Nudåsen

Välkommen till Nudåsen, en liten by utanför Rättvik i dalarna. Vi har varit här en stund och väntat på dig. Våren 2003 kom vi hit för första gången och upptäckte Anns hemska öde och sedan dess har vi bott här, till och från. Vi bestämde oss tidigt för att försöka berätta om Ann för andra men något i formen för hur vi berättade historien fungerade inte. Ett spöke skrämde bort alla andra från byn. Vi trodde att det kom ur berättelsen och visste inte att det var vi som hade med oss det. Spöket hörde inte hemma i Nudåsen utan var rollspelstraditionens spöke – den tradition som säger att alla berättelser behöver något fantastiskt, något övernaturligt. Vi övergav Nudåsen och det tog oss ett år innan vi återvände, men när vi då kom tillbaka hade vi med oss nya glasögon och insåg att spöket var lätt att fördriva. Anns berättelse var kvar, närmast orörd, men hur den berättades förändrades drastiskt. Våra egna kalendrar var dock fyllda med Lovecrafts mörka rötter och vilsna historier om ett hus så det tog ytterligare ett år innan vi kunde börja nedteckna detta tragiska livsöde.

Under hela tiden har vi vandrat genom bygden Nudåsen och lärt känna den utan och innan så nu när vi ska skriva ner det hela för er är det nästan som vi kan för mycket. Vi kan alla detaljer, vi kan alla öden, men vi kan inte berätta allt, för det skulle bli ett alltför oöversiktligt myller. Istället destillerar vi och hoppas att drycken skall vara drickbar och stärkande.

Som spelledare av Nudåsen har vi några uppmaningar till dig. Försök att läsa igenom allt material i god tid och kan du inte det så fokusera i första hand på detta manus. För det andra så försök att ta dig tid till att vandra lite i sommarväder. Även om du ska spelleda på mörka Snökon så är det smörblommorna och fågelkvittret, myrorna på fötterna och lukten av kåda som skall guida dig, som skall vägleda din vistelse i Nudåsen.

Martin Svahn
December 2005
Öst på stan
Umeå

Vi som konstruerat detta scenario är Johan Nilsson, Anders Hansson och Martin Svahn. Under det utdragna skapandet har vi haft hjälp av ett antal själar som vi vill börja med att tacka:

Först vill vi tacka 'Den Förlorade Generationen' för att de gjort musiken till scenariot åt oss. Tack för de stämningsfulla tonerna.

Där efter vill vi tacka Andrea Andersson, Emil Broberg och Anders Björkelid för illustrationerna som återfinns på karaktärsbladen. Tack för att ni tog er tid och förgyllde scenariot.

Vi vill även tacka familjen Berglund-Svahns fotoalbum för fotografierna från 70-talet. Det blir inte mer tidstypsikt än så.

Ett varmt tack till Janna Öström-Berg för konstruktiv kritik under både sommaren 04 och 05 skall även gå ut.

Slutligen vill vi tacka testspelarna Simon Alskans, Emil Broberg, David Bergkvist och Magnus Myrberg som med sitt goda humör och spelglädje visade att scenariot trots sin komplicerade struktur fungerar bra. Tack för ett roligt spel.

Mycket nöje önskar
Frispel

Innehåll

Bakgrund 5

Scenariostruktur 6
Sammanfattning 6

Handling 7

Ankomsten 8
Bröllopet 11
Sommardagar, sommarnätter 13
Den dränkte 16
Skinnar-mordet 18
Geralds olycka 20
Märtas bortförande 21
Kägelbanan 23
Ungdomars Adjö 25

Övrigt 27

Musik 27
Miljö 28
Släktträd 30
Paustexter 32

Bakgrund

Nudåsen är en berättelse som rör sig kring Ann Kilström och för att förstå denna historia måste man först höra berättelsen om hennes liv. Ann födds 1924 i byn Nudåsen utanför Rättvik men hennes unga år är inte av någon vikt för oss. När hon dock kommer upp i de övre tonåren, närmare bestämt när hon är sjutton år gammal börjar de händelser som ligger till grund för detta berättande. Ann är då en vacker kvinna, ja enligt många den mest åtrovärda i hela bygden och om detta kommer av hennes skönhet eller hennes synbara ointresse för karlarna i bygden kan vi länge tvista men så var det. På senvintern 1941 skvallras det i byn om att hon egentligen träffas med Märta Olsson, en annan kvinna i byn och många fasar över detta och vill bryta deras omgänge. Trots detta fortsätter Ann och Märta att träffas, mycket tack vare att Märtas bror Gerald håller dem om ryggen. Detta faktum retar många och inte minst Tore Berglund som sedan länge tänkt sig Ann som sin brud. Av karlar som är förtjusta i Ann kan många nämnas med för oss är framför allt Tore Berglund och August Brand intressanta.

På våren är det fest ute på Skinnarudden och under denna tillställning drunknar Gerald. Om det är en olycka eller ett rått mord vet ingen utom de närvarande, och Geralds frånfälle förtigs av de som bevittnade den. Märta och alla andra i byn går ovissa om vad det blivit av Gerald men fruktar det värsta. Några dagar efter hans försvinnande är det första maj och bröllop och under den tillställningen mottager Ann en dyrbar silverbrosch av sin mormors bror Fredrik Guth. Vid samma tillställning väljer Tore att fria till Ann, något hon inte svarar på. Strax efter bröllopet hittas Geralds döda kropp i Kronsjön. När Märtas farhågor visar sig vara sanna blir hon förtvivlad och anklagar högljutt Tore för att vara skyldig till Geralds död. Hennes utbrott tar inte slut förrän doktorn ger henne lite lugnande och leder henne hem för att hon skall få vila. Trots dessa sorgsamheter bestämmer sig byn för att de skall ha logdans på kvällen som seden bjuder. Stämningen är dock tryckt under dansen och känslorna tar sig utlopp i ett gräl mellan Ann och Tore. Mörk i synen lämnar Ann dansen och strax därefter gör även Tore detsamma. Kvällen slutar med ett ordentligt slagsmål på logen. På vägen hem hittar så några av dansens deltagare Ann nära kägelbanan där någon synbart har förgripit sig på henne. Borta är även broschen som förövaren stulit. Ann vägrar tala om vem förövaren var och flyttar kort därefter bort från Nudåsen. Märta institutionaliseras under några år på Säters sjukhus för hysteri och blir så i sinom tid lobotomerad och flyttas då tillbaka till Nudåsen. Tore får av folk skulden för våldtäckten på Ann men döms ej och stannar i bygden. Ann föder ett par tvillingar som resultat av övergreppet, syskonen Eva och Dan men berättar aldrig för dem om deras far.

1973 ärver så Eva och Dan Kilström en gård i Nudåsen efter August Brand som dött. De har aldrig tidigare hört talas om karln men beslutar sig för att med sina två vänner Lillemor och Perre flytta ut till gården och börja ett kollektiv. Det är även där vi börjar berätta historien om Nudåsen.

Scenariostruktur

Nudåsen är en berättelse som utspelar sig i tre tider, nämligen 1941, 1973 och 2005. Berättelsen börjar i 1973 – en tid vi kallar ”nu” – och kommer föras framåt genom avslöjandes om vad som hände 1941 – ”då”. Genom ett antal sådana avslöjanden förtäljes hela Anns öde och som avslutning berättas en epilog från 2005 – ”sen”. Berättelsen börjar således i ”nu”, går vidare genom ”då” till ”sen”.

Alla tillbakablickar till ”då” och även epilogen från ”sen” spelas av deltagarna och är således inte bara något som de får höra utan är något som de skall vara med och gestalta. Detta ger scenariot har en hel del olika karaktärer som måste hållas isär. För att förtydliga hur strukturen ser ut följer en sammanfattning av scenariot.

Sammanfattning

Scenariot börjar genom att karaktärerna 1973 – i nu – kommer till Nudåsen för att flytta in i August Brands gamla gård. Nyfikenheten över sitt förflutna, över August Brand och om sina nya grannar leder dem till att besöka gårdarna i närheten. I samtal med byborna anas att Nudåsens historia berör Eva och Dan. Efter lite socialiserande får de så höra berättelsen om brölloppet första maj 1941, om hur Ann fick broschen och hur Tore friade. Det är en rosenskimrande berättelse en gammal dam berättar men hon avbryter när hon närmar sig fyndet av kroppen för att det var så hemskt och att det förstörde så för Ann.

Nyfikenheten driver så karaktärerna till att hitta någon mer som kan berätta om bröllopet och händelserna kring det. Denna gång blir berättelsen inte lika förgylld utan broschen, frieriet och fyndet av Gerald berättas. Därefter konstateras det att det allt var synd om Märta som förlorade sin bror.

Härefter får man höra två berättelser om hur Geralds drunkning gick till, en från Märta själv som utmålar Tore och hans vänner som råa mördare och en annan av Stina Berglund som får händelsen att framstå som en tragisk olycka.

Därefter pratar Kristina Svensson med en och kan berätta om de delar av bröllopet som berör Märtas utbrott mot Tore, doktorns sövning av henne och logdansen där Anns bråk med Tores och slagsmålet nämns. Slutligen kan Emil Svensson berätta om logdansen, förklara mer om Ann och Tores bråk, om slagsmålet och om hur de hittade Ann ute vid kägelbanan och att broschen då var borta.

Efter denna sista då-berättelse hoppar inte historien som tidigare tillbaka till nu utan istället vidare till sen. I nutid lämnar så Perre – en av nu-karaktärerna – och Stina Berglunds barn Nudåsen för att söka livet vid universitetet och de stora städerna. De bor kvar i det hus som Dan och Eva ärvde på 70-talet. Vid utstädningen av barnens rum hittas det bakom en list en liten ask med en silverbrosch och ett ursäktsbrev från August till Ann.

Handling

Handlingen i Nudåsen består av nio scener som presenteras här under. Ankomsten är först och Ungdomars Adjö sist.

Scenerna är

Ankomsten

Bröllopet

Sommardagar, sommarnätter

Den dränkte

Skinnar-mordet

Geralds olycka

Märtas bortförande

Kägelbanan

Ungdomars Adjö

Vid varje scen härunder presenteras det först vilket år scenen utspelar sig för att hjälpa dig orientera dig i skillnaden mellan ”nu” och då”. Sedan står det vem som berättar scenen och vilka karaktärer som spelarna gestaltar i den för att underlätta övergångarna, både in och ut ur berättelsen. Därefter beskrivs den tänkta scenen. Denna beskrivning är bara en riktlinje och när du läst igenom hela berättelsen kommer du inse att alla detaljer i den inte behöver förekomma, så länge de bärande elementen finns kvar.

Ankomsten

1973

Karaktärer: ***Eva***
Dan
Lillemor
Perre

I byn Nudåsen flyttar ungdomarna in igen. I färgglada kläder tar de tillbaka den bygd som deras föräldrar en gång lämnat. Skrattandes cyklar de vägen fram för att ta ett kvällsdopp i Kronsjön. Samma gata som deras farsföräldrar skanderade slagord på, samma sjö som deras farsföräldrar drog sin fisk ur.

Året är nu 1973 och vädret är varmt. Så varmt har det inte alltid varit på våren och så varmt kommer det inte alltid att vara, men för stunden koncentrerar vi oss på nuet. Det som vart har redan passerat och det som kommer sen får man ta när det väl dyker upp. Ingen orkar tänka på det nu när sjön ligger blank och man själv är svettig efter en rask cykeltur i skymningsljuset.

Scenen syftar till att låta spelarna till en början komma in i sina karaktärer, presentera byn Nudåsen till både miljö och stämning samt leda till ett första incitament för berättelsen.

På dammiga smala grusvägar norr om rättvik åker en färggrann folkabuss fram. Förutom de fyra passagerarna är den till taket fylld med saker. Den svänger in vid den blåa skylten ”Nudåsen 10km”. Vägen blir ännu smalare och gropigare och på vänster sida kan de skymta en sjö mellan träden. Så dyker byn upp ur skogen, invid sjön står de röda husen, bussen svänger av in på byvägen, passerar en bro och stannar på en gräsmatta bredvid en badplats. ”Fiskeförbud gäller brygga och badplats p.g.a. krok i foten” står det på en skylt. Solen gassar från en klarblå himmel. Inte en människa syns till. De går ur bilen, känner på vattnet, andas in den friska luften. En glesbygdsidyll. Bakom en gårdsplan skymtar en gul herrgård, till höger ett kapell, några röda arbetarlängor. På gårdsplanen ligger en majstång ner. Det är midsommar till helgen och den har rensas från förra året för att åter igen kunna bli grön. Ängen framför badplatsen är full av blomster.

Så ser de folket. Svartklädda kommer de gående ut ur kapellet. Plötsligt känns batikkläderna i lila och grönt inte lika passande. De har just begravt Mäki, den sista kolarfinnen i Nudåsen, som har bott i den gamla ångbåtskammaren ovan dammen. En gammal dam kommer fram mot dem. Linnea Ström. Berättar vilken gård som är August Brands gamla och bjuder in till fika imorgon om de känner för det. ”Tillbaka över bron och sedan vänster och vänster igen genom skogspartiet, då kommer ni fram till en gård vid Kronsjön, det var August gamla... Välkomna till Nudåsen.”

”Ej genomfart” upplyser skylten vid skogsvägen en om. Vägen ringlar sig mellan stora granar, ormbunkar och blomsterna som alla står tätt mot vägkanterna. Två hjulspår av vitt grus. Gräs växer mellan dem. Gårdens röda lada väntar bakom en kurva. Gärsgård som fallit omkull, överväxt trädgård, stora vilda rabarber. Boningshus bredvid ladan. Sjöutsikt över Kronsjön.

Huset är fullt av gammalt bråte. August verkar ha samlat på militärcyklar, ett tiotal i ladan och två till i boningshuset. Många fina gamla saker, en vävstol, mjölkpallar och smörkärare, gamla trasmattor, hinkar och verktyg. Allt tecken på en svunnen tid. Städar och sorterar, det som skall slängas och det som skall sparas. Sovplatser görs i ordning. Mat lagas på den gamla vedspisen. Det börjar skymma. Kvällsdop i Kronsjön. Vattnet är skönt men botten är stenig.

Fika med Linnea Ström dagen därpå. Berättar om bygden.

”Badade ni i Kronsjön? Det är både varmare och bättre botten i bruksdammen, det är värt cykelturen, allt är det det. Står ni på dammen och tittar nerströms ser ni att det ligger ett träd över ån där. Det är en sån där med långa tänder som varit framme, vad heter de nu igen...

”Bäver?

”Ja bäver ja. Vi har aldrig tidigare haft någon Bäver här i Nudåsen. Däremot om ni åker ner mot Enviken så skall ni se. Vägen går ju så nära sjön där och det ser ut som om någon varit framme med en yxa eller såg och fällt varenda träd. Fast det är ju bävertänder som gjort det...”

”Du är Anns jänta eller hur? Det såg jag på dig, du ser så mycket ut som din mor du. Hur är det med Ann? Har du ärvt hennes fina brosch också? Jag minns när hon fick den av Fredrik. Har hon berättat det för dig?”

Stämning

Beskrivningen ovan försöker fånga stämningen som den skall vara i början. Medan spelarna bekantar sig med sina karaktärer möter de den sommaridyll som Nudåsen är. Miljöbeskrivningarna skall vara korthuggna och ge talutrymmet till spelarna, men samtidigt så detaljrika att de fångar stämningen – se avsnittet *Miljö* nedan för ytterligare detaljer. Exakt vad spelarna gör kan man ju inte veta men det ovan är några av de saker som de borde göra, det vill säga hitta till gården, utforska den, ordna sovplatser och därefter någongång prata med Linnea. Linnea är en gamla krutgumma som mer än gärna berättar saker om bygden och bruket, så länge de är positiva. Hon antar även att alla känner alla vilket gör att hon inte så sällan refererar till personer efter släktskap, släktskap som karaktärerna inte alls känner till. Konsultera *släktträdet* längre fram i detta manus för att göra det bra. Efter man pratar lite med henne kommer hon fråga Eva och Dan om de har den fina silverbroschen och därefter berätta historian om hur Ann fick den. Gå då vidare till *Bröllopet*.

Om spelarna frågar om August Brand i detta skeende, eller alls under 1973 får de höra att August var en ensam människa. Han dog genom att han gick ner sig i kronsjön och drunknade på de sista vårisarna. Han brukade vara ute och pimpla men å andra sida så

kände han till isarna väldigt väl. Det tog några veckor innan han hittades där han flyttit i land nere vid kägelbanan, därefter ytterligare några veckor innan arvet gick igenom. Han hade ingen släkt förutom Berglunds och de gillade han inte efter det som hände med Ann. Kanske är det därför Anns släktingar fick ärva istället för Berglunds, som ett sista ställningstagande från August? Allt detta bör du inte släppa på en gång utan ge lite eftersom spelarna frågar.

Frågar spelarna om Ann får man veta att hon var vida omtyckt i byn men att hon inte passade in så hon flyttade. Inget berättas om hon och Märta och inget berättas om våldtäckten.

Det är viktigt att denna scen går ganska snabbt. Försök få den att inte bli längre än en och en halv timme.

Bröllopet

1941

Berättare: ***Linnea Ström***

Karaktärer: ***Linnea Ström***

Anton Ström

Ragnhild Kilström

Fredrik Guth

Det är första maj 1941. Men idag demonstrerar man inte. Klockan tio träffas man i bystugan som ligger bredvid kapellet "Åppå Brukä". Det är trängsel när alla skall hämta sin kopp med kaffe. Några gubbar har kask i. Sorlet stiger när man väntar på att festligheterna ska börja. Bröllop i kapellet. Oscar Berglund och Mait Sandberg skall vigas vid elva.

Scenens syftar till att ge spelarna en möjlighet att komma in i det digra galleriet av gestalter som är av vikt för berättelsen 1941. Därtill skall brosch-överlämningen och frieriet ske vilket är två centrala scener för scenariot.

Historien börjar i bystugan innan vigseln. Byn har samlats och väntar på att ta plats i kapellet. Stunden i stugan är till för att de viktigaste karaktärerna i berättelsen från 1941 skall få en första presentation. De två viktigaste karaktärerna, Tore och Ann, har två händelser nedan som måste ta plats för att berättelsen skall fungera. Andra karaktärer som du kan introducera är: Märta Olsson, Gun Tjärnberg, August Brand, Emil Svensson, Alva Svensson och Kristina Svensson - se släktträdet och karaktärerna. Du kan poängtera att Gerald Olsson inte är närvarande i stugan.

Silverbroschen som Fredrik Guth har med sig bar hans hustru ofta men poliosjukan tog henne ifrån honom för några år sedan. Fredrik är född i Nudåsen och bott i Stockholm större delen av sitt liv men har nu på åldernshöst återvänt till hembyn. Broschen har han tänkt lämna till Ann som är hans systers barnbarn för att den skall kunna bäras vidare av vackra kvinnor. Själva överlämningen är tänkt att ske i stugan under samkvämet och gärna under lite högtidliga former, kanske med ett kort tal från Fredrik innan. En reaktion på överlämnandet bör komma från familjen Svensson, då Kristina också är släkt med Fredrik på samma sätt som Ann. Speciellt Emil Svensson kan bli upprörd, och även om han inte säger det öppet så märks det på andra sätt. Han blir exempelvis kort mot de som talar med honom och kan snäsa av någon utan vidare anledning.

Efter det tar man plats i kapellet. Brudens familj till vänster och brudgummen till höger. Prästen håller tal och brudparet, Oscar Berglund och Mait Sandberg, ser man för första gången. Man sjunger en psalm. Därefter följer hela sällskapet med till bersån bakom herrgården där lunch är framdukat och Sture Berglund, brudgummens far, håller

tal. Därefter tar Tore till orda. Han kommer kalla på uppmärksamhet och därefter under högttidliga ordalag fria till Ann. Detta kommer vara oväntat och uppenbarligen tycker även Ann det så hon svarar att hon måste få tänka lite på saken. Låt de gamla spelarkaraktärerna känna att ungdomlig kärlek allt är fint. Fredrik och Ragnhild som dessutom är släkt med Ann kan allt bli bra förtjusta.

Avslutning på scenen är just vid lunchens slut då spelarnas roller skall lämna bordet. Andra personer har lämnat lunchen före dem och just när de själva skall resa sig upp kommer August Brand tillbakaspringande och kallar på hjälp. Därefter avbryter Linnea sin berättelse genom att konstatera att det inte var så trevlig sedan.

”Sådana där otrevligheter vill man inte tänka på när man är så gammal som jag är. Men det var ett trevligt bröllopp och ett trevligt frieri, det var det...”

Stämning

Det är meningen att denna första scen från då skall vara en möjlighet för spelarna att bekanta sig med byn. Låt deras gamla karaktärer få prata gamla minnen, låt dem träffa sina barn och barnbarn och höra vad som har hänt i familjerna. Även om man då och då ackar om att det var bättre förr skall stämningen vara positiv och gemytlig, personer är glada och de gamla står i centrum. Barn och barnbarn får gärna fråga karaktärerna hur det är med ditt och hur det har gått med datt. Överlämningen av broschen, brölloppet och frieriet skall kännas riktigt högtidligt. Försöker spelarna fråga efter svåra saker bör du sopa dem under mattan och byta samtalsämne till något trevligt. En bra sak att avbryta sådant med kan vara att låta Pastorn komma in i samtalet och bjuda in Ragnhild och Fredrik till eftermiddagskaffe då han vill höra vad som händer i Stockholm.

Sommardagar, sommarnätter

1973

Karaktärer: ***Eva***

Perre

Dan

Lillemor

Blöta lägger de sig på bryggan och tittar på björkarna på andra sidan sjön. Bakom björkarna skymtar gården som de skall göra till sin alldeles egna. På bryggan finns det inga problem, ingen skrämmande framtid utan bara ett förevigt lyckligt nu.

Men så lätt flyr man inte sin historia, och lite oroad bör man kanske vara för sin framtid. Det är ändå de, när allt kommer omkring, som bestämmer ens öde, som bestämmer ens plats i livet.

Denna scen kommer berättelsen återvända till många gånger och det är i egentlig mening inte en utan flera scener vilka du disponerar som det passar bäst under just ditt spelpass.

Händelser 1973

Den stora mängden händelser skall karaktärerna själva stå för. Det är de som kommer ta intiativet till att måla om ladan eller åka till Rättvik för att gå på bio och så vidare. För berättelsen är det dock så att det finns en del saker som de behöver göra. Det mest uppenbara är att träffa de olika personerna som bor i byn och få berättelserna från 1941 berättade för sig så som de presenteras nedan. Vem som berättar vad och hur du kan introducera dem finns det exempel på här under. Andra händelser vid sidan av berättelserna som bör ske är att de träffar Stina Berglund och att de utforskar bygden.

Stina Berglund är den personen i Nudåsen som ligger närmast karaktärerna åldermässigt och detta trotts att hon är tio år yngre än dem. Hon är 19 år gammal och bor hemma hos hennes föräldrar men har planer på att lämna byn för de lockande städerna. Därav är karaktärernas ankomst till Nudåsen något som Stina länge önskat sig. Några som kan ses som jämnåriga och som kan berätta mer om storstadens liv och leverne. Om

inte karaktärerna besöker Berglunds tidigt i scenariot så kan de stöta ihop med henne inne i byn, vid badplatsen eller så kan hon ge dem ett välkomstbesök. Låt hennes intåg i historien ske när karaktärerna inte har för sig så mycket annat. Hon är till sina karaktär lantligt frisk, frågvis om karaktärernas drömmar och tidigare liv och även lite flörtig, mot båda killarna.

Att karaktärerna utforskar bygden är även det viktigt för scenariot. Byn är inte större än att man går igenom den hus för hus på någon timme. Den plats som är av störst vikt att visa är kägelbanan som ligger på åsen bakom herrgården. Kanske kan karaktärerna lockas dit av tal om de fotbolls- och tennisplaner som ligger åt det hållet. För utförliga miljöbeskrivningar av hela byn se avsnittet miljö.

Berättelserna från 1941

De berättelser som presenteras nedan är tänkt att introduceras för karaktärerna från 1973 i den ordningen som de här kommer men den ordningen bör du självfallet vara beredd att kasta om. Den enda berättelse som så att säga, bör komma där den kommer är *kägelbanan* som avslutar berättelserna från 1941. Även om inte alla de andra måste berättas är det ändå en fördel om du får med så många av dem som möjligt innan *kägelbanan* berättas.

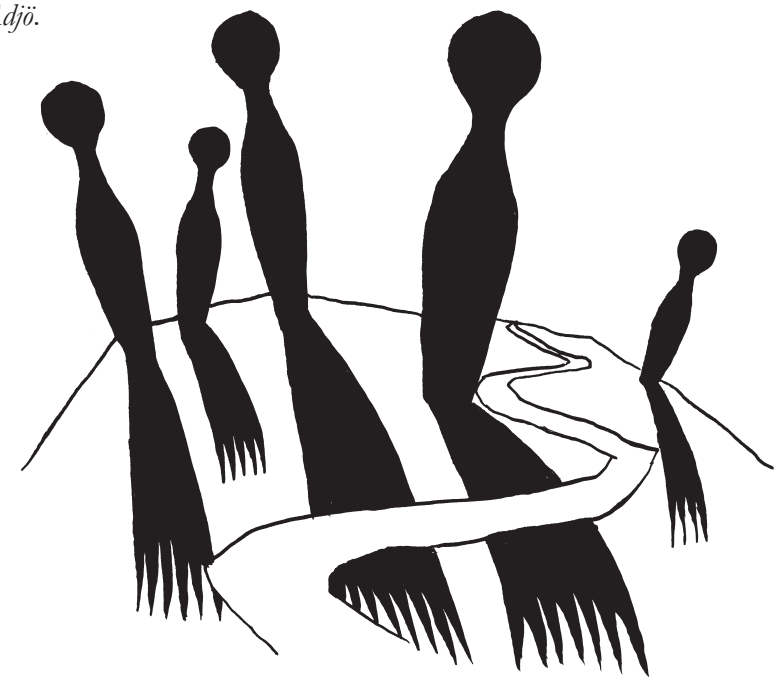
D*en dränkte* berättas av Gun Berglund. Gun träffas lättast genom att Stina introducerar karaktärerna för henne. Alternativ söker de aktivt efter någon som kan berätta om vad som hände efter frieriet och Guns man Tore, som faktiskt var den som friade, är en som man troligen frågar. Historian förtäljes antagligen på paret Berglunds altan där Gun bjuder på lite fika medan Tore mest syns i bakgrunden. De båda och då framförallt Tore kan reagera på Eva och konstatera att hon påminner om Ann. Evas ålder är även en sak som de frågar efter och som Gun reagerar på genom att blänga efter Tore. I samtalet skall det helt enkelt kännas som om det finns någon underliggande agenda och även om det inte verkar beröra Gun i hennes bemötande så är Tore uppenbart ogillande mot karaktärerna. Det är dock viktigt att spelarna inte skräms bort innan de fått höra berättelsen.

S*kinnar-mordet* är Märtas berättelse. För att höra den måste hennes stuga besökas för hon lämnar ytterst sällan hemmets fyra väggar. Själva mötet med henne skall kännas ganska tungt, hemmet är en rest från förtiotalet och det mesta känns ålderdomligt. Märta själv är en spröd gestalt som ger ett udda intryck. Hon blir synbart glad av att se Eva, som hon ofelaktigt kallar Ann, och hon har ett tydligt ärr i pannan. Sitt uppförande är lite bakvänt överlag. Hon frågar alla som kommer in till henne om de har sett till Gerald när de var ute på byn. Om karaktärerna frågar något om Gerald får hon en ljusglimt i sina ögon och börjar berätta om hans liv, vilket utmynnar i berättelsen om hans död, det vill säga *Skinnar-mordet*. Ett alternativ om karaktärerna inte pratar så mycket med Märta är att de kan hitta en nedtecknad version av historien bland hennes saker, eller så kan någon ge den till dem om de är frågvisa om hur Gerald drunknade.

Geralds olycka berättas av Stina Berglund. Ingen som var med ute på Skinnar-udden vill berätta något om den där natten för så många år sedan. Om Märtas berättelse kommenterar de flesta att hon inte vet vad hon talar om men de vill själva inte berätta något annat. Speciellt vill de inte berätta för de som egentligen inte kommer från byn. En lösning för karaktärerna är att få Stina att berätta. Det hon berättar är då självfallet bara sånt som hon själv har pusslat ihop av människors prat och det är hon helt öppen med. Om karaktärerna inte är ute och frågar i stugorna efter vad som hände kan Stina kommentera att hon hörde att de var uppe hos Märta, och om de då berättar vad Märta sa kan Stina försöka komplettera bilden med vad hon själv har hört. Ytterligare ett sätt, som kanske är det mest säkra, är om Stina hänger med karaktärerna på deras rundvandring i byn och är med när Märta berättar sin historia för då kan hon själv direkt säga att det där inte är versionen hon har hört. Om det absolut inte går kan självfallet någon annan än Stina berätta berättelsen, så länge det inte är någon som faktiskt var med på udden.

Märtas bortförande berättas av Kristina Svensson. Efter att *Geralds Olycka* berättats är det viktigt att Stina poängterar att denna olycka förstörde livet för Märta, det gjorde att hon senare blev lobotomerad. Iallafall om man får tro Kristina som berättade det för Stina. Till Kristina Svensson kan karaktärerna blir visade av alla i byn och hon är väldigt lättpratad kring vad som skedde 1941. När hon berättat färdigt konstaterar hon att hon inte vet mer än så att Ann flyttade från byn bara några dagar där efter och att det beskylldes det som hände vid logdansen. Kristina själv förstod aldrig varför och vet ännu idag inte riktigt vad som hände och hennes far har inte velat berätta för det ”har inte berört henne”. Däremot berör det ju både Eva och Dan så om de vill veta kan de kanske fråga honom.

Kägelbanan berättas av Emil Svensson. Han bor antingen i Nudåsen eller på ett ålderdomshem i närheten av Rättvik. När Emil får reda på att det är Eva och Dan som är Anns barn och att de vill veta vad som skedde så berättar han lite motvilligt. Tänk på att man inte kommer tillbaka till *Sommardagar, sommarnätter* efter det utan går till *Ungdomars Adjö*.



Den dränkte

1941

Berättare:	***Gun Berglund***
Karaktärer:	***Gun Tjärnberg***
	Tore Berglund
	Oscar Berglund
	Mait Berglund

Efter kaffet går de finklädda gästerna in i kapellet "Åppå Brukä". Sorlet lägger sig när prästen börjar ta till orda och vigseln skall äga rum. Stämningen är andaktig, sakral och passande.

Scenen syftar till att ge spelarna en komplementerande bild av karaktärerna som cirkulerar 1941 samt att spelarna skall få spela ut brölloppet och frieriet som de förut iaktog. Dessutom skall Geralds kropp hittas vilket fungerar som ämne för vidare undersökingar 1971.

Under tiden det fikas i bystugan har spelarna en möjlighet att komma in i sina karaktärer samt du kan presentera de karaktärer som du inte hann med i "Bröllopet"-scenen. Oscar som skall gifta sig är förstås nervös och de andra har saker att stå i för att ordna med praktiska bestyr. Du kan leka med det faktum att olika personer 1973 kommer ihåg olika saker genom att belysa andra aspekter av de olika karaktärerna 1941 personligheter. Exempelvis kan du porträttera broschöverlämningen som om Fredrik Guth vore en gammal gaggig gubbe som mest pratar om sin döda fru Anna.

Scenen kan annars för att spara tid börjar där prästen frågar: "Tar du Oscar Berglund denne..." och sedan fortsätta med psalmen och utmarschen ur kyrkan. Efter cermonin går man till bersån. Sture Berglund håller tal och sedan är det upp till spelaren som spelar Tore att fria. Spela ut det så mycket det går och låt Ann låta försiktigt positiv när hon svarar att hon måste ha tid att tänka.

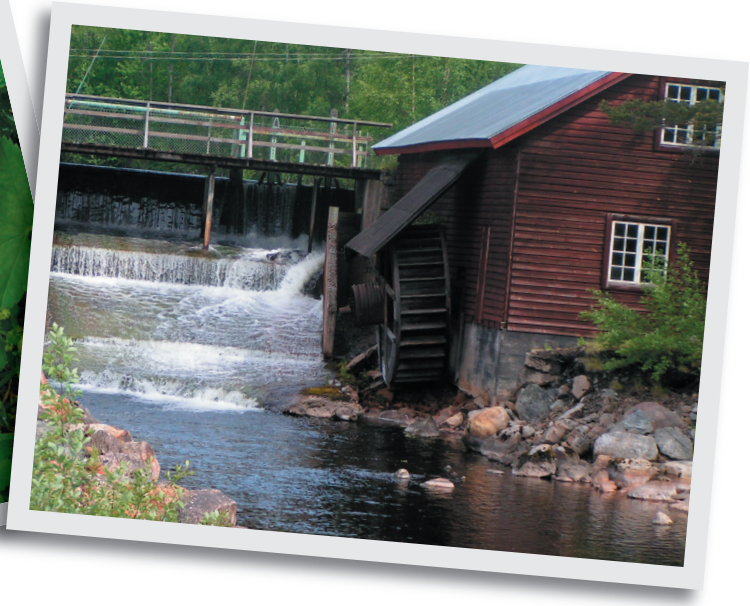
Samkvämet skall sluta med att August Brand kommer inspringade och säger att det har hänt något hemskt. Hur lång speltid det skall ta innan detta sker beror på hur mycket spelarna kan roa sig genom att spela ut sina karaktärer mot varandra men mer än tio minuter efter frieriet behöver det inte. August går bland de första från lunchen men hinner inte längre än till badplatsen innan han ser Geralds kropp som har fastnat vid dammen. Nu leder han hela församlingen från herrgården ner till bryggan vid vilken en eka är surrad. Med ekan hämtar sedan några karlar kroppen, ständigt kämpande med båtskrokarna för att inte följa med strömmen ner i forsen. När den väl kommer upp på bryggan är Geralds kropp glåmig och uppsväld efter några dagar i vattnet. Någon kommer spingandes med en filt och täcker över kroppen så att inte barnen skall se det hemska.

Låt folket vid bryggan ställa lite frågor om när man senast såg Gerald. Det skall då komma fram att ingen hade sett honom på flera dagar, inte efter svensexan på Skinnarudden. Efter det att man pratat om Gerald och ackat sig lite om hur detta kunde hända skall berättelsen sluta men för att göra det lite dramatiskt kan du låta Märta komma farande mot Tore och skrika ”Du din jävel” till honom. Sedan slut.

”Ja, det var väl det hemska som skedde efter fikat i byastugan. Hon Märta var ju hemskt arg men så var hon ju lite egen, kom alltid med en massa beskyllningar. Tok-Märta brukar vi kalla henne. Hon bor fortfarande här i byn, i fäboden bortanför Jantorpsslätten.”

Stämning

Denna berättelse från 1941 skall slå från en väldigt ljus och trevlig fest till en mörkare dramatisk ådra när kroppen hittas. Fyndet av liket skall vara äckligt och vara en första möjlighet för spelarna att spela ut sådana känslor i scenariot. Även under denna scen kan du aktivera spelarna genom att fråga dem saker ur deras liv. Speciellt intressant är ju Oscar och Maits framtid för skvallret i byn men efter frieriet är även Tore och i viss mån Gun av betydande intresse.



Skinnar-mordet

1941

Berättare:	***Märta Olsson***
Karaktärer:	***Gerald Olsson***
	Emil Svensson
	Tore Berglund
	Oscar Berglund

När vårsolen sänker sig över Kronsjön samlas männen ute vid Skinnarudden. Traditionen är att avsluta jakten bortom länsmans försorg. Utan kjoltyg i närheten kan männen tala friare. Kvinnorna behöver inte veta vad männen gör i ensamhet. Bredvid de döda kropparna, de uppspända blodiga skinnen slår de sig ner vid elden för att genomföra sina bestlika riter.

Scenen syftar till att ge Märtas bild av Geralds död. Hon anser att Tore med flera är skyldiga till Geralds död och hon har föga förståelse för festerna på Skinnarudden, något som går igen i hennes berättelse.

Samkomsten ute på Skinnarudden är en svensexa för Oscar Berglund. Under dagen har de varit ute på jakt och nu skall de så fira Oscars stundande bröllop. På primitiva bänkar gjorda av fällda stockar sitter männen och dricker hembränt. De har just avslutat slakten av djuren de fällt. Förutom karaktärerna är August Brand och Olof Tjärnberg närvarande. I ditt gestaltande bör du lägga fokus på August Brand och låta Olof Tjärnberg bara figurera i bakgrunden. När de har druckit en stund så tar Brand fram levern från en av älgarna de sköt och låter den gå laget runt medan männen biter stora tuggor ur den. Blodet rinner ner för deras hakor och mörka leverbitar fastnar på deras kinder när de biter genom det råa köttet och artärerna.

Låt konversationen först kretsa kring jakten för att sedan komma in på fruntimmer. Låt dem prata om olika kvinnors behag, låt dem behandla sina döttrar och systrar på ett ytterst mansschovinistiskt sätt. Låt dem diskutera den stundade brudens behag. Tänk på att det är Märta som berättar vilket gör att de inte har några skrupler. Om inte karaktärerna hänger på den grova jargången får du dra in dem med Brand eller Tjärnberg. Så småningom skall detta samtal utmynna i Märtas och Anns relation. Tjärnberg kan till exempel säga att det inte kan vara så lätt för de unga karlarna idag – och syfta på karaktärerna – när fruntimmren går till varandra. De skulle allt behöva ett ordentligt famntag för att förstå vad de var skapta för. Vill de inte få det själva skall kanske någon göra dem en tjänst och trots allt ge det till dem. Särskilt hon Ann är ju grann.

Förhoppningsvis gör sådant prat att Gerald protesterar vilket skall eskalera till att de andra karaktärerna dödar honom och dumpar honom i sjön. Gör de inte det får du leda Gerald till att protestera högre – skall de prata så om din syster? Ann som är en ängel, skall de säga så om henne? Eller leda de andra karaktärerna till att förakta Gerald ännu mer – Han skall jämt sitta på så höga hästar, kan han inte erkänna att han är lika kåt som alla andra? Varför tror han att han är så mycket bättre än dig? Någon borde visa honom att han inte är så mycket till karl.

Stämning

En väldigt grabbig anda som sakta kommer in på grövre och grövre ämnen. Miljön skall fokusera på de döda djuren som ligger runt lägerelden och karaktärenas känsla av manlighet när de ser vad de nerlagt. Natten är mörk och karaktärerna visar upp den mörkare sidan av manligheten. Själva mordet skall helst ske så lågt som möjligt – en kniv i ryggen eller ett slag med en åra när Gerald har hamnat i vattnet efter att han brottat ner två samtidigt. Gerald skall gärna framstå som en stor hjälte och de övriga som riktigt råa as. Det är även bra om mördarna kommer överrens om att inget säga och försöker få mordet att se ut som en drunkningsolycka. Att styra spelarna åt det hållet går att göra genom Brand med frågor som ”vad gör vi nu”, ”tänk om någon får reda på det” och liknande.

Geralds olycka

1941

Berättare: ***Stina Berglund***

Karaktärer: ***Gerald Olsson***

Emil Svensson

Tore Berglund

August Brand

Det var under en svensexa för Oscar som det hela skedde. Eller det kallades väl inte svensexa då för tiden men det var det tillställningen var. Männen hade rott ut till Skinnarudden för att fira av honom och hade tagit med sig mycket sprit och kött för att klara sig igenom hela natten.

Scenen syftar till att ge en kontrasterande bild av hur Gerald omkom. Samtidigt skall spelarna få en möjlighet till att utforska andra aspekter hos de karaktärer som de spelade.

Vi börjar med att bröderna Berglund anländer till Skinnarudden. De är de sista som väntas ankomma och Emil Svensson, August Brand, Gerald Olsson och Olof Tjärnberg är redan där. Männen tar hand om köttet bröderna har med sig. Man skär upp det och grillar det på elden och därefter sätter man sig ner för att dricka.

Försök hålla igång konvensationen med Oscar Berglund och Olof Tjärnberg som spelledarkaraktärer. Du skall ge dem båda ett betydligt mer sansat uppträdande än de hade i Skinnar-mordet. Din uppgift är att se till att karaktärerna dricker en del och då framförallt Gerald.

Drunkningen skall antingen ske när de ror hem över Kronsjön eller vid bryggan på Skinnarudden. Om den som porträtterar Gerald förstår sin roll rätt så kommer denne antagligen försätta sig i en sådan situation att Gerald kan trilla i vattnet, upptäcka att det är väldigt svårt att simma och drunkna medan de andra förtvivlat försöker rädda honom.

Stämning

Scenen skall ha en lätt grabbig prägel men betydligt mer behaglig än den innan. Gerald död skall te sig som en meningslös olycka, antingen att han gör något överillat eller att något går sönder som gör att han ramlar i sjön. Miljön skall vara den av en ljus försommarnatt.

Märtas bortförande

1941

Berättare: ***Kristina "Kina" Svensson***

Karaktärer: ***Kristina Svensson (8år)***

Fredrik Guth

Ragnhild Kilström

Alva Svensson

Jag minns att gubben på bryggan såg alldeles trött ut och att de andra sade att han var död. Jag hade inte sett någon död innan och blev lite rädd. Men egentligen var det inte den döde som skrämde mig utan att de vuxna skrek så åt varandra. Sedan gick jag och mormor och fikade hos pastorn, som blev jätteglad över tussilagobuketten jag gav honom.

Scenen syftar till att koppla ihop de tidigare då-berättelserna med den avslutande samt att fungera som en långsam upptrappning av stämningen i en barnslig skrud.

På stranden intill badplatsen står nästan hela byn. Geralds kropp viras in i en filt och bärs under stor varsamhet upp mot kapellet. Då kommer Märta rusande. Du din jävel skriker hon innan hon rusar på Tore och börjar slå och sparka efter honom. Hela tiden strömar det en flod av svordomar och förbannelser ur hennes mun. När de båda väl lyckas skiljas på kollapsar hon på marken och bara skriker. Det fortgår tills läkaren kallas dit och han ger henne en spruta. Efter det lugnar hon sig och hennes kusin August Brand leder henne hem. Hur spelarna reagerar på detta kan självfallet variera men är de något annat än passiva åskådare kommer de nog så nära Märta att de kan se hennes lidande och galenskap. Hon är en härjad kvinna som just har förlorat sin bror och som är helt övertygad om att Tore dödade honom, något som hon basunerar ut till alla i närheten. Ska han verkligen få komma undan tycker du, han är ju en mördare! MÖRDARE!

När Märta förts bort diskuterar några av de äldre i enskildhet och kungör sedan att trots sorgligheterna kommer logdansen genomföras i kväll för att fira de nygifta. Dra gärna in karaktärerna i denna diskussion. På eftermiddagen är karaktärerna hembjudna till Pastorn för lite kaffe och innan dess plockar de nog ihop en bukett tussilago. De samtalsämnen som kan dryftas under fikat med Pastorn är mest relaterade till dagens händelser och till Stockholm som Pastorn är nyfiken på.

Kvällens höjdpunkt är logdansen. Trots tråkigheterna under dagen dyker det upp rätt så mycket folk. Se till att som snabbast återintroducera alla som förekommit förutom Märta som ej dyker upp. De som kan introduceras är: Emil Svensson – make och far till två karaktärer; Anton och Linea Ström – kusiner till de andra två karaktärerna; Sture, Mait (bruden), Oscar (brudgummen) och Tore Berglund; Gun Tjärnberg och August Brand. Dessutom skall självfallet även Ann dyka upp och när hon gör det så ska du poängtera att hon har en fin silverbrosch på sig.

Efter det att det dansats till Dragspels-Allans toner en stund skall ett gräl mellan Tore och Ann blossa upp. Tore försöker nämligen enträget dansa med Ann men hon nekar honom det nöjet vilket först utmynnar i höjda röster för att sedan fortsätta med att Tore greppar Ann som puttar bort honom och stormar ut. Tore står mörk i synen och tittar runt på logen innan han också går ner från logen.

Så fort det bråket har slutat skall ett annat blossa upp mellan Oscar Berglund och Emil Svensson. Vad det gäller skall vara lite svårare att förstå men ganska snart snor de runt på golvet och utbyter slag och grepp med varandra.

> *”Sedan fick mamma nog och jag fick gå hem med mormor. Mamma skulle prata lite med far sade hon. Som jag förstår det var det senare på kvällen som också det hemska hände med Ann men jag var så liten så jag förstod inte riktigt vad det var.”*

Stämning

Denna scen skall präglas av att den är centrerad kring Kristina som är åtta år gammal och som är den som berättar. Även om hon är äldre när den återberättas skall den ändå ha en barnslig prägel med en nästan helt svartvit förståelse av världen. Folk är snälla eller otäcka, gubbar kan ”lukta konstigt” och Märta kan vara ”väldigt arg”. Dessutom skall eventuella splittringar av gruppen hanteras så att berättelsen bara följer Kristina. Det som sker bortom hennes blickfång sker inte och skall inte berättas.

Kägelbanan

1941

Berättare: ***Emil Svensson***

Karaktärer: ***Emil Svensson***
Gun Tjärnberg
Fredrik Guth
Alva Svensson

Det är en av de värsta kvällarna jag varit med om. Jag var fortfarande upprörd över det där med Gerald och Oscar gjorde det inte lättare där på logen. Det skulle ju vara dans och skoj men det kändes som att försöka skratta efter att man bitit i en citron. Dessutom var alla där för att bevittna spektaklet. Å herre min skapare...

Scenen syftar till att avsluta berättelsen från 1941 och är scenariots händelsemässiga klimax. Spelarna skall känna att det stora mysteriet håller på att avslöjas.

Närvarande på logen förutom karaktärerna och mannen med dragspelet: Anton och Linea Ström, Sture (går hem tidigt, innan bråket), Oscar och Tore Berglund; Kristina Svensson (8år); Mait Berglund, Ann och Ragnhild Kilström

För att hålla tempot i berättelsen högt börjar den med upptrappningen till bråket mellan Ann och Tore. Starta med Gun, som har tagit sig över dansgolvet för att be Tore om en dans. Låt Tore bara skjuta henne åt sidan väsandes ”du vet vem jag vill ha” för att sedan gå över till Ann. Grälet startar.

Den här gången handlar det dock inte om att Tore vill dansa med Ann utan Ann beskyller Tore för att ha dödat Gerald för att tvinga henne att gifta sig med honom. Tore försvarar sig med att det inte alls är så men att det är lika bra att hon gifter sig med honom nu för de vet båda att det är så det ändå kommer att bli. Där på rusar Ann ut och Tore skriker ”du skall bli min” efter henne. Sedan vänder han sig om, tittar in över logen, blinkar åt sin bror och går efter henne.

Här skall det helst vara en andningpaus, en kort stund där de vuxna slätar ut det som har hänt. Kristina kan till exempel fråga sin mor om varför de bråkar så, och förhoppningsvis får hon då svaret att det var för att Tore ville dansa med Ann. Känslan av tillgjorda skratt för att lätta upp den tryckande stämningen är viktig, gamla damer som kluckande skrattar fast de uppenbarligen inte är särskilt roande, den där typen av överengagerande skratt, som när man skrattar åt ett skämt som inte är kul.

Sedan tar Oscar till orda att det minsann var Emil som var med Gerald den där dagen då han försvann och uppenbart dog. Han och Tore var inte alls i närheten. Låt det eskalera till ett bråk, låt Oscar hetsa Emil om Emil inte reagerar själv. ”Du är inte mycket till karl

du. Inte ens är du far till lilla Kristina så som din fru springer med oss riktiga män. Gerald var väl fadern förstås och så fick du reda på det och dödade honom eller hur. Hur känns det när frugan kommer hem helt uttöjd om natten?”

Efter slagsmålet skall Kristina skickas hem, eller så tar mormodern henne med sig hem till sig på eget intiativ, ”för ni verkar ha saker att prata om på egen hand”. Därefter ska du vänta på att spelarna lämnar logen. Splittrar de på sig kan du poängtera att de alla bor åt samma håll och det känns inte så angenämt att gå hem själv efter det som har hänt.

De går vägen över åsen, bakom herrgården, genom parken. Fullmånen skiner och det är hyffsat ljust. Beskriv parken och stigen först utförligt, tystnaden, vinden i träden, knastret under fötterna av barren, de stora mörka tallarna, lukten av sommarnatt, syrener och får, en myra som kilar över foten. De passerar den lilla träbron över bäcken och ser ängen framför käggelbanan. Ängen som är full av smörblommor är vackert ljus på natten. Sen ser de Ann som sitter längst upp på stentrappan ovanför käggelbanan. Hennes dräkt är söndersliten, hennes bara lår kan anas och över hennes kinder rinner tårarna. När de når fram till henne tittar hon upp på dem och säger:

”Han tog broschen, han tog broschen.”

Sedan blir det tyst. Hyscha eventuella spelarintiativ och dela ut karaktärerna för Ungdomars adjö.

Stämning

Målet är att få fram en känsla av spänning. Som spelledare ska du växla mellan att hetsa spelarna, få dem att vilja släta ut saker, reta upp dem och hålla stämningsfulla beskrivningar. Speciellt slutet om hur Ann hittas är viktigt vilket gör att det kan vara bra att lära in ett sjok av beskrivningar som kan användas där. Försök få till en kontrast mellan det vackra och det hemska.

Ungdomars adjö

2005

Karaktärer: ***Per Almquist***
Stina Almquist
Dan Almquist
Josefin Almquist

De andra for men jag blev kvar. Kanske var det för att jag inte hade några rötter här, jag såg inte marken som giftig utan tyckte mer synd om de inblandade. En olycklig historia med ett sorgligt slut.

Scenen syftar till att avtona berättelsen samt knyta ihop en av de sista stora trådarna som man kan ana men som ännu är lös.

Det skall egentligen bara ske en sak under denna sista scen, nämligen att familjen Almquists två tonåringar lämnar hemmet och flyttar från Nudåsen. Det börjar vid den sista middagen som de äter på eftermiddagen tillsammans i det lilla köket. De pratar lite men sedan är det dags. De sätter sig i volvon för att åka till Rättviks busstation. Det är höst och från Siljan har dimstråk dragit sig upp. De tar adjö och ungdomarna går in i bussen. Snart ser de vuxna bara de röda baklyktorna i dimman och därefter inte ens det. De sista ungdomarna i Nudåsen har flyttat därifrån...

Några dagar senare städar man ur ungarnas rum. Nu skall det bli arbetsrum, nu ska gamla hobbys tas upp, intressen som legat nere i nästan tjugo år. Nu skall drömmarna äntligen förverkligas, men för det behövs rummet. När man städar lossnar en list och därbakom ligger en ask. I asken ett brev och när man vecklar upp brevet faller något ur. Det snurrar genom luften, glänser i silver i ljuset innan det slår i marken. En brosch, en ensam brosch av silver. Det blir tyst i rummet. Spela avslutningsmusiken och läs därefter upp avslutningsbrevet här under.

Kära Ann

Så många dagar sedan nu, så många vårar men så lite tid. Här nöter dagarna i väntan på glömskan och på den tid som övergivit mig. Minnet dröjer ensamt kvar nu när allt jag en gång levde för har försvunnit. Nu blir då, då nu var sen. Förbannelsen är att leva livet framlänges men förstå det baklänges och vetskapen om att inget blir som det var tänkt.

Du for och jag kom aldrig att se dig igen. I flera år var det som om jag inte förstod. Någonstans trodde jag att du inte kunde försvinna. Du var ju ett med blodet i mig så jag kom att leva utan värme och utan hjärta. Du blev ett minne i en domnad och en mörk kropp. Så vet jag att du lever än. Att du lever och att du lever för att hata mig och inte ge mig frid. Jag glömmer aldrig dig och det vet du. Bara du i livet utom döden kan förlåta vad jag gjort. Så när du läser detta är din makt förlupen och jag hoppas att mörkret varit mig barmhärtig. Jag har nu gjort det jag redan borde gjort för många år sedan. Med min sista tanke ber jag dig Ann, förlåt

August

Övrigt

I denna del av manuset går sådan information igenom som hjälper dig i berättandet men som inte är någon nödvändighet för framförandet. De underrubriker som finns med här är: *Musik*, *Miljö*, *Släktträd* och *Paustext*.

Musik

I korthet:

Spår 1 - inledningsspåret - skall enbart spelas i början där spelarna andaktsfullt sitter och lyssnar på texten innan Ankomsten tar vid.

Spår 2 - Inledningsspåret utan sång - Nudåsen Theme - vemodigt stämningsättande stycke som kan spelas lite när som helst under 1973. Gärna i brott mellan saker, ex.vid mornar, när man kommer till, lämnar någon och så vidare. Använd den även som stämningsmusik till exempelvis paustexterna.

Spår 3 - Stämningsmusik dag - stilla folkmusik med fågelkvitter, spelas under vackra sommardagar.

Spår 4 - Stämningsmusik kväll - musik i lite mörkare molltoner. Spelas under kväll-, skymningsscener. Ex: Skinnar-mordet.

Spår 5 - Stämningsmusik dag 2 - stillsam musik som kan rama in livet 1973, eller stillsamma scener 1941 utan problem.

Spår 6 - Stämningsmusik dramatik - lite dramatiskare musik att använda inför och under dramatiska, lite episka scener - vilket de är gott om?

Spår 7 - Avslutningsspåret - spelas efter att man hittat brochen men innan du läser upp avslutningsbrevet. När sången tystnar sänker du volymen och tar du vid och läser.

Spår 8 - Avslutningsspåret utan sång - efterklang av tonerna som kan gåi bakgrunden av uppläsandet och följa er efter spelpasset. Observera att det ligger en cirka 20 sekunder långs tystnad mellan spår 7 & 8 vilket gör att det fungerar bra att bara låta spår 7 ta slut och fortsätta till spår 8.

Miljö

Beskrivningarna nedan av Nudåsen är skrivna utifrån som det är tänkt att byn såg ut 1973. För att beskriva byn 1941 kan du utgå från nedan givna riktlinjer men ge allt lite mer liv. Byn har då fortfarande bruket med många arbeten, det bor fler personer i den och det är helt enkelt lite mer liv.

Gården: Huset som karaktärerna skall bo i är en tvåvånings villa av 20-talssnitt. Den är helt rödmålat och ligger fint i skogen ner mot Kronsjön. Till gården finns det även ett stall, även om ingen häst har rumstrerat i det de senaste deceniumen. Istället är stallet likt många av rummen i huset fyllda med sparad bråte. Allt från gamla madrasser till dagstidningar till gamla bruksföremål som gått sönder finns att finna. Se Ankomsten för mer stämningsskapande element.

Badplatsen: Mitt i Nudåsen ligger bruksdammen där den södra änden av Kronsjön egentligen borde rinna. Istället dämde man i mitten av 1800-talet upp denna ände för att göra en lite fors till smedjans vattenhjul. Dammen och hjulet finns kvar även om smedjan inte längre brukas. Det är denna damm som kallas bruksdammen. Vid stranden, inte så långt från dammen så har byn anlagt en badplats. Det är en kort sandstrand på runt fem meter och en brygga. Botten är sandig de första tio meterna med sedan blir det dy. På vänster sida av bryggan ligger det stora stenar vilket gör att man bara kan dyka åt höger. Någon bybo kommenterar gärna detta och säger även att man länge har tänkt sätta upp ett räcke på vänster sida så ingen skall dyka åt det hållet, men det har inte blivit gjort. Mitt i dammen finns även badstenen som man kan simma ut till och stå på. Dammen är till två tredjedelar omgäldad av granskog och resten vätter mot byn.

Åppå Brukä och kapellet: Bredvid badplatsen ligger de gamla arbetarlängorna och kappellet. Denna sida av byn kallas Åppå Brukä för att på den plats där nu badplatsen finns, låg förut den stora bruksbyggnaden. Nu kan man bara se resterna av byggnadens stora väggar som sparats som en slags pelare man får gå mellan när man skall bada. Arbetarlängorna är ombyggda till något som liknar fem rödmålade radhus inbäddade i väldoftade syrener och buskage. Bakom arbetarlängan ligger även det lilla kapell som byn har. Under grönskande björkar ligger det vitkalkade stenhuset med mörkt tegeltak och ett litet torn i ena änden, komplett med ett rött staket runt sig.

Bruksgården: På andra sidan en äng från arbetarbostäderna sett, ligger bruksgården. De som bor i detta för Nudåsen pompösa hus är familjen Berglund. Det är en tvåvånings herrgård med gula fasader, rött tegeltak och vita knutar. Upp till dörren leder en fem trappsteg hög förstubro och på högra sidan av dörren sitter en klocka i mässing. Bakom huset under några lövträd står en ganska vanvårdad berså av syrener och bakom bersån ligger en fårhage. Möblemanget inuti är en blanding av de senaste

plastbruksföremålen och gammal kurbits. Alla ljusstakar i fönster och tavlor på väggarna följer en dala tradition men köksutrustning, damsugare och liknande är av modern kvalité. Huset känns dock nedgånget och som någonslags kompromiss.

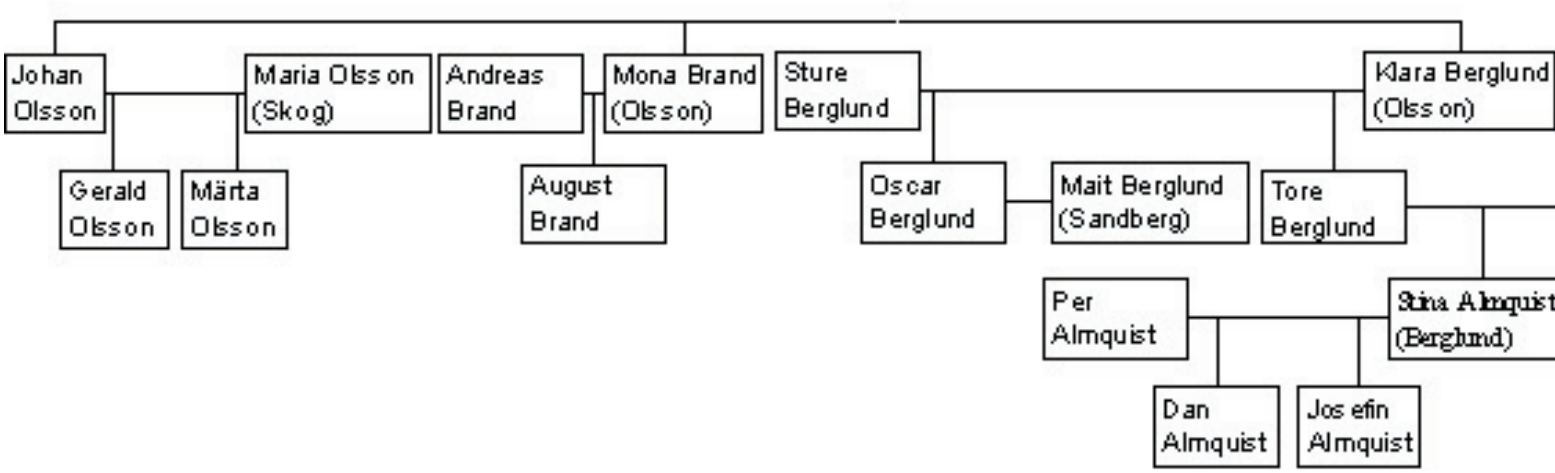
Logen: Mellan Herrgården kapellet ligger en gammal stenmurad ladugård. På baksidan av ladugården finns en stor fårhage. Nuförtiden är ladugården en blandning mellan ett lager för allt möjlig och en vintersovplats för fåren. På ovanvåningen finns logen som förr i tiden användes som dansställe. Nu är det lite bråte i hörnen men byborna håller ändå en viss yta fri ifall de skulle få för sig att festa lite.

Åsen med kägelbanan: Bakom bruksgården parallellt med fårhagen går en ås vilken en gång i tiden har namngivit Nudåsen. På åskammen går en liten stig och runt den växer växtligheten relativt fritt. Denna bit av natur fungerade förr i tiden, men även idag, som byns park där man tar avkopplande promenader och njuter av naturen. Det är mest tall och olika buskar som växer bland stenarna på åsen men med sjön som glittrar mellan träden är det ändå ett rogivande klimat. En tvåhundra meter upp på åsen ligger bruksgårdens gamla käggelbana. Runt denna byggnad är det en liten äng som nu är överfull av blomstrande smörblommor. Banan i sig är ett avlångt gult hus med röda knutar och tjärpapper på taket. Upp och ner på åsen från käggelbanan löper en gammal stentrappa och uppe på stentrappan finns en stenbänk där man kan sitta och titta ner på käggelbanan och sjön bakom den. Ytterligare femtiometer på åsen för en vidare till ett litet lusthus som nu är ganska förfallet. Till skillnad från käggelbanan som hålls i bra skick har färgen på det fyrkantiga lusthuset med tiden flagnat och bänkarna i det är ganska anfrätta av mossa och fukt. Går man längst hela åsen kommer man efter någon kilometer fram till en liten vit bro som löper ut på den så kallade kärleks ön. Där finns det en bänk som ett par kan sitta på och titta ut över den Nedre Kronsjön då de håller varandra i handen.

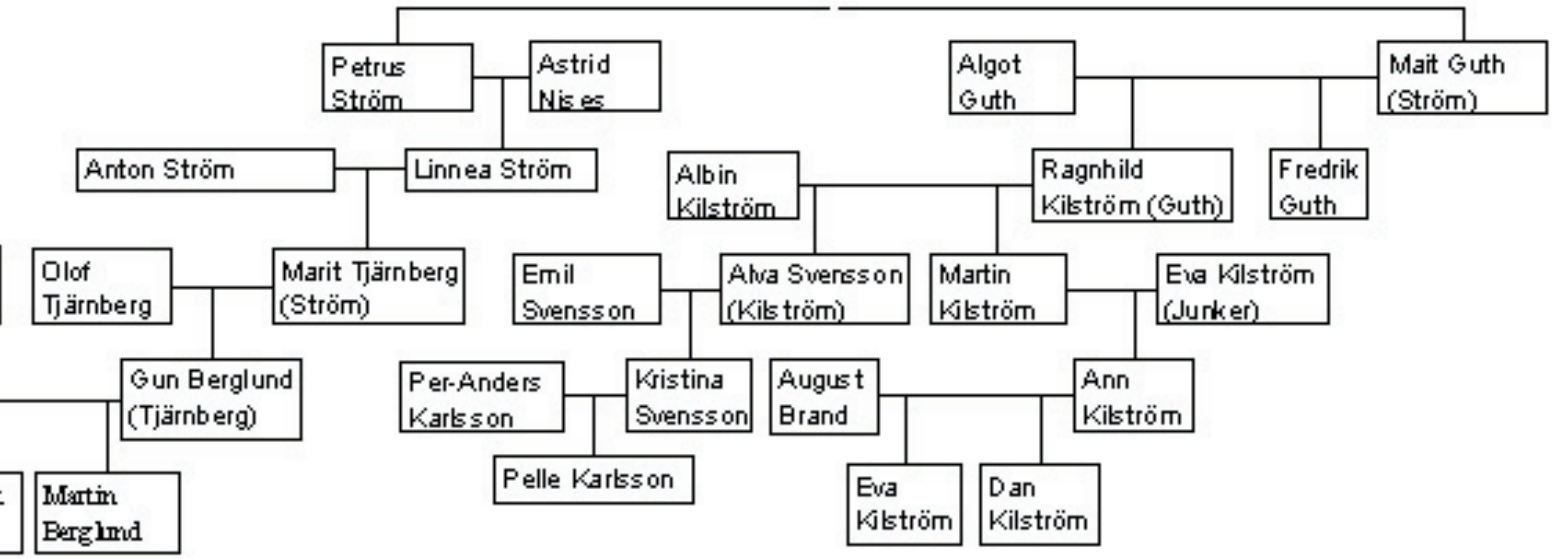
Märtas stuga: På norra sidan av byn går vägen mot Rättvik och en stig upp mot Nudåsens fäbod börjar på andra sidan av den vägen. Stigen sluttar brant upp för en sluttning i några hundra meter och man har därifrån en fin utsikt över själva byn. Efter ytterligare några kilometer längs stigen ligger fäboden där man håller några getter och kossor som på vintern delar ladugården med fåren i byn. Här i ett härbre bor också Märta Olsson. Möblerna i det nedgångna härbret är från förtiotalet och har sett sina bästa dagar. Tunga, mörka gardiner sitter över fönstren och hela inredningen går i mörkt trä.

Släktträd

Här nedan presenteras släktförhållandena i Nudåsen för spelledaren. Observera att detta släktträd inte kan visas för spelarna då det innehåller vissa hemligheter, som exempelvis August Brands relation till Dan och Eva. I framtiden skall vi göra snygga släktträd som kan visas för spelarna men i denna version får ni nöja er med denna halvtafliga. förhoppningsvis kan den hjälpa er i spelledandet trots bristande estetiska drag.



Karaktär	1973	1941
Stina Berglund, född 1954	19 år, ung, flörtig, intresserad, glad.	---
Tore Berglund, född 1918	55 år, bitter, missnöjd, ser sin ungdoms-kärlek i Eva.	23 år, charmig, självsäker, svartsjuk, vinnarens leende
Gun Berglund, född 1920	53 år, pratsam, retsam (mot Tore), nöjd, mammig	21 år, kär, känslosam, osäker
Linnea Ström, född 1883	90 år, krutgumma, pratar gärna väder och trevligheter	58 år, skvallergumma, koll på alla i bygden
Märta Olsson, född 1921	52 år, har svårt att ta hand om sig själv, sliten, hålögd, pratar om Gerald och Ann. Hatar Tore	20 år, sorgeslagen och hysterisk över Geralds försvinnande/död.
Kristina Svensson, född 1933	40 år, glad, lättpratad, lekfull, tar hand om sin Pelle 8år	8 år, lillgammal, nyfiken
Emil Svensson, född 1910	63 år, krum, grå, skarp blick	31 år, stressad, osäker, snäll



Kommentar
Kan hjälpa till att driva handlingen framåt 1973 genom att introducera nästa berättelse eller nästa berättare.
Om Tore träffar Eva kan hans gamla charmör tag för ett kort tag lysa igenom tills han inser att han inte längre är den han var.
1973 är det hon som har övertaget i relationen mot Tore, 1941 är det Tore som har övertaget. Låt gärna detta speglas i att Tore 41 beter sig illa medan Gun 73 ”hämnas”.
Låt henne prata fritt om alla andra karaktärer och skvallra på helt ohämmat. Hon vet allt men pratar inte om något allvarligt.
Använd gärna Pelle som vill leka som kontaktorsak till karaktärerna. Han kanske vill spela boll och drar med sig sin mamma Kristina.

Paustexter

För att ni under spelet skall kunna ta pauser utan att förlora stämningen finns det härunder paustexter som är menade att läsas upp när spelet skall upptas igen. Efter en paus, när ni skall starta väljer du som berättare en av texterna och läser upp den med känsla, sedan fortsätter du bara berättelsen som vanligt.

En pöl i tiden

Med åren har det blivit allt mer sankt vid Bruksgården. Någon borde ta och dika upp vid skogsbrynet innan sly och busk står över hela gärdet. Nya rännilar letar hela tiden sin väg ner över gärdet mot Kronsjön…

Bara de mycket okunniga tror numera att tiden är som en bäck eller flod. Vi andra vet att den snarare är ett delta: att den grenar sig och söker sig nya vägar, att den återförenas med sig själv, innan den söker tusen nya lopp. Somliga stunder rusar som det lilla vattenfallet som bryter fram ur den gamla mörkna fördämningen där smedjan en gång låg. Andra stannar till och blir små pölar, sjöar där tidens vatten rinner förbi, medan de står för alltid stilla… Sjöstrandens sluttning berättar om en sådan stund. En pöl i tiden.

Sprakande grönt

Nu som då under gråblå himmel. Nu som då tät skog. Men nu då?..

Som jag minns det var vi självförsörjande på potatis en gång i tiden. Då, sprängde blasten fram och färgade hela Jantorpsslänten i grönt och gräddvit. De som hade hälsan och intet annat för händerna hjälptes åt för en del av skörden, att sakna tid var det ingen som talade om. Nu smyger sig skogsbrynet ner mot vägen meter för meter, år för år. I ett tyst hot om att sluka den jord som en gång gav oss maten, gemenskapen och en plats i världen, en plats där tiden var vår. Torr sly och vide bereds väg. Nu som då under gråblå himmel. Nu som då tät skog. Sprakande grönt mot det gulgråa fältet.