

# TUNDS UPPDRAG - SAGOBYGDENS ROLLSPEL



## Introduktion

Det du håller i din hand är ett rollspelsäventyr som bygger på småländska sägner i Sagobygden. Sagobygden utgörs av Ljungby, Älmhult och Alvesta kommun. I denna region kan man besöka fyrtio sägenplatser och lyssna till lika många berättelser. I synnerhet följande tre sägner har inspirerat till spelet:

**Trollröret i Lyåsa** <http://www.sagobygden.se/sagenplatser/trollroret-i-lyasa>

**Per och Kertin Röckla** <http://www.sagobygden.se/sagenplatser/par-och-kerstin-i-rockla>

**Ingeborg i Mjärhult** <http://www.sagobygden.se/sagenplatser/ingeborg-i-mjarhult>

**Agundaborg** <http://www.sagobygden.se/sagenplatser/agundaborg>

Alla sagobygdens sägner kan du hitta här: <http://www.sagobygden.se/sagenplatser>

Läs eller lyssna till dem innan du spelar. Detta är extra viktigt om du är spelledare.

Syftet med detta rollspel är att ha roligt, men också att man skall få ökad kunskap om folktro i allmänhet och sagobygden i synnerhet. Spelet är skapat av Hanna Pettersson i samarbete med personalen på Sagomuseet. Vi har också låtit ungdomar provspela och utvärdera spelet. Resultatet ser du framför dig. Vår förhoppning är att vi på detta sätt skall öka och bredda intresset för Sagobygden och Sagomuseet. När du spelat färdigt kan du besöka våra sägenplatser, titta in på museet eller gå in på vår hemsida: <http://www.sagobygden.se/>

## Att börja spela.

Äventyret är uppdelat i tre delar, som alla binds samman av en röd tråd. Alla äventyr kan, om man vill, brytas ner till enklare äventyr. Äventyren är gjorda för att ta ungefär en timme per del, men varar längre eller kortare beroende på hur din rollspelsgrupp väljer att spela dem. För dig som inte har spelat rollspel tidigare, kommer här en enkel introduktion. Vi rekommenderar en grupp på ca 5 spelare inkl spelledare.

## En förklaring av rollspel.

Innan ni börjar spela så behöver ni utse en spelledare. Det är spelledaren som styr spelet och som guidar de andra spelarna. Introduktionen till äventyren och de tre äventyrens ramhandling vänder sig enbart till spelledaren. Spelarna ska inte känna till äventyren innan spelet börjar.

Spelet börjar med att varje spelare skapar en karaktär. Hur man går tillväga står under karaktärsskapande. Karaktären är den personen som du styr under äventyret. Du styr genom att helt enkelt berätta för spelledaren vad du vill göra och denna kommer att berätta vad dina handlingar kommer att få för konsekvenser.

När man skapar sin karaktär, får man välja mellan ett antal olika alternativ, som avgör vilka kunskaper och förmågor din karaktär har. Om det du väljer att göra i spelet anses kräva en specifik förmåga eller egenskap, så kan spelledaren kräva att du gör ett tärningslag, för att avgöra hur bra din handling görs. Mer om hur tärningsslagen funkar kan du läsa under reglerna. Även strider byggs delvis av tärningslag. De tärningar som används är alla är 6-sidiga tärningar, och vi kommer härnäst kalla dem för D6 och det är bra att ha tillgång till minst 5 D6 under spelet.

När ni vet vem som ska vara speledare och spelarna har skapat sina karaktärer är det bara att börja! Skulle det bli några frågor om reglerna under tiden så är det ALLTID spelledaren som avgör. Spelledaren kan också ändra eller lägga till regler, så som han eller hon tycker.

Lycka till!



## Att skapa karaktärer

I detta avsnitt går vi igenom de olika stegen vid skapandet av en ny spelkaraktär. Spelledaren kan använda dessa steg om han/hon vill skapa ytterligare karaktärer för spelarna att interagera med. Längst bak finns en tom mall för ett karaktärsblad som man kan fylla

### Steg 1 – Namn och bakgrund

Att välja namn kan ofta vara det svåraste, men är viktigt för att ge din karaktär en identitet i spelet. Fundera också gärna på vad för typ av liv din karaktär har haft innan spelet börjar. Har han eller hon varit bonde, krigare eller kanske en läkare? Detta är inte något du behöver skriva ner, kanske är det något som din spelledare kommer att fråga om.

### Steg 2 – Attribut

Varje karaktär har 9 poäng att dela ut på följande attribut.

Maxpoäng per attribut är 5. Alla attribut har automatiskt 1 poäng från början

*Attributet används vid tärningslag på temat:*

|                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Styrka</b>        | lyfta tunga föremål, slag, sparkar         |
| <b>Smidighet</b>     | springa, akrobatiska rörelser, ducka       |
| <b>Visdom</b>        | gåtor, pussel                              |
| <b>Hälsa</b>         | benägenhet att skadas, tåla gift,          |
| <b>Chans</b>         | vid chansningar och hjältemod, övriga slag |
| <b>Uppmärksamhet</b> | se fällor, leta                            |

### Steg 3 - Förmågor

Varje karaktär har 15 poäng att dela ut på följande förmågor.

Maxpoäng per förmåga är 5 poäng.

Specialförmågor har egna regler som står i samband med förmågan. En karaktär kan bara ha en specialförmåga. Specialförmåga är värd 10 poäng.

#### **Läsa och skriva**

1 poäng är för någon som precis lärt sig läsa, medan 5 är att man felfritt kan stava samt har ett stort ordförråd.

#### **Akrobatik**

1 poäng är för någon som kan de mest grundläggande formerna som hjula och kullerbytta, medan 5 poäng hänvisar till någon som kan göra avancerade hop och konster.

#### **Örter och helande förmåga**

1 poäng är för någon som har grundläggande kunskap om de vanligaste läkeörterna och som kan hjälpa till vid vanliga, enkla åkommor. 5 poäng innebär att man har kunskap om vad det mesta i naturen har för egenskaper och så länge man har tillgång till rätt ingredienser kan man hjälpa en patient igenom de flesta åkommor.

### ***Jakt***

1 poäng är för någon som har kunskap om småvilt och under enkla förhållanden kan skapa en lyckad jakt, medan 5 poäng innebär stor kunskap om de flesta djuren och förmåga att under svåra förhållanden smyga sig på vilt.

### ***Odling***

1 poäng är för någon som har kunskap om de vanligaste sädesslagen och med rätt verktyg kan skapa en skörd. 5 poäng, så har man kunskap kring det mesta som går att odla, samt stora möjligheter att skapa de förutsättningar som behövs för en bra skörd.

### ***Boskap***

1 poäng är för någon som har kunskap om de vanligaste djuren på en gård. 5 poäng är för en som både har kunskap och förmåga att dressera djur.

### ***Instrument***

1 poäng är för någon som har gehör och som kan spela ett instrument. 5 poäng är för någon som har totalt gehör, samt kan spela enkla melodier på de flesta instrument samt behärskar 2-3 instrument till fullo.

### ***Dans***

1 poäng är för någon som har bra kontroll på rytmtik och sina rörelser. 5 poäng är för någon som kan de flesta danser, samt lätt tar till sig nya rörelser.

### ***Köpslå***

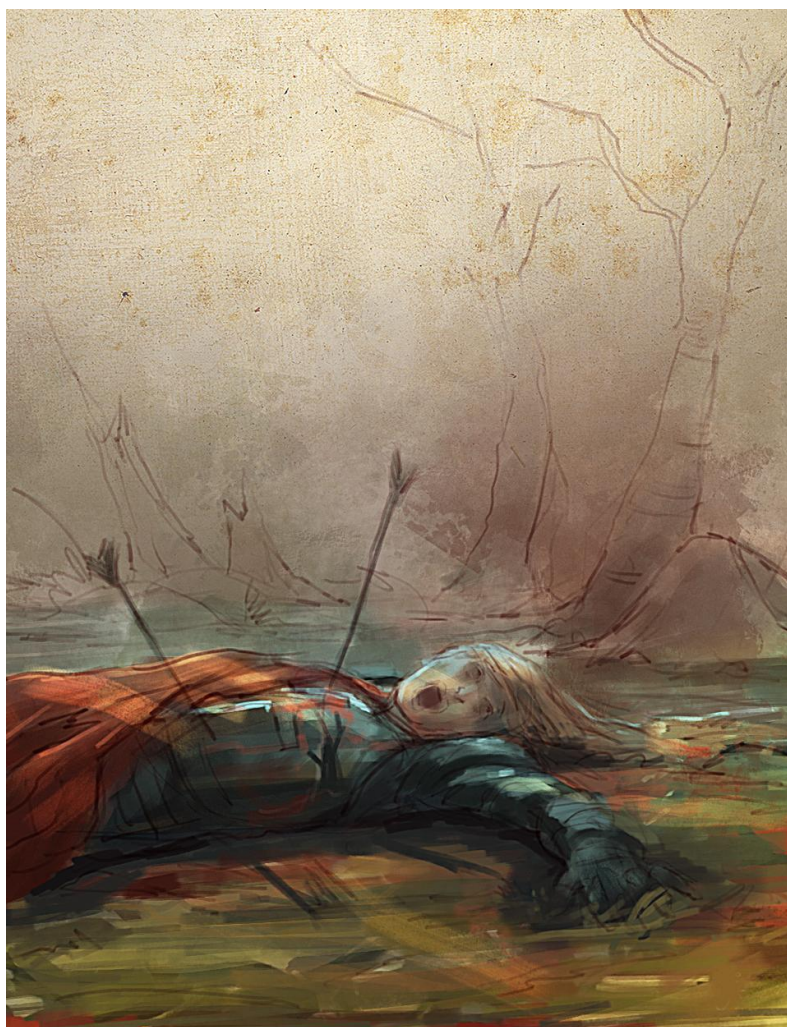
1 poäng är för en som har lite kunskap om marknadsvärde. 5 poäng är för någon som lätt kan värdera många varor, samt som ofta kan köpa och sälja till en fördelaktigt pris.

### ***Vapen***

1 poäng är för en som kan hantera ett vapen. 5 poäng är för någon som har generell kunskap om vapen och kan hantera de flesta under enkla omständigheter samt behärskar 2-3 vapen till fullo

### ***Slagsmål***

1 poäng är för någon som har möjlighet att vinna i kamp mot en annan person. 5 poäng är för någon som även kan besegra flera motståndare samtidigt.



### ***Sägner och historia***

1 poäng är för någon som har grundläggande kunskap om sägner och historia från trakten. 5 poäng är för någon som har stor kunskap om de flesta väsen som sägs finnas, samt känner till traktens historia.

### ***Överlevnad***

1 poäng är för någon som med bra och rätt utrustning kan överleva kortare stunder i vildmarken. 5 poäng är för någon som kan överleva i de flesta klimat och naturtyper med ytterst få hjälpmedel.

## **Specialförmågor 10 p**

### ***Helig***

En person som har en sådan stark koppling till andlighet, att den kan ta sig uttryck i den fysiska världen. Detta kan ta sig uttryck i att mirakulösa saker kan ske i personens närhet, både stora som små. Ofta inget som personen själv kan styra. Att be ger dock ökad chans att önskad handling sker. Spelledaren väljer när och hur förmågan visar sig, även om spelaren kan fråga spelledaren om deras specialförmåga kan påverka en situation.

### ***Sinnesförhöjning***

En person som har en stark koppling till naturen runt omkring sig. Ofta tar det uttryck i att man ibland ser sådant som ingen annan ser. Ibland kan det vara en vision om framtiden, ibland en påhälsning av en gast. Personen har själv väldigt liten chans att påverka hur kraften tar uttryck. Spelledaren väljer när och hur förmågan visar sig, även om spelaren kan fråga spelledaren om deras specialförmåga kan påverka en situation.

## **Steg 4 – Utrustning**

Grundutrustning som alla har:

- valfri enkla kläder
- en ryggsäck med filt
- vattenflaska
- en påse med 20 mynt

Innan spelet börjar kan spelarna välja att använda sina 20 mynt till att köpa mer utrustning. Nedan finns en lista på priser och varor. Önskar spelarna köpa något som inte står på listan behöver de tillåtelse från spelledaren som då också bestämmer hur mycket den varan kostar.

|                  |         |
|------------------|---------|
| Vandringsstav    | 5 mynt  |
| Fina kläder      | 3 mynt  |
| Sovsäck          | 2 mynt  |
| Pistol           | 10 mynt |
| Kula             | 1 mynt  |
| Kula, silver     | 10 mynt |
| Rep              | 3 mynt  |
| Papper och penna | 5 mynt  |

|        |         |
|--------|---------|
| Svärd  | 10 mynt |
| Båge   | 10 mynt |
| Pil    | 1 mynt  |
| Fackla | 2 mynt  |

## Regler

### Vanliga Tärningslag

Detta rollspelet bygger på väldigt enkla regler. Spelledaren presenterar olika situationer för spelarna som de får reagera på. Beroende på deras attribut och förmågor, så kan spelledaren välja vad som sker. Är det en situation där spelledaren känner att det inte finns en tydligt svar, så kan han/hon välja att spelaren gör ett tärningslag för att avgöra hur situationen faller ut.

Tärningslag kan göras antingen mot ett attribut eller mot en förmåga (med undantag specialförmågor). Spelaren slår helt enkelt två D6 och om summan av de två tärningslagen plus den poäng man har i attributet blir över 10, så har man lyckats med sitt slag. Om det är en väldigt lätt handling man vill göra, kan spelledaren välja att man ska komma över 8, och om det är en väldigt svår handling, att man ska komma över 12.

Om båda tärningarna blir 6:or så blir handlingen alltid väldigt bra genomförd. En väldigt lyckad handling! Om båda tärningarna blir 1:or så misslyckas man alltid med sin handling.

### Jämförande tärningslag

Ibland kan det vara så att spelarna vill göra saker mot varandra eller andra karaktärer, som är av den natur att det blir naturligt för båda spelarna att jämföra tärningslag. Till exempel så kanske spelare 1 vill, utan att bli upptäckt, smyga på spelare 2. Då slår spelare 1 ett smidighetsslag (alternativt ett

jaktslag) medan spelare två slår ett uppmärksamhetsslag. Alltid när två slag slås mot varandra så vinner den som sammanlagt slår högst.

Fortfarande gäller att dubbla 6:or är automatisk lyckad handling och dubbla 1:or är misslyckad. Får båda dubbla 6:or eller dubbla 1:or så vinner den vars poäng är högst. Om de är lika höga väljer spelledaren vad som händer eller omslag.

### Stridsslag

Så fort någon börjar slå mot en annan spelare eller annan karaktär så börjar man med stridsslag. Stridsslag är väldigt likt jämförande slag.

Som exempel har vi spelare 1 som slår mot spelare 2. Beroende på situation och vapen så väljer spelledaren vilka slag som mest passar situationen.



Spelare 1 slår mot spelare 2 med sitt svärd. Denna slår då ett tärningsslag mot sin förmåga i vapen. Spelare två vill då ducka och slår ett slag mot sin smidighet (alternativt mot akrobatik eller slagsmål.)

Om spelare 1 vinner så minskar spelare 2:s liv med ett. Om spelare 2 vinner så händer ingenting och spelarna har möjlighet att reagera igen.

Beroende på hur striden börjar så kan spelledaren bestämma i vilken ordning spelarna får reagera. Om det blir en större strid så kan det vara en ide att låta spelarna slå en tärning för att se vem som får börja. Om det är många i striden, så kan man låta striden ske genom turordning. Normalt så har alltid en spelare möjlighet att reagera på ett anfall, men det kan finnas tillfällen då spelledaren säger att det är automatisk träff. Det skulle till exempel vara om den karaktär som blir anfallen är bunden, ligger ner eller blir överraskad. Som alltid är det spelledaren som bestämmer vad som gäller i de olika situationerna.

### **Hälsa och liv**

Alla spelare börjar med 5 liv. Dessutom får spelaren ett extra liv för varje poäng inom hälsa. Om någon lyckas med en träff får den skadade reducera sitt liv med ett. När man når 0 i liv så dör man.





# Äventyret

## **Introduktion**

Tund är asaguden Odens alias. Under de senaste decennierna så har kristendomen kommit att bli allt vanligare bland lokalbefolkningen och asarnas makt över den mänskliga världen har på så sätt minskat. Oden har därför som ledare för asagudarna bestämt, att de kommer att permanent dra sig tillbaka från människornas värld, men känner att han vill göra ett sista intryck innan han försvinner. Han har därför valt ut tre människor som han anser förtjänar hjälp och har valt ut spelarna som sina verktyg för att få det genomfört.

Förklädd till Tund söker Oden upp spelarna och ber dem att träffa honom inom några dagar. Han ger alla spelare en vägbeskrivning hur de ska hitta till den skog, där mötet ska ske. Han har redan berättat han vill att de ska ge sig ut på en resa. Som spelledare är det bra om du innan frågar ut dina spelare om vad det är som driver deras karaktärer. Vad är de intresserade av? Pengar? Ära? Makt? Tund lovar dem att genom att följa med på resan, så har de möjlighet att få det som de är intresserade av.

När det är dags att träffas första gången, så kommer spelarna in i skogen, det börjar bli kväll och månen lyser redan. Vill man redan nu ge en ledtråd till Tunds riktiga identitet så kan man låta dem höra korpar skria. Spelkaraktärerna kommer ensamma eller tillsammans fram till den glänta där Tund redan lagat mat över den öppna elden. Bakom honom finns en stor bautasten upprest.

Om spelarna ställer frågor så hänvisar Tund till, att de först behöver äta och ber dem slå sig ner. Om spelarnas karaktärer inte känner varandra sedan tidigare, så är detta en tillfälle för dem att presentera sig för varandra, både innan och utanför spelet.

När alla har slagit sig ner med mat runt elden, tar Tund fram en stor pipa som han stoppar med tobak och tänker. Han berättar vad spelarna kommer att få för sitt arbete. Tund vill hitta sin gamla vän som han inte har sett på flera år, och att han nyligen hörde att han skulle ha varit i en by i närheten. Byn kommer vara deras första mål på resan.

*”Mmm..Jag ser att alla har kommit. Bra bra...” Tund puffar vidare på sin pipa. Ja... jag har ju redan berättat att det är något jag måste göra. Det är inte så mycket tid kvar...”*

*”Jag kan betala bra. 10 mynt i veckan kan jag betala. Ni har redan fått 20 mynt när ni tackade ja, och ni kommer få resten sedan när ni är klara.”*

*”Jag vill bara hitta en gammal vän innan jag åker. Jag har fått en tips om var han var senast, men ingen kan säga var han är nu. I kväll ska vi bara äta gott och tidigt i morgon ska vi bege oss till den by där han senast sågs.”*

Möjliga frågor:

Varför ska du hitta din vän?

*”Goda vänner kommer inte ofta. När man väl har hittat en, så ska man inte släppa dem ur sikte. Hehe, det är ju lättare sagt än gjort. Så då måste man vara beredd att hitta dem igen.”*

## **Karaktär**

### **Tund/Oden**

#### *Utseende*

Gammal man med vitt skägg. Bara ett vänsteröga. Har en svart schal runt halsen och en lång, grönaktig kappa. Knappar av silver som går hela framsidan ner. Lång och smal, långa fingrar och en rak näsa. Trots det en styrka och seghet i kroppen. Röker pipa. Har vandringsstav.

#### *Personlighet och förmågor*

Mycket hemlighetsfull och kryptiskt. Dels för att han vill dölja sitt äkta jag, men också för att han inte kan påverka för mycket i världen. Leder ofta spelpersonerna rätt och kan, om de själva inte har kunskapen, komma med den informationen som behövs. Kommer dock med dåliga och uppenbara bortförklaringar om arbete ska utföras.

Han har möjlighet göra hjältedåd om spelarna har kommit i riktig knipa, men kommer då att under ett tag behöva vila upp sig. Under den tiden kommer spelarna vara helt på egen hand.

#### *Roll i äventyret*

Tund tillsammans med resten av asarna ska lämna människorna. De andra har redan helt slutat sina relationer med människornas värld. Tund vill ge en sista gåva till detta området där lojaliteten till asarna har varit stor. Han har låter sina korpar Hugin och Munin välja ut vilka tre personer som förtjänar hans hjälp.

#### *Attribut*

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 5 |
| Smidighet | 5 |
| Visdom    | 5 |
| Hälsa     | 5 |
| Chans     | 5 |

#### *Förmågor*

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Läsa och skriva           | 3 |
| Akrobatik                 | 5 |
| Örter och helande förmåga | 4 |
| Jakt                      | 3 |
| Odling                    | 3 |
| Boskap                    | 3 |
| Instrument                | 4 |
| Dans                      | 2 |
| Köpslå                    | 4 |
| Vapen                     | 2 |
| Slagsmål                  | 3 |
| Sägner och historia       | 5 |
| Överlevnad                | 2 |

*Special förmåga: Guddom. (Är en asagud. Kan därför inte dödas. Har möjlighet att förflytta sig som önskat)*

## **Äventyr 1 – Trollbyn**

En kvinna i byn, Kajsa, har blivit kidnappad av trollen. Detta är den kvinnan som Tund vill hjälpa.

När Tund tillsammans med spelarna beger sig in i byn, så kommer han berätta att det första de behöver göra är att hitta ett ställe att övernatta på. Han kommer då välja att fråga en av männen som finns i byn. Detta visar sig vara en man som heter Mats, och är man till den kvinna som har blivit bortrövad. När Tund frågar om nattrum, så ställer Mats gärna upp, men varnar för att det kommer vara trångt och att hans fru är sjuk.

Mats hus är en liten trädstuga med två rum. Det ena rummet har en öppen spis och där finns även ett matbord. Det andra rummet är ett sovrum där familjen vanligtvis sover, men sedan Kajsa blev sjuk, så sover hon själv där inne medan resten av familjen sover i köket. Förutom Mats så finns det två små barn. Det är en äldre kvinna i byn som ofta tar hand om barnen på dagarna, medan Mats jobbar på deras åkrar.

Om spelarna undersöker kvinnan märker de, att hon ser ut att bara sova. Hennes andning är normal men hon ser mycket blek ut. Hon går inte att väcka. Hon påminner om en trädstock.

Medan de är hos Mats så börjar Tund röka sin pippa. Om spelarna inte själva börjar ställa fler frågor om vad som har hänt med Kajsa, så kan Tund börja prata med Mats. Tund vet egentligen vad som har hänt med kvinnan och kan ge Mats och spelarna kryptiska budskap.

*Saker som Mats kan börja prata om.*

*\* Han kommer ihåg natten det hände, för det var den första natten på året som han sov utan att vakna en enda gång. När han vaknade var Kajsa som hon är nu. Det var tre nätter sedan och vad han än har testat så vill hon inte vakna.*

*\* Människor har börjat se ett stort djur i skogen. De pratar om att det ska se ut som en oxe, men betydligt större. Mats har inte sett den själv och vet inte om han ska tro på det som sägs. Kanske är det bara en älg? Det är framförallt Gammel-Jöns som har sett djuret, men alla vet att han gillar att prata.*

*\* Mats har bott i byn hela sitt liv, liksom Kajsa. De gifte sig för en femton år sedan och har varit lyckliga sedan dess. Var fjärde månad kommer storbonden till byn för att hämta sin del av skörden. Det är en bra storbonde som är rättvis och human.*



Om spelarna väljer att sova hos Mats, så kommer Tund satsa på att försöka få spelarna att bege sig ut i skogen som finns runt byn. Han kan förslå att de ska fiska vid sjön. Mats har fiskeutrustning de kan få låna. Själv stannar Tund i byn.

Vad som händer sedan bygger mycket på spelarna. Olika möjligheter som kan se är;

*\* Om de undersöker miljön så märker de att stenformationen vid sjön bildar en grotta. Om de tittar in i grottan, så är det väldigt mörk, inget ljus tränger in.*

*\* Spelarna kan springa på Kajsa. Hon ser ut precis som kvinnan i sängen. Antigen kan de springa på henne när hon kommer ut från grottan bärandes på en tvättkorg eller så kan de springa på henne runt sjön medan hon tvättar.*

Om spelarna börjar prata med Kajsa kommer hon vara väldigt trött och se sliten ut. Hon kommer till en början att vara rätt så motsträvig med att prata med spelarna, men så snart hon börjar prata kommer allt på en gång. Det hon kan berätta är:

*\* Dagen innan hon vaknade i berget var en helt vanligt dag. Hon gick och la sig med Mats, som hon alltid brukar, men när hon vaknade så var hon i berget istället. I berget bor två troll och de var de som har tagit henne och lagt en kopia i form av en stock i hennes säng*

*\* De två trollen är trollmamma och hennes trollson. Trollmamman har lagt en förbannelse på Kajsa som gör att hon varje natt om hon försvinner kommer att vakna i berget igen. Hon kan bara lämna berget om hon får tillåtelse. Kajsa har aldrig vågat gå tillbaka till byn*

*\* Hon har hållit sig borta från byn, för att hon inte vill att någon ska veta vilket hemskt öde som har drabbat henne. Hon skulle skämmas för mycket. Dessutom finns det ingenting någon kan göra för att hjälpa henne.*

*\* Att de har tagit henne är för att Trollmamman vill att hennes son ska gifta sig med henne. Något hon absolut inte vill, men ser inte hur hon ska komma undan. Giftermålet ska ske vid fullmåne om fyra dagar. Om hon blir gift med trollsonen, så kan förtrollningen aldrig brytas.*



Efter mötet med Kajsa så är möjligheterna öppna för vad spelarna kan göra. Kanske kommer de inte bry sig om Kajsa och hennes öde och det är då möjligt att Tund kommer vara mer aktiv för att få dem att hjälpa till. Kanske erbjuder han mer guld till dem, om Kajsa blir bättre innan de lämnar byn.

Möjliga handlingar som kan ske är:

*\* Att spelarna går in i grottan för att försöka döda de två trollen. Om Trollmamman dör, så bryts förtrollningen. Troll är dock väldigt svåra att döda och om spelarna ska ge sig kast med det, så försökt få dem att inse att trollen är svåra fiender. Om någon har kunskap om sägner, så kan de veta att troll, som många andra väsen, skyr järn.*

*\* De skulle kunna försöka köpslå med Mammatrollet, som är den som lagt förbannelsen. Troll är giriga varelser och med rätt mängd guld och ädla stenar kan hon komma på andra tankar. Trollen*

har en stor skattkammare i sitt berg och det kan finnas möjligheter för en tystlåten smygare att få med sig guld från deras kammare, som sedan används som betalning.

\* En annan möjlighet är att föreslå en annan kvinna att ta Kajsas plats som fru till trollet. Dock kan det vara svårt att hitta en kvinna, som Tund skulle tillåta dem att byta med. Det kan också vara så att de kan hitta en trollkvinna och ta med sig tillbaka för att erbjuda trollsonen.

\* En annan möjlighet är att få Kajsa med sig och se till att hon inte kan vara i grottan under fullmånen. Om hon inte kan gifta sig då så bryts förtrollningen. Däremot gäller det för spelarna att lista ut hur de ska se till att Kajsa inte tas tillbaka till grottan. Ån en gång så kan man med kunskap och sägner och trollets svaghet mot järn tänkta sig om man håller fast henne och hänger ett järnkors på Kajsa, så kan inte trollets magi få henne tillbaka.

\* Det djuret som vissa bybor har satt i skogen är Ringoxen, Trollmammans husdjur. Man kan också försöka få tag på det för att köpslå, mot att få Kajsa fri.

Efter att Kajsa har blivit fri (om hon nu blir det) så kommer Tund säga att han nu har fått information vart hans vän rest vidare. Han kommer inte ge spelarna så mycket mer information än detta och om de blir irriterade, så kan han erbjuda guld eller påminna dem om deras löfte att hjälpa till. Han kommer dock inte ge dem mer information vart de är på väg.

## Platser

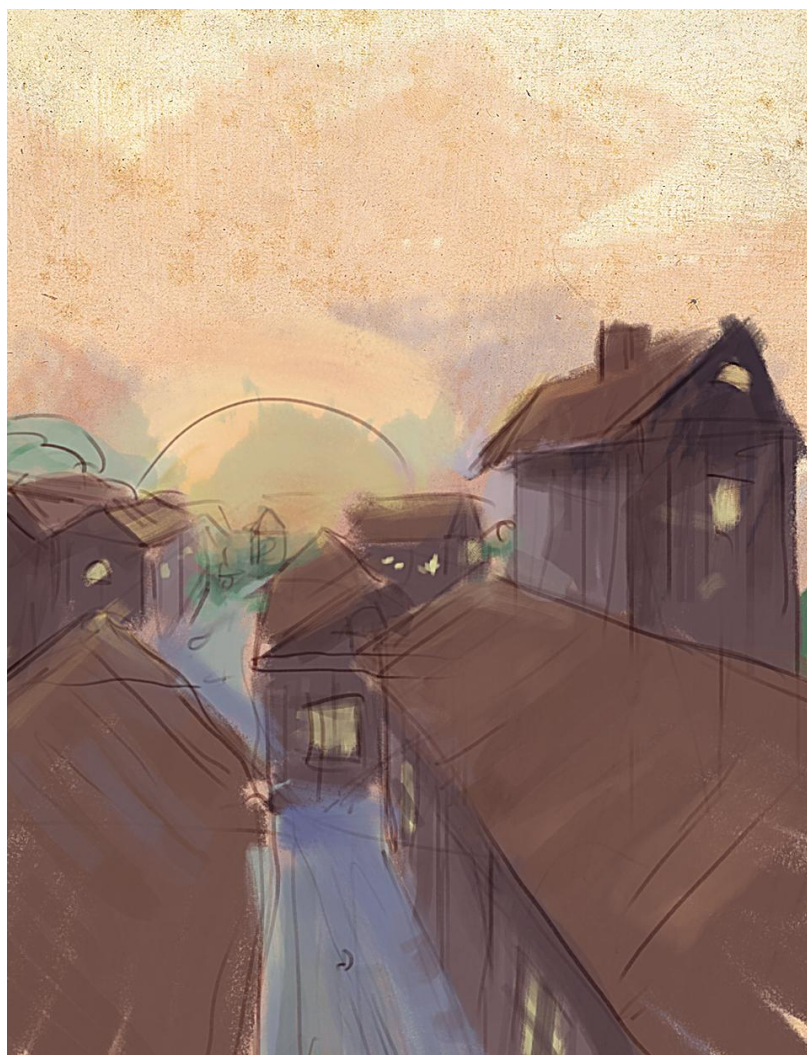
### Byn

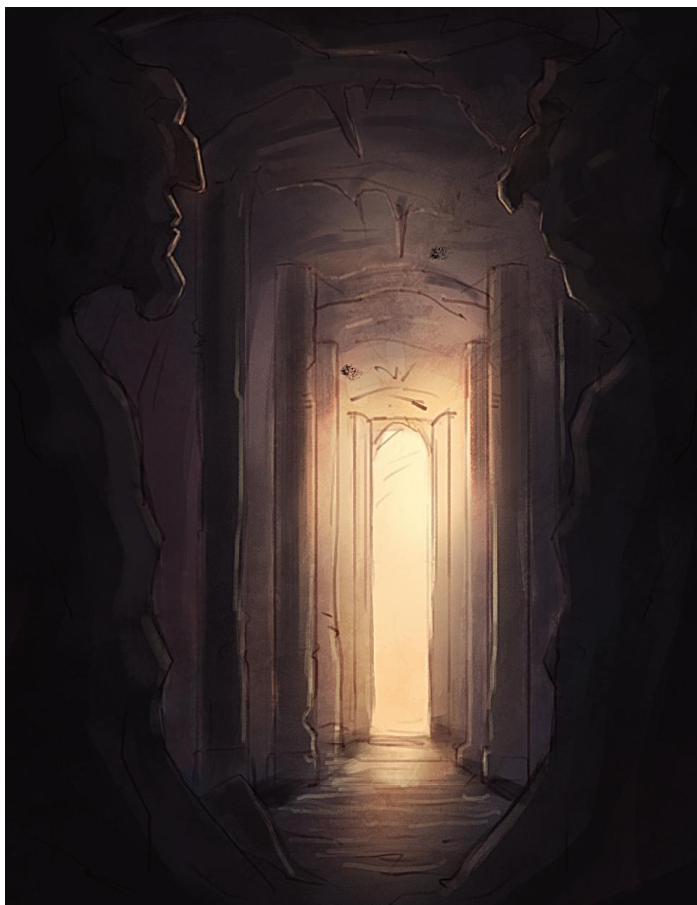
Byn har börjat växa upp längs en landsväg. Det finns framförallt små trähus vid vägen. De flesta som bor här är bönder, som sköter den åkermark som omger byn. Det finns också en skog, som breder ut sig bortom åkermarken, och där lokalbefolkningen jagar. En 20 minuters vandring in i skogen finns det en något större sjö, där byborna gärna prövar sin fiskelycka. I skogen finns det mycket sten och just vid sjön finns det också många stora stenar som tillsammans skapar som ett miniberg.

### Trollens grotta

Grottan har en stor mörk öppning, men när man går in i grottan så övergår sakta mörkret till ett gyllene lyster. Man kommer till en stor sal med pelare håller upp ett stentak.

Det är högt till taket och det finns en värme i grottan, som inte verkar komma från någon eld. Överallt så lyser det av guld och ädelstenar.





Grottan är mycket större inuti, än vad den ser ut att vara utifrån. Grottan leder också vidare till andra rum. Dels finns det en stor skattkammare som är fylld med mer guld och ädelstenar. Sedan finns det Trollmammans sovsal, med en stor säng som har en sänggavel av solitt guld.

I grottan bor två troll. Mamma troll heter Smickelsbergskitta, hon som styr och ställer. Väldigt gammal. Hon har tre söner till troll. De två äldsta har gift sig och har flyttat ut.

### **Karaktärer**

#### *Mats*

Man till Kajsa, den bortrövade kvinnan. Mats är en medelålders man med tydliga tecken av hårt arbete. Hans hår har redan börjat bli blekt och ett fåtal gråa hår syns. Han har några dagars skäggstubb i ansiktet och när de träffas djupa, trötta ögon. Hans kläder är enkla kläder i brunt.

Jobbar med de andra på de gemensamma fälten.

Äger själv en ko och ett antal höns.

Är en väldigt lugn och enkel man. Envis som en oxe om det behövs. En väldigt praktisk man som har svårt att ta beslut som inte rör hans dagliga arbete.

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 3 |
| Smidighet | 1 |
| Wisdom    | 1 |
| Hälsa     | 2 |
| Chans     | 3 |

|        |   |
|--------|---|
| Jakt   | 2 |
| Odling | 4 |
| Boskap | 4 |

#### *Kajsa*

Blivit bortförd av trollen. Mellan 30 och 40 år. Har lite skavanker i ansiktet men fortfarande rund om kinderna. Hon är arbetsam och flitig, och har en enkel känning med förkläde och håret uppsatt i en hätta

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 2 |
| Smidighet | 2 |

|        |   |
|--------|---|
| Visdom | 3 |
| Hälsa  | 2 |
| Chans  | 2 |

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Läsa och skriva           | 1 |
| Örter och helande förmåga | 2 |
| Odling                    | 2 |
| Boskap                    | 2 |

### *Smickelsbergskitta*

Trollmamma. Hon är 300 år gammal, bred som en ladugårdsdörr och 2 meter hög. Hon är stor och fet med svart stripigt hår med kala fläckar. Hennes ögonbryn är stora och buskiga. Ögonen är helt svarta. Går barfota med håriga fötter och smutsiga naglar. Ansiktet är bulligt och med en stor vårta under vänster öga.

Hon har en Ringoxe som brukar beta bakom grottan.

Hon har fött 7 trollungar. Alla av dem har flyttat ut efter att de har gift sig. Hon bar bara med sin yngsta trollson, Bullerilunk. Han har redan blivit 114 år och har fortfarande inte tagit sig en brud. Mestadels för att han förälskat sig i en människa, Kajsa. Kitta gjorde slag i saken ock kidnappade Kajsa och tog med henne i grottan.

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 5 |
| Smidighet | 2 |
| Visdom    | 3 |
| Hälsa     | 4 |
| Chans     | 2 |

7 liv – 1, 2 (?)

*Special* Trolldom – Kan förtrolla människor och sin grotta. Det hon har förtrollat bryts bara om hon väljer eller om hon dör

### *Bullerilunk*

Son till Smickelsbergskitta. Är 114 år.  
Är rätt dum. Kär i Kajsa.

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 4 |
| Smidighet | 2 |
| Visdom    | 1 |
| Hälsa     | 3 |
| Chans     | 1 |

### **Små fakta**

Två söner till Mats och Kajsa: Sigge 5 år och Ville 8 år.



## *Äventyr 2 – Heliga Fru Agunda*

Tund tillsammans med spelarna beger sig från byn. De har eventuellt fått med sig matpaketet från Kajsa och Mats. Tund förklarar att han har fått reda på vart hans vän har begett sig härnäst. Om spelarna frågar vart de ska, så svarar Tund bara att det märker de när de kommer fram. När spelarna har varit på resande fot i nästan en hel dag och himlen börjar mörkna så kommer de första regndropparna. Mellan träden i skogen sticker tornet på en borg upp och om spelarna inte själva gör det, så föreslår Tund att de ska söka sig dit.



När de knackar på så öppnar en av borgfruns tjänare. Borgfrun heter Agunda och hon bor där tillsammans med ett antal tjänare och arbetare. I borgen finns ett antal gästrum, förutom Fru Agundas och tjänarnas bostadskvarter. Det finns också en innegård med stall, brunn och förråd. När spelarna träffar Fru Agunda och berättar om sin situation, erbjuder hon dem sovrum för natten. Likaså bjuder hon in dem att värma sig vid elden i den stora salen och om de är hungriga så serveras middagen snart.

Medan spelarna och Fru Agunda äter middag, så störs de av två män som tar sig in i matsalen. Bakom dem kommer tjänaren som släppte in spelarna. Tjänaren ber om ursäkt för att de två männen, men berättar att de trängde förbi sig honom. Det två männen är Taxe och Hödd. Så snart de kommer in i rummet så börjar Hödd prata med Fru Agunda. Båda männen har värjor hängandes i sina bälten och det är möjligt att någon av männen tar fram sina pippor.

De två männen säger är att de är trötta på att vänta på Agundas beslut, hon ska välja en av dem att gifta sig med. Agunda visar inget intresse för någon av dem och ber dem att gå. Hödd blir då mer hotfull och berättar att de har en arme bakom sig i området. Han antyder att om Agunda inte väljer någon av dem så kommer hon att arresteras.

Spelarna har möjlighet att försvara Agunda under tiden. Det viktigaste är att Hödd levererar sitt hot. Om antingen Hödd, Taxe eller spelarna drar vapen så kommer Agunda försöka gå emellan och lugna ner situationen, hon kommer dock inte gå med på Hödd och Taxes ultimatum om giftermål. Tund kommer på sin höjd tända sin pipa under konfrontationen.

Tillslut lämnar Hödd och Taxe middagen och spelarna har möjlighet att prata med med Agunda. Möjliga samtalsämnen som Agunda pratar om:

*\* Taxe och Hödd har uppvaktat Agunda i ungefär en vecka. De har sett springa runt i skogen och ryktet säger att de är danska soldater. De är befälhavare för en dansk arme som härjat i trakten söder om Fru Agundas borg.*

*\* Agunda håller på att uppföra en kyrka i området. När den är klar kommer det vara den första kyrkan som byggts i området.*

*\* Agunda har också två systrar som låter uppföra varsin kyrka i närbelägna socknar.*

*\* Agunda har sedan en tid tillbaka kontakt med den helioge Sigfrid som kristnat delar av Småland.. Han har varit ett stort stöd för Fru Agunda efter det att hon låtit kristna sig.*

Nästa dag erbjuder Agunda spelarna att stanna en dag eller två och vila upp sig. Några tjänare ska ut och jaga, kanske någon av spelarna vill följa med? Eller så kanske de vill läsa något ur biblioteket eller ta en runda i trädgården. De kan också följa med Agunda till byggplatsen för kyrkan. Tund tycker att detta låter som en utmärkt ide och går direkt in och somnar i en länsstol i biblioteket.

Här kan lite olika saker hända beroende på vad spelarna väljer att göra. Taxe och Hödd är båda mäktiga stormän och härförare för en dansk armé. Genom giftermål med Fru Agunda vill de stärka sin makt och inflytande i Småland.

Under dagen kan följande eventuellt ske. Spelledaren har möjlighet att besluta om och i vilken ordning som händelserna passar.

\* Spelarna kan övertyga Agunda om att hon inte ska stanna kvar och att Taxe och Hödd är en förstås risk. Hon kan istället fly till sin syster för en tid.

\* Spelarna kan bege sig ut i skogen för att hitta Taxe och Hödd. Antigen kan de direkt leta efter dem eller så kan de råka stötta på dem om de beger sig ut i skogen runtomkring borgen.

\* När/om spelarna stöter på Hödd och Taxe så kan de välja att slåss mot dem. Antingen för att driva dem på flykt eller döda dem. De kan också få de två kompanjonerna att vända sig mot varandra.

\* Om de följer med till kyrkobygget, så är Sigfrid där på en överraskningsbesök.

\* Om Taxe och Hödd är på väg till borgen med sin armé, kan spelarna fly med Agunda och hennes följe. När de rider får Agunda ingivelsen att ta vägen ner mot den stora sjön. Det är inte tillräckligt kallt för att isen på sjön ska bära. Men en under sker när Fru Agunda rider ut på isen. Den håller och alla kan följa henne. Under tiden de rider så finns en ljusgloria runt Agundas huvud och så snart den sista av hästarna nått land på andra sidan så tinar isen bakom dem, vilket gör att armén inte kan följa efter dem.

Det som inte spelarna eller någon annan vet, förutom Tund, är att Sigfrid är helig. Det betyder att mirakler kan ske i hans närhet, och att Fru Agunda kan få del av den gudomliga kraften.

Som vanligt när äventyret har lugnat ner sig säger Tund till om, att det är dags för dem att bege sig vidare i sökandet efter hans vän.

## **Platser**

### *Agundaborg*

Agundas borg är en stenborg med anor från medeltiden. Den har flera gästrum och rum för tjänarna. Alla sovrum värms upp med egna eldstäder. Har flera rum. Borggården är stor med brunn, stall och andra småbyggnader som mest fungerar som förråd.

### *Kyrkbygget*

Kyrkbygget har kommit en bit. Runt hela byggplatsen ligger det mycket sten och även en byggnadställning i trä finns där. Kyrkans stengrund är nästan klar och det är snart dags att på allvar gå igenom vilken utsmyckning som ska göras på väggarna. Här kan man stötta på byggnadsarbetare som kan ha sett Taxe och Hödd i skogen.



## *Skogen*

Skogen runtomkring borgen är en mörk granskog. Om spelarna beger sig ut i skogen så har de möjlighet att stöta på ett gömställe under en stor sten. Där finns en använd eldstad och trasiga filter, som tyder på att någon har bott där. Det kan även finna en journal som, om de läser, verkar tillhöra Hödd. Där har spelarna möjlighet att få reda på fiendernas planer. De kan också utröna att Hödd bara är intresserad av vänskapen med Taxe tills de har betvingat Fru Agunda. Taxe är hans rival om Fru Agundas gunst. Han har ingen tanke på att låta Taxe leva efter det att han har gift sig med Agunda, Här kan de också få reda på Hödds, och i förlängning Taxes, motiv till att gifta sig med Agunda, för att utöka sin makt och rikedom.

## **Karaktärer**

### *Fru Agunda*

Fru Agunda tror starkt på Gud. Hon bor i Agundaborg, som borgen heter, tillsammans med ett 20-tal tjänare. Hon är ståtlig och rätt lång. Hon har blekt, uppsatt hår. Hon bär klänningar med värdefulla tyger, spets och pynt. Hennes ansikte är blekt och allvarligt. Utseendemässigt kan hon verka sträng men är en väldigt generös och förstående människa.

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 1 |
| Smidighet | 2 |
| Visdom    | 4 |
| Hälsa     | 2 |
| Chans     | 3 |

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Läsa och skriva           | 2 |
| Örter och helande förmåga | 2 |
| Instrument                | 1 |
| Dans                      | 3 |

### *Special – Helig*

### *Taxe*

Dansk härförare som anfallit Småland söderifrån. Han har kortklippt, pottlik frisyra och är bred över axlarna. Han har ett häftigt temperament och tar snabbt till våld för att få sin vilja fram. Han lyssnar alltid till sin vän Hödd och tänker sällan särskilt avancerade tankar på eget bevåg.

Han skulle inte få för sig att föra Hödd bakom ljuset, men har inga samvets kval när det gäller att på andra sätt bedra eller skada andra.

Precis som Hödd är han intresserad av Fru Agundas rikedomar och är helt inställd på att gifta sig med henne.

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 4 |
| Smidighet | 2 |
| Visdom    | 1 |
| Hälsa     | 3 |
| Chans     | 1 |

|      |   |
|------|---|
| Jakt | 2 |
|------|---|

|            |   |
|------------|---|
| Vapen      | 4 |
| Slagsmål   | 4 |
| Överlevnad | 2 |

### *Hödd*

Hödd är benig och small. Han har fräknar och verkar yngre ut än vad han är. Han har en halskrage som döljer ett krigsarr. Han är smidigt och litar mer på sin snabbhet än på sin styrka i strid. Hans främsta förmåga att få som han vill är att manipulera personerna runt omkring sig. Han har inget samvete och kan bedra Taxe direkt om det skulle gynna hans ambition.

Precis som Taxe är han intresserad av Fru Agundas rikedomar och är helt inställd på att gifta sig med henne.

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 1 |
| Smidighet | 4 |
| Visdom    | 3 |
| Hälsa     | 2 |
| Chans     | 1 |

|           |   |
|-----------|---|
| Acrobatik | 2 |
| Köpslå    | 4 |
| Vapen     | 3 |
| Slagsmål  | 2 |

### *Äventyr 3 – Klok-Anna*

Denna gången rider Tund och spelarna längre än igår. De får sova ett per nätter under stjärnhimmelen. Den tredje natten när de börjar göra sig i ordning för kvällen, störs deras läger av en kvinna som kommer fram till dem. Ingen av spelarna hörde eller såg henne närma sig lägret.

Kvinnan är gamla och liten, kuttryggig och går men en lika knotig vandrigstav. Hennes ögon har som en vit hinna över sig och hon är nästintill blind. Så snart hon kommer fram till dem hälsar hon på Tund med ”Jag visste att du skulle vara här ute gamle man.”

Spelarna kan bjuda Klok-Anna, som besökaren heter, att sitta ner med dem medan de äter eller



för att värma sig vid elden. Klok-Anna tackar genast ja till erbjudandet. Hon är en pratsam kvinna och delar gärna med sig av information till spelarna. Det kan vara.

*\*Klok-Anna betar sig som om hon känner Tund sedan tidigare, och berättar att hon visste att han var på väg. Hon såg två korpar i morse och det gjorde att hon var säker på att han var i närheten.*

*\*Om spelarna frågar hur Klok-Anna och Tund känner varandra så berättar de bara vagt att de har haft kontakt förr. Klok-Anna är inte den vän som Tund är på jakt efter.*

*\*Klok-Anna börjar berätta att i byn där hon bor får de döda inte längre frid efter begravningen. Både hon och andra har börjat se sina kära efter att de har kommit i jord. Den första som sågs efter sin död var Krympe-Pär. Efter Pär har sex andra dött. DE flesta av de andra byborna ser de döda inte mer än en gång, men Anna ser någon av dem varje dag.*

*\*De sex som har dött är*

*Krympe-Pär – hängde sig själv*

*Lars – Var ute med båten i sjön. Druknade*

*Maja och hennes dotter – Både blev sjuka i en influensa som vägrade släppa taget*

*Britt – Gick bort i ålderdom*

*Esbjörn – Gick bort i ålderdom*

*Lille Puck – Mamman sjuk och håglös efter förlossningen. När folk i hennes närhet märkte att barnet inte fick mat så var det försent.*

*Alla dessa är begravda på samma kyrkogård.*

*\*Klok-Annas by är en stor by med mycket folk. Anna har varit med länge och är välkänd som en som hjälper till med både den ena och det andra. Vissa, ofta nyinflyttade, kan känna sig osäkra i kontakt med henne, men de flesta i byn behandlar henne med respekt.*

*\*Kan berätta Krympe-Pers historia.*

*Historien om Krympe Pär*

*Krympe-Pär kallas föddes utan fötter. Han har hittat ett sätt att gå med kryckor, men hans kroppsform har blivit förkrymt.*

*Han jobbade vidare med det hantverket hans far gjorde, nämligen som snickare. Han blev snabbt också en kunnig träsnidare, och nästan alla i byn äger något snidat av Pär.*

*När Per nådde 49 år så började hans händer skaka och han kunde inte längre hålla på med sitt älskade snidande. Han fick svårare att gå i med kryckorna. Snart glömdes han bort av de andra byborna och han blev isolerad i sitt eget hus. Det fanns en familj som brukade skicka sin dotter till Krympe-Pers hus. Hon var mycket ung, snäll och brukade prata och umgås med Pär. En dag berättade hon om sitt förestående giftermål med en person i granbyn. Veckan efter det dinglade Pär från taket. Det var Klok-Anna som hittade honom.*

Efter att spelarna har pratat med Klok-Anna, undrar hon om de kan hjälpa till att ge de döda ro. Hon kan också erbjuda dem mycket bättre mat hemma än vad de äter här ute, samt tak över huvudet..

Hon tror att det är Krympe-Pär som mest behöver komma till ro, och får man bara honom att ligga still i sin grav så kommer de andra att följa efter.

Med hjälp från Klok-Anna kan spelarna komma fram till följande lösningar:

*\* Gräva upp Pärs kista och lägga järn i den. Det kan inte vara vilket järn som helst. Det behöver vara något som har betytt mycket för Krympe-Pär. Det kan vara något de hittar hemma hos honom.*



*\* De kan också leta reda på den unga flickan som ofta var hemma hos Pär och få henne att komma och be vid Krympe-Pärs grav.*

### **Karaktärer**

#### *Klok-Anna*

Hon har en vit hinna över sina ögon men verkar se tillräckligt bra för att klara sig själv. Använder näsa, hörsel och känsel lite mer. Långt mörkt hår i fläta över ryggen. Hon har aldrig gift sig och har inga barn. Har alltid sett saker som ingen annan har sett. Har inte träffat Tundtidigare, men vet vem han är genom de tecken hon har sett.

Hon har rynkor i ansiktet och händerna har valkar efter hårt arbete. Hon har en väska med sig och det sticker upp lite olika örter från den. Trots en långt liv

med umbäranden har hennes rygg inte börjar krokna, utan hon har en rak och stolt hållning. Hon vill hjälpa de döda till ro för att själv slippa se dem.

### **Platser**

#### *Byn*

Innehåller främst bönder men det finns också hantverkare av olika dess slag. Bor ca 500 personer i byn, utspritt på ett stort område.

#### *Klok-Annas hus*

Har sitt hus i utkanten av byn. Våldigt litet men med en stor och grönskade trädgård. Huset består av ett rum med en stor eldstad.

|           |   |
|-----------|---|
| Styrka    | 1 |
| Smidighet | 2 |
| Visdom    | 3 |
| Hälsa     | 2 |
| Chans     | 3 |

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| Läsa och skriva                   | 3 |
| Örter och helande förmåga         | 5 |
| Köpslå                            | 2 |
| Sägner och historia               | 3 |
| <i>Special</i> - Sinnesförhöjning |   |

#### *Krympe-Pärs hus*

Litet, i utkanten av byn. Står övergivet. Dammigt på golvet efter täljandet. Vedpinnar och figurer finns. Verktyg som passar arbetet. En eldstad samt en säng. På loftet syns takbjälkarna och där hänger resterna av ett rep.

### *Kyrkogården*

Har en liten kyrka i sten. Många gravar med stenar och kors uthuggna. Ligger mitt i byn. Ett par enstaka träd finns på kyrkogården. Enkelt att hitta till de nyaste gravarna. På den sista graven har jorden inte riktigt sjunkit ner än, den har en liten förhöjning. Finns ett skjul för verktyg.

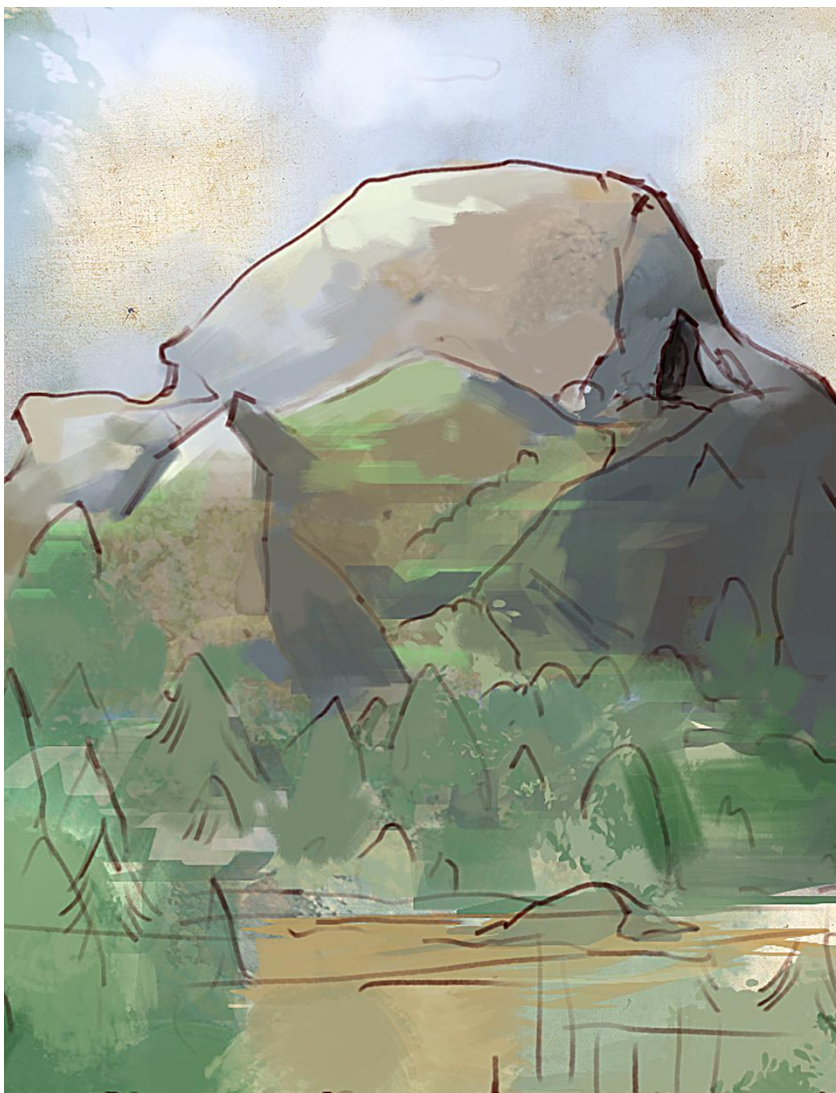
### **Avslut**

Så snart spelarna har fått Krympe-Pär att lägga sig till ro förändras Tund. Han börjar växa inför spelarnas ögon, han blir högre och större än dem alla. Han ser också yngre och kraftigare ut, även om han har kvar sitt vita skägg. Likaså är ett av hans ögon nu borta och hans vandringsstav har blivit ett spjut. Det dröjer inte länge förrän två korpar landar på varsin axel.

”Ah, det ser ut som jag äntligen har hunnit ifatt mina vänner.”, säger han när de två fåglarna landar och klappar dem kärleksfullt. ”Jag tackar för er hjälp, den har varit ovärderlig. Jag kommer snart att behöva ge mig av, ni kommer inte träffa mig igen. Men tre frågor kan ni ställa...”

Tund kan nu presentera sig som Oden och ge den förklaring till spelarna, som de efterfrågar. Det gör inget om Oden inte svar helt och hållet på spelarnas frågor, men han svarar dem så gott han kan. Efter att den tredje frågan bar blivit ställd så försvinner Oden i ett ljus och sex påsar med guldmünt ligger kvar i gräset...

Det Oden lämnar kvar, kan ändras beroende på vad han har lovat spelarna.



# Spelare

## Namn

.....

## Attribut

Styrka  
Smidighet  
Visdom  
Hälsa  
Chans

## Förmågor

Special

## Utrustning

Hälsa