Irrbloss

Ett äventyr till Kruträk och Sägner för Säv Ton XIII

av Ewelina Lundholm

Midsommarafton. Årets värsta dag var återigen här. Varje år kring danserna i byarna omkring hade han förväntat sig att det skulle hända igen. Varje år hade han väntat, i sin ungdom med sin kraft, väntat för att slå tillbaka. Men åren hade gått, ungdomen och kraften hade sinat, och idag var det femtio år sedan. Fastän tiden hade förflutit så kunde han fortfarande minnas hennes klingande skratt, hennes smittande leende. Saknaden mattades aldrig av. Han såg ut över lägdan, på de ungdomar som gick där och plockade blomster till midsommarstången. Ingen utav flickorna hade så mörkt hår som hon hade haft, men annars skulle någon utav dem kunna vara hon, tillbaka igen precis som hon hade sett ut när hon försvann. De hade försökt övertyga honom att hon säkert gått ned sig i myren i villervallan efter dansen, eller att hon rymt från byn till ett bättre liv någon annan stans. Nu hade de alla dött av ålder, de som försökt övertyga honom, en efter en hade de gått vidare. Men han var kvar och han visste bättre. Någon, eller något, hade tagit henne. Men vad?

Året är 1807, platsen är en by i skogarna i Västerbotten. Välkommen till ett äventyr där dimman ligger tät över ängarna och du inte alltid kan lita på vad ögat ser.

Författarens kommentar:

Detta äventyr kan spelas som ett mysäventyr med betoning på folktro-saga eller så kan spelledaren välja att anamma de mer ondskefulla elementen i folktron och låta skogen vara ständigt mörk och dyster, där lyktgubbar och mylingar lurar bakom varje hörn, med skräckens kalla kårar ständigt närvarande.

Bakgrund

Vart femtionde år på midsommaraftons natt kräver vittrorna i just denna del utav de Västerbottniska skogarna sitt offer, en ung människa ifrån någon utav byarna Lillbyn, Ljusvattnet eller Nyby, för att försäkra vittrornas fortlevnad. Den enda kvar i Lillbyn som minns det senaste människorovet är gamm´Nils-Pär, vars syster blev tagen utav vittrorna midsommaraftonen 1757. Han vet däremot inte att det var vittrorna som tog hans syster. Han har undersökt om detta har hänt tidigare, men har bara funnit svaga bevis. Under sommaren 1707 försvann flera ungdomar från socknen (enligt kyrkböckerna) men inga gamla berättelser från byarna omkring talar om några mystiska omständigheter för detta. Om RP letar i kyrkböckerna kommer de finna att det hölls en minnesstund efter Augusta Nilsdotter (Gamm'Nils-Pärs syster) midsommardagen 1758, då det enligt böckerna var *"Tydligt att hon ej skulle återvända till byn"*. I kyrkböckerna från 1707 står det att tre ungdomar försvann, Anna Karolina Eriksdotter f.1690 (17 år), Olof Andersson f.1689 (18 år), Sten-Erik Eriksson

f. 1688 (19 år). Denna gång var det Anna som först blev bortrövad, men Olof och Sten-Erik fastnade i vittras klor när de med hjälp utav en blodstämmare gick "under jorden" till vittrornas rike för att försöka rädda henne. Under dessa människorov har vittrorna använt sig utav Näcken som sin medhjälpare, han har bistått med sitt förtrollande fiolspel eftersom han har en gammal skuld till vittrorna som måste återbetalas vart femtionde år. Gamm´Nils-Pär gjorde efterforskningar kring spelemannen efter att hans syster försvann, och då ingen i någon by omkring visste vem han var eller vart han sedan försvann så är han övertygad om att Näcken spelade den kvällen, inte en mänsklig speleman. Mången midsommarafton har han synts sitta och svära nere vid bäcken, skrikande till Näcken med diverse okvädingsord att han minsann ska visa sig som den usling han är och stå för det han har gjort.

Synopsis

Året är 1807 och det är midsommardagens morgon. Rollpersonerna vaknar upp i en glänta, med ett suddigt minne av midsommardansen kvällen före. En utav RPs syskon, Klara, följde med dem till dansen, men hon är inte med dem nu. Hur mycket de än letar så står hon inte att finna, varken i byn eller i den närmaste omnejden. En utav RP har drömt en dröm där Klara befinner sig bakom en tät dimslöja och i drömmen säger hon att hon inte kan ta sig tillbaka till byn själv. Från denna punkt kan flera scenarion tänkas utspela sig; Att RP söker efter information och hjälp hos byns invånare, att RP beger sig ut i skogen för att själva söka reda på sanningen eller att RP kallar på Näcken för att få veta vad som hänt (den där spelmannen såg ju väldigt mycket ut som Näcken, och ingen vet vart han tog vägen efter dansen. Väljer de att åkalla honom ska de droppa varsin blodsdroppe i bäcken och unisont och be honom att visa sig).

Väljer RP byn kan de träffa på nyckelpersoner (Blodstämmar-Jon, Prästen Markelius, Gamm'Nils-Pär vars syster blev bortförd av vittra för femtio år sedan) och få information (exempelvis om de som försvunnit tidigare vilket finns i kyrkböckerna, hjälp med det övernaturliga av Blodstämmar-Jon och en mer detaljerad version av det bortförande som skedde 1757 av den gamle byfånen Gamm'Nils-Pär) och artefakter (trollkors i järn, silverkors, vigvatten, järnknivar) som kan hjälpa dem senare under äventyret. Om RP väljer "vägen genom byn" så kan en utav de synska syskonen (Daniel och Selina) att plötsligt svimma och få se i en vision att Klara befinner sig hos vittra. Blodstämmar-Jon kan hjälpa RP att lokalisera vittras boning genom att kalla på en korp som han säger skall följa dem till gränsen mellan människornas och vittrornas värld. Han säger att när korpen stannar får de följa irrblossens väg för att komma till vittrornas boning. På vägen kan RP träffa på väsen av olika slag (mylingar, lyktgubbar, skogsrået, bäckahästen, troll, Näcken) som försöker lura av dem artefakterna eller få dem att tappa spåret.

Om RP väljer att själva gå ut i skogen för att söka sanningen kan de träffa på olika oknytt och väsen, men främst träffar de på trollet Bulleribas, som ger dem möjligheten att lämna över en skatt till Lyktgubben som trollet är skyldig honom, emot att Bulleribas sedan hjälper dem att hitta till vittras boning. Dessutom har han information om att det faktiskt är vittra de ska till "Ja, det var ju några unga människor här och letade en tredje, men det var väl alldeles nyss?"

men det framkommer att det var hundra år sedan, och han har hört från vittra skryta om deras trennefångst av människoblod och att de tagit ännu en ung kvinna därefter. (Denna information är extra intressant om RP hunnit läsa i kyrkböckerna innan de går ut i skogen) Bulleribas leder dem till vägskälet mellan världarna där irrblossen sedan leder dem till vittras boning.

Om RP väljer att kalla på Näcken, som faktiskt är i maskopi med vittra gällande ett människorov vart femtionde år, så blir det som farligast. Här måste de slå väldigt svåra slag för att stå emot hans trolldom när de befinner sig på hans område, vid bäcken. Har de otur så blir de näckens rov och spelet avslutas. Ska RP lyckas lura Näcken att hjälpa dem så måste de vara extremt skickliga, eventuellt kan ett byte emot någons förstfödda, eller liknande, få honom att ge med sig. Men han vill såklart inte att de ska lyckas, så han kommer att lura dem att ta med sig en liten glasflaska in i vitterriket och överlämna den till vittra i hans namn. Han säger att detta ska beskydda dem från vittrornas magi. Egentligen innehåller denna lilla glasflaska RP:s blodsdroppar som de offrat i bäcken, hamnar den i vittras händer kan de aldrig ta sig ut därifrån. De tar sig lämpligast dit antingen genom att bli eskorterade av Bäckahästen eller genom irrblossens väg.

Oavsett vilken väg RP väljer att gå så hamnar de tillslut i vitterriket. *(Har det gått mer än tre dygn sedan Klara försvann så går hon inte att rädda – då har hon hunnit äta och dricka av det som vittra bjuder för att de har lyckats övertyga henne om att ingen kommer att komma dit och rädda henne)* Där träffar de på de tre ungdomar som försvann för hundra år sedan, och hon som försvann för femtio år sedan, och även Klara finns där nere. Vittra kommer att försöka bjuda dem på mat och dryck, om de dricker eller äter kan de inte ta sig ut ur vitterriket, då är vittras makt för stor. För att få ut Klara därifrån, och komma ut själva, måste de antingen göra en överenskommelse med vittra och ta hennes (Klaras) plats, eller försäkra dem om att snart få ett annat offer (här återkommer temat att offra ett förstfött barn). Slutligen så kan de också besegra vittra genom att slåss emot dem (med järnknivar) och ta sig ut genom att kasta vigvatten och/eller sjunga en psalm/läsa en vers ur bibeln. Om de lyckas ta med sig några utav de andra vittertagna ungdomarna ut ur berget så kommer de som har varit borta i hundra år att åldras och dö, och Gamm'Nils-Pärs syster kommer att åldras och bli gammal. Risken finns såklart att alla RP fastnar i vitterriket och blir kvar där för all tid.

Äventyret

Rollpersoner:

Nils-Johan Silver (N'**Nils-Jonscha**) 18 år. Storebror till Klara. Kusin till Magdalena.
Daniel Söderlund (N'Mikkels-**Daniel**) 16 år, tvillingbror till Selina
Selina Söderlund (A'Mikkels-**Selina**) 16 år, tvillingsyster till Daniel
Otto Stierna (N'Måns-Anders'**Otto**) 15 år, kusin till Daniel och Selina
Magdalena Johansson (A'Ulriks-**Magda**) 15 år, kusin till Nils-Johan

Prolog:

Året är 1807 i Västerbotten och det är Midsommaraftons kväll. RP är ute på den traditionella midsommardansen vid den avlägsna danslogen ute i skogen tillsammans med ungdomar från byarna runt omkring. De delar brännvin samman och alla är glada och uppspelta. Ingen har sett den mörkhyllta spelmannen som spelar förut, men han har ett väldigt driv i stråken och även de minst hågade, som bara brukar åka på dansen för att umgås och tala samman med andra, svänger nu omkring i dansen. Någon utav de andra ungdomarna från byarna runt omkring fäller en kommentar till någon utav RP; "Han spelar ju som om han var släkt med Näcken!" med glimten i ögat. Allt eftersom de dansar ser de dimman dra sina stråk över åkrarna och ängarna runt omkring, men de tänker bara på den fantastiska musiken och på hur det känns att flyga omkring i dansen.

Scen 1: "En gång när du mistat mig..."

Äventyret börjar med att RP vaknar upp på Midsommardagen i en glänta, en bit ifrån byn. Daggen ligger över markerna och även över deras kläder, men solen lyser ned på dem. De ser sig omkring och inser att Klara (Nils-Johans lillasyster) inte är med dem längre. De minns heller inte hur de kom dit, utan deras senaste minne är av att de svänger omkring i dansen, och spelmannen spelar en eldig polska. Det är tidigt på morgonen, strax efter gryningen.

Byn:

Går RP inte till Blodstämmar-Jon så kan *Selina eller Daniel* falla ihop vid lämpligt tillfälle och själv få en syn i vilken hon förstår att Klara befinner sig hos vittra.
"Du ser Klara på andra sidan utav vad som ser ut som en slöja, som om hon inte befinner sig i samma värld som dig längre. Marken omkring henne är vit som av frost och när hon andas ut blir andedräkten vit. Du försöker prata med henne, men du ser bara att hon skriker, du hör inga ord. Två långa, smala gestalter kliver fram bakom de frostbelupna träden och tar henne i ett fast grepp. Deras ögon är avlångt smala och deras irisar väldigt mörka. De har spetsiga ansiktsdrag och är väldigt bleka. Du har sett dem förut – vittra. De släpar henne skrikande därifrån."

Blodstämmar-Jon: Knivsmeden som har stor kunskap kring det övernaturliga bor en bit utanför byn och när RP frågar honom om råd kommer han att säga att det är troligt att vittra har tagit Klara, eftersom slöjan mellan världarna är extra tunn såhär års. Han säger att om de har något som är Klaras kan han spåra henne för att säkert säga att det är så.
Förslag till scen: Får han sjalen (som Magda har) kommer han att försätta sig själv i trans och mässa på ett oförståeligt språk. När han åter slår upp ögonen vet han: vittrorna har henne.
Jon berättar för RP att de kan ta sig till vittrornas boning genom att följa korpen till gränsen mellan världarna, men därifrån måste de följa irrblossens väg. Och vara på sin vakt och inte gå från vägen som irrblossen leder dem! Han kan eventuellt ge *Daniel eller Selina* en utav sina speciella knivar.

Prästen Markelius: Hjälper RP att slå i Kyrkböckerna **(Handout)** om de är intresserade av historisk information av försvinnanden i byn. Talar med dem om konfirmationen som de ska

genomgå till hösten. Talar de med honom om försvinnandet säger han att de kan be en bön för Klaras själ (detta är t.e.x ett bra tillfälle att låta Selina eller Daniel svimma och få sin vision). Han kan också ge *Otto* en liten flaska med vigvatten.

Gamm'Nils-Pär: Ensam i en liten stuga bor Gamm'Nils-Pär. Om RP söker upp honom kommer han att vara hemma, sittandes på kökssoffan med huvudet i händerna. Han blir utom sig av Klaras försvinnande och berättar att Augusta Nilsdotter, hans syster, blev tagen av Näcken Midsommarafton 1757. Han berättar att han har försökt att få Näcken att visa sig vid bäcken varje år sedan dess, men att den fega kraken aldrig har vågat komma upp ur vattnet och se honom i ögonen och stå till svars för vad han har gjort.

Föräldrarna: Om de talar med sina föräldrar om Klaras försvinnande kommer de att alla säga att en skallgång genom skogen kommer att ske om tre dygn, när de samlat alla karlarna från byarna omkring och att de borde vänta tills dess. *"Klara kan ta hand om sig själv, hon har ju gått som fäbodjänta förr om somrarna – hon vet hur man hittar ätbart här i trakten. Hon kommer att klara sig tills hon blir upphittad av skallgångskedjan".*

Förslag till scen: Karl-Johan och Teolinda talar upprört om Klaras försvinnande och Teolinda tror inte att hon skulle ge sig av utan att berätta det för någon (kan här vända sig till Magda för att få medhåll). Men Karl-Johan vänder bort hennes tankar på det vidskepliga och säger att Gud vakar över oss alla, därmed övertygar han Teolinda att lugna ned sig och vänta även hon.

Skogen:

I skogen kan RP träffa på många olika sorters väsen. Dessa väsen är sällan vänligt inställda till människor om de inte behandlas väldigt väl eller får saker utav människorna. Vad de träffar och inte träffar är alltså helt upp till SLs fantasi! Här följer några förslag:

Trollet Bulleribas är ett stort skogstroll som är vänligt inställt till människor. Kan ge RP uppdraget att ge Lyktgubben en skimrande ädelsten (eller någon annan värdefull sak), eftersom trollet är så stort har han svårt för att se så små saker som Lyktgubbar. Dessutom har han information om att det faktiskt är vittra de ska till; *"Ja, det var ju några unga människor här och letade en tredje, men det var väl alldeles nyss?"* men det framkommer att det var hundra år sedan det hände. Han har hört från vittra skryta om deras trennefångst av människoblod och att de tagit ännu en ung kvinna därefter. (Denna information är extra intressant om RP hunnit läsa i kyrkböckerna innan de går ut i skogen) Bulleribas leder dem till vägskälet mellan världarna, därifrån Lyktgubben sedan leder dem till vittras boning (om de har behandlat honom väl).

Lyktgubben är väldigt sur och vresig. En liten gubbe som svävar i en grön-gul sfär av ljus. Minns alltid om han blir behandlad bra eller dåligt. (Ska leda RP till vittra senare i äventyret)

Skogsrået kanske skymtar bakom en trädstam som en väldigt vacker kvinna (antingen med hål i ryggen, en svans eller har en ryggtavla som är av bark). Kan fråga efter deras namn (om de uppger sina fullständiga namn kan hon åkalla dem på nätterna).

Mylingar är spöken efter barn som har blivit mördade och begravda i lönndom. Ofta försöker de ställa sina mördare inför rätta, eller visa på sina gravar för att de ska få ro. *"Om inte var för sassa (saxen) över bädden min så kunde jag få ro".* Mylingarna kan också bara

vara onda och hänga efter RP och försöka förstöra för dem i allt möjligt.

Vättar kan försöka sig på att stjäla saker ur deras fickor och deras väskor eller ställa gåtor till dem för att få saker utav dem. Om RP däremot lyckas svara rätt på vättens fråga kan de få något magiskt (ring/halsband/armband/juvel) som kan ex. frigöra någon från en magisk fjättring, eller något som ser ut som helt vanliga stenar, men som kommer att förvandlas till juveler om de lämnas i en låda över natten.

Åkalla Näcken:

För att åkalla Näcken krävs det att alla RP sticker sig i fingret, droppar en blodsdroppe i bäcken och samfällt säger "Näck – visa dig!". Om Näcken visar sig måste RP slå för att stå emot hans trolldom **[Lärdom+Bildning(+Sägner), de har -2 på slaget]** när de befinner sig på hans område, vid bäcken. Har de otur så blir de Näckens rov och spelet avslutas. Ska RP lyckas lura Näcken att hjälpa dem så måste de vara extremt skickliga, eventuellt kan ett byte emot någons förstfödda, eller liknande, få honom att ge med sig. Men han vill såklart inte att de ska lyckas, så han kommer att lura dem att ta med sig en liten glasflaska in i vitterriket och överlämna den till vittra i hans namn. Han säger att detta ska beskydda dem från vittrornas magi. Egentligen innehåller denna lilla glasflaska RP:s blodsdroppar som de offrat i bäcken och hamnar den i vittras händer kan de aldrig ta sig ut därifrån. Näcken kan välja att eskortera RP till vittrornas rike i form av **Bäckahästen.**

Scen 2: *"Irrblossens väg"*

Hur vägen dit än ser ut, så kommer RP till slut att hamna i "Vägskälet mellan världarna", förutsättningen för att sedan kunna ta sig ned till vitterriket och rädda Klara.
Den som leder dem på irrblossens väg är Lyktgubben. Han lyser själv gröngult, men de irrbloss som flyger kring RP och som visar vägen längre fram är svagt blå ljuspunkter, en tvärhand höga. *(För miljöbeskrivningar, se Miljö – Vägskälet mellan världarna/Vittras skog)* Lyktgubben, beroende på om han blivit väl eller illa behandlad, kan leda RP antingen till Vittras portar, eller ned i det svarta kärret (där Bäckahästen väntar på sina offer). Lyktgubben kan såklart ändra sig, även om han blivit dåligt behandlad, om RP ger honom gåvor eller oerhörda lovord. Om RP är på väg att bli ledda ned i ett kärr kan de få slå **[Lärdom+Bildning(+Sägner)]** – lyckat slag innebär att de förstår vad som håller på att hända och kan förändra det. Misslyckas alla leds de ned i kärret till en säker död.

Väl framme möts de av en stor port som sitter på ett gigantiskt stenblock. Porten är i sten, men snidad och utsmyckad med massor utav olika mönster. Här kan de få slå ett **[Lärdom+Bildning(+Sägner)]** för att öppna porten. Om ingen lyckas så kommer antingen *Daniel* eller *Selina* få veta hur de öppnar porten genom sina intuitiva förmågor. Gången innanför dörren är gott 2m hög och 1,5m vid.

Scen 3: *"Vad väntar nedan vittras port?"*

(Har det gått mer än tre dygn sedan Klara försvann så går hon inte att rädda – då har hon hunnit äta och dricka av det som vittra bjuder för att de har lyckats övertyga henne om att

ingen kommer att komma dit och rädda henne)
Nere i vittrornas rike, de fantastiska salarna utav gnistrande vit sten, finner de fyra ungdomar sittande, som de aldrig har sett förut. De presenterar sig som Augusta, Anna, Sten-Erik och Olof. De frågar RP var de kommer ifrån, svarar de Lillbyn kommer de att förvånat fråga dem vilket år det är. De säger att de kan hitta Klara längre in, i den stora salen.
Tillslut, i den stora, magnifika hovsalen finner de Klara, sittandes på golvet vid en stenhäll, gråtande med några vittror som står runt omkring henne – de står med ett delikat fat med mat framför henne och verkar försöka övertyga henne om att äta; Klara -*"Nej! Nej och tusenfalt nej! Det kommer att komma någon och hämta mig! Jag tänker aldrig bli kvar här hos er!"* och en av vittrorna som står där säger *"När ska du förstå, att vi är din värld nu. Ingenting kan förändra det, och ingen kommer att hämta dig. Ät nu!"*. När vittrorna upptäcker inkräktarna kallar de på vittrornas hov. RP får då träffa vittrornas iskalla kungapar som säger att de måste vinna en utmaning för att få ta med sig Klara tillbaka. **(Här kan det ju hända att spelarna själva har bra idéer – bättre än de som står här nedan – bejaka gärna dem i sådana fall!)**

Knivslagsmål med vittra – förslagsvis i så fall *Nils-Johan.* Med sin egen kniv: Träff blir 1D6 i skada, men vittran läker ihop igen. (Om inte SL vill att Nils-Johans kniv faktiskt ska innehålla järn den också). Den kniv RP har fått utav Blodstämmar-Jon. [Lyckat slag (fysik+närstrid(+kniv)) blir automatiskt 2D6 träff på vittran han slåss emot då den innehåller järn]. Vittran behöver bara bli skadad för att de ska vinna – inte dö.
Guds vägar äro outgrundliga – Om RP läser ur bibeln eller sjunger en psalm börjar vittrorna skrika och hålla sig för sina huvuden som i smärta (de klarar inte av Gudsorden). De säger då att de får vad som helst bara de slutar.
Köpslå med vittra – Vittra kommer då att kräva deras förstfödda barn, eller att någon utav dem frivilligt tar Klaras plats (på en gång, eller att de får en tidsfrist och blir hämtade om tio år till vittrornas rike).
Trollbinda vittra – Om Klara och Magdalena sjunger tillsammans kan de övertyga vittra om att släppa dem.
Kasta salt och/eller vigvatten eller järn i någon form på vittra – Vittrorna skriker av smärta och säger att de får vad som helst, bara de lämnar dem ifred för all tid.

Slutscen om de lyckas: Alla ser ett vitt bländande sken, och de vaknar upp ute i skogen. Men, marken är inte sådär vit längre, trots att de tycker sig vara på samma plats där Vägskälet mellan världarna var förut. De har Klara med sig (eventuellt de andra ungdomarna också).

Slutscen om de misslyckas: *"Nu är ni också våra"* säger vittrornas kung och drottning med sina vassa huggtänder i ett brett leende. De ungdomar som tidigare blivit vittertagna tar deras händer och gråter bittra tårar över deras gemensamma öde.

Scen 4: Epilog

Fritagningen lyckas: *"De fem ungdomarna, de som vågade trotsa skogarnas oknytt och vittras makt över människorna, går segrande åter till Lillbyn med en skärrad men glad Klara*

(och eventuellt också Anna, Sten-Erik, Olof och Augusta) mitt ibland sig. Vittrorna har lärt sig sin läxa, för den här gången. Med så modiga, listiga människor i byn så håller de sig borta – åtminstone under resten utav er livstid. (Väl ute i skogen igen händer något med Anna, Sten-Erik och Olof. "Vi ser ljuset! Tack för all er hjälp! Adjö!" säger de, och tynar sedan bort och försvinner. När ni kommer fram till byn så ser ni plötsligt hur något händer med Augusta. Hennes vackra, mörkbruna hår grånar, hon krymper ihop och hennes vackra ansikte förvrids i rynkor. Alla år som vittrorna tog från henne kommer plötsligt tillbaka. Men ni ser Gamm'Nils-Pär – han kommer sättande så fort han bara kan och skriker "AUGUSTA!". Syskonen, nu båda åldringar, omfamnar varandra under tårar.)"

Fritagningen misslyckas: *Den kvällen har vittrorna stor fest. De har anledning att fira, då fem nya, unga människor med varmt människoblod har kommit till dem, utan att de ens behövde anstränga sig. Deras vita ansikten och deras vassa ansiktsdrag förvrids i märkliga leenden med vassa tänder, och de skrattar triumferande, högt och gällt. Nu måste de stanna där för all tid.*

I Lillbyn är det sorg. Alla byns ungdomar är försvunna utan ett spår. (Den enda som vet något om vad som hände är Blodstämmar-Jon. Han vet också att han inte kan ta sig an vittra ensam – så han flyttar vidare till en annan by). På minnesstunden, ett år senare, talar prästen Markelius om hur vår tid här på jorden är kort, men att vi alla tillslut får komma hem till Vår Fader i himmelen. Om han bara visste. Om han bara visste...

Miljöer

Lillbyn

Byn har ca 30 invånare (RP i kursiv text), de flesta försörjer sig på jordbruk. Den ligger i Västerbottens djupa, mörka skogar. Närmaste byarna är **Ljusvattnet** (norrut efter vägen) och **Nyby** (söderut efter vägen), som det tar något mer än en halv dag att komma till med häst och vagn och två dagar till fots (det är därför det tar så lång tid att samla skallgångskedjan för att leta efter Klara). Stämningen i byn är vanligtvis gemytlig, men när Klara har försvunnit så har det som satts en sordin på stämningen – folk är inte lika glada som förr. Klara spred väldigt mycket glädje och sång tillsammans med Magdalena, och när hon är borta är det liksom inte detsamma.

Skogen - Stora, mörka tallar och granar hänger ned över RP när de går i skogen. Stämningen är dov och obehaglig, som om alla träd har ögon, var stig kan känna och varenda sten har öron. Skogen är alltid mörk, inte mycket solljus strilar in. Skogen känns ständigt närvarande, som ett eget väsen.

Vägskälet mellan världarna - Mitt uti skogen, där allt borde se ut som vanligt – där finns en skarp gräns. På ena sidan ser skogen helt normal ut, med sina mörka träd och dovt gröna färgskala. På andra sidan gränsen är allt vitt, som av bitande frost. När de går igenom slöjan som skiljer världarna åt kan de känna en isande känsla nedför ryggraden.

Vittrornas skog Marken, träden omkring dem, allt är vitt och gnistrar som av frost. När de andas ut kan de se sina andedräkter som vit rök. Kallare än i den vanliga skogen.

Persongalleri

Klara Silver (försvunnen)

15 år gammal, Nils-Johans lillasyster, Magdalenas allra bästa vän. **Personlighet:** Snäll och vänlig emot allt och alla, men väldigt nyfiken. Tycker väldigt mycket om sång och musik. Sjunger bra och gärna tillsammans med Magdalena. **Utseende:** Söt, 160cm lång, blå ögon, blont hår i en tjock fläta.

Rollpersonernas familjer:

Om de talar med sina föräldrar om Klaras försvinnande kommer de att alla säga att en skallgång genom skogen kommer att ske om tre dygn, när de samlat alla karlarna från byarna omkring och att de borde vänta tills dess. *"Klara kan ta hand om sig själv, hon har ju gått som fäbodjänta förr om somrarna – hon vet hur man hittar ätbart här i trakten. Hon kommer att klara sig tills hon blir upphittad av skallgångskedjan".* Den enda som oroar sig är Teolinda, hennes mor. Men Karl-Johan finns där och övertygar henne att lugna ned sig och vänta även hon.

Silver (soldat): föräldrar Karl-Johan 39 år (bror till Johanna), Teolinda 35 år

Barn: *Nils-Johan (N'Nils-Jonscha) 18 år*, Klara (försvunnen) Kusiner med Magdalena

Stierna (soldat): föräldrar Måns-Anders 33 år, Dagmar, 30 år

Barn: *Otto (N'Måns-Anders-Otto) 15 år*

Johansson (bonde): föräldrar Ulrik 37 år, Johanna 32 år (syster till Karl-Johan)

Barn: *Magda (A'Ulriks-Magda) 15 år* (Nils-Johan och Klaras kusin på mammas sida)

Söderlund (bonde): föräldrar Jon-Mikael 32 år, Kajsa-Sofia 32 år

Barn: *tvillingarna Daniel (N'Mikkels-Daniel) 16 år, Selina (A'Mikkels-Selina) 16 år*

Blodsstämmar-Jon (Andersson), 28 år, [*Nyckelord:* Ung, självsäker,] har bott i byn i några få månader. Har förmågan att stämma blod och skåda in i det fördolda. Han är också knivsmed och sätter alltid in lite järn i sina knivar och ristar in symboler så att de ska skydda bäraren emot oknytt.

Emanuel Markelius (präst), 45 år, [*Nyckelord:* Pondus, grått hår, vältalig] har haft prästtjänst i byn i tjugo år och känner alla väl. Är dock lite skeptisk till om Blodstämmar-Jons metoder överensstämmer med de som Vår Herre förespråkar. Just nu går alla RP och läser hos honom för att ta konfirmationen i höst. Han är mest förtjust i *Otto*, som han hoppas ska bli präst precis som honom en dag.

De vittertagna ungdomarna;

Anna är brunögd, med ljusbrunt hår i två flätor. Hyfsat söt. 165 cm lång. (Syster till S-E)

Sten-Erik har ljusbrunt hår i kort frisyr, gröna ögon. 175 cm lång, axelbred. (Bror till A)

Olof Mörkblond med bruna ögon, 170 cm lång, normalbyggd.

Augusta har så mörkbrunt hår att det nästan gränsar till svart och mörkt gröna ögon. Vacker.

Väsen:

Näcken – [*Nyckelord:* Överjordiskt vacker, smickrande, listig, hänförande, charmerande]

Helvetets speleman som kan spela på sin fiol så att människorna glömmer, och följer honom varthän han må önska, oavsett om det är ned i bäcken till hans mörka rike, eller till vittrornas boning i underjorden för att betala hans skuld i blod. Näcken är oerhört vacker att skåda och har långt, mörklockigt hår och ögon i samma blågrå färg som forsen. Kan förvandla sig till en bäckahäst. Näcken förvandlar sig obehindrat mellan människoform och hästskepnad.

Bäckahästen - En utav Näckens skepnader, en ståtlig vit häst. Om man lyckas lägga en sadel på Bäckahästens rygg blir den bunden till en och måste göra ens bud tills nästa fullmåne. Om man sätter sig på en Bäckahäst utan sadel kommer den att störta ned i forsen och ta sin ryttare med sig. Bäckahästen är lika stark som tio andra hästar tillsammans.

Irrblossen – Små blå ljuspunkter som är formade som små lågor, c:a 2 dm höga. Leder vägen över kärr och gungfly, men var på din vakt och håll ögonen på dem så att de inte försvinner lika snabbt som de kom.

Lyktgubben - är väldigt sur och vresig. En liten gubbe som svävar i en grön-gul sfär av ljus. Minns alltid om han blir behandlad bra eller dåligt. De som behandlar honom bra, eller betalar honom, kan han leda rätt – de han inte tycker om kommer han att leda rätt ned i kärret, till en säker död.

Skogsrået – Vacker förförisk kvinnogestalt som antingen har svans, ihålig rygg eller rygg som bark. Vill veta mäns namn så att hon kan kalla ut dem i skogarna om nätterna

Troll – finns både goda och onda, små och stora troll. Samlar skatter och bor oftast i en håla i berget. Lättlurade.

Mylingar - är spöken efter barn som har blivit mördade och begravda i lönndom. Ofta försöker de ställa sina mördare inför rätta, eller visa på sina gravar för att de ska få ro. *"Om inte var för sassa (saxen) över bädden min så kunde jag få ro"*. Mylingarna kan också bara vara onda och hänga efter RP och försöka förstöra för dem i allt möjligt.

Vättar - kan försöka sig på att stjäla saker ur deras fickor och deras väskor eller ställa gåtor till dem för att få saker utav dem. Om RP däremot lyckas svara rätt på vättens fråga kan de få något magiskt (ring/halsband/armband/juvel) som kan ex. frigöra någon från en magisk fjättring, eller något som ser ut som helt vanliga stenar, men som kommer att förvandlas till juveler om de lämnas i en låda över natten

För mer information, se Interaktiv Historias regelbok till Krutrök & Sägner.

Handouts:

Kyrkböckerna – som RP kan få tillgång till genom prästen Fader Markelius.

Kyrkböckerna

Kyrkboken 1707; juni; försvunna syskonen

Anna Karolina Eriksdotter f.1690 (17 år)

Sten-Erik Eriksson f. 1688 (19 år) samt unge

Olof Andersson f.1689 (18 år)

1708 Minnesceremoni efter de försvunna ungdomarna

Kyrkboken 1710 Drunkningsolycka; Karl Eriksson f.1692 (bror till ovanstående syskon). Senare begravd, ligger på kyrkogården vid Backens kyrka i Umeå.

Kyrkboken 1757: juni; försvunnen; Augusta Nilsdotter f.1740 (17 år)

1758 Minnesceremoni efter Augusta;

"Tydligt att hon ej skulle återvända till byn".

Namn: Daniel Söderlund (N'Mikkels-Daniel) *Ålder:* 16 år *Utseende:*

Bakgrund: Tidigt lärde sig Daniel tillsammans med Selina att särskilja oknytt ifrån människor, vilket gör att han har svårt för människor som inte tror på det övernaturliga. Hans syster är den viktigaste människan i hans liv. Han har ofta ett spratt eller något bus på gång. Han skulle vilja bli en kringresande gårdfarihandlare eller starta en affär i framtiden.

Familj: Far: Bonden Jon-Mikael 32 år, Mor: Kajsa-Sofia 32 år, tvillingsyster Selina, 16 år

Personlighet: Glimten i ögat, oftast med något bus på gång. Är positiv och gladlynt för det mesta. Snabbtänkt och humoristisk.

"Å du skull ha sett minen på N'Elof borti Ljusvattne, han såg ut som att han skulle ha fölle död ned! He var bara till å kut när han såg att he var jag som gjort 'ne, å int nå oknytt! Men aller har jag skratte så mycke."

Utrustning:
Väska
2 muskötkulor av järn
Snusdosa
En pappersbit och en pennstump

De andra karaktärerna: Selina: Bättre syster kan man inte ha. Jag önskar henne allt i världen och lite mer. Otto: Harmlös. Kan mycket om bibeln men litet om livet. Nils-Johan: Han är rolig, han. Vi har skrattat mycket ihop. Magdalena: Nog är hon fin å se på, men ingenting för mig. Men snäll är hon då.

			FÖRDJUPNING:	EXPERTIS:
FYSIK:	3			
NÄRSTRID:	6	+	1 KNYTNÄVAR	
RÖRLIGHET:	5	+	1 KLÄTTRA	
TÅLIGHET:	4	+		
RESISTENS:	4	+		
UTHÅLLIGHET:	5	+		
KARISMA:	2			
INTRYCK:	4	+		
ÖVERTALA:	4	+		
HYFS:	4	+		
EMPATI:	4	+		
LÄRDOM:	4			
FÖRSVAR:	5	+		
AVSTÅNDSV:	5	+		
UTKIK:	8	+		
BILDNING:	7	+	2 SÄGEN (+2 GENOMSKÅDA VÄSEN)	
HANTVERK:	5	+		

Namn: Magdalena Johansson (A'Ulriks-Magda) *Ålder:* 15 år *Utseende:*

Bakgrund: Lillbyn klingar ofta av sång från Magda och Klara, som har varit bästa vänner så länge någon kan minnas. Hon är omtyckt av alla i byn, även den annars märklige Gamm'Nils-Pär, som hon brukar hälsa på ibland. Magdalena är också den som pysslar om djuren om de blivit sjuka eller skadade, då hon är en stor djurvän. Kusin till Nils-Johan och Klara.

Familj: Far: Bonden Ulrik 37 år, Mor: Johanna 32 år (syster till Karl-Johan Silver)

Personlighet: Nyfiken och godhjärtad, tycker om att sjunga och lyssna på musik och hitta på egna sånger. Läser till konfirmationen, tror på Gud och tycker om att höra om Jesus. Skrattar gärna och tycker om att dansa.

"Såg du int hur N'Zachris från Nyby kasta långöga åt dig hela kvällen, Klara? Där ha du dig då en friar om du bara vill å vågar!"

Utrustning:
Väska
En flöjt
Smycke: litet silverkors
Ett stycke bröd, en korvbit
2 äpplen

De andra karaktärerna: Otto: Han har verkligen fått gåvan, han borde bli präst. Nils-Johan: Storkusin. Han håller på att bli en bra karl. Selina: Hennes synskhet skrämmer mig ibland, men hon är snäll. Daniel: Verkar ofta ha något bus på gång, men han är en bra människa, han växer nog upp snart.

FYSIK:	2		FÖRDJUPNING:	EXPERTIS:
NÄRSTRID:	3	+		
RÖRLIGHET:	3	+		
TÅLIGHET:	4	+		
RESISTENS:	4	+		
UTHÅLLIGHET:	3	+		

KARISMA:	4		
INTRYCK:	7	+	
ÖVERTALA:	6	+	
HYFS:	7	+	
EMPATI:	8	+	2 DJUR

LÄRDOM:	3		
FÖRSVAR:	4	+	
AVSTÅNDSV:	4	+	
UTKIK:	4	+	
BILDNING:	6	+	1 SÄGNER
HANTVERK:	6	+	2 SÅNG

Namn: Nils-Johan Silver (N'Nils-Jonscha) *Ålder:* 18 år *Utseende:*

Bakgrund: Som äldsta barnet i byn har Nils-Johan alltid tagit ansvar för de andra, men särskilt för sin syster Klara. Han skulle vilja bli soldat som sin far, men det finns bara plats för två rotesoldater i byn. Han är orolig över hur det ska gå på konfirmationsläsningen, han har svårt att minnas sina bibelord. Respekterad av alla män i byn. Kusin till Magdalena.

Familj: Far: Rotesoldat Karl-Johan, 39 år. Mor: Teolinda, 35 år. Syskon: Klara, 15 år

Personlighet: Lojal och plikttrogen. Tycker om att tälja små saker i trä. Stark men inte särskilt smart.
"He finns ingen som klätter i träna i skogarna härom lika bra som ja'! Int ens N'Mattis från Ljusvattne kan ta me' i armbrytning, det minsann! Klara! He dä ned från träde, ned sa jag!"

Utrustning:
Väska
1 kniv, liten täljd figur
2 kopparslantar
En bit snöre
Snusdosa, 5 skorpor

De andra karaktärerna: Daniel: Rolig typ, men lite väl vidskeplig. Otto: Lever mer i böckernas värld än i den riktiga världen, men menar väl. Magdalena: Fantastisk på alla sätt och vis. Vacker också. Selina: Trevlig och en bra vän.

FYSIK: 4		FÖRDJUPNING:	EXPERTIS:
NÄRSTRID:	7	+ 2 KNIV	
RÖRLIGHET:	7	+	
TÅLIGHET:	6	+	
RESISTENS:	6	+	
UTHÅLLIGHET:	6	+	

KARISMA: 3		
INTRYCK:	5	+
ÖVERTALA:	5	+ 2 FAMILJ
HYFS:	6	+
EMPATI:	6	+

LÄRDOM: 2		
FÖRSVAR:	4	+
AVSTÅNDSV:	3	+
UTKIK:	3	+
BILDNING:	4	+ 2 SÄGNER
HANTVERK:	3	+ 1 TRÄSLÖJD

Namn: Otto Stierna (N Måns-Anders-Otto) *Ålder:* 15 år *Utseende:*

Bakgrund: Otto har alltid varit det allvarliga barnet i byn. Han lärde sig att läsa först av alla och har sedan dess slukat bok efter bok. Han tror på Gud och trivs väldigt bra i kyrkan. Han har god kontakt med Fader Markelius, sockenprästen som bor i byn. Han hoppas på att själv få bli präst en dag.

Familj: Far: Rotesoldat Måns-Anders Stierna 33 år, Mor: Dagmar, 30 år

Personlighet: Allvarlig och eftertänksam, har alltid ett gudsord nära till hands, om det skulle behövas. Talar gärna med äldre människor i byn för att få kunskap om hur det var förr. Tycker om historia.
"Gud, låt mig bli en mer tålmodig och fulländad människa i ditt ljus. Låt mig få finnas där för mina medmänniskor, i ditt namn, och tjäna dig i ord och handling. Ske din vilja. Amen."

Utrustning:
Väska
Liten bibel i fickformat
Smycke: litet silverkors
Psalmblad
2 äpplen
3 kopparmynt

De andra karaktärerna: Daniel: Skulle behöva se Guds ljus i sitt liv. Selina: Saknar även hon frälsaren, det märks på hennes sätt. Nils-Johan: Snäll och trevlig, om än inte så klok. Magdalena: Både vacker, gudfruktig och mild. Jag tycker bra om henne.

FYSIK:	3		FÖRDJUPNING:	EXPERTIS:
NÄRSTRID:	4	+		
RÖRLIGHET:	5	+		
TÅLIGHET:	5	+		
RESISTENS:	4	+		
UTHÅLLIGHET:	4	+		
KARISMA:	2			
INTRYCK:	7	+		
ÖVERTALA:	5	+		
HYFS:	6	+		
EMPATI:	5	+		
LÄRDOM:	4			
FÖRSVAR:	5	+		
AVSTÅNDSV:	5	+		
UTKIK:	5	+		
BILDNING:	8	+	2 RELIGION (KRISTENDOM)	
HANTVERK:	5	+		

Irrbloss

Namn: Selina Söderlund (A'Mikkels-Selina) *Ålder:* 16 år *Utseende:*

Bakgrund: Selina har varit synsk sedan hon var liten och har kunnat se vittror, oknytt och troll hela livet. Därför har hon svårt för kyrkan och alla som låtsas som att de inte finns där ute i skogen. Hon och hennes tvillingbror Daniel har alltid hållit ihop och hon undrar vad som kommer att hända med hennes liv om han plötsligt bestämmer sig för att lämna byn.

Familj: Far: Bonden Jon-Mikael 32 år, Kajsa-Sofia 32, år. Tvillingbrodern Daniel, 16 år.

Personlighet: Egensinnig och envis, men med ett gott hjärta. Backar inte om hon tycker att hon har rätt. Bra på att komma på idéer och är kreativ med nål och tråd. Kan en del inom läkekonst, som vilka örter som är bra för att få ned feber och liknande.

"Ja kan väl int rå för att hon int tänkt på å förvarna småfolke innan hon hälld ut hetvattne! Men låt gå då, jag ska tala ve dem.."

Utrustning:
Väska
Nål och tråd
1 äpple
2 skorpor
Smycke: Trollkors i järn

De andra karaktärerna: Daniel: Bättre bror kan man inte ha. Som solen på himlen. Nils-Johan: Inte den skarpaste, men han är då snäll. Otto: Tänker lite för mycket på Gud och ser inte verkligheten för vad den är. Magdalena: Snäll, men inte mycket mer.

			FÖRDJUPNING:	EXPERTIS:
FYSIK:	2			
NÄRSTRID:	3	+		
RÖRLIGHET:	5	+		
TÅLIGHET:	4	+		
RESISTENS:	3	+		
UTHÅLLIGHET:	4	+		
KARISMA:	3			
INTRYCK:	5	+		
ÖVERTALA:	6	+		
HYFS:	6	+		
EMPATI:	6	+		
LÄRDOM:	4			
FÖRSVAR:	5	+		
AVSTÅNDSV:	5	+		
UTKIK:	7	+		
BILDNING:	7	+ 2 SÄGEN (+ 2 SYNSK)		
HANTVERK:	7	+ 2 TEXTILSLÖJD		