

Skogsrådet

Tid: År 500 e.Ky

Aktörer: Egil Rangela, Ingrid Pettersdotter, Sol Erik Romson

Stödord: Stödord: vakta mila, hör dansen, skogsrå hjälper, gå på dans, återvända till mila, dunka i tallen – jägare, hjälpa skogsrå, kråkfot + skjuta björn

Eftermäle: Kråkfot, Maja föds

Sagan: Rollpersonerna har till uppgift att vakta sina faders mila över natten. Börja om kvällen när skymningen redan har lagt sig. Milan ligger en bit bort i skogen, här finns en liten koja och ett par timmerstockar att sitta på medan man vaktar.

Betona mörkret, ljuden i skogen, berätta spökhistorier, eller något annat som passar. Någon timmes gångväg ned mot Rävån ordnas det dans i en gammal lada. Rollpersonerna vill dit, locka dem med strödda toner från fiolen som leter sig upp. Låt dem fundera ett tag över hur de skall kunna gå på dansen utan att lämna milan obebakad.

När Rollpersonerna fattat ett beslut (eller när handlingen börjar stanna av) kommer en kvinna vandrande ut ur skogen. Hon har långt hår och är klädd i fin klänning som skulle hon till kyrkan. Hon erbjuder sig att vakta milan åt rollpersonerna. Men de måste lova att knacka tre gånger i den stora tallen där borta när de kommer tillbaka. Går det inte med på detta blir Skogsfrun (för visst är det Skogsfrun, Skogsrådet, eller Rondan som hon också kallas) arg; rollpersonerna somnar och milan brinner ned.

Vandringen ner till festplatsen kan du krydda med djur eller kanske något skrämselväsen om du vill. Väl på plats kan rollpersonerna umgås med bybor både från Dunkeldal och Stjärnehult. Lek med deras känslor för varandra, med inblandning från andra, kanske blir det t.o.m. råkurr över något.

Sedan går man tillbaka. Kommer man ihåg att knacka i tallen går allt bra (se till att spelarna själva kommer ihåg det), annars brinner milan ned efter att man råkat få syn på skogsfruns nakna rygg och svans. Den som ser för länge får dessutom ögat utrivet.

Epilog: Några veckor senare jagar rollpersonerna i skogen när de möter Skogsfrun igen. Nu behöver hon hjälp, hon är jagad och ber dem att gömma henne. Strax hörs hundar och hästhovar. En ryttare spränger fram ur skogen och frågar rollpersonerna om de sett hans byte. Det är Oden som är ute för att jaga skossnuvor. Går allt vägen kommer Skogsfrun att tacka dem och lova dem att de skall få skjuta hennes storoxe. När de sedan faller en gammelbjörn hittar de en kråkfot i dess mage.

"Och efter den dagen kunde den som bar kråkfoten alltid räkna med Rondans hjälp. Men det berättades också andra saker – illasinnade rykten om Egil Rangela.

Men det är en annan historia..."

Maja med ögat

Tid: År 516 e.Ky.

Aktörer: Maja, Pär Romson, Maria Jonsdotter

Stödord: havande padda – vätte om natten – vättefru – salva – hyvelspån/guld – marknad
– utslitet öga/ögat klarar sig.

Eftermäle: Vätteguldet, Maja med Ögats stuga på kartan

Sagan: Det är höst. rollpersonerna befinner sig på fåboden, för tillfället är de ensamma där och kommer att vara så hela månaden ut. De tar hand om de sysslor som måste skötas – djuren som måste vallas, korna som måste mjölkas, gärdesgårdarna som måste repareras.

Under en vandring i skogen för att plocka bär stöter de på en stor havande padda som ligger stilla på stenhäll. Paddan ser hjälplös ut och tycks tydligen vara på väg att torka ut i sensommargasset. Rollpersonerna hjälper den förhoppningsvis genom att ge den lite vatten, eller flytta den till ett skuggigare ställe.

Om natten kommer plötsligt en liten gråklädd man, en vätte, in till rollpersonerna och ber dem följa med. De har ju redan hjälpt hans hustru en gång, menar han (och talar givetvis om paddan) och nu ber han dem följa med under köksbordet. Beskriv inte vägen ned under fåbodens boningshus alltför ingående. Det är mer eller mindre absurt att rollpersonerna plötsligt kan gå ned under golvet i trånga gångar med den lilla mannen. Men det är som sig bör.

Nere i vättens hem väntar hans havande fru. Bara flickorna får följa med in i kammaren för att hjälpa till med förlossningen. Vättefar är mycket orolig och inte till mycket hjälp. Men han ger dem en salva som måste smörjas in för att lindra smärtan. Någon gång under förlossningen kommer Maja att torka svett från pannan och då råkar vättesalva rinna ned i hennes öga. Nämn det i förbifarten, det är viktigt men det vet inte spelarna ännu.

Under tiden talar Vättefar med Pär och andra pojkar som är med. Vill du kan han passa på att klaga över att fåbodens djur står rakt över hans matsalsbord så att allt piss rinner ned på maten. Vättefar skulle uppskatta om rollpersonerna flyttar på fåhuset. Gör de inte det kommer djuren att dö eller sina allihopa – man irriterar inte vättar ostraffat.

Efter den lyckade förlossningen (vilket kön det blev är upp till dig) ledsagar vätten dem tillbaka upp och ger dem några träspån till gåva. Om de behåller sina träspån kommer de att bli guld i gryningen.

Epilog: Långt senare, under vårmarknaden nästa år ser Maja Vättefar och Vättemor igen. De har barnet med sig och går och ser på varorna. Om Maja berättar vad hon ser för någon, eller tilltalar vättarna kommer de att ta hennes öga (det öga som salvan hamnade i). Vättarna tycker nämligen inte om att människor kan se dem, och det är aldrig särskiltvist att kännas vid att man ser trollfolk. Vare sig Majas öga blir kvar eller ej kommer hon hädanefter att få ett passande tillnamn:

“Och det var så Maja Rangela blev Kloka Maja med Ögat.

Med tiden flyttade hon ut ur byn och bosatte sig i Digerbergen och i långa tider sökte folket i dalen upp Maja med Ögat för att be henne om råd.”

Trollens skatt

Tid: År 537 e.Ky. midsommar

Aktörer: Pär Romson†, Erik Pärsson, Evelina Pärsson

Stödord: Frieri, bröllopsgåva/bägare, Maja ger råd, trollens fest, jakt över åkern, stjärnfragment

Eftermäle: 1:a stjärnfragmentet, en trollbägare och stencirkeln på kartan

Sagan: Upptakten till denna sägen är att Erik Pärsson önskar gifta sig till med Anna Westin, dotter till Sverker Westin, ägare av en stor gård i Stjärnehult. Erik är djupt förälskad och Anna är inte alls ointresserad. Saken är bara den att hon är lite egen, lite fin i kanten och hon vill ha en alldeles särskild bröllopsgåva. Börja med mötet mellan Anna och Erik där hon förklarar att hon visst vill gifta sig med honom bara han skaffar henne trollens stora bägare som bröllopsgåva. Hennes far, sägs det, var nämligen en gång bjuden till trollen på dans och då såg han en underbart vacker bägare, och just den vill Anna alltså ha.

Erik måste nu reda ut hur han skall få tag i trollens bägare och meningen är att han skall ta hjälp av sin syster Evelina och fadern Pär. Vill man veta något om trollen måste man bege sig till Maja med Ögat. Hon vet att berätta en del: Att trollen bor under Paddstenarna på Trullgnupen. Att en av stenarna reser sig på guldpelare varje midsommarnatt. Och hur man skall föra sig om man kommer in till trollen. Man får inte äta deras mat (då blir man bergtagen) och inte be böner eller använda Herrens namn (det tycker trollen illa om). Dessutom skall man vara artig och tacka för allt man får. Mer eller mindre inlindat kan hon också tala om hur man undkommer om trollen jagar en – genom att ploga, eller rida upp en cirkel i åkern.

Finns det tid och plats kan du brodera ut resan till och från Maja, men också midsommarnatten och förberedelserna för en expedition till trollen. Är tiden knapp förflyttar du spelarna mellan platser med en mening.

Upp på Trullgnupen visar det sig mycket riktigt att en av Paddstenarna har rest sig på guldpelare. Därunder finns trollen hallar och bara man övertalar portvakten kan man komma in på gillet. Här bjud mat och dans och rollpersonerna måste se till att följa Majas förmaningar. Den stora bägaren i guld och kristall vilar i trollkungens stora hand och rollpersonerna får själva hitta på ett sätt att komma över den och sedan ta sig ut.

Hur de än betar sig bör rollpersonerna bli jagade av trollen. Följer de Majas antydningar, eller räknar de ut det själva, och rider i cirkel över åkern kommer trollen att fastna i den. Där springer de runt runt tills dagen kommer och de förvandlas till en stencirkel.

Epilog: Nu stundar giftermål, men också en överraskning i trollbägaren:

"Och på själv bröllopet upptäcktes att det i trollbägaren låg ett stjärnfragment, det första som hittades i dalen."

Svärdet

Tid: År 560 e.Ky.

Aktörer: Ingvar Rangela, Jöns Björnson, Sol Maj-britt Eriksdotter
Stödord: Evelinas öde? fråga Maja, Hyndrebergsgruvan, Torkels spöke,
hitta material till svärd, svärdet smids, lindormen död
Eftermäle: Svärdet, äggskal från lindormen

Sagan: För ett tiotal år sedan försvann Evelina Persdotter från Stjärnehult (hon blev dräpt, men det är en senare historia som ingen i byarna känner till ännu). Hennes äldste son, Jöns Björnson, är en äventyrslysten ung man som gärna vill slutföra vad hans mor påbörjade. Det sades nämligen att hon sökte efter ännu ett stjärnfragment. Jöns far, Böls-Björn, är en bitter och bister man som inte vill veta av äventyrligheter. Han tycker att det är bäst att stanna vid sin gård och sina djur och inte söka faran i onödan. Men Jöns är som sagt av en annan åsikt.

Börja med att måla upp livet på gården och längtan efter äventyr. Jöns med vänner skall få lusten att ta reda på vad som hände Evelina. Och var är det bättre att börja än hemma hos gamla Maja med Ögat – hon vet säkert vad som hände.

Resan till Maja kan kryddas med vad helst man vill, kanske med ett besök i Dunkeldal. Väl uppe i bergen vid Majas gamla stuga kan Maja berätta följande: Det finns en lindorm i Hyndrebergsgruvan och den gick Evelina för att söka upp. Hon visste också att det krävs ett svärd – ett förtrollat svärd för att besegra ormen. Den enda som kan smida svärdet är gamle Torkel Slägga – men han är död sedan långt tillbaka. Vågar rollpersonerna kan de dock söka upp hans grav, invid Hyndrebergsgruvans mynning, vid midnatt när månen är mörk. Men det är viktigt att de inte talar med någon annan än Torkel där.

Maja kan också berätta vad som hände med Evelina – hon ser mårdar i hennes spår. Och även om hon inte tillfrågas berättar hon för Ingvar och Sol Majbritt: ”En dag skall ert barnbarn söka lära hos mig.”

Vid Hyndrebergsgruvan är det mörk och kusligt. Här växer några lindar över ett röse där Torkel är begravd och här finns ett gammalt redskapsskjul. Gruvan är övergiven sedan länge – ingen minns längre varför (på grund av lindormen). Här måste rollpersonerna vänta på att Torkel Slaggas spöke skall uppenbara sig. Fram till dess kan du försöka skrämma dem eller lura dem att tala med andra väsen. Framför allt är gästen bra att använda här. Slinter tungan och man tilltalar en gast blir man aldrig riktigt som förr – man drabbas av otur och dör till sluta (efter att nästa generation fötts).

Till slut dyker så Torkel upp. Han säger sig visst vara villig att hjälpa till (eller så måste han övertalas, det är upp till dig), men han behöver visst material för att göra svärdet: Vätteguld (se Maja med Ögat), månstrålar (kanske fångade i spindelnät) gråbergets rötter. (Och om det finns tid över: Morksuggans yngel, vatten från Bäckahästens man etc.).

För att skaffa fram allt detta måste spelarna använda sin fantasi. Det finns inga färdiga lösningar så improvisera och godkänn allt som känns rätt. När allt är klart kan Torkel börja arbeta. Rollpersonerna somnar till slagen från hans hammare.

När man vaknar ligger svärdet bredvid Jöns och det är dags att ge sig ned i gruvan. Här är det kusligt och fuktigt. Skräm med märkliga ljud och plötsliga branter. Kanske kan gruvrådet (Hyndrebergsgruvan) hjälpa till om de går vilse. Längst ned bland lindarnas djupaste rötter hittar de Lindormen. Vild panik utbryter! Men ormen visar sig bara vara ett torkat lik – skin och ben. Någon har sårat och dödat den och stjärnfragmentet finns ingenstans. Ett äggskal vittnar dock om att något undkommit. (Evelina fann fragmentet med det stals av Mård, vilket kommer att berättas längre fram).

*”Det var berättelsen om hur Jöns Björnsson fick sitt svärd,
det som skulle bli så omtalat i Stjärnehult.”*

Spöket

Tid: År 561 e.Ky.

Aktörer: Ingvar Rangela, Jöns Björnson, Sol Maj-britt Eriksdotter

Stödord: Björnjakt, spöke, vigselring, kappa på träd, grav, kniv, Mård, konfrontation, Evelina begravs

Eftermäle: Evelinas vigselring

Sagan: En slagbjörn härjar i trakten och rollpersonerna utses att dräpa den. Hur det går till kan du improvisera utifrån spelarnas äventyrlusta. Verkar de vilja hålla sig hemma är det byrådet som röstar fram dem (med tanke på deras tidigare bedrifter i Hyndrebergsgruvan – antyd gärna att Jöns kanske har överdrivit lite om vad som hände). Vill rollpersonerna ut i skogen av sig själv kanske de gör det utan några officiella sanktioner.

Björnen dödas, hur dramatisk jakten blir är upp till dig. På väg hem råkar så rollpersonerna ut för dåligt väder. Det blåser och regnar och snart fryser de allihopa trots tjocka kläder.

Då möter de en kvinna som också fryser. Hon är klädd bara i en tunn vit klänning och hon ber att få låna en kappa. Det bör hon få göra – förhoppningsvis är inte rollpersonerna så ogina. Kvinnan är i själva verket Evelina Pärsdotters spöke, men det märker ingen i ruskvädret. I pant mot jackan lämnar hon en guldring: sin gamla vigselring. Beskriv ringen, en slät cirkel av guld med något graverat på insidan. Vad som står går det givetvis inte att läsa i mörkret. När rollpersonerna ser upp igen är kvinnan/spöket borta. Hemma igen kan man se vad som står i ringen ”Böljsbjörn 538”. Det är Evelinas vigselring!

Nästa dag finner rollpersonerna kappan hängande på ett träd ute i skogen (vad de gör där är upp till dig, kanske letar de efter kvinnan från skogen) och i under trädet har några stenar lagts till ett röse, nästan som om de markerade en grav. Där under ligger Evelina – Jöns känner igen hennes kläder. Mellan revbenen sitter en kniv instucken.

Denna kniv tillhör Mård Björnsson, ägare av en av de mindre gårdarna i Stjärnehult. Hur rollpersonerna får reda på det beror på hur mycket tid man har. Är det bråttom kan det helt enkelt stå ”Mård Björnsson” på knivskaftet. Har man tid kan man låta rollpersonerna fråga runt i byn tills någon känner igen kniven. Eller så kan kanske Maja med Ögat sia om vem som ägt den.

Konfrontationen med Mård kan gå till på flera olika sätt. Allt beror på hur rollpersonerna planerar den. I alla fall gäller att Mård inte ger sig utan strid. Hur han besegras är också öppet. Kanske dör han för Jöns svärd. Kanske griper spöket in igen. Eller så blir det ett fall för Guds rättvisa – Mård snubblar och slår huvudet i lien, eller faller ned i Stjärnälven och drunknar

Evelina begravs till sist i vigd jord vid kyrkan.

*”Så fick man slutligen visshet i Evelina Pärsdotters tragiska öde.
Och alla hoppades att man hört det sista av Mård Björnsson och hans ondska.”*

Varulven

Tid: År 581 e.Ky. vid slätteranden

Aktörer: Erling Rangela, Sol Greta Karlsdotter, Gunnar Jönsson

Stödord: Döda djur, vakta, varulv, Ulf, Ulla, döda varulv, stjärnfragment/gården brinner

Eftermäle: 2:a stjärnfragmentet, Mårdsgården brinner ned

Sagan: Det råder stor oro i Stjärnehult, något vilddjur har dödat kreaturen på Persgården. Pers Erik Erikson, som äger gården och hans havande hustru Eva Alfsdotter är oroliga och vädjar till byrådet om hjälp. På mötet beslutas att Gunnar skall vakta fähuset om natten. Gunnar har ju ärvt sin faders svärd och dessutom är det svårt att avvara folk nu vid slättern. Gunnar får givetvis hjälp av de andra rollpersonerna.

Om kvällen kommer en stor varg till Persgården och försöker ta sig in i mangården. Rollpersonerna kan se hur den stryker runt alla fönster och dörrar, men det hänger vasst stål över dem (vilket den skarpsynte kan notera) så den kommer inte in. I förtvivlan river den ännu ett får – om inte rollpersonerna griper in förstås.

Att slåss mot vargen är inte lätt, det är nämligen en varulv. Hur än rollpersonerna betar sig här kommer den att försvinna bort i natten. Men kanske kan man lyckas märka den på något sätt och på så sätt spåra den. Alla sår eller avhuggna kroppsdelar kommer att visa sig också i varulvens mänskliga form. Detta vet givetvis inte rollpersonerna men se till att de sårar besten på något sätt.

Nu kommer det att märkas att Ulf Mårdsson, en ung man som råkar vara son till Mård i berättelsen om spöket, har samma sår som vargen fick. Hur det uppdagas är fritt att fantisera ihop. Kanske ser rollpersonerna honom stå på täppan till Mårdsgården och hugga ved med bara en hand. Kanske börjar ryktena gå i trakten om hans plötsliga olycka. Konfronterar man Ulf på något sätt förvandlas han genast till en varg och springer till skogs.

Talar man med Ulfs mor, Mårds änka Ulla, kan hon berätta allt. När hon var havande gav Mård henne ett stjärnfragment, det tror hon i alla fall att det var, mot födslosmärtorna. Hon svalde det och så gick det som det gick – Ulf blev en varulv.

Nu måste varulven besegras, antingen dödas eller botas. Botat kan den bli på två sätt: Dels kan man kalla den vid namn (men det vet bara Maja med Ögat), dels kan varulven äta ett människofoster rivet ur moderns sköte. Att döda den är lättare: bara spåra upp den och hugga huvudet av den. Hur jakten på varulven går till är upp till dig, den kan ta vilka former som helst.

När Ulf är död, oavsett om det sker efter att han botats eller om han dödas som varulv händer följande: Mårdsgården brinner ned och ett stjärnfragment hittas i Ulfs hjärta.

*"Det var berättelsen om Ulf Mårdssons olyckliga öde och slutet på hans faders onda makt...
i alla fall var det vad folket i Stjärnehult trodde."*

Vitterbröllop

Tid: År 583 e.Ky. sommaren

Aktörer: Erling Rangela, Sol Greta Karlsdotter†, Gunnar Jönsson

Stödord: Bortsprunget får, vrickad fot, Greta hemma, vittor, bröllop, hindra bröllop, brudkrona, stjärnfragment, Greta dör

Eftermäle: 3:e stjärnfragmentet

Sagan: Rollpersonerna är på vall, det vill säga de tillbringar en månad på Stjärnehults fåbod tillsammans med byns djur. Handlingen börjar med en jakt efter ett bortsprunget får. Det är fritt att brodera ut letandet hur mycket som helst, men någon gång kommer Greta att vricka foten tämligen svårt.

Nästa dag går alla ut på vall utom Greta som måste stanna vid fåboden och göra de sysslor hon klarar av med sin onda fot. Måla upp några vardagsbilder både från fåboden och från skogen om det finns tid.

Snart drar dock ett följe förbi bodarna. Det är vittorna som kommer. En stor skara fästklädda människor som spelar och sjunger så vackert att Greta aldrig har hört på maken. I täten går en ståtlig man med sidenband i det långa vita håret. Han är visserligen kortare än Greta men han är likväl vitterkungen och han friar till flickan mitt på gårdsplanen. Greta kan inte annat än säga ja, hon är helt förtrollad av glansen kring vitterfolket, av det vackra spelet och den underbara sången.

Under tiden händer något som varnar de andra rollpersonerna att något är på gång att hända. Kanske hör de musiken från bodarna. Kanske stöter de på en bortsprungen vitterko – ett mjölkvitt djur som leder dem hem. Kanske kan skogsrået dyka upp för att varna dem. På ett eller annat sätt bör de bege sig hem till fåboden igen.

På fåboden rustar man till vitterbröllop. Greta kläs i de finaste kläder och på hennes huvud placeras en kostlig brudkrona i silver och guld. På något sätt måste nu rollpersonerna avstyra bröllopet och väcka Greta ur hennes förtrollning. Hur detta går till är upp till spelarna. Man kan kanske skrämma bort vittorna med höga ljud, eller genom att kast stål över Greta så att de inte kommer åt henne. eller så kan man lura iväg dem på annat sätt, ropa att prästen kommer eller att deras boskap har rymt.

Kommer de inte över Greta bör du se till att de i alla fall snappar åt sig brudkronan. Det är fullt möjligt att vittorna försvinner med Greta och man aldrig ser henne mer.

Även om Greta räddas kommer hon att dö inom ett år. Hon drabbas av någon sjukdom som de gamla kalla vitterskott, och de vet säkert vad de talar om. I brudkronan däremot hittas ett stjärnfragment innefattat.

"Både Erling och Gunnar gifte sig med tiden. De fick båda goda hustrur, men visst hände det sig att de tänkte på sin gamla käresta, Sol Greta Karlsdotter."

Älvdans

Tid: År 599 e.Ky. om hösten

Aktörer: Lisa Rangela, Albert Oskarsson, Dunke-Lasse Gunnarsson†

Stödord: Hjortron, irrbloss, vilse, älvring, gå in i ringen, se stjärnfragment, bli tokiga/döda/konstiga

Eftermäle: Älvringen på kartan

Sagan: Det är höst och rollpersonerna är långt hemifrån för att plocka hjortron på den stora Ljotmyren. I skymningen dyker ett dansande ljus upp, ett irrbloss. Locka spelarna att följa efter det. Först kanske de tror att de är någon med fackla som går där (beskriv det gärna så). Med tiden märker de att det är något underligt, kanske kan du leda dem att tro att det är en liten stjärna, kanske ett stjärnfragment som dansar fram över vitmossan och gölarna.

Detta kan du dra ut på som du vill eller avsluta snabbt om du märker att det inte leder någon stans. Rollpersonerna skall i alla fall känna sig lite vilse. Gör de inte de slår du till med dimma som smugit sig fram medan de bara haft ögon för blosset.

I kanten av myren (rollpersonerna kanske redan är här, kanske vill du att de skall leta sig hit) inne på Blidan, björkskogen, rör sig dimman i en ring. Röster ropar på rollpersonerna därifrån. De varnar dem för myren, de kommer att slukas av myren, de måste bort från myren. Meningen är att rollpersonerna skall lite på rösterna och söka sig närmare cirkeln. Går det inte på ett sätt tar du till ett annat.

Cirkeln är vacker när man kommer närmare. Dimmslöjor som dansar runt i skymningsljuset. Daggvåta spindelvävstrådar som rör sig i en ljum vind. Meningen är att en eller flera rollpersoner skall gå in i ringen – som givetvis är en älvcirkel. Gör de det inte så lockar älvorna på dem.

Inne i cirkeln är det inte trevligt. Älvorna är små elaka tingestar, små insekter och små möss med vingar, fula trollsländor och små rotknölar som flyger. De dansar runt runt och låter som en svärm av myggor. De säger ingenting efter att någon stigit in i cirkeln, bara tittar på rollpersonerna.

Nu vill man nog bort härifrån. Det är svårt, men med hjälp av böner, trollformler eller stål går det bra. Vare sig de stannar eller inte bör det sista de ser av älvdansen vara att en stor lysande skärva tränger upp ur marken mitt i cirkeln – ett stjärnfragment!

Hur man än gör kommer ingen att få tag i fragmentet. Allt slutar i katastrof. Några rollpersoner dör (de som kan dö), andra blir svårt sjuka, tokiga eller bara underliga. Bara Albert minns den lysande skärvan. Men hans sinnen är som förbytta och han letar efter häxringar i gräset överallt i dalen och försöker tala med dem, men ingen lyssnar. Lisa klarar sig, fast minns mycket lite, och folk tycker allt att hon betar sig lite underligt efter det som hände.

”Och från den dagen gick Albert Oskarsson under namnet Tok-Albert, eftersom han alltid satt för sig själv i skogen och talade med svamparna.”

Näckfiolen

Tid: År 608 e.Ky. vid midsommar

Aktörer: Lisa Rangela (II), Laurentius Rangela, Sol Johanna Oskarsson, Einar Gunnarsson
(Lisas spelare skall ha kortet "om Näcken")

Stödord: Logdans, Hässja-Erik hånar Johanna, fråga Maja om Näcken,
Näcken, fiolen, dans, skära av strängar

Eftermäle: Näckfiolen

Sagan: Det är dans på en loge i Dunkeldal. Den gamle spelmannen Hässja-Erik spelar som om han själv bodde i fiolen. Han spelar bort var enda spelman från Stjärnehult och alldeles särskilt gör han sig lustig över Sol Johannas fiolspel. Flickor kan inte blir spelmän menar han, det hör man ju på namnet. Det hjälper inte hur mycket Johanna käftar emot, hon blir ändå utskrattad av alla omkring henne. Vill du kan du krydda anrättningen med scener från dansen, annars kan du avsluta med en gång.

Efter dansen beger sig några Stjärnehultsbor hem tillsammans i en båt – däribland givetvis rollpersonerna. På något sätt kommer Lisa nu att tipsa Johanna om Näcken. Denne lär ju vara den främsta spelmannen av alla. Kanske kan han hjälpa henne att kväsa Hässja-Erik. Lisa kan ju fråga gamla Maja med Ögat hur man gör.

Maja är nu urgammal, men hon bor fortfarande uppe i bergen. Du kan gärna återknyta till de gamla berättelserna om henne medan rollpersonerna färdas dit. Naturligtvis kan det bli så att bara Lisa besöker henne, men det blir roligare om det blir en traditionell resa där alla är med.

Maja vet att berätta följande: Det är inget att leka med detta. Näcken är farlig och inte kan man spela bättre än Hässja-Erik heller. Den gamle bitvargen har nämligen lärt sig spela av Näcken själv. Och bättre blir det inte – om man inte spelar på Näckens egen fiol förstås...

Hur träffar man då Näcken? Det vet Maja också: Man söker honom på en torsdagsnatt eller på midsommar då alla oknytt är i farten. Man skall uppsöka en korsväg, eller ännu bättre en fors. Här skall man sätta sig att spela på en fårfiol eller locka Näcken med en gåva i en säck för en lektion. Det har hänt att Näcken har stämt både sin egen och spelmannens fiol och sedan testat spelmannen för att se om han känner igen ljudet i sin egen. Man skall nog också veta hur man binder Näcken, menar Maja. Bästa sättet är att sticka en kniv i vattenbrynet och ropa: "Jag binder Näcken". Men trollformeln: "Näck, näck nålatjuv, far din var en skåla tjuv, mor din var en frilla, gick i gårdarna och gjorde illa" kan också fungera.

Den natt som Johanna möter Näcken får du brodera ut bäst du vill. Det viktiga är att alla rollpersonerna måste hjälpas åt, att Näcken framstår som något farligt och mäktigt och att Sol Johanna får tag i hans fiol. Alla personer som inte är viktiga för framtida sägner får gärna drunkna här.

Så spelar då Sol Johanna på fiolen under nästa logdans. Och alla dansar och har roligt. Men när hon skall till att sluta så går det bara inte. Och de dansande kan inte heller sluta. Skorna börjar nötas ned. Tunna sulor blir bara fötter, som börjar skavas och blöda. Till sist kommer nog någon på (en rollperson förhoppningsvis) att strängarna måste skäras av. Då tystnar fiolen och alla sjunker utmattade till golvet.

"Sedan den dagen spelade aldrig felan riktigt lika vackert. Men Johanna strängade om den och också med vanliga strängar trollbands människor och djur av musiken från Näckens fiol."

Gastar

Tid: År 612 e.Ky. om hösten

Aktörer: Lisa Rangela (II), Laurentius Rangela, Einar Gunnarsson

Stödord: Gastar på vagnen, gastar i byn, Mård spökar, fördriva Mård

Eftermäle: –

Sagan: Inled med en sekvens där rollpersonerna fått åka hem med en granne om natten. De tar sig uppför en brant backe och hästen tar i så det löddrar om sidorna på den. Grannen, en viss Egil Olofsson, stiger av för att se vad som är fel. Han går fram till hästen, klappar den på mulen och kastar en blick genom betset. Då ser han det osynliga, som man plägar göra när man ser genom betsel. Tyvärr gör han det man inte får göra. Han utbrister: ”Hu va’ me’ gastar de’ sitter på vagnen i natt”. Nästa kväll avlider han givetvis i lungsot.

Denna sägen är löst sammansatt. Bakgrunden är att Stjärnehult plågas av mängder av gastar. Folk ser otäcka saker om natten som det är bäst att tiga om. Fula, långa räklar som kliver över grantopparna och när man sitter vid brasan om natten hörs hemska skrin som man inte skall kännas vid – då kommer gästen och tar en. Överallt hittar man gästkotor – översta ryggkotan från människor, vilket sägs vara allt som är kvar av gästen när solen går upp.

Anledningen till allt detta är att den döde Mård Björnsson använder sin svartkonst för att sätta gastar på folket i Stjärnehult som han hatar (se t.ex. Spöket). Hur man får reda på detta kan gå till på flera olika sätt. Kanske kan man rådfråga Maja och hon kan sia och se mårdar. Kanske ser man en mård om natten med en gästkota i käftarna. Allt leder till Mårdsgården och Mård Björnsson som spökar där om nätterna.

Att fördriva spöket är lättast med kristen magi, sådan som Laurentius besitter. Kommer inte spelarna på detta kan du låta andra kreativa lösningar fungera. När spöket väl är fördrivet upphör gastarnas hemsökelse.

”Och det var det sista som någon i Stjärnehult hörde om Mård Björnsson.”

Älvringar

Tid: År 620 e.Ky.

Aktörer: Linus Rangela, Sol Beata Nilsdotter, Jonathan Einarsson (Sol Beatas spelare skall ha kortet "Tok-Alberts berättelser")

Stödord: Tok-Albert död, berättelser om älvring, till älvring, gräva, hitta fragment, mark rasar, hos älvorna, äta/inte äta, ta sig ut och hem

Eftermäle: 4:e stjärnfragmentet

Sagan: Tok-Albert Oskarsson är död. Rollpersonerna är tillsammans på hans begravning och lyssnar på prästens (Laurentius Rangela) ord om honom. Albert var bara 35 år gammal, men han var tokig som en hundraåring och såg sliten och fårad ut. Hela dagarna vandrade han runt i skogen och pratade med svamparna i olika häxringar (ringar av svamp, sådana man ibland kan se i gräsmattor). Vännerna minns allt han talade om och Beata berättar (mer eller mindre påknuffad av spelledaren) om Alberts historier om en stor lysande skärva under älvringen vid Blidans rand, invid Ljotmyren.

Barnen bestämmer sig givetvis att ta sig dit (gör de inte det får du lura dit dem ändå). Vägen dit kan kantas med allehanda äventyr i mån av tid. Kanske möter man en varg, kanske dyker skogsråtet upp för att varna dem. Kanske kan hon berätta om tidigare rollpersoner som fastnat i trollen hålor för att de ätit av deras mat. Allt beror på hur mycket spelarna känner till redan och hur mycket du tycker att de skall rustas inför vad som komma skall.

Cirkeln, när man kommer fram, är en ring av dött gräs i Blidans ljusa björksalar. Här kan det ske lite av varje beroende på hur spelarna går till väga. Börjar de gräva kommer älvorna fram när skymningen faller. De är lika otrevliga att se på som tidigare (se "Älvdans"). Om de försöker binda dem innan de gräver, med stål eller signaler, kommer de inte fram. De bara surrar inifrån jorden och ber rollpersonerna lämna dem i fred. Försöker man inte skydda sig mot älvorna på något sätt kommer rollpersonerna säkert att bli svårt sjuka efteråt – kanske också lite underliga. Alla som kan avvaras kan du dessutom ta död på om de klantar sig.

När man grävt ett tag ser man stjärnfragmentet lysa i mörkret. I det samma rasar marken under dem och de dimper ned i älvornas boning. Här är allt bländverk och villfarelser. En ståtlig hall inredd med vackra bonader och möbler. Älvorna är vackra adelsmän och adelskvinnor. De är artiga och höviska och bjuder rollpersonerna mat, dryck och underhållning.

Äter någon av maten är han eller hon fast i älvornas rike. Det gäller att be en bordsbön eller något liknande för att ta sig ut. Kanske kan man ta till magiska tillhyggen om man har några med sig. Hur man än bryter älvornas makt så sker följande: man märker plötsligt att salen är en unken jordkula, att älvorna är fula små saker och att maten är maskar, träck och urin. Man kan också fly ut genom ett rävgryt och undkomma älvorna.

Stjärnfragmentet får man med sig på något sätt och älvorna förbannar högt dagen då rollpersonerna föddes. Om någon rollperson fastnat hos älvorna vill det till hjälp för att få ut dem. Det blir en egen sägen, kanske med Lisa Rangela i huvudrollen (hon har nu tagit över Majas roll och bostad).

"Så fann man ännu ett fragment av den stora stjärnan, men älvornas förbannelse hängde över Beata och de andra och deras liv fylldes av de märkligaste händelser. Med det är en annan berättelse..."

Mylingen

Tid: År 622 e.Ky. vid midsommar

Aktörer: Linus Rangela, Sol Beata Nilsson, Jonathan Einarsson (eventuellt: Laurentius Rangela (II), Einar Gunnarsson (II), Sol Johanna Oskarsson (II))

Stödord: Midsommardanser, Linus + Siv Ivarsdotter, myling, begrava myling/myling dödar modern.

Eftermäle: Linus förälskelse

Sagan: Detta är en sägen där man kan låta den äldre generationen interagera med den yngre, om det finns spelare till det. Upptakten är rustandet inför midsommarfirandet. Man bakar bröd och pyntar logarna med grönt. Majstången skall lövas, golvet på logarna sopas och skuras etc. Två nätter i rad är det dans. På natten innan midsommarafton firar man så att säga lite i förväg och sedan är det tid för den stora midsommardansen. Spela upp så många vardagsscener som du tycker det finns tid och intresse för.

Under den första dansen skall Siv Ivarsson dyka upp. Hon är en ung flicka från Dunkeldal, lillasyster till Karin Ivarsdotter som vi möter i "Maran" längre fram. Ljuv musik bör uppstå mellan henne och Linus – gå in som spelledare och ta över Linus om han inte nappar av sig självt.

På dansen dyker en myling upp, ett spöke av ett odöpt barn. Det är en liten grå gestalt som står i utkanten av dansen och suckar och säger: "Och int' få' ja' dansa me' mor min ikväll". Den försvinner om någon tilltalar den, eller efter att sista dansen är slut. Man ser bara en lite mus som smiter in mellan golplankorna.

Nästa dans händer samma sak och förhoppningsvis börjar rollpersonerna undersöka saken. Laurentius Rangela är bypräst och kan eventuellt komma med information. Det kan givetvis också Lisa Rangela som kommit ned från bergen och Majas stuga för att delta i festligheterna.

Barnet i fråga ligger begravt under ladugårdsgolvet. Hittar man det och begraver det i vigd jord har man stoppat det. Detta måste dock ske innan midsommardagen, annars går det illa (se nedan). Barnets mor heter Tora Markusdotter och är en ung kvinna som hoppas få gifta sig med en rik man från Dunkeldal. Hon har dock gått och blivit med barn med en dräng från Stjärnehult och har i sin skam dödat och gömt barnet här. Kanske kan man spåra henne på något sätt, Lisa kan sja om barnets mot t.ex.

Begraver man inte barnliket kommer mylingen tillbaka på midsommardagen. Nu är Tora närvarande och det glada spöket utbrister "I kväll får ja' dansa me' mor min" och griper tag i henne. Så dansar han henne till döds om ingen griper in och stoppar honom (med signaler eller böner eller stål). Efter detta kommer man troligen att begrava barnet om det inte skett tidigare.

"Och den midsommaren skulle man tala länge om, både i Stjärnehult och i Dunkeldal."

Bortbytingen

Tid: År 624 e.Ky.

Aktörer: Linus Rangela (Linus spelare skall ha kortet ”Linus förälskelse”),
Sol Beata Nilsdotter, Jonathan Einarsson

Stödord: Vaktar barn, ljus slocknar, barn utbytt, bortbyting gör
konstiga saker, återta barnet, dop

Eftermäle: –

Sagan: Sol Beatas mor och far har rest ut till fåboden för att rusta upp den. De har satt Sol Beata att vakta hennes nyfödda bror – Emil. Barnet är ännu odöpt och det är just därför det går som det går.

En stormig natt när alla rollpersonerna (eller så många det går) sitter hemma på Solgården slocknar plötsligt alla ljus. De hör lilla Emil skrika, men när de lyckats tända igen verkar allt vara som det skall. Det är det dock inte – Emil har blivit bergtagen och ersatt med en bortbyting, en trollunge.

Detta kommer Beata att märka vad tiden lider. Barnet börjar prata med henne när hon är ensam. Det säger fula saker till henne, det skriker när det kommer i beröring med järn och det kan ta för sig konstiga saker som att klättra upp i skorstenen för att se sig omkring.

Hur blir man nu av med en bortbyting? Det finns flera sätt. De gamla i byn rekommenderar att man slår det eller stoppar det i ugnen. Om man misshandlar det riktigt ordentligt sägs det nämligen att trollmor kommer tillbaka och byter igen. Denna lösning kan du låta fungera om det känns bra. Det beror på hur långt du vill dra ut på berättelsen.

En längre variant innebär att man måste söka upp trollen under Trullgnupen. Kanske kan bortbytingen berätta hur man tar sig in om man hotar den med järn, eller kors, eller kyrkklockor. Nere hos trollen får man improvisera. Kanske kan man byta tillbaka Emil mot någonting. Här inne kan man också stöta på spår efter tidigare besök hos trollen. Kanske finns något kvar som en tidigare grupp har tappat, eller så kan trollkungen berätta att han minns någon av rollpersonernas förfäder (trollen är seglivade). Man bör hursomhelst få tillbaka Emil igen (även om det inte är nödvändigt).

Så är Emil återförd. Om föräldrarna har hunnit hem bannar de antingen Beata för att hon inte hängde en sax över barnets säng eller så berömmar de henne för att hon skötte situationen så bra. Det beror på hur du tycker att spelet har gått. Nu skyndar man sig givetvis att döpa Emil och kallar omedelbart på Laurentius.

”Men om trollen i Trullgnupen berättas också mycket annat, men se det, det är en annan historia...”

Maran

Tid: År 627 e.Ky

Aktörer: Linus Rangela (Linus spelare skall ha lappen med "Linus förälskelse"), Sol Beata Nilsdotter, Jonathan Einarsson

Stödord: Einar trött, vakta om natten, spåra mara, oskadliggöra mara

Eftermäle: (ev. Dunkeldal bränns ned)

Sagan: Einar Gunnarsson, en av bönderna i Stjärnehult, ser ovanligt trött och sliten ut. Det samma gäller hans djur. Det går olika rykten i trakten om att han blivit dånad av göken eller träffas av älvs-kott eller till och med gastkramad. Gör gärna kopplingar tillbaka till tidigare sägner om det går: "Jag minns när det var så mycket gaster i Stjärnehult att man knappt kunde gå utanför dörren utan att snubbla på dem".

Rollpersonerna skall bli nyfikna. Vad är det som händer hos Einar? Einar svara bara undvikande, han har haft svårt att sova helt enkelt. Meningen är att rollpersonerna skall bevaka hans hus/rum/gård om natten för att se vad som pågår. Gör de det inte självmant kan kanske Einar be dem om hjälp.

Om natten kommer ett svart kvinnodjur farande genom luften och smiter in genom dörrsprin-gor och nyckelhål. Inne i ladugården och mangården rider hon allt levande i sömnen så att djuren blir löddriga av svett och skräck och Einar har svårt att andas för tyngder på bröstet. Det är en mara vi har att göra med.

Rollpersonerna vet, eller kan ta reda på (hos Lisa) att en mara är en kvinna som på något sätt förvandlas om nätterna. Det kan bero på flera saker, på häxkonst, på att modern krupit genom en mödomshinna från en kalv för att slippa födslosmärtor, på en förbannelse etc. Rollpersonerna måste lista ut vem maran är. Hur de gör det beror på dem själva. Kanske märker de maran med något och letar efter samma märke om dagen. Kanske följer de efter den – det är svårt men den tar samma väg varje natt så man kan alltid börja där man tappade spåret sist.

Maran visar sig vara Karin Ivarsdotter i Dunkeldal. Storasyster till Siv – Linus stor kärlek. Nu är allt upp till spelarna – skall de avslöja henne, döda henne, försöka bota henne?

Om ryktet kommer ut att en mara från Dunkeldal hemsöker Stjärnehult kan det bli tal om häxjakt. Stjärnehultarna börjar misstänka allt från grannbyn och om inget görs slutar det i ett uppbåd med facklor som kanske till och med bränner ned Dunkeldal. Om det sköts smidigt kan rollpersonerna bota eller döda Karin utan att någon märker det. (Dödar de henne och avslöjar varför senare kan det dock få samma effekt som ovan.)

Att bota en mara kan gå till på flera sätt. Ett sätt är att konfrontera Karin och helt enkelt säga: "Jasså, du är en mara du Karin." Ett annat är att ta till kyrkans makt och välsigna henne och be för henne. Ett tredje är att sätt en trolldom över henne så att hon aldrig kommer tillbaka. Det senare görs med formeln: "Mara, mara minne. Du får ej bli här inne. Förns du räknat fåglar i skog, fiskar i flod, alla eketrän och Gud ord."

Hur det än går slutar berättelsen med att beskriva förhållandet mellan Dunkeldal och Stjärne-hult – antingen det nu har försämrats eller rollpersonerna lyckades hålla allt hemligt.

"Så var det med maran. Och visst berättas det många fler historier om det svartkonstkunniga folket i Dunkeldal, men vi sparar dem till en annan kväll."

Lindormens skatt

Tid: År 630 e.Ky

Aktörer: Linus Rangela (Linus spelare skall ha lappen med "Linus förälskelse"),
Sol Beata Nilsdotter, Jonathan Einarsson

Stödord: Äggskal, berättelse om lindorm, söka lindorm, hitta ormen,
besegra den, stjärnfragment

Eftermäle: 5:e stjärnfragmentet – *detta är sista sägnen*

Sagan: I bystugans minnessal ligger stora bitar av ett äggskal. Rollpersonerna har samlats här för den traditionella berättarkvällen och någon av dem undrar var de kommer ifrån.

Berätta i korta drag sägnen "Svärdet" för dem (om den inte har spelats och det finns tid, är det ett bra tillfälle att spela den nu). Avsluta med en fundering: Var finns lindormen idag? Ingen vet, men kanske har den hittat ännu ett stjärnfragment att ruva på. Naturligtvis kommer rollpersonerna att falla för detta grova bete och ge sig av för att leta lindormar.

Hur hittar man lindormen? Det är svårt, för nästan ingen har sett den på länge. Rollpersonerna måste göra en hel del efterforskningar på alla möjliga ställen. Dra ut på letande så länge du kan och låt rollpersonerna besöka många av de ställen som redan förekommit i sägnerna. De kan fråga skogsrådet, Torkel Slägga vid Hyndrebergsgruvan, trollen, vättarna, Lisa Rangela etc. Om Dunkeldal är nedbränt spökar de gamla invånarna där. De kan kanske också ge en del ledtrådar.

[Om rollpersonerna färdas till Dunkeldal över sjön stoppas deras framfart av en sjöorm. Detta gäller bara om Dunkeldals sägnen "Sjöormen" spelas samtidigt. De båda grupperna får i så fall samarbeta för att lösa uppgiften.]

Lindormen hittas till slut på Lindö, mitt i Myckelsjön. Under ett väldigt stenröse finns gångar kantade med lindrötter och rollpersonerna får ge sig ned i mörkret att söka den stora ormen. Brodera ut de hemska gångarna så mycket du har tid med. Till sist möter man i alla fall ormen, långt inne i jordens inre.

Hur besegrar man lindormen? Man kan döda den med Jöns Björnssons svärd, spela för den på Näckens fiol, lura den, muta den – alla kreativa lösningar från spelarna belönas. Klantar de sig ordentligt kan de dö allihopa och ett uppbåd från Stjärnehult (och Dunkeldal om det finns kvar) bränner ut ormen. Slutet blir i vilket fall att det sista stjärnfragmentet hittas i lindormens bo och sammanförs med de andra.

Nu återstår bara slutsagan...

*"Och det var så det gick till när Lindormens yngel besegrades och
det sista fragmentet av stjärnan förenades med de andra."*

Slutsagan

Tid: 630 e.Ky

Aktörer: Alla närvarande

Stödord: Fragmenten förs samman och dimman lättar

Eftermäle: ?

Sagan: Till slut har alla fragmenten av stjärnan förts samman. Man samlas i Stjärnehults bystuga och ser på stjärnan som orsakade allting för länge sedan. Sedan börjar man vandra upp mot bergen. Dimman lättar och man kan för första gången hitta en väg ut mellan dalens toppar. Och på andra sidan bergen väntar en helt ny berättelse...