

Det Brutna Avtalet

Ett mysterium till Nordiska Väsen

“Hon tittade på när de dansade i gläntan. Mörkret föll mer och mer. -”Snabbare! Snabbare!”, ropade hon uppmanande. -”Dansa för era liv”, vilket de också gjorde...”

PROLOG

Greve Botolf Wredenfeldt ägde Sköldberga Herrgård med tillhörande marker. Grevens ingick ett avtal med en hundra att en del av hans skog skulle förbli orörd mot att hans åkrar skulle grönas och skogen ge bra avkastning. Detta förlöpte i 30 år tills han gick bort och hans son Sigfrid tog över herrgården för ca ett år sedan. Sonen visste om avtalet, men blev girig och började avverka delar av den skog, som skulle vara orörd. Engelska möbelsnickare betalar bra för virket man får från de stora ekar som växer där. Efter att ett antal personer som rört sig i skogen försvunnit och sedan hittats några veckor senare, utmärklade och katatoniska, så blev greven nervös. För att skydda sig mot huldran lät han resa ett järnstaket runt sin herrgård och lämnade aldrig gården. Nu har hans enda son och arvinge Arvid försvunnit under en ridtur och i desperation har han vänt sig till sällskapet för att få hjälp. Han har dock inte berättat hela sanningen, utan försöker skylla på en gammal kvinna vid namn Maja-Stina, som enligt honom håller på med häxkonster. Maja-Stina har *Synen* och pratar med de djur och väsen som bor kring hennes stuga i kanten av skogen. Hon känner till huldran och kan gå med på att medla om man lyckas övertala henne. Huldran har förhått sonen Arvid och en handfull andra personer som har vågat sig för nära skogen. Varje fullmåne tvingas de dansa barfota tills någon stupar, denna person bärs bort av de andra och lämnas så att de skall hittas nästa morgon.

KONFLIKTER

➤ Den primära konflikten ligger i grevens ovilja att gå huldran till mötes. Hans girighet vad det gäller skogen vet inga gränser och han gör allt för att slippa blika henne. Att det drabbar de boende trakten och hans eget manskap är inget han sig om.

➤ Den sekundära konflikten finns mellan greven och grevinnan. Grevinnan vet vad som pågår och vädjar till sin make att låta huldran få som hon vill, dvs att avverkningsen skall upphöra, så det kan få tillbaka sin son. Efter några dagar kommer grevinnan komma till RP och berätta om huldran som bor i skogen, hon kommer dock inte berätta om avtalet. Samma dag som det är fullmåne, kommer hon dock berätta om grevens avtal, om det inte redan blivit känt och bönfalla RP att göra allt de kan för att rädda sonen.

INVIT

Rollpersonerna får ett brev från Greve Wredenfeldt. Han har hört talas om deras sammanslutning och hoppas deras kunskaper och förmågor kan vara till hjälp.

FÖRBEREDELSE

Som vanligt kan rollpersonerna förbereda sig inför avresan och skaffa sig en Fördel. Läs mer i kapitel 9 i regelboken. Söker de information om Greve Wredenfeldt får de de reda på att han ärde herrgården efter sin far Botolf för ett år sedan och att han har en fru Ellinor och sonen Arvid. Om orten Sköldberga finns inte mycket information att finna, utom att de lever på jord och skogsbruk. Att järnvägen har kommit så nära som till Falun har gjort att orten har blommat upp en smula de senaste åren.

RESAN

Tåget avgår på morgonen från Upsala och via ett byte i Gefle, för att nå Falun på eftermiddagen. Det är en fin sommardag och resan går genom ett grönskande landskap. På stationen hämtas rollpersonerna av grevens droska som tar dem till herrgården. Kusken som kör droskan är fåordig och säger att han inte lägger sig i de rikas göromål om man försöker fråga honom något.

ANKOMST

Framme vid herrgården tas de emot av grevens betjänt Julius, som informerar att greven tyvärr känt sig krasslig och dragit sig tillbaka för natten. Ett lyckat VAKSAMHET gör att man lägger märke till att en person som troligtvis är greve Sigfrid tittar fram bakom en gardin på herrgårdens övervåning, men snabbt försvinner när han blir upptäckt. Rollpersonerna blir visade in och får varsitt rum i bottenvåningen. Julius informerar att de kan skölja av sig resdammet innan middagen som är om 20 minuter. I matsalen tas de emot av grevinnan Elinora Wredenfeldt, en vacker kvinna i 40-årsåldern. Hon beklagar att hennes make har migrän och inte kan vara där och ta emot dem, men att han nog skall vara tillgänglig nästa morgon. Ett lyckat VAKSAMHET, visar RP att hon förmodligen går på någon form av lugnande medikament kombinerat med alkohol. Hon sitter med vid middagen, svarar artigt men något undvikande och korthugget på frågor, utan hänvisar till sin make, som “sköter det mesta på herrgården”. Efter middagen visas rollpersonerna in i röksalongen, där de erbjuds konjak och diverse rökverk. De lämnas sedan ensamma och uppmanas tillkalla Julius om det är något de önskar. Sedan drar sig Elinora tillbaka. Det börjar nu bli sent och RP känner av dagens resande.

NEDRÄKNING OCH KATASTROF

Greven gillar inte om RP börjar snoka runt på herrgården och fråga ut hans fru och tjänstefolk. Han kommer då söka upp RP och förmä dem att söka upp Maja-Stina. RP kommer märka att han döljer något med ett lyckat GENOMSKÅDA, dock inte vad.

NEDRÄKNING

➤ Två dagar innan fullmåne

När RP vaknat serveras frukost i bersån av husan Agnes. Bersån blickar ut över stora åkrar och ängar, vilka inramas av täta skogar. Varken greven eller grevinnan syns till. Agnes vet inte vart herrskapet befinner sig. Julius dyker upp så fort RP behöver honom, det vet inte vart han uppehåller sig eller hur mycket han hört av deras eventuellt överläggningar, men han finns plötsligt där när de vill fråga honom något.

➤ En dag innan fullmåne

Folk i byn börjar bli nervösa, de varnar för att det brukar vara den här tiden i månaden som personer försvinner.

➤ Dagen för fullmåne

Grevinnan kommer uppsöka RP, påtagligt berusad och sludrande berätta om huldran och att greven har brutit avtalet. Om inte RP lyckas medla med huldran, så kommer greven skrida till verket (se katastrof nedan). Hon kommer sedan tvinga sonen Arvid dansa tills han stupar och han kommer hittas utanför herrgården den följande morgonen.

KATASTROF

Greven får nog och beordrar sina skogshuggare att ge sig in i urskogen och hugga ner den största eken de hittar. Detta i ett försök att antingen döda huldran eller locka fram henne så att han kan skjuta henne. Detta kommer vredga huldran i så stor grad att hon kommer dräpa alla skogshuggarna, samt locka till sig alla ogifta män och kvinnor i trakten och göra dem till sina tjänare.

PLATSER

➤ Herrgården

Sköldberga Herrgård är vackert belägen på en kulle med utsikt över åkrar och ängar. En bit från huvudbyggnaden ligger stall, drängarnas och pigornas bostäder, bykhus, bakstuga m.m. En allé leder upp till gårdsplanen. Utanför går landsvägen som markerar gränsen till urskogen. Ligger ca en kilometer från byn.

➤ Sköldberga

En liten by där landsvägen från Falun till de inre delarna av Dalarna går. Det finns ett värdshus (Sköldberga Gästgiveri),

fattigstuga, en lanthandel, en doktor/veterinär, kyrka, samt en landsfiskal. Byborna viskar om onaturliga göromål, men är rädda att prästen skall höra dem.

➤ Sköldbergs kyrka

Prästen Lage Söderberg håller hårt på sin församling. Han vill inte höra något nonsen om övernaturligt.

➤ Doktorn

Här vårdas den senaste personen som hittats för snart en månad sedan.

➤ Landsfiskalen

En butter man i femtioårsåldern. Vill hålla sig vän med greven. Skyller allt på vagabonder.

➤ Maja-Stinas stuga

En liten fallfärdig stuga, omgiven av diverse odlingar. Ligger en bit utanför Sköldberg, i kanten på urskogen. Ett lyckat VAKSAMHET, ger en känsla av att vara övervakad av någonting i skogen. Skogen har koll på stugan och meddelar Maja-Stina om någon varit där när hon inte är hemma. Hon vandrar ofta timvis i skogen, hennes dörr är alltid olåst.

➤ Urskogen

Beger sig RP in i urskogen dagtid kommer de snart gå vilse. De kommer efter några timmars irrlande hitta till en glänta, där stenar bildar en enkel labyrint på marken. Labyrinten är förtrollad och stiger man in i den hittar man inte ut om man inte lyckas med LOGIK. RP kommer ha en stark vilja att lösa labyrinten och kommer göra vad de kan för att hitta ut ur den utan hjälp. Varje misslyckat test gör att en timme går. Löser de labyrinten snabbt kommer kan de höra ett missnöjt fnysande från skogen, irrar de runt länge kommer ett glatt fnitter höras. Går de in i skogen nattetid kommer de även att tappa bort varandra och sedan vakna tillsammans i gläntan med labyrinten utan något minne av hur de kom dit. Huldran kan visa sig för RP, men kommer då utge sig för att vara en bondpiga från bygden. Ett VAKSAMHET 2 krävs för att märka att hon inte är vem hon utger sig för att vara. Konfronterats hon, försvinner hon snabbt in bland träden.

Huldran; se Skogrå på sidan 152 i regelboken

LEDTRÅDAR

Kör RP fast så kan följande ledtrådar delas ut

- En skogshuggare kan berätta att djuren har betett sig konstigt i närheten av Maja-Stinas stuga.
- Någon berättar om missväxten som har drabbat många av åkrarna i år och rötan som finns i många av de träd de fällt.
- Prästen i Sköldberg kan berätta om bybornas vanföreställningar att skogen lever, hur mycket han än förmanar dem.
- Doktorn berättar att de personer som hittats har varit utmärklade och med smutsiga fötter.
- Julius berättar ett eländet började när engelsmännen kom hit och pratat med greven om virke i höstas.

KONFRONTATION

Huldran vill ha ett blodsavtal på att skogen skall vara fredad för all framtid, annars kommer hon inte återbörda grevens son och fortsätta ta de som kommer för nära skogen.

Greve Sigfrid Wredenfeldt

FYSIK 3 - Kraftprov 0 / Rörlighet 0 / Närkamp 1

PRECISION 2 - Läkekunst 0 / Lönnedom 0 / Skytte 4

LOGIK 3 - Bildning 2 / Vaksamhet 0 / Undersökning 0

EMPATI 2 - Genomskåda 1 / Inspirera 0 / Manipulera 3

[Mental tålighet 1 / Fysisk tålighet 2]

UTRUSTNING: Jaktgevär, promenadkäpp

Grevinnan Elinora Wredenfeldt

FYSIK 2 - Kraftprov 0 / Rörlighet 2 / Närkamp 0

PRECISION 2 - Läkekunst 0 / Lönnedom 0 / Skytte 0

LOGIK 3 - Bildning 2 / Vaksamhet 0 / Undersökning 0

EMPATI 3 - Genomskåda 0 / Inspirera 0 / Manipulera 1

[Mental tålighet 2 / Fysisk tålighet 1]

UTRUSTNING: Parasoll, fickplunta

Betjänt Julius Ersson

FYSIK 3 - Kraftprov 2 / Rörlighet 0 / Närkamp 0

PRECISION 2 - Läkekunst 0 / Lönnedom 3 / Skytte 0

LOGIK 3 - Bildning 2 / Vaksamhet 2 / Undersökning 0

EMPATI 2 - Genomskåda 1 / Inspirera 0 / Manipulera 0

[Mental tålighet 1 / Fysisk tålighet 2]

UTRUSTNING: Fickur

Husa Agnes Månsdotter

FYSIK 2 - Kraftprov 2 / Rörlighet 1 / Närkamp 0

PRECISION 2 - Läkekunst 0 / Lönnedom 0 / Skytte 0

LOGIK 2 - Bildning 0 / Vaksamhet 2 / Undersökning 0

EMPATI 4 - Genomskåda 1 / Inspirera 1 / Manipulera 0

[Mental tålighet 1 / Fysisk tålighet 1]

Maja-Stina

FYSIK 1 - Kraftprov 0 / Rörlighet 0 / Närkamp 0

PRECISION 2 - Läkekunst 2 / Lönnedom 2 / Skytte 0

LOGIK 3 - Bildning 1 / Vaksamhet 3 / Undersökning 0

EMPATI 3 - Genomskåda 3 / Inspirera 0 / Manipulera 0

[Mental tålighet 2 / Fysisk tålighet 1]

