle tutkittavaksi. Kaksosten välille syntyy riitaa, jossa kaikki muut asettuvat Lennin puolelle. Fanni esimerkiksi häiriköi huutelemalla väliin huonoja ideoita, ja muut käskivät tämän olla hiljaa. Fanni yrittää hakea tukea Elviiralta, jota toiset eivät tietenkään näe. Late-sedän mielestä Fanni on jo aiheuttanut riittävästi vahinkoa, eikä viitsi tukea tätä selvittämällä muillekin, että Elviira on tosiaan olemassa. "Meillä on kiireellisempääkin tekemistä kuin kuunnella sinun joutavuuksiasi!" Kun toiset lähtevät lavalta punomaan suunnitelmaa "uuden eläinlajin" ottamiseksi kiinni ja Elviira lähtee perään puhumaan Late-sedälle järkeä, Fanni jää yksin.

Fanni kirjoittaa sosiaaliseen mediaan päivityksen tyylillä "se tunne kun oot jumissa kellarissa hirviön kanssa ja 'kamut' vaan dissa..." Päivitykseen ilmestyy tykkäys. Fanni ihmettelee, kuka ihme on BNDCTCMRBTCH. Eevilsson tulee ja osoittaa Fannia kohtaan myötätuntoa. Satuilee, kuinka nimihirviö on oikeasti väärinymmärretty ja ihan väärin perustein kahlittu kellariin. Yrittää saada Fannin mukaansa tapaamaan hirviötä.

BIISI: *Fanni pohtii, kannattaako hylätä kaverit ja lähteä Eevilssonin kelkkaan.*

OMSTART: *Lenni (tai Late-setä) kehittelee mahtavaa suunnitelmaa Nimihirviön taltuttamiseksi.*

KOHTAUS 9: KAKKA OSUU TUULETTIMEEN

Paikka: Viinikellari

Hahmot: Late-setä, Lenni, Suvi, Jamppa, Nimihirviö, Fanni

Lenni on kehittänyt suunnitelman hirviön saamiseksi nalkkiin. Koska hän ei edelleenkään usko muinaiseen pahuuteen, suunnitelma sisältää hirviön houkuttelua esimerkiksi syötillä jonkinlaiseen loukkuun tjsp. Suunnitelma vaikuttaisi tepsivän, kunnes Fanni ilmestyy paikalle ja laukaisee loukun tjsp ennen aikojaan. Fanni pitää muille saarnan siitä, että hirviölle pitää antaa mahdollisuus, koska se on oikeastaan hyvä tyyppi, minkä Fanni tietää chattailtuaan tämän kanssa Whatsappissa. Puheen päätteeksi Fanni ojentaa hirviölle kätensä sovinnon eleenä. Lenni pelkää, että otus tartuttaa Fanniin vesikauhun, ja ryntää väliin. Kuulua inhottava ääni, ja Lenni sulautuu osaksi hirviötä. Hirviö saa tästä lisävoimaa ja alkaa raivota, jolloin sankarimme pakenevat sekasorron vallitessa.

KOHTAUS 10: UUSI SUUNNITELMA

Paikka: Kellari 2.0

Hahmot: Fanni, Late-setä, Jamppa, Suvi, Elviira

Elviira tulee paikalle, kun sankarimme nuolevat haavojaan kellarin nurkassa. Suvi yrittää nostattaa tunnelmaa wicca-leirillä oppimallaan pahan fiiliksen karkoitusmantralla. Late-setä huomaa, että kyseessä on vuosituhansia vanha, muinaisten pahuuksien karkottamiseen tarkoitettu manaus. Manausta varten tarvitaan kuitenkin Muinaisen oikea nimi, tai muuten loitsu ei toimi.

Fanni reagoi paineeseen ainoalla tuntemallaan tavalla, eli päivittämällä facebookia ("RIP LENNI :ccc"). Nimihirviö reagoi päivitykseen (esim. "Om nom nom xD"). Late-setä käskee Fannin olla hiljaa. Sen sijaan Elviira tajuaa, että wifi on todellisuudessa hirviön ylläpitämä astraaliverkko, jonka kautta hirviö voi seurata heidän toimiaan. Sankareillemme tulee kiire keksiä uusi suunnitelma, ennen kuin hirviö löytää heidät. Elviiran onnistuu psyykata Fanni ryhdistäytymään. Sankarimme pohtivat, mitä hirviöstä tiedetään.

"No sillä on hirveän kova darra."

"Hei Jamppa, säähän olet opiskelija. Sää varmaan tiedät kaiken darrasta. Mikä darrassa tuntuu erityisen pahalta?"

"... Kaikki?"

"Mitä sää suunnittelet?"

"Jos manaus ei kerran onnistu, pakotetaan se takaisin sinne tynnyriin vaikka väkisin."

KOHTAUS 11: HIRVIÖN NIMI

Paikka: Viinikellari

Hahmot: Kaikki

Sankarimme panevat Fannin suunnitelman täytäntöön: he yrittävät ylikuormittaa krapulaisen hirviön aistit ärsykkeillä, esim. Fanni räpsii kuvia salamalla, Late-setä saarnaa kovaan ääneen, Jamppa hönkii pahanhajuista hengitystään hirviön päälle jne jne. Kun hirviö on alakynnessä, se tarvitsee avukseen aivot, jotka eivät ole krapulassa. Siispä se sulauttaa itseensä selväpäisen Eevilssonin ja saa taas tilanteen hallinnan. Sankarimme hajaantuvat, mutta Fanni jää lonkeroiden keskelle loukkuun. Tuhon hetkellä Fanni tunnistaa veljensä lonkeroiden joukosta ja haluaa viimeisenä tekonaan tehdä sovinnon tämän kanssa. Yllättäen Lenni reagoikin tähän ja palaa omaksi itsekseen ottaen samalla hetkeksi hirviön ruumiin hallintaansa. Seuraa tunnepitoinen avautuminen. Fanni tietää, että Lenni ja vanhemmat tarkoittavat toimillaan hyvää, mutta hänen täytyy itse tehdä omat virheensä ja oppia elämään ilman, että joku kyttää selän takana. Lenni pyytää anteeksi, sanoo halunneensa vain suojella siskoaan. Lopulta Lennin hallinta hirviöstä alkaa lipsua. Sisarukset jättävät tunteikkaat hyvästit, ja viimeiseksi Lenni paljastaa, että hirviön nimi on itse asiassa wifin salasana.

Paettuaan hirviön kynsistä Fanni kokoaa joukot.

BIISI: *Suvi: Eepinen lopputaisto sekä morson manaus. Biisin aikana toiset harhauttavat hirviötä esim. houkuttelemalla sen lonkerot erilleen, niin etteivät ne voi toimia yhteen. Biisin lopuksi hirviö hajoaa.*

OMSTART: *Joku resoluutio. Mahdollisesti potpuri. Ehkä Fannin ja Lennin haikea jäähyväisduetto. Päättyy speksibiisiin.*