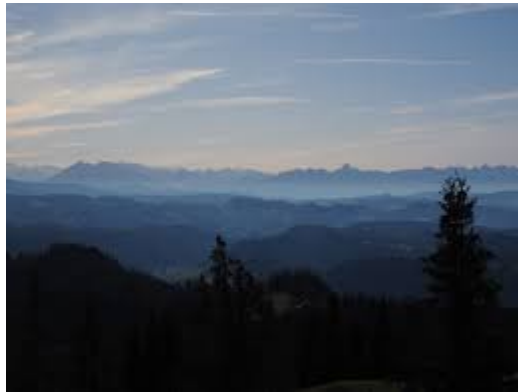


# ÄVENTYRET I HÖGA LANDET



I sagans värld kan allting hända. Nu ska ni få höra berättelsen om ett land som inte är helt olikt vårt. **Höga landet** är ett land som ser ut lite som där du bor. Det ligger ganska högt och det finns många utsiktsplatser där vyn är fantastisk. Man kan se kullar, dalar, sjöar och åar. Här finns också milsvida skogar och öppna ängsmarker.

Men landet har också olika invånare. Som det brukar vara i sagans värld är invånarna inte som oss. Här finns olika varelser och väsen...

Invånarna bor i små **byar** som är utspridda i landet. De som bor där är oftast sams och lever sina liv som de själva vill. Ibland hjälper de varandra, för de är bra på olika saker.

## **I den första byn bor Vetlingarna.**

De är ett **Vättefolk**, och de bor under mossiga stubbar. De anses vara de klokaste i landet. Om någon har något problem är det till Vetlingarna de går. Sin kunskap och sin energi får de av en magisk sten som de kallar Njudungen. Denna sten finns på ett speciellt ställe, dit Vetlingarna går för att fylla på Njudung- energi.

Men Vetlingarna kan också roa sig. På vintrarna älskar de att åka skridskor och spela kotte, som påminner om vår bandy. Ibland tävlar de mot någon annan by. De tycker också om fart, och brukar köra varandra på en skottkärra. Detta gör de på en rund bana de har byggt i skogen.

## **I den andra byn bor Eklingarna.**

Eklingarna är **Alver**. De bor i gamla ihåliga ekar. De är ganska skygga och hemlighetsfulla varelser. Alverna är väldigt duktiga på skogens alla växter, och kan göra mediciner av

dem. Därför är det till dem invånarna i Höga Landet kommer när de har blivit sjuka, eller när de ska få sina bäbisar.

Alvernas uppgift är även att försvara landet om någon ond skulle komma dit, som vill invånarna illa. De har också magiska krafter och kan bygga osynliga murar. De går på vakt, dagar och nätter och spanar.

### **I den tredje byn bor Näslingarna.**

Näslingar är ett **Häxfolk**. Deras by ligger på ett litet näs vid en sjö, och de bor i kojor. Bara för att de är häxor är de oftast inte onda och elaka. De trivs i sitt land och kan oftast samsas med de andra invånarna. Dock tycker de själva att de är bäst på allt och älskar att ställa till med bus. De har häxkrafter och brukar göra magiska soppor i sin gryta vid härläget. Dessa soppor brukar de bjuda invånarna i landet på, ibland är de magiskt goda, ibland hittar de på hyss och lägger i nån förtrollning... Men bara för att skoja!

Häxorna har kvastar som de gillar att flyga runt på. De brukar träffas vid sin kvaststation, och ta en gemensam runda på lördagskvällarna. Om de är på riktigt gott humör ställer de gärna upp och skjutsar invånarna på sina kvastar om de ska resa någonstans.

De tycker också om att spela kotte och åka skottkärra, men till häxornas förtret brukar de alltid förlora, speciellt mot Vetlingarna.

### **I den fjärde byn bor Sävlingarna.**

Sävlingar är **troll**, som bor under stora stenar. De är duktiga på att bygga och arbeta, då de är stora och starka. De får ofta hjälpa till med olika byggen hos de andra invånarna. Dock kan de va lite tjuriga och långsinta om något inte blir som de vill. Då måste de andra invånarna bjuda dem på lite trollgodis, då är allt snart glömt.

Trollen är väldigt förtjusta i guld och glitter. De kan inte se något som glimmar utan att de lägger vantarna på det. Därför måste de andra invånarna i Höga Landet gömma sina rikedomar väl. Trollen menar inget illa, de kan bara inte låta bli.

### **Ledaren**

Som alla länder, både i sagovärlden och hos oss måste det finnas en **Ledare**, den som håller ihop alla och tar beslut i de stora frågorna och problemen. Ledare i Höga Landet är en **Drottning** vid namn **Leah**. Leah kom till landet för länge sen. Då hon visade sig vara allt igenom god och ville alla väl, och då hon dessutom var vis och klok och alltid på ett strålande humör, fick hon stanna som deras ledare i Höga Landet. Leah bor i en **borg** som vaktas av Alverna.



Invånarna i landet lever sina liv i sina byar, och allt brukar vara frid och fröjd. Ibland behöver de dock få kontakt med de andra invånarna. Därför träffas en utvald från varje by tillsammans med Drottning Leah på **Rådsplatsen**, som ligger mitt i landet. De träffas en gång i månaden, den kväll då månen är som störst.

### **Men nu har det inträffat något förskräckligt i Höga Landet!**

En natt hörde invånarna ett fasligt muller och klampande. Det hade kommit någon dit, någon som **inte** var välkommen...

**Det var jätten Kättil.** Han var stor som ett fullvuxet träd, stripigt hår och näsa och öron stora, han var hemsk att skåda. Överallt där han gick fram blev han sönder träd och buskar. Han tyckte nämligen inte om vackra skogar och fina ängar. Han ville att det skulle vara kallt och öppet, precis som där han kom ifrån.

Kättil kom från **Jättarnas land** långt uppe i norr. Där hade han blivit osams med de andra jättarna om vem som skulle bli kung. Trots att Kättil var mäktig och hade många superkrafter, förlorade han och valde att flytta därifrån. Han begav sig av ut i världen för att hitta ett annat land att regera över. Han var rustad med sin **supersköld**, som skulle skydda honom mot magiska krafter, om någon försökte med något.

Nu hade han alltså kommit hit, till **Höga landet!**

Alverna försökte stoppa honom med en magisk osynlig mur, men med sin supersköld gick Kättil rakt igenom.

Med bestämda steg klampade Kättil in, träd och buskar flög kors och tvärs. Han stegade fram till Drottning Leahs borg, bultade på dörren och skrek att Leah skulle komma ut, för här skulle minsann han flytta in.

Leah, som är modig som få, vägrade naturligtvis detta, men då Kättil är stor och stark hade Leah inte mycket att sätta emot. Jätten tog Leah **tillfånga!** Invånarna i Höga Landet försökte modigt med alla sina magikunskaper att stoppa honom, men Kättil var ju skyddad med sin Supersköld!

Han tog med sig Leah och låste in henne i en **grotta** som finns djupt inne i skogen. Dörren till grottan är stor och tung och för att låsa dörren behövs **4 nycklar**.

Nöjd med sig själv började Kättil fundera. Han tänkte flytta in i Leahs borg, samla alla invånare i Höga landet, och tala om vem som nu var Ledare här.

Men först måste han vila ut ordentligt. Jättar behöver nämligen mycket sömn, ett år eller så...

Problemet var ju vad han skulle göra med de 4 nycklarna till grottan? Han förstod att han måste **gömma** nycklarna, så ingen skulle ta dem och släppa ut Leah. Han var trött nu, och måste snart få sova. Han hade provat att ha dem under kudden i sängen, men det var alldeles för knöligt.

Efter att ha grubblat länge, en natt och en dag, (jättar tänker nämligen väääldigt långsamt) kom han på vad han skulle göra!

Han visste att det fanns 4 byar i landet. För att visa sin makt för invånarna skulle han gömma nycklarna i byarna, och **tvinga** dem att vakta dem.

Sagt och gjort klampade han iväg och gömde en nyckel i varje by. Han **hotade** invånarna, att om de inte vaktade nyckeln ordentligt, skulle han göra korvgryta av allihop! För att vara på den säkra sidan skulle han låta sitt husdjur **Draken** spana på dem. Han placerade också ut lite **kluriga fällor** i närheten av nyckelgömmorna, för att vara på den säkra sidan!

För att inte glömma var grottan ligger, har Kättil gjort **en karta** som visar var den finns. Denna karta var så stor och otymplig, därför delade han den i 4 delar, och gömde även dessa bitar hos invånarna.

Nöjd med sig själv gick nu jätten Kättil till sängs i borgen, och snart sov han djupt, och kommer inte vakna förrän om ett år.....

**Invånarna** i Höga landet som inte vågar göra annat än att lyda jätten, försöker leva sina liv som vanligt, och inte tänka på stackars drottning Leah, som sitter instängd i grottan. De väntar med fasa på den dag Jätten Kättil ska **vakna**.