

1 Bakgrund

När bolaget grävde djupare och djupare i jordens innandöme i sina gruvor stötte man på saker som varit dolda där i långa tidsåldrar. En av bolagets forskare, Lantz, lyckades få tag på underliga lexikon och kunde börja översätta underliga texter och nå förståelse i vad som hittats. Det visade sig att det var gamla inskrifter av en kult som dyrkade fertilitet och skog. Efter att forskarens övertalningsförsök iför VDn börjat ge frukt köpte bolaget in allt mer skog. Med nya metoder kunde skogen avverkas med fint virke efter bara halva, eller ännu mindre, tiden. Forskaren fick möjlighet att studera vidare i dessa saker på plats. Han fick ett laboratorium i ett nybyggt sågverk i en liten by på landet. Om experimenten gick fel så är det bara en liten by som man kan isolera och tysta ner...

Ett av "experiment objekten" lyckades rymma. De har en outtömlig aptit och växer efter hur mycket den äter. Det finns mycket djur i skogen...

Spelarna kallas in av en chef som inte känner till något om "experimentet" och ger dem i uppdrag att ta reda på vad som hänt. Efter att spelarna skickats ut kommer bolagets nedtystning igång. Man är inte det minsta intresserad av att få reda på sanningen, bara hur det uppför sig, vilka egenskaper det har och hur man kan använda det kommersiellt. Det kommer samlas ett uppbåd som ska ut och skjuta det. Bådet kommer vara hårt styrt och bara göra vad de får order om, till och med skjuta efter karaktärerna. De kommer ångra sig djupt efteråt men det är så dags då. Supa och tänka "jag trodde det var monstret".

En sak som är viktig att komma ihåg när man spelar scenariot är att de flesta invånarna i byn har någon eller flera anknytningar till bolaget. De är rädda för att förlora jobbet. Det kom en fackföreningsman resande igenom som stannade ett tag för att starta en fackförening. Alla som följde honom motarbetades av bolaget. Han som blev fackets man på bruket fick sparken och blev utstött. Han gick genom isen vintern efter. Folk kommer ihåg hur det gick för honom.

Försök få stämning. Kalla folk för deras titlar. Improvisera möten i byn. Kalle, den lille ungen, sparkar en boll på en av karaktärerna och springer och gömmer sig. "För-låt ingenjörn'."

Viktigt att komma ihåg är att det här scenariot är på intet sätt menat att smutska Stora. Att jag använt Storakopparbergs bergslags AB som bolaget beror helt på att dess historia passar hjälpligt in på "bolagets". Alla händelser är givetvis fiktiva.

2 Inledning

Uppdraget

Karaktärerna blir inkallade till ett brådsäkande möte inne på Waerns kontor. Waern är chef för skogshuggarna och inte formellt chef för ingenjör Beijerstam, men han är definitivt högre upp i ledarstrukturen. Han är i femtioårsåldern, flintskallig och lite rund. Det är ganska tidigt på morgonen. Klockan är ungefär sju. Ingenjör Beijerstam har redan arbetat två timmar på sitt skift vid sågen och blir avlöst så han kan gå ifrån. Skogshuggare Penti Lädesmäski kom just in till bolaget för att byta verktyg innan han ska ut i skogen och hugga och blir inkallad. Skogsvaktare Olof fick ett bud hem tidigt i morse som bad honom komma.

När de alla samlats och väntat ett kort tag kommer Waern ut till dem i väntrummet och leder in dem på sitt kontor. Han ber dem att sitta ned, men går själv nervöst omkring. Han talar fortfarande med myndig stämma:

"- Det är något konstigt som inträffat. Jag vet inte om ni har hört om det, men i går vid kvällen sågs något som bäst går att beskriva som ett monster. Det anföll ett huggarlag som samlade virket. De sprang och..." han ser ner i marken.
"...de flesta kom undan." Han stryker sig över flinten.

"- Det var Ernst som... hrm."

"- Jag vet inte riktigt vad som ska göras åt det från bolagetssida men jag kan inte låta mina mannar bli jagade av något odjur. Jag har försökt få tag i disponenten men de svarar inte ens på mina meddelanden. Därför har jag bestämt mig för att be er undersöka saken. Jag ber er att ta med er era bössor och om någon av er inte har...", han sneglar lite på ??? som alla i byn misstänker för tjuvskytte, *"...så kan ni få låna av bolaget. Ta det försiktigt och om ni ser något underligt så skjut det på mitt ansvar. Ni har mitt ord!"*

Därefter berättar han de detaljer han vet, vilket bara är var det hände (han pekar ut det på en karta) och ungefär hur det hände (texten i LinCon Häftet).

Skogen

Platsen där "den" upptäcktes var en vändplats på en väg, eller snarare en "traktorstig", där hästar släpar timret till forsen för transport till sågen. Det var inga hästar där när det hände. Inte långt ifrån vändplatsen ligger en plats som i folkmun kallas "grytan". Det är en sänka eller liten dal som är ca 500 meter tvärs över och 20 meter djup. Hela området är täckt av tät skog. Alla som har vana av skogen inser att det är ovanligt lite djurliv i omgivningarna. Det finns fåglar men inga markdjur. Försök få en stämning av mystik och onaturlighet runt skogsturen. Ingenjörn förstår inte skogen signaler lika bra men tycker att hela skogen verkar hotfull.

Det går att se vart alla som flytt har tagit för vägar genom skogen. De flesta har flytt till floden och sedan följt vägen till bruket.

Det är lätt att hitta platsen där Ernst blivit uppäten. Det har inte varit någon på platsen sedan det hände. På platsen har det stänkt en hel del blod. En del av det verkar ha slickats upp. Något verkar ha ätit upp Ernst från benen upp medan han kämpat för sitt liv. Det enda som finns kvar av honom är en keps och en pipa. Det finns en hel del konstiga spår av monstret. Dess fotavtryck verkar vara en slags klövar. Den verkar ha fyra ben och vissa tecken från striden tyder på att den har någon slags armar.

som skrämmer de flesta. Han flyttade hem till sina föräldrar när han återvände efter studierna.

Länsman

Länsman är en ung och ambitiös man som gärna är ute och går i skogen. Han säger att det är för att hålla efter tjuvskyttarna men egentligen beror det på att han älskar att gå i skogen och njuta av lugnet och friden. Han påminner lite om Bertil Bo i gamla Åsa-Nisse filmer. Han dömer ingen utan bevis. Han är inte lika övertygad över att bolaget bara är bra och är därför inte avvisande mot karaktärerna när de blir utfryssta. Hans föräldragård låg där dammen nu ligger.

Disponenten

I en herrgård precis utanför byn på en kulle med vacker utsikt över fälten och forsen bor disponent Gustaf Swedenskar. Han är en välkammad tunnhårig man i sena femtioårsåldern som alltid tycks vara klädd i kostym. Riktigt varma sommar dagar kan han ta av sig kavajen och bara gå klädd i skjorta, ljus sommarväst, och kostymbyxor. Han har små runda glasögon. Han är lönnfet men det är svårt att se. Hans fru är vacker som få, trots sin ålder på 41. Hon är mycket krävande och har alltid vackra, dyra kläder. Han driver byggdens industri och är bolagets högste man på plats. Han är inflyttad men hans fru kommer här ifrån.

GammelJonas

I ett gammalt ruckel bor byns äldste person. Han är ett bygdeoriginal som de flesta ser som lite underlig. Han är ca 80 år men klarar sig ändå själv... hjälpligt. Han har alltid varit ungar och har en ordning därefter. Han är böjd och har långt vitt tunt skägg som man kan se både det ena och andra i. Han stöder sig alltid med en underlig krum käpp som ser lika böjd ut som han själv. Han plirar vaket med intresserade ögon och ser mer än man tror. Hörseln är det heller inget fel på.

När karaktärerna får sparken kommer han så småningom söka upp dem, ev efter en dag eller så, och säga: *"-Det är underligt det som sker i skogen. Det är inte naturligt. Har ni sett de underliga himlafenomenen på nätterna. När ja' fångade e' fisk i förra veckan var den rutten inuti. Kaffesumpen är sig inte lik och ja' kan inte för mitt liv se vad det innebär. Också såg ja' några på bolaget bråka."*

Om de frågar mer om händelsen på bolaget kommer de få reda på att han sett Waern försöka bryta sig in i pannhuset men bli utföst av en stor karl som höll fast honom medans en man i vit rock som inte kommer från byn skrek åt honom. Jonas kunde aldrig höra vad de sa eftersom han såg det i kikare från skogen. (Han svarar inte på vad han gjorde i skogen med kikare.) Waern blev iväg släpad av de två in på kontoret. Senare kom han ut tillsammans med den store karn' som Jonas inte heller vet vem det är. De satte sig i en bil och åkte. Waern såg ut att åka frivilligt men han var mycket arg. Om spelarna inte bestämmer sig för att gå dit och spana själva får du använda dig av nosring för att få dit dem.

"-Om ja'nte va' så gammal skulle jag smygat dit själver!"

Han lommar sedan iväg till affären för att köpa snus.

Kvällsräd?

Under dagen är det fullt av aktivitet på området men kvällstid avstannar allt. Om karaktärerna därmed gör den gamla smyga dit och spana när det blir mörkt så kommer de finna allt enligt nedan. Om de har någon bra idé om hur de kan ta sig in på dagen så får du improvisera lite runt informationen nedan. Tänk på att du kan ge lite tips till dem eftersom flera av karaktärerna arbetar där dagligen.

bolaget. De få morderna aspekter som finns i byn har kommit med bolaget. Bolaget har förbättrat vägar och dragit dit el och telefon. Det är fortfarande nästan bara bolaget som har nytta av det än men...

Bolaget har även sett till att ha vissa servicefunktioner som behövs i byn. Man har tagit dit en läkare, köpt upp affären, anställt smeden och fått dit en länsman. Det är bara prästen som inte har någon anknytning till bolaget.

Medan karaktärerna är i skogen samlas ett uppbåd för att gå ut och skjuta varelsen. Man hittar den inte första dagen.

Ett kort tag efter att karaktärerna fått sparken kommer ryktet gå. Folk börjar undvika dem och vara rädda för om de umgås med dem kanske de också får sparken och blir utfryssta. Det mesta ägs eller kontrolleras av bolaget.

Dagen efter med förmiddagsposten kommer en avskedan även för Skogsvaktaren. Den skyller på icke önskvärd och saknar samarbetsvilja.

Affären

Det är en gammaldags handelsbod där man får be om varorna män vill ha så expedieras man över disk. Föreståndaren är en lång fet man med ett stort mörkt skägg och mörkbrunt hår. Han skrattar ofta och mycket. Han påminner om en björn där han står och mullrar bakom disken. Hans fru, som ibland hjälper till i butiken är liten och späd med mellanblont hår i en fläta. De har två barn, pojkar, som aldrig är i närheten. Han brukar gå runt och nynna i butiken när han skär upp och packar varorna åt kunden. Han ger kredit, men inte så mycket.

Om karaktärerna går in i affären finns en budpojke på 13 år där som får en korg packad med varor och säger: *"-Tack så mycket föreståndar 'n. Sätt upp det på fru Nilssons räkning."* Sedan går han ut. Han tittar i backen när han möter karaktärerna.

Smeden

Smeden är en kort liten men muskulös liten man med bred käke. Hans korta blonda hår är alltid rufsigt. Han är gladlynt och hjälper alla som ber honom. Han skulle även hjälpa karaktärerna trots att bolaget sparkat dem, men bara så att bolaget inte får reda på det.

Kyrkan

Kyrkan är en liten landsortskyrka i sten med ett kort torn med klocka i. Den är spartanskt utsmyckad men med en utmärglad Jesus på korset, lidelsefullt skulpterad i naturlig storlek bakom altaret. Prästen är en normalbyggd skallig man med vänlig uppsyn. Han brukar ibland försöka se barsk ut men misslyckas oftast. Han hjälper alltid alla som ber honom och om någon klagar på detta hänvisar han till Jesus och säger att man alltid ska hjälpa även den värste syndare.

Doktorn

Läkaren, eller doktorn som han kallas, är en av de få som har telefon förutom själva bolaget. Hans praktik ligger i en vanligt, om än dock stort, hus i byns "rikare del" om man kan tala om delar i en så liten by. Det finns stora mängder burkar, skålar och underliga tänger i glasskåp längs väggarna. Doktorn själv är lång, smal, tunnhårig, blond och prydd med glasögon. Han kan ge en ilsken blick



Alla kan följa spåret efter monstret till grytan. Ingen kan sedan se riktigt vart det tar vägen. Det har gått runt en hel del och verkar ha spenderat natten där och sedan försvunnit utan att lämna några spår som kan upptäckas.

De flesta kan se varifrån spåret kommer och kan följa det en bit. Snart är det bara skogsvakaren som kan följa spåret vidare. Det går i slingriga vägar genom skogen. På flera ställen längs spåret finns platser där djur ätit upp. Det går att hitta hårtussar som kan tala om att offren har varit några harar, en räv och ett rådjur. När man följer spåret till änden, efter att ha tappat det ett par gånger så de fått gå tillbaka och söka om, kommer det att leda tillbaka mot bolaget. Ingenjören vet att det finns något slags laboratorium i den byggnad dit spåret leder.

"Bruket"

Bolagets område ligger en liten bit utanför byn och nere vid forsen. Det finns en damm som samlar upp timret så det kan samlas in till sågen. Sågen används inte längre då den var för liten, så timret flottas bara vidare ner för forsen. Bolaget använder fortfarande husen ändå eftersom de är relativt nybyggda.

De hus som finns på området är: ett stor hus nere vid vattnet, ett tvåvåningsskontorshus, ett vagnshus, en del verktygsbodar och ett pannhus.

Det största huset nere vid vattnet innehåller sågen som faktiskt används ibland lite sparsamt. Det finns många mystiska vrån med massor av sågspån att leta i om man vill. Det är inte bemannat normalt.

Kontorshuset är ett tvåvåningstegelhus med många små kontor för bolagets tjänstemän. Chefer har sina kontor på andra våningen. (Bland annat Waern.)

Vagnshuset innehåller flera timmerslädar, hästvagnar, scania lastbilar och två bilar. Bilarna är till för dem som behöver åka i tjänsten men används mest av cheferna för nöjesåkning. Hästar som används tillhör bönderna i trakten och står därför inte här på området.

Pannhuset har en trasig dörr igenspikad. Det är ett tvåvåningstegelhus med en hög skorsten intill. Det är hit spåret leder till. Det är mycket större än man kan vänta sig av ett hus som bara är pannhus. Det finns bara några få fönster och bara på övervåningen. Det finns ytterligare en vanlig dörr och en vagnsport. Laboratoriet ligger i ett eget hus i närheten av skogen men fortfarande på "fabriksområdet". Det syns från övriga hus i på området, bland annat från kontorshuset där Waerns och Ingenjörens kontor finns.

Återkomsten

När karaktärerna sent på eftermiddagen kommer tillbaka från sin vandring i skogen får de höra att Waern är oanträffbar och att de ska vänta utanför hans kontor. Efter ett tag kommer en äldre kvinnlig sekreterare och säger med sorgsen min att alla karaktärerna som arbetar för bolaget blivit avskedade. De får ingen förklaring och om de klagar så säger hon bara "*Slå inte på budbäraren.*" Om de inte lämnar bolagsområdet på en halvtimme kommer en vaktmästare och avvisar dem. Ingenjörn får sina saker på kontoret packade och skickade till sig.

Byn

För att få en känsla för stämningen i byn kan tänka på sekelskifte. Det är mycket falurött och trä.

Det är en by med ca 40 hus. Den största inkomstkällan är skogsbruk men det finns även gott om bönder och torpare. Det rinner en liten älv förbi intill byn som används för att forsla virke på. Den mesta marken runt byn ägs sedan ca 20 år av

Pannhuset

Om man ska ta sig in i pannhuset så är den igenspikade dörren lättast. Den är bara slarvigt påspikad för att i första hand hindra insyn. Om man försöker den andra dörren är den låst och mycket svår att dyrka upp. (i alla fall för karaktärerna) Det är ett robust hänglås på vagnsdörren. Väl inne i pannhuset leder den igenspikade dörren och vagnsdörren in till ett stort rum, två våningar högt, där det finns kol och gamla låror och lådor. Det går att köra in en lastbil här. Avsändarna på några av lådorna är apotek och kemiska bolag. Det ligger också en del använd laborationsutrustning här. I en soptunna kan man hitta bara glaskross med underliga rester i, och mycket mögel. Det finns en trävägg med en dörr i, en dörr in i tegelväggen bredvid kolhögarna och en dörr in till en kontorsavdelning. Ingen av dörrarna är låst.

Bakom träväggen finns en mängd växter. Flera av dem ser vanskapta ut. När de går runt här får de en hemsk känsla av att växterna är fientliga. Ett sanroll kan vara på sin plats för att skrämmas lite. (0/1) Det finns en del anteckningar här. De beskriver uppväxten av den mystiska varelsen. Det framgår inte varifrån den kommer. Det hela är väldigt vetenskapligt beskrivet men det finns en känsla av vanvett i texten. Det finns en bur som böjts sönder inifrån. Storleken på buren antyder en storlek på djuret av ungefär en pudel. Det finns inget särskilt att hitta i buren. Lite anmärkningsvärt finns inga spår av spillning. I ett provrör med kork hittar de en underlig vitaktig vätska som det ser ut som det rör sig i. Om de öppnar röret eller krossar det kommer vätskan sakta rinna upp för kanterna och rinna mot närmsta varelse. Detta är faktiskt mer förunderligt än skrämmande men om det kommer i kontakt med något levande så absorberas det bara. Om man råkar ut för det så blir man livrädd (1/d4) och kroppsdelens börjar så sakteliga förlora känslan. Om man fortsätter att mata kroppsdelens i ett par veckor så kommer den att växa och så småningom tappar man kontrollen över den (och troligen sig själv pga. galenskap). Annars kommer det att försvinna på ett par veckor. Det finns inga fler dörrar här.

Bakom dörren vid kolet finns en eldningspanna och mer kol. Det brinner inte i den, och ska inte på sommaren men den är ändå varm.

Det man kommer in i innanför den andra dörren är en korridor med flera dörrar på ena sidan och en trappa upp i andra änden. De fyra dörrarna leder in i små rum utan fönster där det finns laborationsutrustning. Det finns inga papper alls. Lantz har låtit bränna alla papper han inte behöver för fortsatta experiment. Alla vitala papper har han låst in i kassaskåpet i övervåningen.

På övervåningen har bara ett rum använts. Det är större än laboratorierna på första våningen och är inrett som ett kontor. Bakom det stora skrivbordet står en stor läderfåtölj framför ett litet fönster med utsikt mot skogen. Det ser ut som om skrivbordet nyligen städats av. Det står ett manshögt kassaskåp här inne. Det finns inte en växt i hela huset förutom i förvaringsrummet bakom träväggen.

Om de är i pannhuset ett tag och letar noggrant kommer de vara där när det kommer en lastbil. Det är Lantz som är paranoid och tänker flytta sitt labb till någon annan liten håla där han kan börja om med hjälp av bolaget.

Vad karaktärerna nu gör är ganska svårt att avgöra.

De kan antingen smita med anteckningarna och försöka övertyga länsman. Han kommer i så fall ringa in till närmsta stad som kommer undersöka. Då kommer Lantz bli syndabock för bolaget.

Om de anfaller dem som kommer med lastbilen kan de besegra dem men blir efterlysta för mord. Waern kommer tala till deras fördel men det kommer inte hjälpa långt.

Om de bara struntar i allt kommer experimenten att återupptas i en annan by för att senare i någon framtid medverka till "de stora gamlas återkomst".

Om de går till bolaget kommer det förneka all kännedom och tysta ned allt.

Monstret

Monstret är en slags "spawn of Shub Niggurath" Den är uppväxt på några veckor och äter allt den kommer åt.

Den har, precis som Dark Young en massa tentackler och munnar överallt.

STR 16 CON 15 SIZ 5 INT 15 POW 16

DEX 18 Move 10 HP 10*

Vapen: Tentackel 50% D3**, Bett 65% D6

Sanity Loss: 2/d6+1

*På grund av dess underliga natur tar den bara ett poäng i skada av skjutvapen (hagebössa gör fyra på nära håll och två på långt). Närstridsvapen gör full skada.

**Dess tentackler kan suga styrka, 1 STR, från motståndaren varje runda efter den första efter att den träffat.

Forskare Professor August Lantz

STR 11 CON 10 SIZ 10 INT 16 POW 14

DEX 12 APP 7 EDU 19 SAN 0 HP 10

Vapen: Inga

Färdigheter: Biologi 70%, Botanik 55%, Chtulhu Mythos 26%, Kemi 65%, Köra Bil 40%, Psykologi 15%, Söka info. 65%, Tyska 40%, Zoologi 30%

Typiska vakter (de stora hjälpredorna till Lantz)

STR 12-16 CON ~12 SIZ 14-18 INT ~8 POW 9

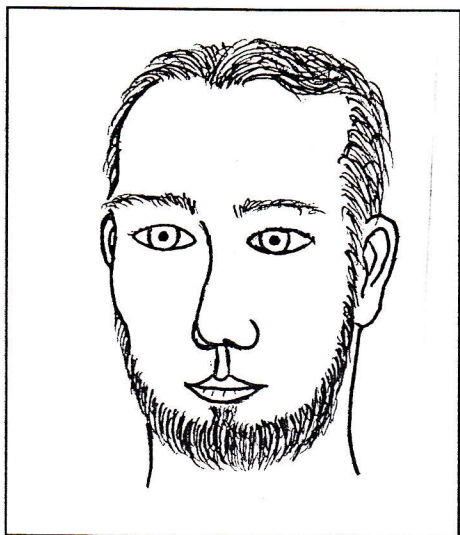
DEX ~12 APP ~10 EDU 10 SAN 40 HP ~13-15

Vapen: Älgstudsare, men bär inte på dem, 45% 2D6+3. Kan skjuta varannan runda.

Färdigheter: De kan köra bil, grymta hotfullt och hjälpa till med tunga lyft i laboratorierna.

Olof Sverkersson

Skogsvaktare



Olof är 23 år gammal och har brunt hår. Han är ganska normalbyggd på alla håll och kanter. Han är, som de flesta andra som bor i trakten, född och uppväxt i byn och har sedan barnsben sprungit runt i skogen. Medan han växte upp blev hans turer i skogen allt längre och längre. Han gick omvägar genom skogen på väg till och från skolan i grannbyn. Föräldrarna klagade på att han aldrig hjälpte till hemma. När hans mor dog under en längre tid sjukdom blev han tvungen att hålla sig hemma. Efter ytterligare ett år dog även hans far i en olycka i skogen.

Senare kom det en länsman till byn, Åke Vilgotsson.

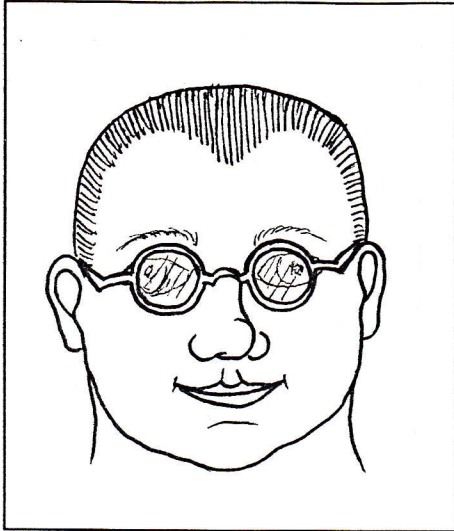
Länsman, som han kallas, ordnade så att Olof fick jobb som skogsvaktare i statlig tjänst. Olof har sedan dess alltid känt sig tacksam till länsman. De har inte riktigt blivit så goda vänner på grund av att han alltid känner sig i underläge, men de brukar ändå träffas en hel del.

Den han helst spenderar sin tid med är Axel Knutsson som är förman för skogshuggarna. De brukar ofta cykla till grannbyn och umgås med flickorna där. Det är en riktigt grannlös som Olof brukar träffa där. Hon heter Aina och verkar tycka om Olof med. Om allt går bra ska han nog fria snart. Axel har en apparat som gör god sprit han bjuder frikostigt på. Olof vet att Axel tjuvjagar ibland men kan inte riktigt sätta dit sin vän. Han brukar ofta förmana honom att sluta. Det vore så förargligt om länsman kom på honom. Pentti jobbar i Axels arbetslag. Olof brukar träffa på honom i skogen ibland. Han brukar samla på grenar och konstigt formade stubbar. Han verkar vara lite tyst men han har följt med till grannbyn fler än en gång. Ingenjör Otto Beijerstam är en inflyttad stadsbo som ändå verkar kunna trivas i byn. Olof har stor respekt för Ingenjörn. Han är klurig och vet det mesta om tekniska saker. Han arbetar på bolaget som de flesta i trakten, och kan visst köra både bil och lastbil. Det sägs att han till och med flugit. Olof har varit ute och jagat lite tillsammans med honom. Ingenjörn har mycket dyrare och finare bössor än Olof men inte fick han nåt mer vilt för det.

Han tycker inte så bra om bolaget. Det äger skogen men ser bara till vad man kan tjäna på den och inte till att bevara en fin skog. Det bara hugga allt det kommer åt. Det har visserligen bidragit till att han fått sitt jobb eftersom länsman kom hit på grund av att bolaget slog sig ner här. Det har dessutom byggt bättre vägar till byn och numer kan man ibland åka med på lastbilen till grannbyn.

Axel Knutsson

Förman för ett huggarlag



Förman Axel Knutsson är en kar i sina bästa år med sina 29 år på nacken. Han är inte särskilt lång men tar igen det på bredden. Han har kunnat lägga på hullet utan att egentligen ha det så bra ställt. Han är född i ett torp på ett av de få fält som finns i trakten, men flyttade in till byn innan han fyllt 7. Han har alltid varit en medelmåtta men är ganska nöjd med det. Han har en gladlynt stämning runt sig, nästan som en aura av lycka. Han vill alltid vara till lags och ställer upp för sina vänner. Han är kanske inte guds vackraste barn men är ändå något av en charmör tack vare att han helt enkelt är trevlig. Han är egentligen olycklig men har förträngt det till och med för sig själv. Därför kan han bryta ihop under allt för stor stress. Han har också alkoholproblem, och måste "stärka sig" varje morgon. Han bränner sin egen sprit som faktiskt är riktigt bra.

Axel spenderar en hel del tid med Olof Sverkersson som är skogsvaktare. De brukar ofta cykla till grannbyn och umgås med flickorna där. Den där Olof brukar träffa Aina där, medan Axel gärna byter om. Olof vet att Axel tjuvjagar ibland och brukar ofta förmana honom att sluta. Pentti Lädesmähki är en av skogshuggarna som jobbar i Axels arbetslag. Han har följt med till grannbyn ett par gånger men han super och slåss lite för mycke för Axels smak.

Ingenjör Beijerstam är en mycket trevlig prick. Han är lika lång och smal som Axel är kort och tjock. De har jagat tillsammans vid åtskilliga tillfällen, men tjuvjakt är inget för Ingenjörens samvete. Han kanske är lite fin i kanten men det gör det bara roligare att umgås med honom. De har även arbetat tillsammans i skogen när Beijerstam skulle se om man kunde förenkla landtransporterna av timret. Han verkar vara lite i det blå men om bara Axel kan få ner honom med båda fötterna på marken blir det nog bra. Ingenjör Beijerstam kan det mesta som har med teknik och sådant att göra, men så är han ju ingenjör också.

Axel är ganska stolt över bolaget. Det har gjort mycket för byn som byggt bättre vägar till byn, dragit telefonledningar och sett till att byn har det nödvändigaste.

Pentti Lädesmähki

Skogshuggare



Penttis föräldrar flyttade till Sverige från österbotten långt innan Pentti föddes. Han är därför uppvuxen i Sverige, men lite av hans finnska mentalitet finns kvar i honom. Han tänker efter innan han talar och han uppfattas av de flesta som lite sävlig. Han ser ut precis som man kan förvänta sig av en skogshuggare. Stor, muskulös med lite stripit tunnt blont hår som flyger i vinden. Han spottar inte i glaset men blir bara långsammare när han dricker. Efter en liter sprit brukar han lungt somnna av.

Han älska att gå ensam i skogen. Då känner man naturens makt. Han brukar passa på att titta efter bra trä att snida i när han är ute och går. Han har en stor passion för att karva olika saker i trä. Han vet aldrig vad det ska bli när han börjar. Det får träet "tala om" för honom medan han snidar.

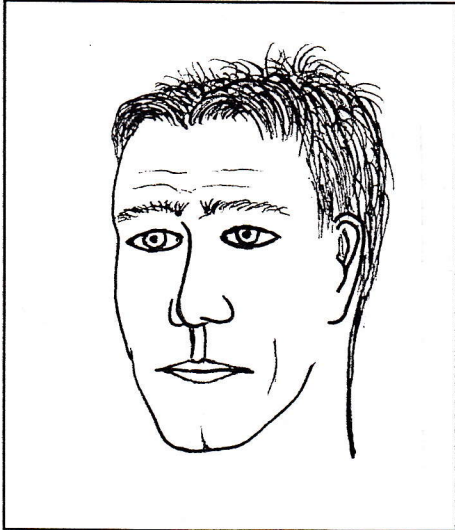
Han tycker bra om de andra, särskilt Olof, skogsvaktaren. Han har jobbat en hel del till sammans med Axel, förmannen. Han har hängt med dem till grannbyn ett par gånger. Där har de supit ikapp med grabbarna där. Axel bjuder på drickat. Egen apparat säger han. Eftersom byn är liten känner alla till varann, även om han inte brukar umgås med ingenjörn'. Sânt där fint folk vet en aldri' va' de kan hitt' på. Men det är bäst att hålla sig väl med dem.

När han är ute och fäller, jobbar han helst själv. Hans specialité är att kvista. Det går undan när han hanterar sin lilla kvistyx. Den används även till sniderierna. Den är så praktisk att han brukar ta med den vart han än går.

Han tycker varken bra eller dåligt om bolaget. Det finns. Det äger skogen. Ska man hugga får man jobba åt det. Det har dragit hit telefon. Vad man nu ska med telefon till?

Otto Beijerstam

Ingenjör



Ingenjör Otto Beijerstam är lång och smal. han är 33 år fyllda och är, inte som de flesta andra som bor i trakten, uppväxt i byn utan flyttade dit för att arbeta åt bolaget. Han har ända sedan han kom dit blivit mycket förtjust i den och dess innevånare. De är förvisso utbildade men har ändå en stor portion förnuft. Det ingenjör Beijerstam, som han föredrar att bli kallad, själv ibland kan sakna är lite praktisk förankring. Något han inte fick lära sig på de fina skolorna.

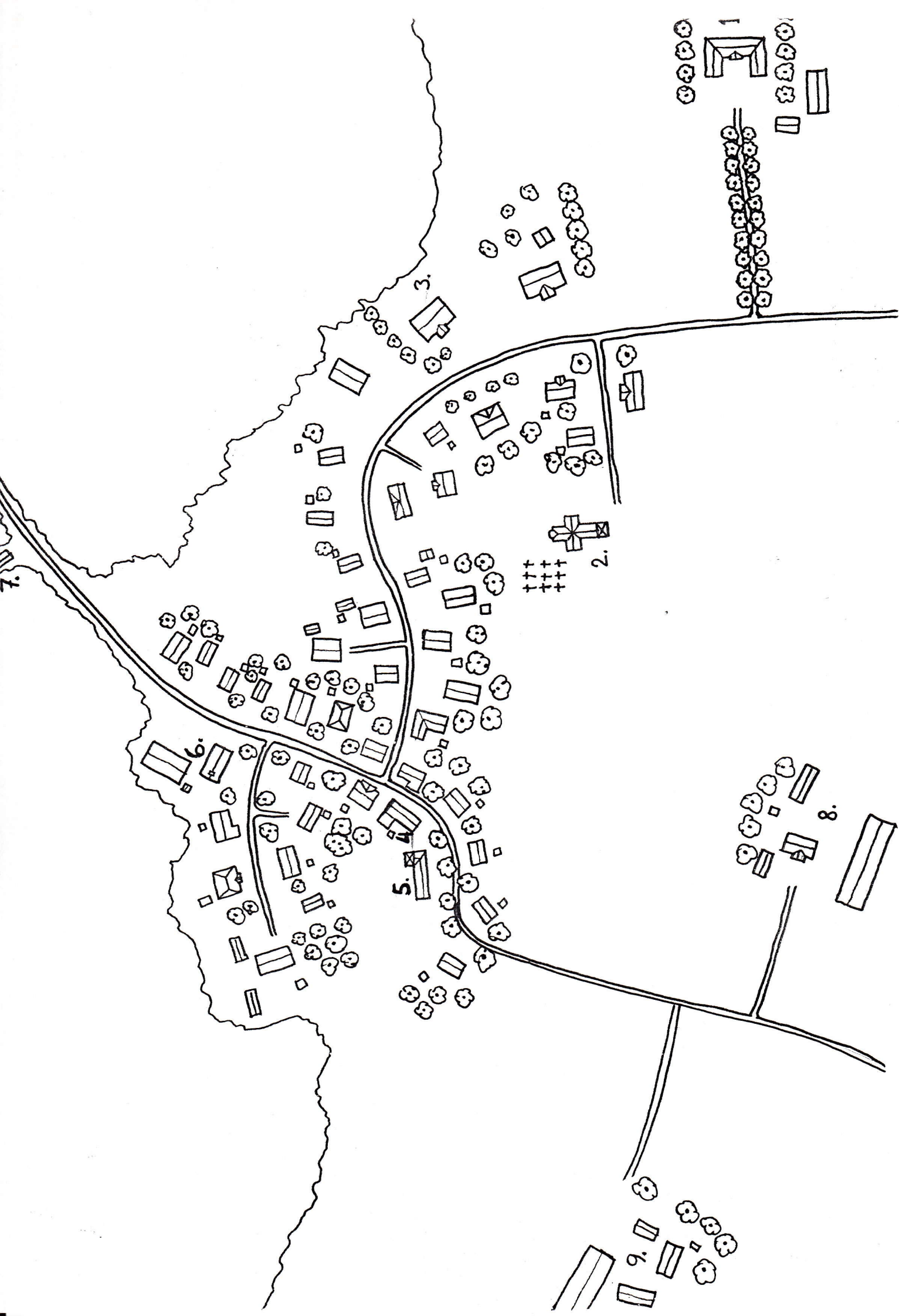
Det är även så att han har blivit mycket fascinerad av jakt. Han har skaffat sig åtskilliga olika älgstudsare och hagelgevär och har blivit hjälpt i sina första försök av skogsvaktare Olof Sverkersson, en mycket duktig

man. Beijerstam undviker dock gärna skogen. Djup skog som man inte kan se ut ur åt något håll är ganska skrämmande. Det bästa är om man kan sitta på pass vid ett fält och ta dem när de kommer ut ur skogen för att beta.

Han har umgåtts en del med herr Sverkersson men de har inte kommit varandra så nära. Det har däremot ingenjör Otto Beijerstam kommit Förman Axel Knutsson. Han är en enkel man men en väldigt trevlig prick. Han är gladlynt och bjuder på sig själv. Det är inte heller det enda han bjuder på. Han gör utmärkt sprit som han delar med sig friskt av. Han delar även Beijerstams jaktintresse. Axel ägnar sig dock åt tjuvjakt något ingenjör Beijerstam anser otänkbart, men förlåter ändå under förmaningar hans olagliga jakt. De har även arbetat tillsammans i skogen när Beijerstam skulle se om man kunde förenkla landtransporterna längs väg av timret. Det finns en lösning men han måste fundera mer på de praktiska detaljerna innan han vet om den är genomförbar. Han vet vem Pentti Lädesmähki är men ha inte bekantat sig med honom.

Ingenjör Beijerstam är en kompetent förare av såväl bilar som lastbilar och tyngre maskiner. Han har till och med spakat en Nieuport IV, ett enmotorigt monoplan (från 1912). Flygplan kommer revolutionera transporter!

Han är lojal mot bolaget. Det har gjort mycket för byn som byggt bättre vägar till byn, dragit telefonledningar och sett till att byn har det nödvändigaste. Den är fortfarande gammalmodig men teknikens framsteg har nu hittat ända ut hit...



1. Herrgården Disponent Svedenskär
2. Kyrkan
3. Läkaren
4. Affären
5. "Logen"
6. Smeden
7. Gammel Jonas
- 8 }
9 } Bondgårdar

