

"DET EJER
INGA
HJORTRON
I ÅR ..."

FÖRF:

MATS GROMQUIST
JOHAN JONSSON
LAILA GLIDERS

Hela natten har Ni farit genom halva Sverige. Till Vilhelmina och plocka hjortron var det sagt att Ni skulle. Äntligen är Ni framme, det är bara någon kilometer kvar. Lillflickan sover tryggt därbak i bilen. Men vänta lite, det ligger något på vägen där framme...

Om scenariot

Det här är ett ganska lätt och förhoppningsvis lätt spellätt scenario. Men för att det skall fungera krävs det att du som spelare först läser igenom det. Börja med att skumma igenom det för att sedan läsa det ordentligt en gång till. Har du några frågor är det bara att ställa dom. Improvisera inte allt för villt om du inte vet vad du skall göra, utan fråga heller en gång för mycket i stället,

Scenariot är uppdelat på två delar; en tids plan och en plats del. Tidsdelen tar upp saker som sker, i de flesta fall oavsett vad spelarna än gör, i kronologisk ordning och helt och fullt ödesbestämt.

Plats delen tar upp olika platser och personer som spelarna kan besöka. Samt vad som händer vid de besöken, och vad de eventuellt kan tänkas finna.

Scenariot är som sagt var ganska lätt. Alla, utom kompletta klantskallar, bör kunna lösa det. Bara du som spelare sköter din sak.

Du skall inte vara orolig för att du inte begriper allt som sker. Det är meningen att det skall bli en final, och där skall de flesta frågetecknen och oklarheterna rättas ut.

Du skall heller inte bry dig om att det inte verkar vara ett traditionellt calle mysterium, utan bara något skumpt med den svenska mytologin. Även detta får sin förklaring i finalen, för det lag som kommer dit och lyckas lösa finalscenariot.

Själva scenariot går ut på att spelarna skall lösa några mystiska barnmord som har skett, och sker i trakten av Hvalsjö – den ort där de av ren otur beslutar sig för att tillbringa semestern med att plocka hjortron. Hjortron får de dessutom inga, eftersom de har ruttnat i år.

När de avslöjar mördaren friger de dessutom den falskt anklagade mördaren, en motorcykel härding vid namn Kenneth. Förresten den karaktär du som spelare skall ha i finalen.

Ganska smart kommer de dock att upptäcka att alla den norrländska mytologins kreatur härrjar här i trakten. Kanske det är de som ligger bakom morden? I vilket fall som helst, så ställer de till en massa jobb för våra modiga hjältar. År de listiga och undersöker sin omgivning, finner de nog dock att det inte är vittorna mm som har mördat ungarna, utan ett gäng elaka häxor, ledda av en elak gubbe vid namn August, som ligger bakom morden. Det är häxorna som har, medelst magi, framkallat alla monster och fulingar, för att genom den genomlistiga planen skylla i från sig.

Häxorna mördar barnen för att koka magiska drycker på deras fett, och för att allmänt kunna vara skitelaka. Det låter väl inte allt för svårt?

Utrustning - Gemensam.

- 1st sex manna tält.
 - 1st stormkök.
 - 1 veckas mat till fem personer och en hund.
 - 2st ficklampor.
 - 5st flytvästar.
 - 1st upplåsbar gummiflotte.
 - 2st fotogenlampor.
 - Karta och kompass.
 - 1st stor folkvängsbuss.
 - 25 l extra liter benzin.
 - 1st reservhjul.
 - 4st böcker (svamp, fågel och örт handbok, samt en bok om överlevnad i naturen)
 - 1st Golden retriver - Lasse, 1 år gammal.
- Lasse är glad och nyfiken. Spelas av spelledaren, men är ganska olydig, eftersom Raul som har uppfostrat honom inte tror på auktoriteter.

Dessutom får spelarna ta med sig vad de tycker verkar rimligt och som kan behövas när man åker ut i skogen, trädskon och naturen för att plocka hjortron. Påminn dem dock om att vad de tar med sig kommer med i bedömningen. (ursakta meningssbyggnaden.)

Sammanfattning av tidsplanen

<u>Tid</u>	<u>Händelse</u>
Ankomsten	Död katt äts av hund.
Framme	Köra fel, och fast. Träffa Egon.
Slutet av natten	Flickans dröm.
Morgon 1	Flickan är med barn. Grejorna utanför tältet spridda. Hunden borta. Bilen sönder. Hunden tillbaka - svansen bunden.
Förmiddagen	Mjölken sur.
Lunch	Myrlinär försöker ta flickan. Jätte i åskiken.
Natt	Kyrksändning. Egons död. Allt mögelbart möglar.
Dag 2	Som första natten, utom Egons död. Nu Egons gengångare i stället. Bortbytingen spökar.
Natt 2 och 3	De offras av häxorna. Alla dör.
Natt 4	

<u>Objekt</u>	<u>Beskrivning</u>
Polisen	Trevlig, lätt till skratt. Regen- erande. Har fångat "mördaren".
August	Ond gubbe. Har 2 tjänsteandar. "Fusktröllar". Barnlik i trädgårds- landet. Ledare för häxorna.
Morgan 1	Går och skräms i byn på dagtid. Saknar några barn - mördade. Har bortbytingar - barngrymheter. Xenofobi. <i>Ingen myös(k).</i> Häxor (svårhittade). August.
Förkortnet	Kyrkorna kommer att vältas.
Kyrkan	Fanatisk. Lestadian.
Prästen	Böcker om häxor, Pysslinar & knytt. Om mossas. Mossa i böckerna.
Biblioteket	
Bibliotikarien	Snäll men möglig.
Skogen	Vittror, oknytt, skogsrä, näcken. INGA jättar. Ev troll under sten.
Häxringen	Dagtid - skändas på egen risk.
Sjö	Natttid - konstig dimma, häxceremoni. Kolik med ålar med maggots.
Svenssons	Bortbytingsföräldrar. Myrligs föräldrar. Trötta. Ond bortbyting.
Egon	Vän. Gubbe. Hembrännt. Snyggt och prydligt. Dör. Filmjölk.
Myren	Inga hjortron.
Vårdcentralen	Konstaterar graviditet hos flickan. läker lite skador.
Bilreparatören	Romantiska sköteskor. Som på macken. Inget blir gjort, men inte dyrt. Stupida.

Sammanfattningsingang av åtser och personer:

Tidsplanen.

Framme:

Ankomsten:
Spelarna kommer farande i sin van genom nattén. Endast den utsedda föraren är vaken. Plötsligt får föraren syn på något föremål framme på vägen. Bilen bromsas in och alla utom flickan vaknar. Hon vaknar dock om inte alla viskar. Kvinnorna som känner till vägen vet att spelarna endast är ca en kilometer från målet.

Om någon spelare undersöker föremålet, som ligger ca 25m från bilen, finner denna att det är en död kattunge, halvt uppåten av den hund som sitter vid vägkanten och tittar på den, eller de, de spelare som undersöker kattungen. Hunden flyr dock om spelarna försöker få kontakt med den. Åter till kattungen, en lite nogrannare undersökning av den visar genast att dess ögon är genomborrade av två tandpetare. Ett synnerligen omänskligt hantverk som borde få lillflickan att bli synnerligen upprörd. Även kattungeliket borde vara nog för ett halvt hysteriskt anfall. Om inte föräldrarna (inte värnna) inser det, kan du som spelledare försiktigt spymga till dem en lapp om det. Kattungen är förövrigt sten död nära spelarna anländer, så det finns inget behov av något barmhärtighets dödande. Om de beslutar sig för att jaga rätt på hunden. Finner de den inte, men de hör mystiska tassande och prasslande i skogen. Låt dem trilla ned i ett hål om de inte vill gå tillbaka. Hålet är fyllt av vatten och döda fluglarver.

Ressan kan sedan fortsätta. De är snart framme och det är ingen idé att somma om.

Efter incidentet på vägen mot Hvalsjön, är våra hjältar nu äntligen framme vid stugan, tror de. Eftersom endast Marite och Ylva kan den sista vägen till stugan är det de som får visa den för föraren, om denne inte är en av kvinnorna själva.

Nu var det dock ett tag sedan de var uppe i norrland och naturligtvis kör/visar de fel väg. Få dock gärna spelarna att tro att de är på rätt väg, först åtminstände. Alltså, när de äker där på den där felaktiga, men vad de tror rätt väg, så smalar och smalar den allt mer. Till sist är den så smal att de inte kan fortsätta. Då först inser förhopningsvis damerna att de är på fel spår. De skulle ha tagit till vänster vid nästa avtagsväg i stället.

Tyvärr är den här vägen så smal att det är svårt att vändsa. Det krävs tre lyckade Driving slag i rad av föraren för att inte köra fast. Om de kör fast måste någon bege sig av till Egon, så han får dra loss dem med sin traktor. Lasse passar på att rympma medans bilen står fast. Letar de efter honom i skogen, hör de en massa konstiga ljud, som viskningar och fnissningar. I avstånd kan de dessutom höra någon form av konstig gång (det är trollen som sjunger). Går spelarna långt in i skogen så händer det som händer på platsen "skogen". Om de inte letar efter Lasse är han försvunnen hela natten, och återkommer då som han skulle gjort på Tidpunkt Morgan 1.

När spelarna hittar Lasse är han livrädd och gnäller.

Han vill ha tröst och värme. Annars blir han sur. Egon kommer efter ca tre kvart. Han drar lätt upp dem med sin traktor. Sedan bjuder han hem dem på kaffe, med kask. Om spelarna följer med honom, så kommer de till platsen "Egon". Alltså händer det som står på den platsbeskrivningen

Slutet av natten:

När de har äntligen hittat rätt avtagsväg, och letat sig fram till den stuga som de skall bo i, kan de ANTLIGEN (alla är MYCKET trötta) gå och lägga sig. Alla utan undantag sommar genast. Vill de av någon anledning hålla sig vakna, så måste de sätta under sin CON med en D20, för att inte sovna ändå av utmattning.

Förutom att alla somnar, händer inget annat dramatiskt och farligt den här natten (vänta dock bara till nästa natt) om de inte beslutar sig för att klampa runt i skogen. Då händer både det att de räkar ut för en slump skogs natt händelse, samt det att de trillar ner i ett hål fyllt av illaluktande vatten, och en ruttnande grävling.

En odramatisk sak sker dock: Alexandra får sin mystiska dröm. Ge nu genast henne det pappret med den drömmen.

Det första någon upptäcker på morgonen är Alexandra, som upptäcker att hon mår dåligt. Om Marite lyckas ställa en diagnos (Diagnose Disease, First aid, Spot hidden either zoology, en Skill, bara en, men en valfri), eller någon på vårdcentralen lyckas ställa en diagnos, kommer det genast fram att hon är gravid i sjätte månaden. Detta är synnerligen pinsamt och hemskt, speciellt som Alexandra inte har varit nära en man på det sättet, aldrig någonsin. Detta är naturligtvis en sak som bara hon vet, och det måste vara upp till henne att tala om för de andra spelarna att hon är oskuld, INTE dig som spelldare. Däremot kan du påminna henne om det med en liten lapp.

Medans och samtidigt som Alexandra gör sin förunderliga upptäckt, upptäcker den som först går ut, att alla de saker de har haft i bilen, ute och förvarade i hallen är spridda runt om stugan i en hel cirkel med radien 100 meter. Ingen har dock någon som helst aning om hur detta kan ha skett. Inga spår existerar, och ingen kan ha hört något.

Det bör ta dem ca 5 mantimmar att samla upp alla prylarna, samt att hitta dem.

När alla är upptagna med att leta och plocka saker, samt oja sig över att de mår inte alls bra, passar Lasse på att sticky! Om ingen häller uppsikt på honom bara försinner han. Annars kan någon ha chansen att springa ifatt honom.

När nu alt är som njävligast, så kanske någon försöker använda bussen. Denna någon kommer att bli grymt besvikten; bussen fungerar inte. Ett lyckat Mechanikal Repair slag avslöjar att det är kylaren som är spräck, förgasaren som är täppt och elsystemet som är utbränt. En sak som ingen hobby mekaniker utan verktyg kan laga. Envisas någon spelare ändå så hittar denne genst femtiofem fel ytterligare. Det är bara att improvisera fram knutar på kardanen och dyl.

Nu åter till den försvunne Lasse. Den eller de som begär sig (antagligen någon i alla fall) in i skogen för att leta efter jyckén måste sätta på slump i skogentabellen, innan de kan hitta honom. Observera att alla som går in i skogen skiljs från varandra och måste sätta separater. Det gäller dock bara nu, när det letar efter Lasse. Efter runda ävent på det här sättet, finner Lasse

Förmiddag

Spelarna förhoppningsvis välbehållna. Det är inte meningen att det i skogen skall döda dem. Bara skrämma dem lite grända.

Lasse är dock inte lika välbehållen. Han är ännu mer uppörd och behov av tröst än förra natten. Dessutom är det någon jäkel som har ^{slit} en knut på hans svans. Det är fruktansvärt grymt mot det stackars djuret och tydligan gör det fruktansvärt ont.

För att bli sitt gammla jag igen, måste Lasse få en spjälning av svansen och ett lyckat first aid slag.

I den här scenen är det mycket viktigt att spelarna verkligen får chansen att rollspela igenom alla de situationer som scenen innehåller.

Hetsa dem inte mer än nödvändigt, men lägg gärna dit att flera saker händer samtidigt. Om det krävs, så dela gärna upp spelarna i flera grupper, och spela med en i taget. Glöm inte att rollspela Lasse. Han är en mysig Golden retriever som ALLA verkligen älskar. Gör de inte de måste de ha misstolkat sina roller och det är ju synd för dem, men fortsätt du att spela Lasse snäll och gullig. När han gnäller skall de verkligentycka ~~synd~~ om honom.

Förhoppningsvis har du som speladare lyckats dra ut på morgonen jakt på Lasse tills nu. Nu är det nämligen tänkt att Lasse skall komma tillbaka frivilligt, men med svansen som sagt var bunden.

Lunch:

Nu är det dags att äta. Morgonens trasslande borde ha gjort dem rejält hungriga. Ett aber uppstår dock: mjölken visar sig vara sur. Det är konstigt eftersom det är tio dagar kvar till sista rekommenderade brukningsdatum, och det heller inte är rötmånd nu.

Säger spelarna att de inte dricker mjölk, och att de inte hade någon tanke på att dricka mjölk till maten, så är det saften som har möglat, eller ölen som har surnat, eller vad som helst. Bara idén går fram. De måste åta maten utan dryck, eller dricka filmjölk, som är det enda som har klarat sig utan att ruttna, till maten.

Resten av dagen:

händer inget speciellt. Spelarna är fria att uppsöka vad eller vem i eller utanför Hvalsjö de vill. Kanske till och med att de kommer på någon ledtråd.

Om de inte tar sig för något kommer ändå Egon och tittar till dem framåt eftermiddagen. Bara för att höra hur de har det och bjuda dem på lite kaffe och kask, för karlarna. Det där med att Egon kommer om de är oföretagsamma är till för att ge även klantskallar en liten chans att lösa scenariot. Det här är deras enda hjälp de får. Tar de inte den, förtjänar de att dö (du kan tryggt spela vidare till natt 4. De kommer inte att göra något konstigt).

Nu börjar eländet dra ihop sig. Hjälтарne skall nu uppleva den första hela natten i Hvalsjö - tillsammans. Vid 01⁰⁰-tiden måste Alexandra gå ut och få frisk luft. Havandeskapet gör henne lite illamående. År hon redan ute, så blir det lättare för dig. Följande skeer ute: Myrlingen (se beskrivningen på monster och varelser) försöker locka henne ut i skogen, genom att gråta och be om hjälp. Han säger att han har något viktigt i skogen att visa henne, som kan rädda honom. Han bönar, ber och gör sitt yttersta. Heist skall hon följa med ensam. Själv försöker han synas så lite som möjligt, eftersom hans ruttnande utseende kan skrämma henne.

Ute i skogen berättar han att han bodde hos en familj som hette Svensson. Hans mamma hette Anna och hans pappa ~~han heter Per,~~ Men så gick han vilse i skogen, och sedan kom det en gubbe och mördade honom (lägg in stort snyft och mycket känsla). Grabben är ju död och det vill han inte vara.) genom att skära halsen av honom. Myrlingen har ett stort skärsår på halsen kan man se om man tittar noga.

Om Alexandra fortsätter att följa honom ut i skogen, när hon har upptäckt att det är ett spöke hon följer efter, kommer myrlingen att fortsätta att gå runt med henne i skogen i flera timmar. Ånda tills solen går upp, då han springer gråtande sin väg. Hela tiden berättar han tådrypande historier hur roligt han hadde det när han levde, att han vill komma i en riktig grav och att han vill hämmas sin mördare.

Medans Alexandra knallar runt i skogen, borde de andra bli oroliga. Om någon ger sig ut i skogen och letar efter henne, så hittar han henne efter ca en halvtimmes letande. Myrlingen däremot har mystiskt bara försunnit. Vid 02⁰⁰-tiden råkar de som inte är ute, ut för några vittror som vill bråka. De kommer att kasta ner saker genom skorstenen, bulta på dörren och vilja komma in, men när någon öppnar är det ingen där. Däremot kan de få en sten eller dyl i skallen. De bråkar allmänt och är osynliga i ca en timme, eller till dess att de tröttnar.

I gryningstiden strax innan solen går upp, kan någon se något stort som går borta vid horisonten. Det är en jätte. Han är ungefär 20m hög, och träde.. ungefär 1u.

Detta innebär att man kan se ungefärlig halva jättens kropp sticka upp ovanför träden. Om någon av de som ser jätten använder en kikare och tidigare har sett myrlingen eller familjen Svenssons bortbytning, känner de genast igen samma ansikte på jätten (sic). Jätten lämnar dock INGA SPÅR. Om spelarna på natten, eller senare på dagen, söker upp den plats där de tidigare såg jätten, finner de absolut INGENTING. Däremot visar sig platsen vara i närheten av den stuga där August (den elaka häxmästaren) bor.

Den första natten vänts dessutom bykyrkans torn av barnen i byn. Spelarna är de enda personer som har en chans att vara vittnen till händelsen, förutom Kenneth (den fängslade "mördaren") som har sett en massa mystiska saker ske i byn. Allt utfört av ungarna (Se platsen Byn). I natt ser han hur ungarna samlas, och samtalar om att äntliggen utrotas kyrkans otäcka klang.

I natt dör också Egon, och även här är spelarna de enda vittnena som kan förekomma. Egon har supit till lite grända på sitt utomordentliga hemkördta brännvin, och därifrån glömt att ställa ut välling till vittrorna. Vittrorna blir sura och börjar skrämma honom genom att kasta sten mot huset. Då blir Egon arg, tar sin älgstudsare (han har inte licens) och går ut för att lära vittrorna veta hut. Vittrorna blir rädda, skrikar högt av skräck. Sedan blir de arga och skjuter honom med en pil. Pilen träffar honom i hjärtat och han dör omedelbart. Den dödande pilen är av flätad tistel och försedd med en spets av flinta.'

Ingen av spelarna kan hindra detta skeende om de råkar befina sig hos Egon (det är troligt, eftersom han är mycket gästfri och har många intressanta historier att berätta), Om de bestämmer sig för att inte dela Egon i hans drickande, kan de absolut inte stoppa honom att dricka. Då blir han arg, och tycker att "här skall inga Stockholmare komma och lägga sina välpolerade näsor i blötl". Passar det inte kan Ni gå". År han sedan väl onyxter så blir han stark som en björn och ~~G~~anska lätt att reta. Ingen skall stoppa honom att lära vittra veta hut!

Alla dessa scener måste verkliga rollspelas. Allt bygger på ett b och kontr .erat rdispel från din sida. ~~B~~

Natt två till tre:

Dag 2:

Den här dagen händer inget speciellt. I stället har spelarna en chans att undersöka alla saker, och fundera vad det i helvete det i gentilgen var som hände i natt. Något borde de i alla fall ha råkat ut för.

En sak händer dock, men den sker långsamt under nästan hela dagen. Allt de äger som kan ruttna, eller mögla - ruttnar eller möglar. Det med en sådan hast att vid 15⁰⁰ har de blivit totalt förstört, eller oätbart.

Saker som påverkas är till exempel böcker, mat, smink, flytvästar, datorer, kartor, gummi, reservkläder mm. Det enda som inte påverkas utav det som kan påverkas är de kläder de har på sig, och eventuellt de saker som de hade glömt i bilen om de kört den till värstadens. Däremot påverkas den mat de håller på att laga och de böcker de sitter och läser. År det biblioteksböcker så möglar de dock inte förrän i morgon morgon. Detta för att de skall ha en rimlig chans att hinna läsa igenom dem.

De här nätterna händer samma som som i natt tre. Vittorna bråkar med de i huset, myrlingen vill! gå runt med folk i skogen och jätten klampar runt vid horisonten. Du kan dock gärna byta lite tider, eller uppträddet på mostren. Jätten kan till exempel sjunga och dansa den här natten, istället för att bara knalla runt.

Två saker ~~k~~ slår dock: någon gång under någon eller några av nätterna kommer Egons välnad och är arg på dem för att de inte räddade honom. Han käftar och skäller på dem. Kaller dem låta stadsbor utan stake och allmänt förlämpar dem tills han tröttar, eller blir mothugen nog. Då blir han trevlig och berättar jägar-historier så att de inte kan sova (spöken behöver inte sova). Lämpligast är att säga att de har sätt en stor björn i trakten eller hitta på något annat som lockar bort honom.

Någon eller båda nätterna kommer dessutom en, eller flera bortbytingar från ~~PC~~ och busar med stadsborna. De spelar hartsfiol, plågar hunden, krossar rutor och kastar in döda katter genom skorstenen med mycket mera. Allt bara för att rejält jäklas med PC-na. Om de av någon idiot släpps in i stugan, beter de sig först ordenligt och trevligt. tjatar kanske lite väl mycket om soft och kakor, men annars helt ok. Efter ungefär fem minuter blir de dock helt för över djäkliga. Antagligen försöker de bränna ner huset och ta alla saker från spelarna. Sedan sticker de. Specielt om de blir hårt åtsatte. De är ganska fega och klena.

Ingenting alls som Svenssons lilla Per. (myrling/bortbyting).

Nu har turen äntligen kommit till dig som spelldare att få vara sadistisk mot spelarna, om de inte har klarat scenariot och det är speltid kvar.

Den här natten har häxorna nämligen beslutat sig för att de utgör ett hot, eftersom de vet alldeles för mycket.

Nu skall de offras till den onde själv. Han som bor under jorden alltså och har klövar och rött getskägg.

Beffinner de sig vid häxringen är allt lugnt, då är det bara att dra med dem i ceremonien, och sedan hugga huvudet, sprätta upp dem eller stycka dem i hundmatsstora bitar, allt efter din personliga smak och lägning.

År de hemma i stugan, eller någon annan stans och virrar, kommer det dock några häxor först och kidnappar dem. Bakbinder dem och för dem till häxringen.

Den enda plats de kan vara på och vara säkra, är hos eller på väg till August. Då borde de trots allt klara scenariot och är förtjänta av en sportslig chas.

Häxorna anförs av August och det är han som är ceremonimästare. Precis innan de skall dödas kan inte August hålla sig,

utan berättar hela sin fantastiska plan på att mörda småbarna och sätta upp en ny och värdsomspänande häxkult genom de krafter de skall få från djävulen. Bre på ordentligt.

Dessutom berättar han att det är de som har framkallat alla mytologiska varelser, för att på så sätt kunna dölja sina mord bakom en helt logisk kullis.

Sedan är allt upp till dig. Hitta på en så bra offerceremoni som du kan. Det är de värdar. – Lycka till!

Polisen och Polisstationen:+ Kenneth:

Poliskonstapeln heter Emanuel Bergström. Han är en glad och mycket vänlig polis, som gör allt för att trevliga turster skall trivas. Bara de inte är hulliganer och ungdomslegister. Han skrättar lätt och gärna, för även de sämsta skämt, och hans skratt är ett gemyltigt hå hå - skrockande. Den enda han inte är trevlig mot är "mördaren" Kenneth Kvist. Kenneth behandlar han ungefärlig som man behandlade Rambo i first blood. Alltså i en kall cell, med lite mat och dagliga sprutningar med vattenslangen.

Konstapel Bergström har nämligen en egen teori, som han gärna berättar för andra, om vem som är mördaren. Eftersom morden är en ny företeelse, är det antagligen en nykomling till byn som ligger bakom dem. Kenneth är ny i byn och dessutom är han en känd läglist från Mora. Att han åker runt på en trafikfarlig motorcykel gör inte hans sak bättre.

Konstapel Bergström är alltid mycket vänlig mot spelarna. Det enda han inte gör för dem är att ändra sin mordteori, förrän spelarna kan skaffa fram bevis om mottätsen. Kommer de och säger att det är monster eller häxor som ligger bakom morden skrockar han bara och säger "Ja ja, hö hö, kan NI skaffa fram bevis för det måste jag väl tro er men nu vet jag vem mördaren är."

En till egenhet hos konstapeln, som spelarna upptäcker om de går till attack mot honom, är att han regenererar. Han kan nästan inte dö. Ingen vidare förklaring till detta ges, men Kenneth har märkt det när han slogs med Emanuel vid fängslendet.

Status:

STR 16, Con 17, Size 13, Int 7, Pow 9, Dex 16.

Hit Points 15 + 4P regenerering/SR.

Vapen: Näve 60% D3+D6. Battong 50% 2D6. Pistol 40% D6-3ggr/SR

Hur polisstationen ser ut, är upp till dig som spelldare. Den skall dock innehålla ett häkte, där Kenneth sitter, och ett litet pentry där Bergström brukar sitta och dricka kaffe med wienerbröd.

Nu några ord om Kenneth. Det är den karaktären du som spelldare sedan i finalen skall få spela, så lägg in lite värme i honom om jag får be.

Kenneth är en ung man på 23 år sisöär. Han är en fri männska och hatar alla förbud och myndighetsperschner. Ranske på grund utav de tråkiga erfarenheter han har haft med dem i sin hembygd - Mora. Där kom han tidigt i kontakt med polisen och allt vad de sociala heter, eftersom han trots allt är född rebell. Därmed inte sagt att han är en ond männska. Inte alls. Kanske snarare anarkist.

Innan den här incidenten inträffade kuskade han land och rike runt på sin Harley Davidson, som han har vunnit på poker av en pundare i Borlänge. Hade det inte varit för den här hjärndöda polisen hade han varit vid nordkap och sett på solen vid det här laget. Det var dit han var på väg. Försörjande sig med ströjob och solovårande på vägen.

Om du har sett filmen Rumble Fish och iakttagit Motorcycle boy där (huvudpersonen), så vet du vilken förebild vi har haft för den här karaktären.

Kenneth Kvist är förutom motorcykeln, intresserad av filosofi, och anarkistisk politik. Anarki av det slaget som bygger på personligt ansvar och solidaritet med de svaga.

Karraktären som sådan borde passa Alexandras sökande och romantiska läggning. Det är tänkt så i alla fall. Själv tycker Kenneth att Alexandra är mycket trevlig och är den enda ljusglimten här uppe i norrland, förtom midnattsolen, men den har ju inte börjat riktigt ännu.

Han uttrycker sig gärna med sådana poetiska omskrivningar. De faktta man kan få ut av Kenneth om man pratar med honom (inga problem med att få tillstånd av polisen för det!) är att det är något skummt med barnen i byn. De är onormalt grymma.

Efter första natten kan han dessutom tala om att han såg några ungar samlas, och de talade om att göra något elakt med kyrkan. De skulle bli av med den där hemska klockklangen för alltid.

August Lundvall har alltid varit något utav Hvalsjöjs original. En ständigt ilsken och elak gammal gubbe, som brukar gå runt och terrorisera byn med sina sura kommentarer och gammala skrock. Han är inte speciellt omtyckt av någon, men trots det godtagen som något av byfåne.

Han går alltid klädd i gamla kläder som han aldrig har bytt. Det är en lång rock som han har ärft av sin far. Från början var den vit, men nu mest skitbrun, långa trasiga kragstövlar och en trasig hög hatt, med en fjäder i. På händerna har han stickade fingervantar med fingrarna avklippta.

August tror på all form utav skrock, samtidigt och i sin egen bissara blandning. På den senare tiden har han dock varit mer odrägligt skrockfull än tidigare. Det beror på att han nu äntligen har slutit en pakt med den onde själv och på så sätt äntligen har blivit en äkta häxa. Det är naturligtvis en sak som han håller mycket hemlig för folket i Hvalsön.

Han har lyckats samla kring sig en liten grupp av fanatiska häxor. De brukar hålla hemliga riter i en häxcirkel inte långt från spelarnas stuga. Det är under dessa ceremonier som de brukar frammana nya vidunder och mytologiska varelser. De har dessutom kidnappat och på annat sätt lurat till sig en massa barn, för att kunna mördha dem och utvinna magiska förmågor ur deras ifett. Det planerade de att skylla på vittrona och trollen. I august förvridna verklighetsuppfattning eksyssyterar sådana väsen, och han tar det som en självtålighet att alla andra tror på dem med. Han har bara skaffat fram lite fler av dem. Nu är de naturligtvis takssamma för att polisen har gripit Kenneth Kvist för deras mor, och de gör allt för att blåsa upp en hatstämma mot honom i byn. Lynchning är ett bra sätt att bli av med obehagliga vittnen.

Barnen de har mördat och offrat har de ersat med bortbytingar från trollen, som ser precis ut som de riktiga barnen, förrutom en liten svana, man kan se om man klär av dem näkna. Däremot beter de sig inte som de riktiga barnen. De är mycket vildare och elakare än sina förebilder.

August bor ute i en stuga i skogen. Inte långt ifrån den plats där spelarna kan ha sett jätten klampa omkring. Att han bor i en stuga och var den ligge är välkän-

fakta i byn, och spelarna skall inte ha några som helst problem att hitta dit om de bara frågar sig fram. Till och med August själv kan svara på var han bor, eftersom han känner sig ganska säker på sin maskering som bytok.

Hemma hos August: han bor i en liten fallfärdig stuga, långt från alla riktiga vägar och all redlighet, alldeles på stranden av en synnerligen blöt myr.

Trots att stugan är i sådant risigt skick, med massor av skräp och avfall samlat utanför den, har August en välvårdad rabatt utanför den. Den består av de mest förtjusande röda rosor och vita lillor. Den sköter och skyddar August med all den omvärdnad som han stuntar i allt annat. Det är nämligen i den som han gömmer de barnlik som han har dragit på sig.

Inne i stugan är allt en hemsk smuttsig och illaluktande röra av gammila matrester och huckspokus matrial. Bland högarna av skräp kan man hitta burkar med flugsvamp, döda katter, ormtungor, grodslem och allt annat som en kreativ häxa kan behöva. Dessutom en stor eld med en ännu större svart kittel hänger och kokar, med något obeskrivligt ärtssoppelkhande innehåll. Om någon spelare smakar på det kommer denne genst att bli alvarligt sjuk i hemska krämper.

August har dessutom två stycken osynliga tjänste andar; med vars hjälp han kan kasta hemskta trollformler. August känner dock inte till dem, utan tror att det är han själv som kastar formlerna runt sig, när det istället i själva verket är tjänsteandarna som utför August befälningsar. Tjänsteandarna är som sagt var två styckna och osynliga. Annars ser de ut helt och hållet som vanliga mänskcor. Så om man rör vid någon av dem känns det som en vanlig naken mänsk (en man och en kvinna). Att det är bara två stycken innebär att August bara kan göra två magiska saker samtidigt. De är dessutom inte starkare än vanliga mänskcor, så om det är allt för tungt klarar de inte av det heller. En annan inskränkning i deras handlande är att de heller inte lämnar August tomt. Därför kan inte August trolla i byn. Han tror dock att han kan trolla där, och brukar med förkärlek gå runt och ösa magiska hotelser över folket i byn.

Det som August brukar använda andarna till är att röra om i sin stora magiska gryta. Att hålla fast folk, att förvandla dem till grodor genom att andarna knuffar dem bakom stugan och kastar fram en groda i stället. Han kan också få saker att attackera och flyga runt och han kan stoppa kular med deras hjälp (något som naturligtvis dödar anden i stället).

August tror dock som jag nämde tidigare att det är han som troller och använder därför hemiska trollformer och kastar kycklingen och gammal vitlök kring sig. Han använder hemiska eder i stil med "Nu skall du icke kunna röra dig med, du åbäke av en åsna och avföring från en älg. Må du för alltid och all evinnerlig framtid vara förstenad!" – samtidigt som en ande håller fast offret.

När spelarna kommer till August, råkar hanstå och böta i sin rabatt. Han blir genast nervös och försöker dra sig in i sin stuga. Han är inte van vid att folk kommer hit och därför uppräder han något osäkert till att börja med. Efter ett tag blir han dock allt mer stuy i korken. Det enda vettiga att göra med August är att på något sätt försätta honom ur stridbart skick. Då kan man tvinga honom att erkänna sina stordåd. Han skäms inte över dem och räds varken lag eller rättvisa. Han tror att han kommer att bli frikänd, som mentalt otillräknlig. Om spelarna dödar honom kan de fortfarande få bevis om hans brott genom att helt enkelt gräva upp rabatten.

När de har varit hos August i ungefärlig en halvtimma, eller när de ämnar ge sig därefrån, kommer det en liten flicka. Hon säger att hon heter Sofia och att hon är sju år gammal. Hon brukar gå ut i skogen och leka för sig själv. Idag fick hon en plötslig ingivelse att gå hit och leka med en snäll farbror som skulle finnas här. Sofia är naturligtvis August senaste tilltänkta offer. Det var för henne han höll på att gräva en ny grav i rabatten. Lisa blir rädd när hon får veta vad för sorts gubbe August är och hon vill hem till mamma och pappa. Hon gråter och är rädd. August kacklar och är sadistisk.

Stats på August:

STR 6, CON 8, SIZE 7, INT 6, POW 21, DEX 17.
Hit Points 7.

Vapen: Spark 70% D6-D4, Kasta saker 50% D3, Magi 100%.
Skills: Ducka 85%, Occult 50%, Debatera 25%.

Stats på Andarna:

STR 17, CON 12, SIZE 9, INT 1, POW 1, DEX 22.
Hit Points 10.

Vapen: Näve 50% D3+D4, Kasta saker 75% D3,
Hålla fast 95% STR 17, Knuffa 95%.

Stats på Sofia:

STR 5, CON 10, SIZE 5, INT 8, POW 7, DEX 12.
Hit Point 7.

Komm ihåg att August skall spelas äcklig och kacklande. Han har bara två "spells" i taget och att Sofia skall vara söt och oskyldig.

Har vår modiga hjältar väl kommit så här långt skall dom inte behöva ha några större problem att hitta barnliken i trädgårdsrabatten. August har tydligt hällit på att gräva ganska mycket där.

Sammanlagt är antalet barnlik *läjgo* (20) stycken, inklusive Svenssons lilla Per, som också ligger begravid där.

Den heter Hvalsön och ligger inte långt från Villhelmina. Trots det är det ont med kollektiva transportmedel, och befolkningen är i stort sett beroende av bil för att ta sig fram. Därför är det en stor katastrof för spelarna när bilen går sönder. Som tur var i oturen har byn dock de flesta av civilisationens nödvändigheter, som t ex bilverkstad, bibliotek, vårdcentral och naturligtvis både polis och kyrka. Allt som behandlas under speciella rubriker i scenariot.

Dessutom finns post, apotek och matvaruaffär i byn (VIVOS hemgrossisten), etablisemang som PC'na kan tänkas besöka med som inte tas upp speciellt, utan är upp till dig som spelare att beskriva.

Hvalsöns befolkning lever mest på socialen, skogen och på de företag som ligger i Villhelmina. Fruarna gör hemarbetet på dagarna medan männen kan pendla många mil till arbetet. Men i den här tillsynes fridsamma byn lurar skräckten stracks under ytan. Sju barn har de senaste två månaderna under mystiska förhållanden försvunnit. Polisen har genom stora ansträngningar lyckats både hålla pressen utanför och alldeles nyss fångat den troliga mördaren. En känd motorcykellegist från Mora.

När spelarna kontakter byborna är de först svåra att få kontakt med. Man kan säga att de andas något av lite överdriven främlingfientlighet. Spelarna måste göra något för att få deras förtroende, som t ex berätta jägarhistorier, eller något annat som får dem att liksom flyta in i mängden. Sedan kan de ha långa och inte alltid så givande samtal med byborna, eftersom de älskar att tala. Speciellt att skvalra om allt och alla.

Följande nyttiga fakta kan spelarna få fram:

- 7 barn har försvunnit. De är nog mörda.
- Mördaren är funnen. Han är en känd gangster från Italien.
- Trollen har dödat en varg i skogen.
- Hjortronen är sällsynta i år.
- Surströmmingen lärt visst bli bra i år.
- Egon har bra hemkört.

- skolfröken Rossenbers lilla kattunge har försvunnit, och hon skickade ut alla barnen att leta efter den.

- Ungarna har förresten varit jäkligare än vanligt. Skolan borde få rätt att slå ungar. Det gör vi ju hemma.
- Prästen har blivit mer religiös på sista tiden..
- svenska lilla Per har blivit helt hemsk mot...sina för-äldrar, en riktig liten djävul har han blivit.
- Det förgår mystiska saker vid en svampring bakom spelarnas stuga.

Förutrom att byns vuxna befolkning är lite svår att få kontakt med, och kräver lite jobb för att få ut något ur, så är barnen helt överhemiska. Det beror på att de flesta av dem har blivit ersatta med bortbytingar. Alltså elaka trollungar som bara lever för att göra sattyg. Om Alexandra, eller någon annan av spelarna, kontakter någon av byns ungar, kommer spelaren att bli utsatt för en massa oförskämdheter och eventuellt något bus. Ungarna tycker inte om vuxna (Alexandra räknas dit) och de vill vara elaka mot dem. Om skändningen av kyrkan har skett, så kommer de att neka till alla anklagelser och bara skylla ifrån sig. Eventuellt kallar de på någon vuxen om spellarna går för hårt åt dem. Då är de minsan änglar och talar om för den där vuxne personen hur elaka spelarna är mot dem.

Om spelarna letar överallt i byn på kvällen, natten eller tidiga morgonen kan de hitta tre - fem häxor, som smyger runt bland husen. Häxorna snor lakan på tork, täpper till skortstenar och tjumjölkar boskap, ungefärlig som häxor alltid har gjort i alla tider. OM häxorna upptäcker att de själva är upptäckta så går de till attack (se statsen för monster).

Vad som för övrigt sker i byn är en massa hyss av ungarna, som t ex hartsfiospelande, stenkastning, spik på gatan, plågande av djur och oförskämda snuskiga grafittimålningar. Även de barn som inte är bortbytingar tar efterbortbytingar, eftersom de blir ledare för barnängen. Alla ungar är elaka.

August brukar också vara i byn på dagtid. Han går runt på villatomterna och skrämmrar folk genom fönstren. Han går också runt på bygatan och i affären och skrämmrar folk med både snuskiga och skrämmande historier. Det kan vara historier om hur folk blir lemlestade, hur barn kan bli sterila om de leker med eld efter mörkrets inbrott och historier om Svart Sven från utskogen, som brukade halshugga folk och dricka upp blodet i deras ådror, för att öka sin brunst och dragningskraft på skogens alla vilddjur. Man säger att han avlade barn med vargarna, och hans söner lär ännu härja i skogarna häromkring.

Blir inte folk rädda eller äcklade av honom, kan han börja förbanna dem. Han kan skrika ut de mest utstuderade och långa förbannelseharanger, som alla går ut på att mottagaren skall få evig otur, förvandlas till en padda och samtidigt förlora all dragningskraft för det motsatta könet.

August är dessutom väldigt snål. Han bara tar saker, och betalar aldrig för sig. Inte nog med att han helt öppet själ ur affären, han tar också med förkärlek saker från folk. Specielt godis från barn brukar han sjöla.

Nu några ord till om de häxor man kan ha otur att upptäcka på natten. Förrutom att sno lakan, tjuvmjölka boskap, täppa till skorstenar, brukar de ha en vana att slå knutar på allt de ser. Egentligen är det ett sätt att skydda sig mot häxor, men August har talat om för dem att så gör häxor. Alltså gör de så. Eftersom de inte är magiska så skadar det i alla fall inte dem.

En annan egendömlighet med häxor, är att de får mjölken att surna. Det är en naturlag, och alltså är det båra på det viset. Det är t ex därför spelarnas mjölk surnar när de skall dricka den.

Det här döljer häxorna genom att stjäla all mjölk från bensimacken och handelsmannen. Det innebär att nära spelarna vill köpa mjölk i affären eller bensimacken, så finns det helt enkelt ingen. Handelsmannen och bensimacksförståndaren har visserligen märkt att mjölken är borta, men de har inte velat anmäla det till polisen, eftersom han har så mycket att göra nu med en mördare i trakten.

En trevlig bykyrka med en fristående klockstapel. Här finns inte så mycket intressant, mer än en massa gravar och annat sánt där som finns i de flesta kyrkor i hela Sverige.

Efter den första natten som spelarna är i trakten kommer dock barnen att ha vält klockstapeln. dels för att göra något blasphemiskt. Sådant gör nämligen onda varelser. Dels för att slippa höra klockklangen, en ton som torterar dem svärt och gör dem sjuka varje lördagkväll och söndag.

Runt den välvta klockstapeln kan man finna små fotavtryck, och på kyrkporten har någon ritat en snuskig avbildning av Adam och Eva (där Adam ser ut som prästen) fångade i en pinsam parnings situation. Den är spredad med metalliclack och prästen har ingenting som lyckas tvätta bort det. En sanneringsfirma från Östersund skall komma om en vecka och ta' bort det.

En annan ledtråd som ett spott hidden slag avslöjar är en massa utsprötade tuggummin och slängda kolapapper. I en buske kan man även hitta en bissar porrtidning från tyskland, där modellerna är klädda i gummi.

Prästen

Han heter Åke Mikaelsson och har alltid varit en vanlig hygglig högkyrklig brypastor. På den senaste tiden med alla dess ansträngningar har han dock blivit allt mer fanatisk. Frågan är om han inte har blivit någon av en Lestadian. Pastor Mikaelsson är mot all form av synd. Allt från sex till att kvinnor går med häret oskyddat.

Trots detta så är han en ganska trevlig man (55års gammal) och det går mycket väl att resonera med honom om tillståndet i byn och den allmäna uppluckringen av moralen och alla normer. Speciellt vad det gäller barnens uppfostran. Själv är han naturligtvis för agans återinförande.

Illdådet mot kyrkstapeln tar honom naturligtvis, och han vägrar gå med på att det kan vara barn som kan ha gjort det. Då tror han mer på att det kan vara spelarna, som främlingar som har gjort det. Hela förmiddagen efter vältningen av klockstapeln är han nästan helt omöjlig att kommunicera med, och spelarna får vänta tills eftermiddagen om de vill tala med honom. Han kan berätta samma saker som resten av innevårarna i Hvalsjön, förutom att han poängterar lite starkare de okristna dragen i de olika ryktena.

Biblioteket:

Bibliotekarien:

Ortens folkbibliotek är ett litet, men annars synnerligen ordinärt bibliotek. Här finns inga mystiska eller okulta böcker. Knapast böcker som överhuvudtaget tar upp några mystiska ämnen över huvud taget.

Det finns dock några få intressanta fakta att få fram. Mer om dessa nedan.

Det enda ickeordinära saken med biblioteket är att en stol del av böckerna är möggiga och mossiga. Ett spott hidden slag upptäcker det. Ingen förklaring ges till det och bibliotekarien har inte märkt det innan.

Förövrigt ligger ett jämtjockt lager av pappersdamm över lokalen, eftersom Hvalsjös innevånare inte är särskilt kulturella och därfor inte lånar några böcker.

Följande faktarubriker kan spelarna hitta (motsvaras av ett handout per faktarubrik). Ett lyckat Library Use - slag krävs för varje faktarubrik, och varje handoutsegrupp. Spelarna måste dessutom specificera vad de letar efter.

Ex. Alexandra letar efter fakta om häxor. Då slår hon ett Library Use slag, lyckas med det och får handouten som handlar om häxor. Inga andra handouts!

Här är rubrikerna:

- Alvor
- Troll
- Skogsränn
- Näcken
- Tomtar
- Häxor (ett är på engelska och kräver lyckat slag i Engelska för att fås.)

Vi rekommenderar också att du som spelledare läser igenom handouten, för att på så sätt få en bättre bild över hur de mytologiska varelserna uppför sig. Kom dock ihåg, att det bara är häxorna som har sann magi.

Han heter Henrik Lundblad, och är en smätt dammig lantsortsbibliotekarie. Det mest spänande han har varit med om är den stora bokmässan i Göteborg, som han var på i år. Den kan han prata i timtal om.

Henrik har blivit väldigt förslöjd och hopplös eftersom det aldrig är någon i Hvalsjö som kommer och lånar böcker. Börjar man dock prata med honom och tar sig lite tid att lyssna på hans berättelse från bokmässan, kan han bli riktigt trevlig och till och med hjälpa spelarna att hitta det de letar efter. År då spelarna tacksamma och trevliga kan han berätta rykten från byn. Förövrigt samma rykten som räknas upp under rubriken **Byn**.

Herr Lundblad är snäll, men virrig och slö. Han hjälper inte spelarna om de inte är trevliga mot honom.

Skill: Library Use 75%
Hit Points 12.

Skogen:

Skogen är av den där uråldriga och mossbetäckta sorten, där skägglavarna kryper hotande från grenar och den disiga solen gör lama försök att nå ner till de lägre lagren. I denna häxkittel av dofter, ljud och förnimmelser kan våra hjältar ha en del både otrevliga och intressanta äventyr.

Varje gång någon spelare går in i skogen, lite djupare än till skogsbynet, men för den skull inte alls för långt in, skall du slå på den passande tabellen. Dagtabellen för daginträden och natttabellen för natten. Enkelt va?

Dagtabellen: (slå D100)

01-10 Trillar ner i ett hål fyllt av gyttjigt vatten.
11-20 Går vilse i en timma - slå igen.

21-45 Mötter Näcken vid en bäck - Se Varelserna.

46-70 Mötter Huldran - Se Varelserna.

71-80 Upptäcker en trollamilj under en sten. De går inte ut för då förvandlas de till sten. Men de sjunger hemska visor ändå.

81-86 Några bortbytingar busar med spelaren/na. (hitta på själv.)

87-93 Spelaren vilar till på en vittrastig. De blir arga men förblir osynliga. - se Varelserna.

94-98 Hjälten kliver ner i ett underjordiskt vittrahus. Fem stycken fly förbannade vittror flyger fram och anfaller fridstöranen.

99-00 Slå D4 ggr på tabellen. (extra!).

Natttabellen: (slå D100)

01-10 Trillar ner i ett hål fyllt av gyttja och döda fluglarver.

11-30 Går vilse i en timma - slå igen på tabellen.

31-45 Mötter Huldran.

46-60 Mötter näcken.

61-70 Spelaren vilar på en vittrastig - se ovan.

71-75 En hjälte klämpar i ett vittrahus - se ovan.

79-86 En spelare försöks bli bortlurad av en bortbyting.

85-93 Upptäcker en trollamilj på vandring - se Varelserna.

98-00 Slå D4+1 ggr på tabellen. (Extra)

Detta är häxornas hemliga mötesplats. Om spelarna kommer hit på natten upplever de den hemliga och farliga ceremonin som finns beskriven på ett separat papper. Läs upp det i så fall, men kom ihåg att spelarna hela tiden kan avbryta dig för att göra något dumt. Om de gör sig synliga för häxorna kommer de ovilkorligen att bli dödade och offrade på det grymma sätt som beskrivs i natt 4.

Om spelarna kommer hit på dagen kan de göra lite mer fredliga iakttagelser och kanske få otur på ett helt annat sätt.

Följande saker kan upptäckas med ett antal på varandra följande lyckade Spot Hidden - slag:

- Det är en cirkel som har uppstått genom att svampar växer i ring här.
- Ett stort antal människor har gått runt i en cirkel här. De har trampat upp gräset kraftigt.
- Någon konstig doft finns här.
- Det är torkat blod i cirkelns mitt.
- Det finns inga insekter här.

OM flera spelare letar här, kan de upptäcka var sin sak. Ta sakerna i ordning. Om någon hittar något kan den spelaren fortsätta att leta och hitta fler spår.

Om någon spelare hädar ringen, genom att t ex sparka eller på annat sätt förstöra en svamp, eller urinera i ringen, eller genom att ställa sig upp och hoppa i ringen, vissa eller något annat blasphemiskt, så kommer den spelaren att drabbas av häxornas förbannelse.

Den går ut på att hädaren blir lös i magen, scenariot ut och att han får minus 15% på alla täringsslag. Förrutom slumptabelsslagen, då han får +15% istället.

Spelaren får dessutom onda förningar med jämna mellanrum. Det fixar du som spelledare genom att skicka ulycksbådande lappar med jämna mellanrum. OBS! Det är inte frågan om spådommar, utan bara pessimism!!!

Sjön är en fin bad och dyksjö. Eftersom vi utgår ifrån att spelarna till att börja med inte ihärdigt går runt och letar ledtrådar, utgår vi ifrån att någon någon gång kommer att gå ner i sjön för att bada. Där kommer den spelare som gör det att få sin livs chock.

Vattnet är vatten från myren. Det betyder att det är fyllt av humus. Alltså är det tämligen brunt och svårigenomskinligt. Men det är på inga sätt ohälsosamt. Tvärt om är det faktum att det har siltsats genom en myr en garanti för att det är ett mycket rent vatten.

När så en spelare boda eller dyker i sjön, kommer den att sparka in i något, eller dyka in i något. Det är mörkt och svårt att se vad det är. Man måste dyka ner för att se vad det är. Det enda man känner när man sparkar vid det är att det är hårigt, mjukt och eftergivligt.

Om någon dyker i vattnet, eller dyker ner för att se vad den har sparkat i, kommer den spelaren att dyka med huvudet först in i en genomrutten kobuk. Boken är fylld utav ålar, som lever av den döda kon. Personen i fråga måste genast slå ett SAN-SLAG och riskerar att förlora 1 eller 1D8 sampaäng. Tar man upp en ål och undersöker den, så spricker den. Den visar sig vara fylld utav likmaskar (maggots, fast större), som i sin tur spricker och visar sig vara fylda av grönt var! Detta ger ett nytt SAN-SLAG med förlusten 1 eller 1D6 poäng.

Egon, eller någon annan bybo, kan berätta att det inte lever ålar så här långt norrut i Sverige, och att spelarna antagligen har sett i syna. Egon kan dessutom berätta att kon tillhör Svensson.

Om någon fiskar i sjön, kommer draket eller mettkroken, ideligen att fasna i kokadavret. Man måste dyka ner och undersöka vad det är. Sedan får du kula spelledeare.

Det är synd om familjen Svensson. Inte nog med att Annas och olles lilla son Per egentligen har blivit brutalt mördad utav August och hans häpack. Per har blivit ersatt med en bortbyting. Dessutom den värsta bortbytingen av de alla.

Svenssons bor i en villa lite utanför Hvalsö. De har några djur i en liten lagård. Annars försörjer de sig på att Olle arbetar i skogen och Anna gör hemsynt för försäljning. På den sista tiden har de dock inte kunnat arbeta eftersom Per har blivit så bråkig. De får lov att passa honom i skift, eftersom han aldrig får lämnas ensam. De har prövat med många barnvakter från trakten, men ingen har stått ut längre än en dag. Nu är de desperata och är villiga att erbjuda Alexandra 80 kronor i timmen, bara hon tar hand om Per en dag. Om Alexandra är dum nog att ta det erbjudandet, kommer de och du att få en jobbig fortsättning på scenariot.

Per är den mest bråkiga och elaka unge du kan tänka dig. Han försöker att med berätt mod döda spelarna genom att kasta blomkrukor och leksaker på dem, så fort de går innanför dörren till Svenssons. Sedan i fortsättningen sparkar och smäddar han dem hela tiden. Han har en barnkammare där allt är trasigt. Det är förrört mycket i huset. Förräldrarna beklagar sig över sin son, och är mycket trötta på honom. Trots det älskar de honom och om en spelare blir arg på Per och skadar honom, kommer de att upprätta arga och be de gå sin väg. Om en spelare dödar Per (kom iihåg att han blir en slemhög då) kommer de tro spelarna på att han är en bortbyting, och inte ringa polisen.

Har de inte talat om att han är antagligen en bortbyting, kommer föräldrarna att ringa polisen och anmäla dem för mord. Spelarna hamnar i fängelse och scenariot är över.

Anna och olle beklagar sig också över att en ko har försunnit. Det är per som har dödat kon och slängt den i sjön. Spelarna kan om de har tur hitta kon.

Per Stat: (Som en varelse)

SIZE 6. Vapen Spark 50%, 1D3, Slag 75% 1D2, Kast 40% 1D4
Hit Points 12, dock ingen skyddshud på 2 poäng.

Egon är en gammal vän till Ylva och Marites familjer. De har planerat att besöka honom, när de ändå är här i Hvalsjö. Egon vet om att de skall komma upp, och om inte de kommer och besöker honom under dag 1, så besöker han dem framräkt eftermiddagen. Han bjuter hem dem på kaffe och lite kask för karlarna. Mer om Egons kask nedan.

Egon är en folkkär folkpensionär. Han kan berätta många gamla jägarhistorier, om hur han på de mest fantastiska sätt både har skutit älg och björn. Bred som spelldare på nästan hur mycket som helst. En gång har t ex Egon dödat en älgjtjur genom att smyga på den bakifrån när den stod och pratade med en ko i hagen. Sedan dödade han den genom att hoppa upp på dess rygg och rida den rätt in i ladugårdväggen. Du kan hitta på egna liknande historier.

Egon har ett välskött litet hus i utkanten av Hvalsjö. Allt är mycket välvästatad där. Icke ett damkorn inneomhus och gräsmattan är som klippt med en nagelsax (faktiskt är den det av Vittorerna). Ladugården han har är extremt ren och djuren är ständigt välmjölkande, ryktade och med vackra flätor i man och svans. Det hela är lite konstigt eftersom Egon är en ensam ungkarl och själv lite slarvig både till klädsel och sätt. Ylva och Marite vet att det aldrig har varit så prydligt hos Egon tidigare.

Han förklarar det med att han har kommit på god fot med vittorerna. Varje kväll ställer han ut en tallrik filmjölk till dem och som tack sköter de allt städande och mjölkande åt honom. Egon är nämligen, likt August, starkt troende på de underjordiska och övernaturliga. Han kan berätta allt som våra hjältar vill veta om dem. Brodera ut det hela med långa och fantasifulla historier och sägner om både jättar och troll.

Egon känner också till August och var han bor. Han säger att det är en gammal töt och att han är alldeles fövirrad. En riktigt elak gammal gubbe beskriver han honom som.

Egon vet naturligtvis dessutom alla de rykten som finns uppräknade under rubriken Byn. Dessutom vet han att Svenssons har förlorat en ko.

Egon dricker en hel del hembränt, eftersom hans mäsk har fått en sådan hisklig sprutt på den senaste tiden. Aldrig för har han fått så mycket och så bra kask. Alla som smakar den måste slå ett CON-slag eller bli påverkade.

Själv dricker Egon mer än rekommenderbar. Det blir också hans död. Mer om detta under rubriken Den första natten. Vill inte spelarna ha hämbränt, bjuder gärna Egon på filmjölk, eftersom även det har han i överflöd. Mjölken blir fild på bara en eftermiddag.

Du skall som spelldare vara beredd när spelarna kommer till Egon att improvisera kring:

- Jakt.
- Vittor. Egon tror att de ugör något skumt i Häxcirceln.
- Myrlingar, jättar troll och andra skogsväsen.
- Häxor.
- August, den elaka och förvirrade pensionären.
- Ryktena i byn.

- Morde, Egon vet att barn har dödats i byn.
Kom ihåg att Egon är en frisk fläckt för spelarna och de skall tycka om honom när han blir tragiskt dödad.
Om du missar att bjuda in spelarna till Egon, får du på något annat sätt fixa att de har en rimlig chans att besöka honom innan han dör. I nödfall får dödsfallet skjutas upp. Vill de å andra sidan inte besöka honom, får de skylla sig själva.

Egon tycker dessutom mycket om barn, och bryr sig mycket om Alexandra. Han tycker att hennes föräldrar skall bry sig om henne mera. Dessutom skall hon vara den enda som är lika intresserad av det underjordiskt som Egon. Han tycker det är trevligt och vill ge henne fler goda kunskaper.

Myren:

Myren är nog den tråkigaste platsen i hela Hvalsö. spelarna hade planerat att plocka hjortron där, men eftersom det inte finns några hjortron, så har de inget där att göra över huvud taget.

Här kan man inte hitta några ledtrådar. Här kan man intente råka ut för några monster och här bor inga människor att sambala med.

Det enda spelarna kan göra är att trilla ned i gyttjehål. Det gör det nog om de envisas att knalla runt här. Speciellt om de går runt här på natten.

Värdcentralen:

Här kan ditriktsköterskorna konstatera att Alexandra är gravid. Det gör de med ett enkelt test som innebär att man tar hennes urinprov och stoppar en teststicka därri. Det hela tar tio minuter.

Sköterskorna är mycket romantiska. Lite av den där sköterskeromanstypen, som blir kåra i alla oflita karlar de kan hitta. De tycker det är mycket romantiskt med Alexandras graviditet. Om inte Alexandra vill tala om vem fadern är (det kan hon ju inte), tycker de det är ännu mer romantisk med en okänd far.

Sköterskorna har 95% i first aid och om spelarna går hit kan de antagligen hela de flesta skador med 1D3. OBSERVERA! varje skada kan läkas en gång, men endast engång. Som en skada räknas varje träff som ger skada. Ingen skada kan heller läkas mer än den var på. Om man förlorade 2 Hit points när man blir sparkad av en unge, kaninte sköterskorna hela mer än 2 hit points.

Bilreparatören:

Här bli inga barn gjorda. Det hela påminner mycket om Macken i TV-serien, med den skilnaden att butiksforestdandaren talar norrländska istället för västgötska. Även här är all mjölk stulen, och föreständaren har inte velat annmåla det.

Även om inget blir gjort här, är det billigt här, och föreswändaren ger inttrycket att han skall fixa bilen omgående.

Varelserna:

Samtliga övernaturliga varelser som spelarna träffar på är ju egentligen inga riktiga mytologiska varelser, utan är varelser som häxorna har trollat fram. Därför har de alla vissa gemensamma egenskaper. De är alla ganska dumma och enkelspåriga. Alltså de har ett sätt att agera på och reagera på och de kan inte reagera på något annat sätt. Det sättet har August bestämt hur det är och det har blivit klart färgat av hans låga intelligens och stora skrockfullhet.

Alla varelserna smälter dessutom ihop till en illaluktande slémhög, samtidigt som de skriker sorgen, när de dör.

Genomsamma Stats:

STR 12, CON 12, INT 5, POW 1, DEX 9.

Hit Points 12 + 2p skyddande hölje (rustning).

De är dessutom totalt okänsliga för smärta, och om de reagerar beror det bara på att de skall likna sådana saker som reagerar på smärta.

Myrlingen:

Han är den osaliga anden utav Olle och Anna Svenssons son Per, som blev brutalt mördad utav August när han var och lekte i skogen.

En bra beskrivning av hur han beter sig finns under rubriken Den Första Natten. Där beskrivs hur han går runt och sörjer sin egen död. Hur han försöker övertala levande människor att hämnas hans mördare och hur han ber dem ge hans kropp en kristen begravning. Denna oskyldige ande kan inte vilja tills kroppen kommer i vigg jord och mördaren blir hämmad.

Det kan tyckas konstigt att August frammanar en ande från ett av sina offer, men glömmer inte att karl är galen och övermodig. Dessutom vill han ha en perfekt mytologisk värld.

Om någon spelare (Alexandra är nog den enda som kan) tar med Per till August så känner Per igen honom och kan peka ut sin baneman. Annars kan han bara ge vaga beskrivningar på honom.

Vapen: Inga

SIZE 4, SAN-kostnad 0/1D3

Varelserna Fortsättning 1:

Jätten:

SIZE 45, Vapen: meninglöst. SAN kostnad 0/1D6
Jätten är en stor varelse som klamrar kring i norrlandsskogarna i gryning och kvällning. Ingen har någonsin lyckats se mer av honom än hans överkropp och ansiktet.
Om spelarna har en kikare med sig när de får syn på honom, kan de upptäcka att hans ansiktsdrag är samma som myrlingens, och dessutom samma ansiktsdrag som parternas bortbytning.
En egendomlighet med jätten är att han inte lämnar några spår i skogen efter sig. Det tyder på att han i skälväverket är en stor, men mycket lätt varelse. Eller att han bara är en halucination.

Om spelarna besöker den plats där de har siktat jätten. är det 45% chans att de stöter på August stuga samtidigt. Chansen ökar om de leterrunt i området och om de vill till August stuga.

Näcken:

En vacker man i omkring 35 års ålder, spritt språngande naken som sitter i en fors och spelar fiol.
Han ber de kvinnliga PC'n att komma till honom i forsen. Det är inte speciellt farligt, bara otrevligt, i vattnet.

De måste slå ett Climb slag för att lyckas gå ut i forsen, utan att trilla omkull i vattnet. Trillar de omkull så måste de resa sig igen, för att inte drukna, men det är inte svårt. Det är bara att resa sig upp igen.
Näcken spelar visserligen mycket vackert, och han kan spela alla önskestycken som kvinnorna ber om, men näcken har dock inga magiska förmågor på något som helst sätt.

Han bara sitter i vattnet och spelar fiol. Han blir själv lika förvånad som spelarna över det faktumet, men tar hela saken med fattning och försöker i det längsta lura sig fram.

SIZE 11, Vapen: Näve 50% 1D3 skada. Fiolslag 40% 1D4 skada.
Att se näcken kostar 0/1D4 San.

Varelserna - Fortsättning 2:

Varelserna - Fortsättning 3:

Huldran: (skogsnä)

Size 9, APP 21, SAN-Kostnad 0/1D3.

Vapen: Näve 10% 1D3 skada.

Huldran är den vackraste kvinnan som någon av de manliga hjältarna kan tänka sig. Hon går runt i skogen och ser till så att folk följer efter henne (även kvinnor om de så vill). Sedan går hon med över ett gyttjehål och hoppas på att de drunknar där. Hon pratar gärna lockande till folk och säger att hon har något viktigt att visa dem längre in i skogen. Det vill säga om det gamla tricket med att bara gå framför dem inte funkar.

När spelarna hamnar i gyttjehålet tar det dem två timmars tungt arbete att ta sig upp ur det och inte bara drunkna. Hålet ligger så långt in i skogen att om spelaren som följer efter huldran gick in själv, kan den inte ropa på hjälp och höras till de andra.

Inte heller huldran använder magi, men hela hennes uppenbarelse anses nog magisk av den manliga delen i partyt. Just det ja, jag glömde tala om att även hon är spritt sprängande naken. Men hon, till skillnad från näcken har långt hår sön döljer en del.

Size 16, APP 4, SAN-Kostnad 0/1D6.

Vapen: Näve 75% D3+D6, Klubba 60% 2D6.

Trollen är stora, fula, dumma men inte särskilt elaka varelser.

De bor under stenar i skogen om dagen och brukar gå runt i den familjegruppvis om natten. En trollfamilj består av en pappa, en mamma och två barn. Barna är som föräldrarna, men med SIZE 7 och gör 1D6 mindre i skada.

När en eller flera spelare möter trollen, sitter eller går de omkring och sjunger en harmonisk men hemsk sång om att äta barn och koka människofett. Den är basstämd och elak. Trollen däremot är inte elaka, de bara tycker sången är rolig. Om inte spelarna attackerar trollen, så kan de tala med dem. Men så fort spelarna blir elaka mot trollen attackerar de.

Trollen vill gärna ha guld, glas eller andra vackra saker av spelarna. I gentjänst kan de ge hudar eller kohorn att dricka ur till spelarna. Vill de kan de dessutom visa dem vägen någon stans i skogen. Men det är 50% chans att de spelar hjältarna ett spratt och leder dem ned i ett sumphål på samma sätt som Huldran. Sedan står de i tiominuter och skrattar åt de klumpiga människorna utan att hjälpa dem. Sedan går de sin väg och lämnar sina offer.

Vittror - tomtar:

I norrland kallas tomtarna, eller vättarna om du så vill, för vittror, men om du har hört talas om gamla svenska legenden om dem, så vet du att de beter sig ungefärlig likadant.

Vittrorna tycker dock om filmjölk i stället för gröt.

Vittrorna är oftast osynliga för mänsklor, men de kan göra sig synliga om de vill. År man vänlig mot dem, är de vänliga tillbaka. De kan t ex hjälpa till att hålla rent i lagorden, mjölka djuren och fläta deras manar.

Är man elak mot dem är de däremot mycket grymma fiender. Oftast brukar de först varna sina offer, men vittrorna o Hvalsö är mycket lättretade. Något som Egon bittert får erfara.

Har man otur när man är ute i skogen, kan man råka gå ellers, a sig på vitterstråk. Då bli vittrorna arga

Varelserna - Fortsättning 4:

Varelserna - Fortsättning 5:

Vittororna - fortsättning 1:

på inkräftarhant och börjar kasta kottar, yxor eller vilka andra tillhyggen de kan få tag på, på inkräftarna. Har man riktigt otur råkar man kliva in i ett vitterhus. Då blir genast fem(5) stycken vittor skitförbanna och vill vara hur elaka som helst mot den som har gjort det. De kommer att göra sig synliga och sedan attackera sin motståndare. Ingen annan, oavsett om det är fler människor i närheten.

Stats:

SIZE 3, APP 9, SAN-Kostnad 0 förosynliga, 0/1D4 synliga
Vapen: Pilbåge med tistelpilar och flintspetsar 60%,
sk D6 i skada.

Näve 75%, 1D2 i skada.

Kasta saker 75%, 1D4 i skada.

Vittororna anfaller endast med pilbåge om någon kliver ner i deras hus.

Annars ser vittorna, förutom sin ringa storlek, ut precis som en vanlig människa. Bara det att de går klädda i 1700-tals kläder.

Egon kan berätta många skrönor om Vittror. Då är det bara att fabulera vilt kring det allmänta temat.

Bortbytningarna:

Det här är elaka trollungar, som häxorna har ersatt de barn de dödar med. Ungarna är fruktansvärt busiga och elaka. De tvekar inte att pina och döda djur och andra levande ting, bara för att ha kul. Deras humor är nämligen totalt förvriven och saknar mjukhet eller medmänskligitet. Dessutom är trollungarna totalt orädda av sig och gör de mest däraktiga saker. Till följd av detta har vuxna människor ingen som helst makt över dem.

Stats:

SIZE 4-7, SAN-kostnad 0.
Vapen: Näve 60%, 1D3 skada, Slängbella 40%, 1D4 skada,
Dansk skalle 25%, 1D6 skada, Spark 40%, 1D4 skada.

Som kännetäckan på att det är en bortbytning man har fått tag i kan tas att ungen har en liten svans, som syns om man klär av den naken. Något man dock inte gör så lätt.

Häxorna:

Hur häxor beter sig och vad de är ungefärlig, vet väl de fleesta. Annars rekommenderar vi att ni nogrunt läser de handouts vi skickar med scenariot. Kortfattat dock om häxor; de har svart hatt, svart rock och värta på näsan. De kacklar mer än de pratar och älskar att vara elaka. För att kunna vara det har de slutit en pakt med djävulen. Honom besöker de också en gång om året på blåkulla. Häxor har svarta katter, dricker kaffe och flyger på kvarstar. De kan stjäla mjölk, slå knutar på saker och ting, och göra snuskiga och elaka saker med oskyldiga barn.

Våra häxor har bla dödat en massa barn i byn. De har dessutom stulit all mjölk i Hvalsjö, eftersom blotta deras närväro får mjölk att surna.

Häxorna kan som sagt var även flyga. Det gör de på kvarstar och bara om natten. Om man har tur och ser en häxa kända till flyckten genom att kasta sig över sin kvast och stilla sväva upp i det blå. Även om det inte har nämts på något tidigare tillfälle där vi har skrivit om häxorna, så förekommer det att de flyger. Kom ihåg det.

Egon vet mycket om häxor, och kan berätta hemskha historier längre, längre.

Stats:

STR 9, CON 8, SIZE 8, INT 15, POW 19, DEX 10.
Hit Points 8.

Vapen: Kvast-slag 40%, 1D6 skada, Mora-Kniv 60%, 1D4+2.
Bett 10% 1D3, Skrik 20%, Stun 1 runda som skada.

August här inte till den här kategorin häxor. Han är en häxledare, och häxkultens grundare. Han har en aldeles egen rubrik.

t turning to again to his ntre Die, st ir tolerably y-note may on. Man is es, dormant is too often 1 to develop easing, and he category St. Martin's e nowadays, ern mystics, in this wise, od deal to e of course ule his debt erated some w-influenced ming to him ceptible, and

Church of.

h possessing his stone is and is coed bound to the rises at the

It is kept imed by its en dipped is ncy, and is sses other of the pre- ting Hindus has hope

sbestos. A embles flax, le Pagans to ey believed s. Leonar- ble unctuous being once ding it with

Rods of this e Scans tation. Fine i characters white cloth gained the

ie obstacles t surmount

- 2.—Lack of faith in higher effort.
- 3.—Reliance on ritual.
- 4.—Lust.
- 5.—Ill-will.
- 6.—Love of the world.
- 7.—Egotistic longing for a future life.
- 8.—Pride.
- 9.—Self-righteousness.
- 10.—Nescience.

Saphy : Perhaps from the Arabic *safi* "pure, select, excellent." Certain charms or amulets worn by the negroes as protection against thunderbolts and diseases, to procure them wives, and avert disasters of all kinds. They are composed of strips of paper on which sentences from the Koran are inscribed, sometimes intermixed with kabalistic signs. These strips are enclosed in silver tubes or silk bags, which are worn near the skin, and often fastened in the dress. Africans of both sexes and all religions are great believers in the occult properties of such talismans; and Mungo Park resorted to the making of *Saphy*, or Grigris (as they are sometimes called), as a means of earning his living.

Sapphire : It is understood to make the melancholy cheerful and maintain the power or manly vigour of the body. The high priest of Egypt wore a *sapphire* upon his shoulder, and Aelian says that it was called truth. The Buddhists still ascribe a sacred magical power to it, and hold that it reconciles man to God. It is a good amulet against fear, promotes the flow of the animal spirits, hinderethague and gout, promotes chastity, and prevents the eyes from being affected by small-pox.

Sara, St., of Egypt : (*See Gypsies.*)

Sardius : This gem resembles the cornelian, and is an antidote to the onyx. It prevents unpleasant dreams, makes its possessor wealthy, and sharpens the wit.

Sardou, Victorian : The famous French dramatist was a keen student of occultism, and studied spiritualism with Allan Kardec (q.v.). He achieved great facility as a medium for spirit drawings, and many of the examples by his hand are of great merit artistically as well as from an occult point of view. Some of them are reproduced in M. Camille Flammarion's book *Mysterious Psychic Forces*. (*See France.*)

Sat B'hai : A Hindu society, the object of which was the study and development of Indian philosophy. It was so called after the bird *Malacocersis Grisis*, which always flies by sevens. It was introduced into England about the year 1872 by Major J. H. Lawrence Archer. It had seven descending degrees, each of seven disciples, and seven ascending degrees of perfection, Ekata or Unity. It ceased to be necessary on the establishment of the Theosophical Society.

Satan : (*See Devil.*)

Satanism : (*See Devil-worship.*)

Saul, Barnabas : (*See Dee.*)

Scandinavia : For the early history of occultism in *Scandinavia* (*see article Teutons.*)

Witchcraft.—In mediæval times Scandinavian examples of witchcraft are rare, but in 1669 and 1670 a great outbreak of fanaticism against it commenced in Sweden in the district of Elfdale.

The villages of Mohra and Elfdale are situated in the dales of the mountainous districts of the central parts of Sweden. In the first of the years above mentioned, a strange report went abroad that the children of the neighbourhood were carried away nightly to a place they called Blockula, where they were received by Satan in person; and the children themselves, who were the authors of the report, pointed out to them numerous women, who, they said were witches and carried them thither. The alarm and terror in the district

became so great that a report was at last made to the king, who nominated commissioners, partly clergy and partly laymen, to inquire into the extraordinary circumstances which had been brought under his notice, and these commissioners arrived in Mohra and announced their intentions of opening their proceedings on the 13th of August, 1670.

On the 12th of August, the commissioners met at the parsonage-house, and heard the complaints of the minister and several people of the better class, who told them of the miserable condition they were in, and prayed that by some means or other they might be delivered from the calamity. They gravely told the commissioners that by the help of witches some hundreds of their children had been drawn to Satan, who had been seen to go in a visible shape through the country, and to appear daily to the people; the poorer sort of them, they said, he had seduced by feasting them with meat and drink.

The commissioners entered upon their duties on the next day with the utmost diligence, and the result of their misguided zeal formed one of the most remarkable examples of cruel and remorseless persecution that stains the annals of sorcery. No less than three-score and ten inhabitants of the village and district of Mohra, three-and-twenty of whom made confessions, were condemned and executed. One woman pleaded that she was with child, and the rest denied their guilt, and these were sent to Fahluna, where most of them were afterwards put to death. Fifteen children were among those who suffered death, and thirty-six more, of different ages between nine and sixteen, were forced to run the gauntlet, and be scourged on the hands at the church-door every Sunday for one year; while twenty more, who had been drawn into these practices more unwillingly, and were very young, were condemned to be scourged with rods upon their hands for three successive Sundays at the church-door. The number of the children accused was about three hundred.

It appears that the commissioners began by taking the confessions of the children, and then they confronted them with the witches whom the children accused as their seducers. The latter, to use the words of the authorised report, having "most of them children with them, which they had either seduced or attempted to seduce, some seven years of age, nay, from four to sixteen years," now appeared before the commissioners. "Some of the children complained lamentably of the misery and mischief they were forced sometimes to suffer of the devil and the witches." Being asked, whether they were sure, that they were at any time carried away by the devil? they all replied in the affirmative. "Hereupon the witches themselves were asked, whether the confessions of those children were true, and admonished to confess the truth, that they might turn away from the devil unto the living God. At first, most of them did very stiffly, and without shedding the least tear, deny it, though much against their will and inclination. After this the children were examined every one by themselves, to see whether their confessions did agree or no, and the commissioners found that all of them, except some very little ones, which could not tell all the circumstances, did punctually agree in their confessions of particulars. In the meanwhile, the commissioners that were of the clergy examined the witches, but could not bring them to any confession, all continuing steadfast in their denials, till at last some of them burst into tears, and their confession agreed with what the children said; and these expressed their abhorrence of the fact, and begged pardon. Adding that the devil, whom they called Locyta, had stopped the mouths of some of them, so loath was he to part with his prey, and had stopped the ears of others. And being now gone from them, they could no longer

conceal it; for they had now perceived his treachery." The witches asserted that, the journey to Blockula was not always made with the same kind of conveyance; they commonly used men, beasts, even spits and posts, according as they had opportunity. They preferred, however, riding upon goats, and if they had more children with them than the animal could conveniently carry, they elongated its back by means of a spit anointed with their magical ointment. It was further stated, that if the children did at any time name the names of those, either man or woman, that had been with them, and had carried them away, they were again carried by force, either to Blockula or the cross-way, and there beaten, insomuch that some of them died of it; "and this some of the witches confessed, and added, that now they were exceedingly troubled and tortured in their minds for it." One thing was wanting to confirm this circumstance of their confession. The marks of the whip could not be found on the persons of the victims, except on one boy, who had some wounds and holes in his back, that were given him with thorns; but the witches said they would quickly vanish.

The account they gave of Blockula was, that it was situated in a large meadow, like a plain sea, "wherein you can see no end." The house they met at had a great gate painted with many divers colours. Through this gate they went into a little meadow distinct from the other, and here they turned their animals to graze. When they had made use of men for their beasts of burden, they set them up against the wall in a state of helpless slumber, and there they remained till wanted for the homeward flight. In a very large room of this house, stood a long table, at which the witches sat down; and adjoining to this room was another chamber, where there were "lovely and delicate beds."

As soon as they arrived at Blockula, the visitors were required to deny their baptism, and devote themselves body and soul to Satan, whom they promised to serve faithfully. Hereupon he cut their fingers, and they wrote their name with blood in his book. He then caused them to be baptized anew, by priests appointed for that purpose. Upon this the devil gave them a purse, wherein there were filings of clocks, with a big stone tied to it, which they threw into the water, and said, "As these filings of the clock do never return to the clock, from which they were taken, so may my soul never return to heaven!" Another difficulty arose in verifying this statement, that few of the children had any marks on their fingers to show where they had been cut. But here again the story was helped by a girl who had her finger much hurt, and who declared, that because she would not stretch out her finger, the devil in anger had thus wounded it.

When these ceremonies were completed, the witches sat down at the table, those whom the fiend esteemed most being placed nearest to him; but the children were made to stand at the door, where he himself gave them meat and drink. Perhaps we may look for the origin of this part of the story in the pages of Pierre de Lancré. The food with which the visitors to Blockula were regaled, consisted of broth, with coleworts and bacon in it; oatmeal bread spread with butter, milk and cheese. Sometimes they said, it tasted very well, and sometimes very ill. After meals they went to dancing, and it was one peculiarity of these northern witches' sabbaths, that the dance was usually followed by fighting. Those of Elfdale confessed that the devil used to play upon a harp before them. Another peculiarity of these northern witches was, that children resulted from their intercourse with Satan, and these children having married together became the parents of toads and serpents.

The witches of Sweden appear to have been less noxious

than those of most other countries, for, whatever they acknowledged themselves, there seems to have been no evidence of mischief done by them. They confessed that they were obliged to promise Satan that they would do all kinds of mischief, and that the devil taught them to milk, which was after this manner. They used to stick a knife in the wall, and hang a kind of label on it, which they drew and stroaked; and as long as this lasted, the persons they had power over were miserably plagued, and the beasts were milked that way, till sometimes they died of it. A woman confessed that the devil gave her a wooden knife, where-with, going into houses, she had power to kill anything she touched with it; yet there were few that could confess that they had hurt any man or woman. Being asked whether they had murdered any children, they confessed that they had indeed tormented many, but did not know whether any of them died of these plagues, although they said that the devil had showed them several places where he had power to do mischief. The minister of Elfdale declared, that one night these witches were, to his thinking, on the crown of his head, and that from thence he had a long continued pain of the head. And upon this one of the witches confessed that the devil had sent her to torment that minister, and that she was ordered to use a nail, and strike it into his head, but his skull was so hard that the nail would not penetrate it, and merely produced that headache. The hard-headed minister said further, that one night he felt a pain as if he were torn with an instrument used for combing flax, and when he awoke he heard somebody scratching and scraping at the window, but could see nobody; and one of the witches confessed, that she was the person that had thus disturbed him. The minister of Mohra declared also, that one night one of these witches came into his house, and did so violently take him by the throat, that he thought he should have been choked, and awaking, he saw the person that did it, but could not know her; and that for some weeks he was not able to speak, or perform divine service. An old woman of Elfdale confessed that the devil had helped her to make a nail, which she stuck into a boy's knee, of which stroke the boy remained lame a long time. And she added, that, before she was burned or executed by the hand of justice, the boy would recover.

Another circumstance confessed by these witches was, that the devil gave them a beast, about the shape and bigness of a cat, which they called a carrier; and a bird as big as a raven, but white; and these they could send anywhere, and wherever they came they took away all sorts of victuals, such as butter, cheese, milk, bacon, and all sorts of seeds, and carried them to the witch. What the bird brought they kept for themselves, but what the carrier brought they took to Blockula, where the arch-fiend gave them as much of it as he thought good. The carriers, they said, filled themselves so full oftentimes, that they were forced to disgorge it by the way, and what they thus rendered fell to the ground, and is found in several gardens where coleworts grow, and far from the houses of the witches. It was of a yellow colour like gold, and was called witches' butter.

Such are the details, as far as they can now be obtained, of this extraordinary delusion, the only one of a similar kind that we know to have occurred in the northern part of Europe during the "age of witchcraft." In other countries we can generally trace some particular cause which gave rise to great persecutions of this kind, but here, as the story is told, we see none, for it is hardly likely that such a strange series of accusations should have been the mere involuntary creation of a party of little children. Suspicion is excited by the peculiar part which the two clergymen of Elfdale and Mohra acted in it, that they were

not altoge
have been
been read
imagined t
noxious be
alarm thr
the churc
was believ
a sudden
process, a
mysteriou
increasing
be made
then a co
stopped.
Perhap
but one
mission v
witches v

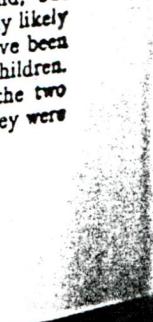
Spiritu
in South
material
The man
those de
to it in c
break of
I change
during t
gained g
my time
exceptin
thrown t
the mat
encourag
any intimida
Kardé
which I
as partic
A spirit
April la
spreadin
ton to S
Let us h
Sweden
standin
country
to mad
very w
Norway
seem to
in a nu
says:
its exi
begun
C., wh
Londo
Scandi
in all c
mediu
of the
ago M
Zollne
tioned
" O

to spe
is dev
about
excell
peopl

ever they
been no
ssed that
uld do all
a to milk,
k a knife
they drew
sons they
asts were
A woman
e, where-
thing she
d confess
ng asked
confessed
not know
ugh they
ces were
f Elfdale
thinking,
he had a
one of the
ment that
nd some
ail would
he. The
it he felt
used for
omebody
could see
e was the
nister of
witches
n by the
ked, and
ot know
speak, or
confessed
hich she
remained
she was
y would

hes was,
ape and
d a
uld send
tway all
, and all
hat the
e carrier
nd gam
ers, t
ey were
rendered
is where
hes. It
witches'

btained,
similar
ern part
a other
r cause
nd, but
y likely
ve been
hildren.
the two
ey were



not altogether strangers to the fabrication. They seem to have been weak superstitious men, and perhaps they had been reading the witchcraft books of the south till they imagined the country round them to be over-run with these noxious beings. The proceedings at Mohra caused so much alarm throughout Sweden, that prayers were ordered in all the churches for delivery from the snares of Satan, who was believed to have been let loose in that kingdom. On a sudden a new edict of the king put a stop to the whole process, and the matter was brought to a close rather mysteriously. It is said that the witch prosecution was increasing so much in intensity, that accusations began to be made against people of a higher class in society, and then a complaint was made to the king, and they were stopped.

Perhaps the two clergymen themselves became alarmed, but one thing seems certain, that the moment the commission was revoked, and the persecution ceased, no more witches were heard of.

Spiritualism.—In 1843 an epidemic of preaching occurred in Southern Sweden, which provides Ennemoser, with material for an interesting passage in his *History of Magic*. The manifestation of this was so similar in character to those described elsewhere, that it is unnecessary to allude to it in detail. A writer in the London *Medium and Day-break* of 1878 says: "It is about a year and a half since I changed my abode from Stockholm to this place, and during that period it is wonderful how Spiritualism has gained ground in Sweden. The leading papers, that used in my time to refuse to publish any article on Spiritualism excepting such as ridiculed the doctrine, have of late thrown their columns wide open to the serious discussion of the matter. Many a Spiritualist in secret, has thus been encouraged to give publicity to his opinions without standing any longer in awe of that demon, public ridicule, which intimidates so many of our brethren. Several of Allan Kardec's works have been translated into Swedish, among which I may mention his *Evangile selon le Spiritisme* as particularly well-rendered in Swedish by Walter Jochnick. A spiritual Library was opened in Stockholm on the 1st of April last, which will no doubt greatly contribute to the spreading of the blessed doctrine. The visit of Mr. Eglinton to Stockholm was of the greatest benefit to the cause. Let us hope that the stay of Mrs. Esperance in the south of Sweden may have an equally beneficial effect. Notwithstanding all this progress of the cause in the neighbouring country, Spiritualism is looked upon here as something akin to madness, but even here there are thin, very thin rays, and very wide apart, struggling to pierce the darkness. In Norway, spiritualism as known to modern Europe, did not seem to have become existent until about 1880. A writer in a number of the *Dawn of Light* published in that year says: "Spiritualism is just commencing to give a sign of its existence here in Norway. The newspapers have begun to attack it as a delusion and the 'expose' of Mrs. C., which recently took place at 38, Great Russell Street, London, has made the round through all the papers in Scandinavia. After all, it must sooner or later take root as in all other parts of the world. Mr. Eglinton, the English medium, has done a good work in Stockholm, showing some of the great savants a new world; and a couple of years ago Mr. Slade visited Copenhagen. The works of Mr. Zollner, the great astronomer of Leipzig, have been mentioned in the papers and caused a good deal of sensation."

"Of mediums there are several here, but all, as yet, afraid to speak out. One writes with both hands; a gentleman is developing as a drawing medium. A peasant, who died about five years ago, and lived not far from here, was an excellent healing medium; his name was Knud, and the people had given him the nickname of Vise Knud (the wise

Knud); directly when he touched a patient he knew if the same could be cured or not, and often, in severe cases, the pains of the sick person went through his own body. He was also an auditive medium, startling the people many times by telling them what was going to happen in the future; but the poor fellow suffered much from the ignorance and fanaticism around him, and was several times put in prison.

"I am doing all I can to make people acquainted with our grand cause."

A second and more hopeful letter of 1881, addressed to the editor of the *Revue Spirite*, is as follows:—

"My dear Brothers,—Here our science advances without noise. An excellent writing medium has been developed among us, one who writes simultaneously with both hands; while we have music in a room where there are no musical instruments; and where there is a piano it plays itself. At Bergen, where I have recently been, I found mediums, who in the dark, made sketches—were dessinateurs—using also both hands. I have seen, also, with pleasure that several men of letters and of science have begun to investigate our science spirite. The pastor Eckhoff, of Bergen, has for the second time preached against Spiritualism, 'this instrument of the devil, this psychographie'; and to give more of eclat to his sermon he has had the goodness to have it printed; so we see that the spirits are working. The suit against the medium, Mme. F., in London, is going the rounds of the papers of Christiania; these journals opening their columns, when occasion offers, to ridicule Spiritualism. We are, however, friends of the truth, but there are scabby sheep among us of a different temperament. From Stockholm they write me that a library of spiritual works has been opened there, and that they are to have a medium from Newcastle, with whom séances are to be held."

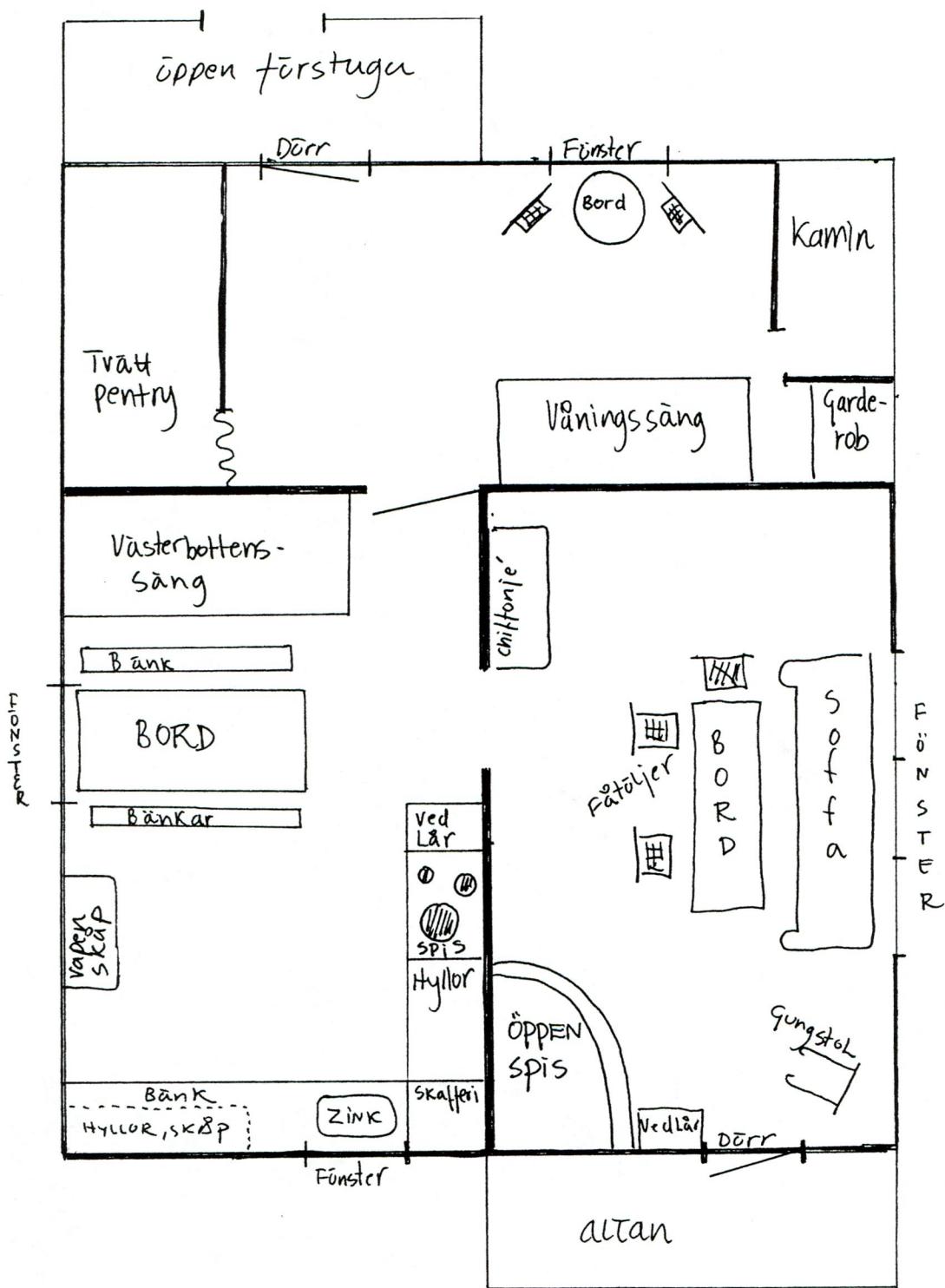
In the *London Spiritual Magazine* of May, 1885, is a long and interesting paper on Swedish Spiritualism, by William Howitt, in which he gives quite a notable collection of narratives concerning Phenomenal Spiritual Manifestations in Sweden, most of which were furnished by an eminent and learned Swedish gentleman—Count Piper. The public have become so thoroughly sated with tales of hauntings, apparitions, prevision, etc., that Count Piper's narrations would present few, if any features of interest, save in justification of one assertion, that Spiritualism is rife in human experience everywhere, even though it may not take the same form as a public movement, that it has done in America and England.

As early as 1864, a number of excellent leading articles commending the belief in Spiritual ministry, and the study of such phenomena as would promote communion between the "two worlds," appeared in the columns of the *Aston Blad*, one of the most popular journals circulated in Sweden.

Schroeper: (See Germany.)

Scotland: (For early matter see the article Celts.)

Witchcraft.—Witchcraft and sorcery appear to have been practised in the earliest historical and traditional times. It is related that during the reign of Natholocus in the second century there dwelt in Iona a witch of great renown, and so celebrated for her marvellous power that the king sent one of his captains to consult her regarding the issue of a rebellion then troubling his kingdom. The witch declared that within a short period the king would be murdered, not by his open enemies but by one of his most favoured friends, in whom he had most especial trust. The messenger enquired the assassin's name. "Even by thine own hands as shall be well-known within these few dayes," replied the witch. So troubled was the captain on hearing these words that he railed bitterly against her,



SOMMARSTUGAN

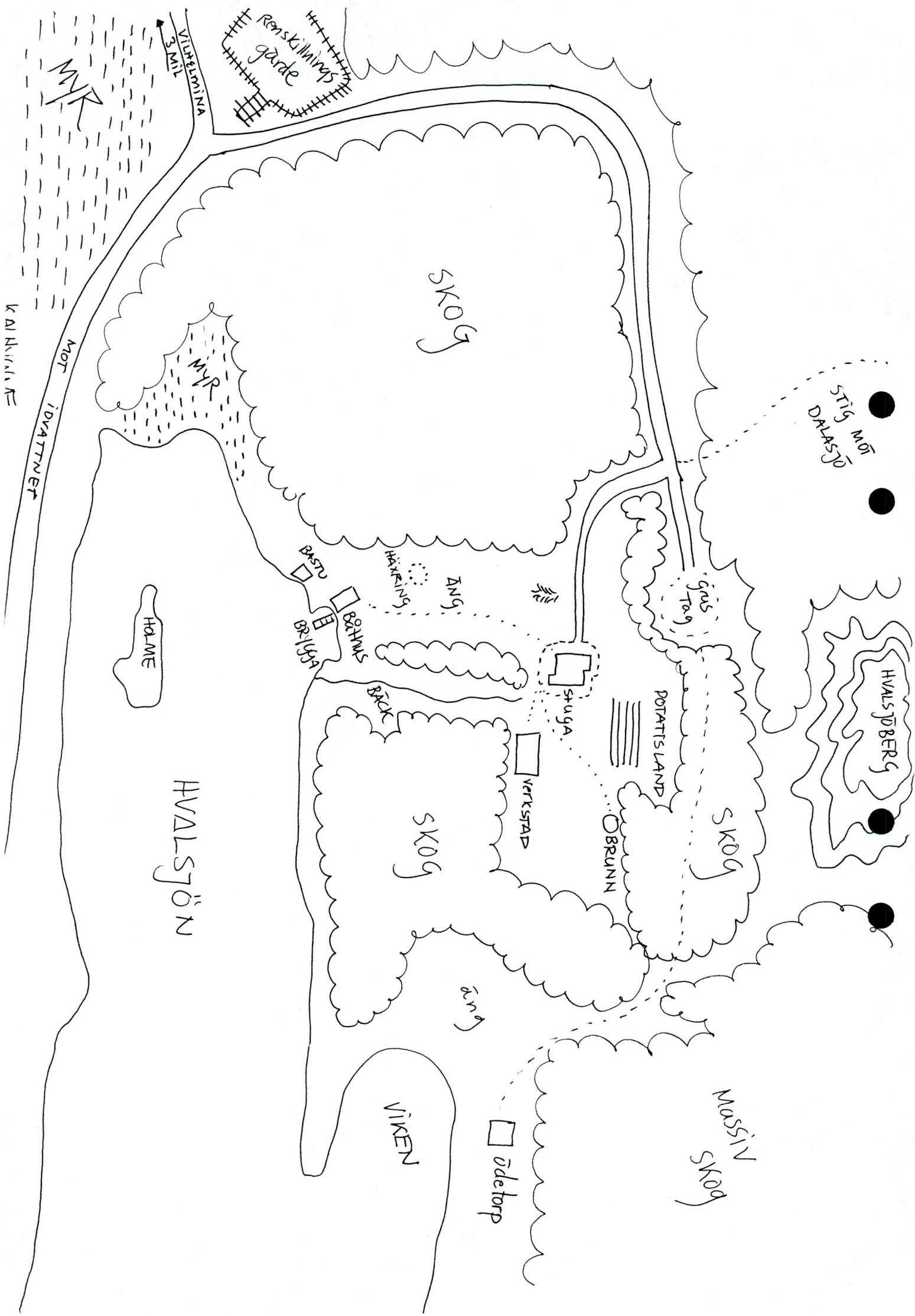
Ceremonin vid häxcirkeln

Unoefär två timmar efter mörkrets inbratt kommer August till cirkeln. Han är klädd i ett svart skynke och för en nervös iakttagare kommer det på håll att se ut som om hans ansikte svänger fritt över fältet. Bokom honom kommer offret. Detta kommer att helt viljelöst vandra mot sitt öde. Barnet rör sig som om det hade blivit drogat. Om man tittar noga så ser man att det verkar som om ungen leddes av osynliga händer. Dvs som om han verkar vilja gå åt fel håll, men snabbt knuffas tillbaka på den rätta vägen igen. När de kommer in i häxcirkeln börjar denna lysa. August börjar mässa. Om någon försöker höra efter vad han mässar, så är detta svårt att få ordning i. Det låter som gutturala ljud. Då och då avbryter han sig och konsulterar sina anteckningar, ett smutsigt anteckningsblock. Efter ytterligare en kort tid, så kan man urskilja svarta skernader i luften ovanför cirkeln. Resten av häxorna har anlånt på stilenligt maner. Kacklande sveper de lägre och lägre, tills de landar i cirkeln. Under gutturala tjut och konstiga åtbörder börjar de dansa runt inne i cirkeln. Offret flyger in i mitten av cirkeln, fortfarande, till synes omedveten om vad det är som någår. De församlade häxorna kastar sig fram och börjar slita ungen i småbitar. Nu vet ungen vad det är som händer. Han skriker förtvivlat i smärta och skräck, men en kniv tystrar snart skriken. När ungen är död lugnar det hela ner sig lite. August mässar fortfarande. Häxorna dricker offrets blod, en av dem bär underdåligt fram en bögare till August. Mässandet och styckandet av ungen pågår i ca en halvtimma till. Därefter avslutas högtidigheterna med att alla kastar sig framstupa och vrålar SATAN BAAL-ZEBOB MEKRATRIG

VISA DIG FÖR DINAS LÄRLJUNGAR.

Efter tio minuters väntan i fullkomlig tystnad avlägsnar sig häxorna och August från platsen. Ytterligare några minuter senare flyger Offerresterna upp i luften och ger sig av mot Augusts stuga.

Ceremonin är över. Om karaktärerna röjer sig på något sätt kommer de att få en heders plats i festligheterna. De kommer att gå under kniven före det egentliga offret.



LUNDBLADS STUGA

Den ligger ungefär tre mil från Vilhelmina vid Hvalsjön. Det finns 5 sängplatser, en gillestuga, ett stort kök, ett mindre sovrum och en alkov. Det finns ingen ström, man använder gasollampor. Det finns en vedspis i köket, en öppen spis i gillestugan. Som helhet är ytan ungefär 100 m². Vid stranden finns en bastu och en liten trämotorbåt. Sjön är fiskrik, det finns både insjöfisk och ädelfisk (planterad). Mitt emot stugan sträcker sig ett enormt kalhygge. Det är ungefär 15 år gammalt så berget är nu täckt av sly och hallonbuskar. Det är ett populärt tillhåll för älgar. Övrigt djurliv är ren, räv, en och annan uggla, mängder av harar och ett falkpar som bosatt sig i berget ovan stugan.

På kvällen kan man höra lommen.

CALL OF CTHULHU®

Name... Yvonne Åkerman.....

Occupation... Writer... Sex... ♀... Age.....

Nationality Residence... U.P.P.S.-1A....

INVESTIGATOR STATISTICS

STR. 13. DEX 17. INT. 16. Idea. 80..

CON 14. APP. 14. POW 14. Luck. 70..

SIZ . 9. SAN 70. EDU 20. Know. 97.

Schools

Degrees

Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

SANITY POINTS

(Insanity	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.25	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.37	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.73	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	History (20)	.25	<input type="checkbox"/>	Read/Write. .54.5. (00)	.97	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.47	<input type="checkbox"/>	Read/Write. .67. (00)	.62	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.45	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.52	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.15	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.43	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.20	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.41	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.25	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.28	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.87	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Speak. .65. (00)	.73	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.65	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.20	<input type="checkbox"/>	Speak. .Eng. (00)	.87	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.06	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.32	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.47	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.89	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.23	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.34	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	.73	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.10	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.38	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.28	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.81	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.42	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	.21	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.95	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.43	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Flygg... Drake. 45.....

Hoppa... Fallsturm. 83.....

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Bigie...	35	1D10	7
Pistol 9mm auto	62	1D10	13
.....
.....
.....
.....
.....

CALL OF CTHULHU®

Name *Rolf Blomquist*
 Occupation *Systematized Sex* Sex ♂ Age
 Nationality Residence

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

SANITY POINTS

(Insanity	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.10.	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.00.	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.10.	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.75.	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	History (20)	.20.	<input type="checkbox"/>	Read/Write. <i>Swc</i> (00)	.83.	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.25.	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.12.	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.13.	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.71.	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.06	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.25.	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.10.	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.25.	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.10.	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.40.	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.10.	<input type="checkbox"/>	Speak ... Eng. (00)	.40.	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.15.	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.20.	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.05.	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.47.	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.05.	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.06.	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.14.	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	.60.	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.40.	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.25.	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.10.	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.15.	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.06.	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.23.	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	.00.	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	.05	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.30.	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.06.	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

WEAPONS SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Computer U.S.C. 99
 Electromics 40
 SF-Know. 62

CTHULHU NOW

A New Investigator Sheet For CALL OF CTHULHU®

||||| INVESTIGATOR STATISTICS |||||

STR 12 DEX 15 INT 14 Idea 70

CON // APP 12 POW 8 Luck 40

S13 9 SAN YR EDU 18 Knew 95

SIZ . . . SAN . . . EDU . . . KHOW . . .

Schools

Degrees

Damage Bonus/Penalty

100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000

Name Marite Lundblad

Occupation Learner Sex ♀ Age

Nationality . Swe Residence . Uppsala

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

SANITY POINTS

(Insanity)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	40	41	42	43	44	45								
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99																											

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.20.	Fast Talk (05)	.13.	Pick Pocket (05)	.05.
Anthropology (00)	.12.	First Aid (30)	.30.	Pilot Aircraft (00)	.00.
Archaeology (00)	.05.	Geology (00)	.00.	Psychoanalysis (00)	.00.
Astronomy (00)	.00.	Hide (10)	.10.	Psychology (05)	.05.
Bargain (05)	.14.	History (20)	.20.	Read/Write Eng. (EDU x5)	.99.
Botany (00)	.21.	Jump (25)	.25.	Read/Write. (00)	.93.
Camouflage (25)	.25.	Law (05)	.12.	Read/Write. . . G.C. . (00)	.53.
Chemistry (00)	.00.	Library Use (25)	.45.	Ride (05)	.05.
Climb (40)	.40.	Linguist (00)	.20.	Sing (05)	.05.
Computer Use (00)	.00.	Listen (25)	.15.	Sneak (10)	.10.
Credit Rating (15)	.15.	Make Maps (10)	.10.	Speak . . . E.n.g. . . . (00)	.85.
Cthulhu Mythos (00)	.00.	Mechanical Repair (20)	.20.	Spot Hidden (25)	.25.
Debate (10)	.42.	Occult (05)	.05.	Swim (25)	.25.
Diagnose Disease (05)	.05.	Operate Hv. Machine (00)	.00.	Throw (25)	.25.
Dodge (DEX x2)	.30.	Oratory (05)	.05.	Track (10)	.10.
Drive Automobile (20)	.42.	Pharmacy (00)	.00.	Treat Disease (05)	.05.
Electrical Repair (10)	.10.	Photography (10)	.10.	Treat Poison (05)	.05.
Electronics (00)	.00.	Physics (00)	.00.	Zoology (00)	.00.

WEAPONS

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Drive...Tractor...?4...

CALL OF CTHULHU®

Name.. Alexandra Lundblad.....
Occupation student.... Sex ...?.... Age

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	(11)	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

SANITY POINTS

(Insanity)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.10. <input type="checkbox"/> Geology (00)	.00. <input type="checkbox"/> Psychology (05)	.05. <input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.00. <input type="checkbox"/> Hide (10)	.10. <input type="checkbox"/> Read/Write Eng. (EDU x5)	.23. <input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.00. <input type="checkbox"/> History (20)	.75. <input type="checkbox"/> Read/Write. Eng. (00)	.82. <input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.00. <input type="checkbox"/> Jump (25)	.25. <input type="checkbox"/> Read/Write. Eng. (00)	.30. <input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.5. <input type="checkbox"/> Law (05)	.05. <input type="checkbox"/> Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Botany (00)	.3. <input type="checkbox"/> Library Use (25)	.25. <input type="checkbox"/> Ride (05)	.32. <input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.25. <input type="checkbox"/> Linguist (00)	.00. <input type="checkbox"/> Sing (05)	.15. <input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.7. <input type="checkbox"/> Listen (25)	.25. <input type="checkbox"/> Sneak (10)	.10. <input type="checkbox"/>
Climb (40)	.40. <input type="checkbox"/> Make Maps (10)	.10. <input type="checkbox"/> Speak ... Eng. (00)	.12. <input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.20. <input type="checkbox"/> Mechanical Repair (20)	.20. <input type="checkbox"/> Speak (00) <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.00. <input type="checkbox"/> Occult (05)	.43. <input type="checkbox"/> Spot Hidden (25)	.25. <input type="checkbox"/>
Debate (10)	.15. <input type="checkbox"/> Operate Hv. Machine (00)	.00. <input type="checkbox"/> Swim (25)	.25. <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.05. <input type="checkbox"/> Oratory (05)	.16. <input type="checkbox"/> Throw (25)	.25. <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.28. <input type="checkbox"/> Pharmacy (00)	.00. <input type="checkbox"/> Track (10)	.10. <input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.00. <input type="checkbox"/> Photography (10)	.15. <input type="checkbox"/> Treat Disease (05)	.05. <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.10. <input type="checkbox"/> Pick Pocket (05)	.05. <input type="checkbox"/> Treat Poison (05)	.05. <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	.20. <input type="checkbox"/> Pilot Aircraft (00)	.00. <input type="checkbox"/> Zoology (00)	.19. <input type="checkbox"/>
First Aid (30)	.35. <input type="checkbox"/> Psychoanalysis (00)	.00. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

WEAPONS II

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Modern kultur... 4.5...

CTHULHU NOW!

A New Investigator Sheet For CALL OF CTHULHU®

Name. *Raven! De Moroz*.....

Occupation Sex ♂ Age 47

Nationality ... S.S.E. Residence ... U.P.P.S.W.A.

INVESTIGATOR STATISTICS

STR 16 DEX 15 INT 17 Idea 85

CON 12 APP 6 POW 13 Luck 65

SIZ 18 SAN 32 EDU 21 Know 97

Schools Degrees Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

15	16	17	18	19	20	21
----	----	----	----	----	----	----

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

15	16	17	18	19	20	21
----	----	----	----	----	----	----

SANITY POINTS

(Insanity	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	.27	<input type="checkbox"/>	Fast Talk (05)	.08	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	.10	<input type="checkbox"/>	First Aid (30)	.30	<input type="checkbox"/>	Pilot Aircraft (00)	.00	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	.00	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	.07	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	.05	<input type="checkbox"/>	History (20)	.80	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	.87	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	.51	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	.25	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (00)	.72	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	.25	<input type="checkbox"/>	Law (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Read/Write S.S.E. (00)	.62	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	.32	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	.72	<input type="checkbox"/>	Ride (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	.40	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Computer Use (00)	.06	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	.45	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	.10	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (15)	.15	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Speak S.S.E. (00)	.84	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	.80	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	.20	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	.56	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	.05	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	.25	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	.30	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	.31	<input type="checkbox"/>	Track (10)	.10	<input type="checkbox"/>
Drive Automobile (20)	.32	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	.00	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	.10	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	.05	<input type="checkbox"/>
Electronics (00)	.15	<input type="checkbox"/>	Physics (00)	.62	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	.00	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Fist/Punch	87	203
Kick..	62	106+103
.....
.....
.....
.....
.....

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Folkhist. Latinista. Kult... 86...

Moleky! Arbiologi..... 72...

Organist. Kferi..... 81...



Kent Kvist



Alexandra Lundblad



Raoul Da Mora Z

ROLF BLOMQVIST

43 år. Rolf var klassens ljus under gymnasieåren och ingen trodde väl egentligen att han skulle bli det han blev, nämligen Programmerare och systemutvecklare. Alla, dvs han föräldrar hade helst sett att han blivit advokat, läkare eller minst, universitetslektor. Han arbetar på IBMs huvudkontor i Köpenhamn, på fritiden konstruerar han dataspel och egna program. Han är inbiten SF-fan, läser i stort sett allt han kommer över och har på senare tid börjat fundera på att skriva själv. Han lever ett mycket slarvigt liv, det resulterade i en hjärtattack för två år sedan. Han har inte bättrat sig och har på senare tiden kännt av hjärtat igen. Förhållandet med Ylva är ett Weekendnöje. De försöker träffas varannan helg hos varandra. Till kynnet är han rätt så lugn och saklig, den tidigare galenskapen har bytts ut mot en rätt så sofistikerad humor, lite a la John Cleese. Han ser faktiskt ut som nämnde Cleese; lång, 190 smal, 78 kg, och ett markerat ansikte. Håret är kraftigt och ljust, det har börjat att gråna lite lätt. Ögonen är egendomligt färglösa, mycket isigt blå. Han går långsamt, och kutar lite lätt. Han kan inte stressa eller på något sätt jaga upp sig, då får han genast känningar av hjärtat. Han åker ofta hem till Vilhelmina, modern är ensamstående sedan fadern gått bort. Han har lite vaga idéer om att flytta hem när han pensionerar sig. Hemma har han också tre gevär som han ärvt efter sin far.

Det enda som egentligen inte fungerar är hans bekantskap med Marite. De undvek varandra under skolåren och han gör sitt bästa för att ha så lite som möjligt med henne att göra. På något sätt lockar de fram det sämsta hos varandra och speciellt om de har festat lite. Eftersom datorn är han stora intresse så har han med sig en liten portabel även ut i vildmarken. Han har inte bestämt ännu hur han skall göra med sina hjärtproblem.

YLVA ÅKERMAN

44 år och klasskamrat med Marite. Efter gymnasiet flyttade hon till Stockholm och började studera till läkare. 1976 var hon klar och hon öppnade en privatklinik på Sibyllegata, Östermalm. Praktiken blev en succe sedan det visade sig att HKH och Silvia besökte den. Naturligtvis är hennes ekonomiska framtid helt tryggad och hon vänder inte på slantarna. Inget är egentligen gott nog. Det är äkta konst på väggarna, Bing&Gröndalsporslin även till frukosten, Armani och YSL-kläder rakt igenom. Dramaten och Operan är fritidsnöjen, konstutställningar och vernissager är vardagsmat. Hon har t.o.m. börjat att bli uppmärksammad i den s.k. "Kändispressen". För 4 år sedan stötte hon av en slump samman med Rolf Blomqvist och återupptog ett gammalt förhållande med honom. För ungefär 2 år sedan började Ylva intressera sig för olika alternativa mediciner och hon har skaffat sig en bred kunskap på de mest olika områden; örter och deras användning, meditation, healing, auraprojektion osv. Hon har ett äventyrligt drag som fått henne att b.l.a prova fallskärmshoppning, drakflygning, fri hands klättring och överlevnadskurser. Det enda som hon tyckte var riktigt kul är skytte, både pilbågs och pistolskytte. Hon skjuter i Polisens IF och har licens.

Den biologiska klockan har dock börjat göra sig påmind och hon har allt mer börjat att fundera på om, när och hur hon skall bilda en riktig familj. Hennes syskon, Krister(40) och Susanne(36) har tillsammans 11 barn. Hennes far är präst och fortfarande bosatt i Vilhelmina, modern är sjuksköterska.

Ylva är c:a 170 cm, väger 60 kg. Håret är svart med stänk av grått, ögonen gråblå. Kroppsbyggnaden är slank, hon har håret moderiktigt kort och hon har linser.

ALEXANDRA LUNDBLAD

19 år och äldsta dotter till Marite. Hon är den enda som detta år har följt med upp till Norrland. Alexandra bär på en fruktansvärd hemlighet. Ja.. fruktansvärd för henne i alla fall. Hon är med barn... och hon är oskuld. Det finns inga möjligheter "What so ever" att hon skulle ha umgåtts mer intimt med någon.

Annars så är hon en helt vanlig 19-åring med mörkt, kortklippt hår, blå ögon, 170 cm lång, 55 kg. Hon gick ut gymnasiet med ganska dåligt betyg och har jobbat under sommaren som expedit på "H&M" i Stockholm. Hon ser inte fram emot Norrlandsvistelsen, hon är rädd för att vara ensam med sina tankar.

Alexandra:

Det enda hon kan gå efter är en dröm som hon har haft, denna dröm upp-
repar sig dessutom varje natt:

"Det är så underligt..... Bara dimma runt omkring mig och kala, spretiga
träd. Jag går som i en alle av dessa träd.. Vägen sluttar lite nedåt,
plötsligt lättar dimman och jag står vid början av en lång trappa. För-
siktigt går jag uppför och kommer till slut upp till en port. De stora
bronsdörrarna öppnar sig ljudlöst och jag går in... Han kommer emot mig,
ansiktet är öppet och ljus. Han tar omkring mig och jag fylls av en
underligt frid (Mannen påminner lite om da Vincis "Johannes Döparen").
När han släpper mig påstår han att jag nu skall vänta tills barnet är
fött. Vilket barn?? När jag tittar ned på min mage, växer den, växer och
VÄXER! VÄXER!"

Här vaknar alltid Alexandra. Det finns ingen som hon kan berätta detta
för.

RAOUL DA MOROZ

47 år gammal och flykting från Chile. I sitt hemland arbetade han vid universitetet i Santiago, hans ämnen var förhistoriska latin-amerikanska kulturer och latin. På fritiden pysslade han med botanik och fysik. Han är docent i sitt huvudämne, licenciat i latin och molekylärbiologi/organisk kemi. Eftersom han var Alliendetrogen fängslades han efter revolten 1973. Han sattes i fängelse och torterades svårt. 1979 lyckades han fly och han hamnade i Sverige av en ren slump, han hade egentligen tänkt sig USA. Han bosatte sig i Uppsala eftersom det fanns ett väl renomerat universitet där. 1980 började han studera igen, och han blev snabbt uppslukad av den historiska institutionen. Detta år träffade han också Marite och bildade familj med henne. Han är nu, 1990, anställd vid Uppsala universitet. På fri-tiden är han en brinnande socialist och sedan 1988 aktiv inom kommunalpolitiken. Tre kvällar i veckan undervisar han karate, han har svart bälte 2:a Dan i Shotokan. Något han verkligen har lärt sig att uppskatta är den norrländska naturen och han brukar tillbringa sina semestrar med olika insamlingar av insekter och växter.

Han plågas fortfarande av drömmar om åren i fängelse och all den kroppsliga smärtan som han blev utsatt för. På senare tid har dessa mar-drömmar blivit ohyggliga.

Raoul är c:a 1.80, väger 83 kg och är muskulöst byggd. Han har svart hår brun-svarta ögon och ett lite bistert utseende. Ett ärr tvärs över näsan är ett minne av fängelseåren.

MARITE LUNDBLAD

44 år gammal. Hon arbetar för närvarande som lärare i engelska på ett gymnasium strax utaför Uppsala. Direkt efter examen 1966 flyttade hon från Vilhelmina till Uppsala där hon läste 180 poäng engelska. Hon planerade att fortsätta för att forska på institutionen men hon kom aldrig så långt. Ett misslyckat äktenskap började 1970 och avslutades 1976. På denna korta tid hann hon få 3 barn; Alexandra, Marie-Louise och Ulf. 1980 träffade hon Raoul och flyttade ihop med honom våren 1985. 1986 föddes Jimenez, ett mycket älskat sladdbarn. Marite är vad man skulle kunna kalla jordnära, och lite tråkig, det krävs en hel del för att komma henne in på livet. I uppsala bor familjen mitt i staden i en dyrbar insatslägenhet. Pengarna kommer från Marites sida, familjen är mycket välbärgad (skogs och jordbruksfastigheter) dock så ger alla dessa pengar henne lite dåligt samvete. Hon avundas Ylva som lyckats skapa sig en position i samhället.

Det är Marite som organiserar hjortronplockarträffen varje år, de hålls i hennes sommarstuga några mil utanför Vilhelmina. Eftersom hon är uppvuxen på ett jordbruk kan hon hantera både traktorer och gevär. Hennes far är en passionerad älgygare och hon fick tidigt lära sig att handskas med vapen. Marite Lundblad är c:a 1.60 lång, har cendre hår och blå ögon. Hon väger c:a 50 kg. Hon är rätt så snabb och elastisk.

SKOLKORT 9:AN 1973



Rolf
Blomqvist

Maritte Lundblad

Ylva Åkerblad

by the Research Committee of the British National Association of Spiritualists (q.v.). Notwithstanding the favourable report of the Committee, Williams's mediumship was not destined to last much longer. In company with a new partner, Rita, he had gone to Amsterdam, and there were found in their possession false beards, spirit draperies, and phosphorised oil. The exposure was entirely carried out and given to the public by indignant spiritualists.

Willow-tree : The *Willow*, as might be expected, had many superstitious notions connected with it, since, according to the authorized version of the English Bible, the Israelites are said to have hung their harps on *willow trees*. The weeping *willow* is said to have, ever since the time of the Jews' captivity in Babylon, drooped its branches, in sympathy with this circumstance. The common *willow* was held to be under the protection of the devil, and it was said that, if any were to cast a knot upon a young *willow*, and sit under it, and thereupon renounce his or her baptism, the devil would confer upon them supernatural power.

Windsor Castle : *Windsor Castle* is said to be the haunt of numerous spectres. Queen Elizabeth, Henry VIII., Charles I., and some of the Georges have all been reputed to haunt the *Castle*, while Herne the Hunter (q.v.) is also said to roam the Great Park. An officer of the Foot Guards, while on duty, was once sitting in the library reading in the gloaming when he declares he heard a rustle of silken dress, and, looking up, saw the ghost of Queen Elizabeth glide across the room. He buckled on his sword, and reported the matter. The story attracted the attention of the country for some weeks. Sir Richard Holmes and his assistants kept watch for many nights, but the ghost did not re-appear. Not long ago a housemaid in St. John's Tower thought she saw a ghost, and was so frightened that she became ill, and had to be sent home. In 1908 a sentry discharged five rounds of ball cartridge at a figure which he declared was a spectre which appeared on the terrace.

Winged Disk : (*See Horbehutet.*)

Wirdig's Magnetic Sympathy : The doctrine of magnetic attraction and repugnance formulated by Tenzel Wirdig, professor at Rostock, who published his *Tenzelius Wirdig, Nova medicina spirituum* in 1673. Wirdig believed that everything in the universe possessed a soul, and that the earth itself was merely a larger animal. Between the souls of things in accordance with each other there was a magnetic sympathy and a perpetual antipathy between those of an uncongenial nature. To this sympathy and antipathy Wirdig gave the name of magnetism. He says: "Out of this relationship of sympathy and antipathy arises a constant movement in the whole world, and in all its parts, and an uninterrupted communion between heaven and earth, which produces universal harmony. The stars whose emanations consist merely of fire and spirits, have an undeniable influence on earthly bodies; and their influence on man demonstrates itself by life, movement, and warmth, those things without which he cannot live. The influence of the stars is the strongest at birth. The new-born child inhales this influence, and on whose first breath frequently his whole constitution depends, nay, even his whole life."

Wisconsin Phalanx : A spiritualistic community founded by Warren Chase in 1844. Chase had settled in Southport, Wisconsin, in 1838, and there, with his wife and child, he lived for a time in the deepest poverty. At length, however, their circumstances brightened, and Chase attained to a position of civic honour in Southport. Meanwhile he had studied mesmerism and socialism with the aid of a few periodicals—Laroy Sunderland's *Magnet* and the *New York Tribune*—and was filled with the idea of founding a community where his ideals of social order and harmony

might be carried out. With the aid of his friends such a community was formed, each member with a share of twenty-five dollars. The chosen settlement—near the town of Ripon—was christened Ceresco, in honour of Ceres. For six years the *Wisconsin Phalanx* flourished, having as its leader and ruling spirit Warren Chase himself. But at last dissensions arose, and in 1850 it was dissolved. When its affairs were wound up it was found that a considerable profit fell to the share of its members. In all, it was one of the most successful spiritualistic or socialistic communities of the time.

Wisdom Religion : (*See Theosophy.*)

Witchcraft : (From *Saxen Wicca*, a contraction of *witega*, a prophet or sorcerer.) The cult of persons who, by means of satanic assistance or the aid of evil spirits or familiars, are enabled to practise minor black magic. But the difference between the sorcerer and the witch is that the former has sold his soul to Satan for complete dominion over him for a stated period, whereas the witch usually appears as the devoted and often badly treated servant of the diabolic power. But she is often mistress of a familiar, her bounden slave, and among certain savage peoples her occult powers are self-evolved. The concept of *witchcraft* was perhaps brought into being by the mythic influence of conquered races. It closely resembles in ritual and practice the demonism of savage races, from which it probably sprang. (*See Devil Worship.*) That is, the non-Aryan peoples of Europe who preceded the Aryan population, carrying on the practice and traditions of their religions more or less in secret, awoke in the Aryan mind the idea that such practices were of a "magical" character. This idea they would not fail to assist, and would probably exaggerate such details as most strongly impressed the Aryan mind, to which their gods would appear as "devils," and their religious ritual as sorcery. This view has been combatted on the ground that the gap betwixt, say, the extinction of the pre-Aryan religion known as Druidism and the first notices of *witchcraft*, is too great to bridge. But Druidism continued to exist long after it was officially extinct, and British *witchcraft* is its lineal successor. The theory is further advanced that on the failure of the non-Aryan priesthood novices would be adopted from the invading race for the purpose of carrying on the old religion. It seems to the present writer that the circumstance that the greater number of the upholders of this ancient tradition were women points to the likelihood of an early custom of the adoption or marriage of Aryan women by a non-Aryan people who would prefer to recruit their novices and devotees from the more plastic sex, naturally distrusting the masculine portion of an alien people to fall in with their religious ideas, and that the almost exclusive employment of women in the cult (in Britain, at least) originated in this practice. Then individually all claimed to have been initiated. Says Gomme, "I am inclined to lay great stress upon the act of initiation. It emphasises the idea of a caste distinct from the general populace, and it postulates the existence of this caste anterior to the time when those who practice their supposed powers first come into notice. Carrying back this act of initiation age after age, as the dismal records of *witchcraft* enable us to do for some centuries, it is clear that the people from time to time thus introduced into the *witch caste* carried on the practices and assumed the functions of the caste even though they came to it as novices and strangers. We thus arrive at an artificial means of descent of a peculiar group of superstition, and it might be termed initiatory descent." This concept, thinks Gomme (*Folklore as an Historical Science*, p. 201 at seq.) was influenced in the Middle Ages by another.

"Traditional practices, traditional formulæ, and traditional

ever they
been no
ssed that
uld do all
a to milk,
k a knife
they drew
sons they
easts were
A woman
e, where-
thing she
d confess
ng asked
confessed
not know
ugh they
ces where
f Elfdale
thinking,
he had a
one of the
ment that
nd strike
ail would
he. The
it he felt
used for
omebody
ould see
e was the
nister of
: witches
n by the
ked, and
ot know
speak, or
confessed
hich she
remained
she was
y would

hes was,
ape and
d a bird
uld send
way all
, and all
hat the
e carrier
nd gave
ers, they
ey were
rendered
is where
hes. It
witches'

btained,
similar
ern part
n other
r cause
nd, but
y likely
ve been
hildren.
the two
ey were

not altogether strangers to the fabrication. They seem to have been weak superstitious men, and perhaps they had been reading the witchcraft books of the south till they imagined the country round them to be over-run with these noxious beings. The proceedings at Mohra caused so much alarm throughout Sweden, that prayers were ordered in all the churches for delivery from the snares of Satan, who was believed to have been let loose in that kingdom. On a sudden a new edict of the king put a stop to the whole process, and the matter was brought to a close rather mysteriously. It is said that the witch prosecution was increasing so much in intensity, that accusations began to be made against people of a higher class in society, and then a complaint was made to the king, and they were stopped.

Perhaps the two clergymen themselves became alarmed, but one thing seems certain, that the moment the commission was revoked, and the persecution ceased, no more witches were heard of.

Spiritualism.—In 1843 an epidemic of preaching occurred in Southern Sweden, which provides Ennemoser, with material for an interesting passage in his *History of Magic*. The manifestation of this was so similar in character to those described elsewhere, that it is unnecessary to allude to it in detail. A writer in the London *Medium and Day-break* of 1878 says: "It is about a year and a half since I changed my abode from Stockholm to this place, and during that period it is wonderful how Spiritualism has gained ground in Sweden. The leading papers, that used in my time to refuse to publish any article on Spiritualism excepting such as ridiculed the doctrine, have of late thrown their columns wide open to the serious discussion of the matter. Many a Spiritualist in secret, has thus been encouraged to give publicity to his opinions without standing any longer in awe of that demon, public ridicule, which intimidates so many of our brethren. Several of Allan Kardec's works have been translated into Swedish, among which I may mention his *Evangile selon le Spiritisme* as particularly well-rendered in Swedish by Walter Jochnick. A spiritual Library was opened in Stockholm on the 1st of April last, which will no doubt greatly contribute to the spreading of the blessed doctrine. The visit of Mr. Eglinton to Stockholm was of the greatest benefit to the cause. Let us hope that the stay of Mrs. Esperance in the south of Sweden may have an equally beneficial effect. Notwithstanding all this progress of the cause in the neighbouring country, Spiritualism is looked upon here as something akin to madness, but even here there are thin, very thin rays, and very wide apart, struggling to pierce the darkness. In Norway, spiritualism as known to modern Europe, did not seem to have become existent until about 1880. A writer in a number of the *Dawn of Light* published in that year says: "Spiritualism is just commencing to give a sign of its existence here in Norway. The newspapers have begun to attack it as a delusion and the 'expose' of Mrs. C., which recently took place at 38, Great Russell Street, London, has made the round through all the papers in Scandinavia. After all, it must sooner or later take root as in all other parts of the world. Mr. Eglinton, the English medium, has done a good work in Stockholm, showing some of the great savants a new world; and a couple of years ago Mr. Slade visited Copenhagen. The works of Mr. Zollner, the great astronomer of Leipzig, have been mentioned in the papers and caused a good deal of sensation."

"Of mediums there are several here, but all, as yet, afraid to speak out. One writes with both hands; a gentleman is developing as a drawing medium. A peasant, who died about five years ago, and lived not far from here, was an excellent healing medium; his name was Knud, and the people had given him the nickname of Vise Knud (the wise

Knud); directly when he touched a patient he knew if the same could be cured or not, and often, in severe cases, the pains of the sick person went through his own body. He was also an auditory medium, startling the people many times by telling them what was going to happen in the future; but the poor fellow suffered much from the ignorance and fanaticism around him, and was several times put in prison.

"I am doing all I can to make people acquainted with our grand cause."

A second and more hopeful letter of 1881, addressed to the editor of the *Revue Spirite*, is as follows:—

"My dear Brothers,—Here our science advances without noise. An excellent writing medium has been developed among us, one who writes simultaneously with both hands; while we have music in a room where there are no musical instruments; and where there is a piano it plays itself. At Bergen, where I have recently been, I found mediums, who in the dark, made sketches—were dessinateurs—using also both hands. I have seen, also, with pleasure that several men of letters and of science have begun to investigate our science spirite. The pastor Eckhoff, of Bergen, has for the second time preached against Spiritualism, 'this instrument of the devil, this psychographie'; and to give more of eclat to his sermon he has had the goodness to have it printed; so we see that the spirits are working. The suit against the medium, Mme. F., in London, is going the rounds of the papers of Christiania; these journals opening their columns, when occasion offers, to ridicule Spiritualism. We are, however, friends of the truth, but there are scabby sheep among us of a different temperament. From Stockholm they write me that a library of spiritual works has been opened there, and that they are to have a medium from Newcastle, with whom séances are to be held."

In the *London Spiritual Magazine* of May, 1885, is a long and interesting paper on Swedish Spiritualism, by William Howitt, in which he gives quite a notable collection of narratives concerning Phenomenal Spiritual Manifestations in Sweden, most of which were furnished by an eminent and learned Swedish gentleman—Count Piper. The public have become so thoroughly sated with tales of hauntings, apparitions, prevision, etc., that Count Piper's narrations would present few, if any features of interest, save in justification of one assertion, that Spiritualism is rife in human experience everywhere, even though it may not take the same form as a public movement, that it has done in America and England.

As early as 1864, a number of excellent leading articles commanding the belief in Spiritual ministry, and the study of such phenomena as would promote communion between the "two worlds," appeared in the columns of the *Afton Blad*, one of the most popular journals circulated in Sweden.

Schroepfer: (See Germany.)

Scotland: (For early matter see the article Celts.)

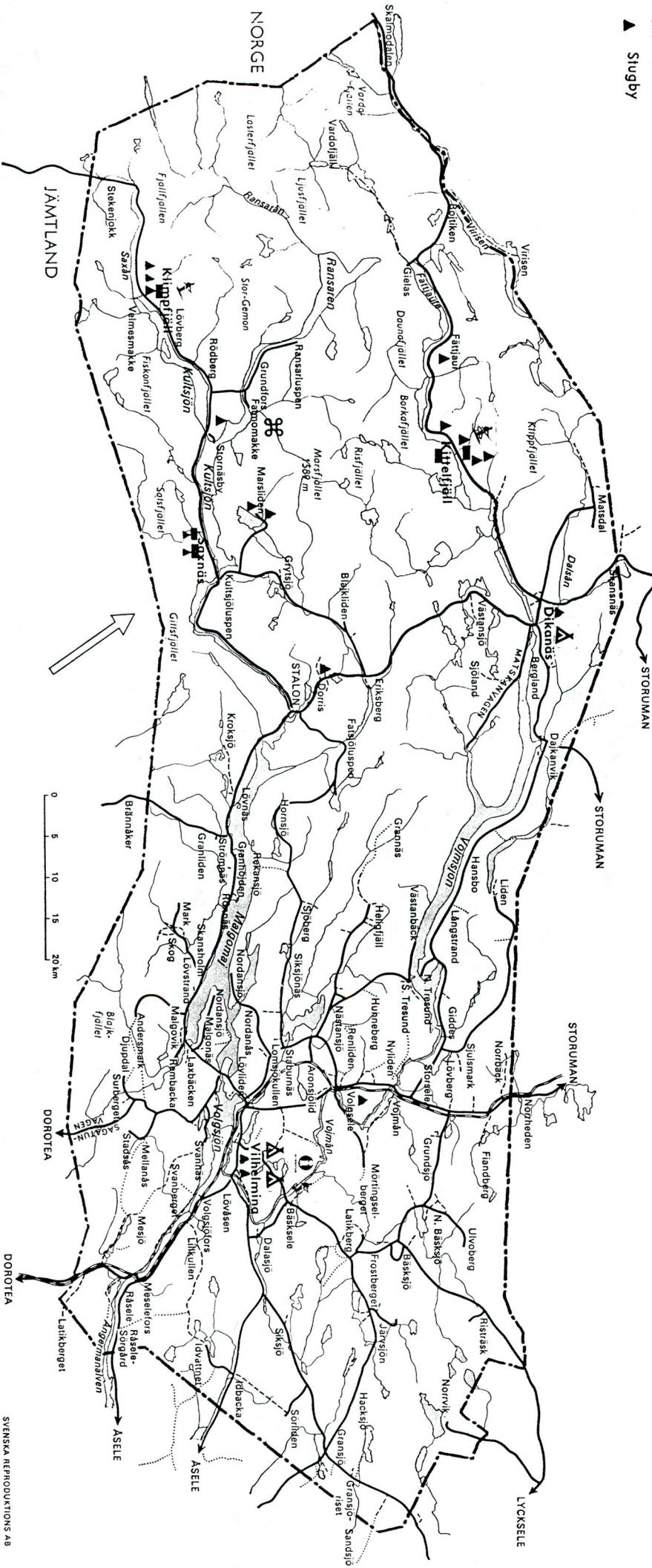
Witchcraft.—Witchcraft and sorcery appear to have been practised in the earliest historical and traditional times. It is related that during the reign of Natholocus in the second century there dwelt in Iona a witch of great renown, and so celebrated for her marvellous power that the king sent one of his captains to consult her regarding the issue of a rebellion then troubling his kingdom. The witch declared that within a short period the king would be murdered, not by his open enemies but by one of his most favoured friends, in whom he had most especial trust. The messenger enquired the assassin's name. "Even by thine own hands as shall be well-known within these few dayes," replied the witch. So troubled was the captain on hearing these words that he railed bitterly against her,

VILHELINA

SÖDRA LAPPLAND

Teckenförklaringar

- Sagavägen
- Stekenjokkvägen
- Fjällhotell - pensionat
- ▲ Stugby



Vilhelmina kommun

Inkvarteringsmöjligheter

Vilhelmina kommun med sina 87 kvadratmil är större än Blekinge och Halland till sammans. Skogar, sjöar, älvar och fjäll formerar en vildmark av oemotståndlig skönhet och charme. Här bor ca 9 000 mäniskor, vilket gör endast 1 pers/kvadratkilometer. Ca hälften av kommunen ligger ovanför odlingsgränsen och utgör "appmark", där bl a 37 samefamiljer bor med sina ca 8 000 renar. Tätorten är modern och ger bästa tankbara service. Genomfartslederna är asfalterade och bjuder på sätra och snabba förbindelser till bl a Norge och Nordatlanten och till Jämtlands fjällvärld.

Under upphållet i Vilhelmina står de nyrenoverade kyrkstugorna till disponition. Där bor man både bekvämt och billigt i "Färders hus med modern komfort". För den som söker vila och avkoppling i form av familjesejour, samtliga vildmark är Vilhelminna deträttta valet. Kommunens uthyrmestraff, samtliga vildmark är Vilhelminas järnlatur, står mot åg avgift öppna året runt. Man åker bil fram till s:J:an, där vildmarken ligger utanför dörren, en vildmark som lockar med fjällvandrings, fiske, jakt, hjortjönsplockning och mycket annat.

Vilhelminas sjöar, tjärnar, älvar och åar täcker en yta om ca 10 kvadratmil. Antalet sjöar och tjärnar kan räknas i 100-tal. Det finns en hel del avsides liggande sjöar dit mäniskor sällan eller aldrig sätter sin fot. Vatten som mer eller mindre är okända ur fiskesynpunkt, och där det stora äventyret kanske väntar.

Tre trevliga turistleder

STEKENJOKKVÄGEN

Den vackraste bilvägen över kalfjället, så sammanfattar expertisen sina områden om Stekenjokkkvägen, den turistled som förbindrar Vilhelminas fjällvärld med Jämtlands och Norges En föred, säker, asfalterad väg, som inte bör avnjutas i högre hastighet än 60 km. Klampfjällets är idag uppe på kalfjället, och redan efter 15 min är man uppe på kalfjället, där snön ligger kvar till långt in i juni.

SAGAVÄGEN

En bilväg som ger ALLT, bottnenhavskust med härliga bad, rotyllda skogar, storslägen fjällvärld och norska fjordar. För den krävne turisten en drömland som förbindrar Bottnenhavet med Atlanthavet. Vilhelmina — beläget mittvägs på Sagavägen, lämpar sig utmärkt för ett litet uppdrag i resan. Källefjäll 127 km västerut bjuder på storstagna vyer och spänande fjällsje. Ibåde sjö och älvs. Sagavägen slutar i norska hamnstaden Sandnessjön, utanför vilken utbreder sig de tusen öarnas och skärens vilda arkipelag.

SAGATUNVÄGEN

En bilväg som flyttat Vilhelmina tätort närmare fjällen. Idag leder en ny bilväg upp till Sagatun, en fjällsäter under fjället, endast 1,5 km från toppstugan, och 45 km från tätorten. Blaikfjället är ett läghjäll med utmärkt familjeterräng för skidåkning och ritiga drömmar för hiorotplockning. Utsikten från fjället över Vilhelminas vildmarker är unik och makalöst magnifik.

HOTELL I FJÄLLEN

HOTELL STEKENJOKK. Tel 0940-71033. Inkörsporten till Stekenjokks fjäll-paradis.
HOTELL KITTELFJÄLL. Tel 0940-81020, 81021. Alpink centrum i Vojmådalen.
SAXNÄSGÅRDEN. Tel 0940-70080. Trevligt familjehotel.
PENSIONAT GRANEN. Tel 0940-81014. Mindre rumspensionat, 16 bäddar.
KULTSJÖGÅRDEN. Tel 0940-70044. Mindre rumspensionat, 16 bäddar.
DIKANÄSGÅRDEN. Tel 0940-80053. Mindre rumspensionat, 14 bäddar.

HOTELL I TÄTORTE

HOTELL WILHELMINA. Tel 0940-11420. Modernt första klassens hotell.
LILLA HOTELLET. Tel 0940-10086. Mindre rumshotell.
VANDRARHEMMET TALLASEN. Tel 0940-11450 växel, 11458.

KYRKSTADEN

"Färders hus med modern komfort". Bokning genom Vilhelmina Resebyrå. Tel 0940-11100, 11101.

87 KOMMUNALA STUGOR I FJÄLLEN

Se karta. Bokning genom RESO. Tel 0940-11100, 11101.

RUM OCH STUGOR

SMU-GÅRDEN, Lövåsen. Tel 0940-33033.
VOLGELEGÅRDEN, Volgsle. Tel 0940-44032.
STIFTSGÅRDEN, Saxnäs. Tel 0940-70003.
LUNDQVIST STUGMOTELL, Vilhelmina. 0940-10264.
DIKANÄS STUGBY, Dikanäs. 0940-80079.

CAMPINGPLATSER

RASTEN SAIVA. Utsökt vackert läge vid Baksjön i tätortens södra del. Tel 0940-11450 växel, 11453, 10884.
FORSNÄS CAMPING. Naturskönt läge vid Vojmåns 7 km SO Vilhelmina. Tel 0940-33012.
DIKANÄS CAMPING. Fiskecamping i naturskön fjällmiljö 3 km öster om Di-kanäs. Tel 0940-80079.

VILHELMINA RESEBYRÅ
Storgatan 17, 912 00 Vilhelmina. Tel 0940-11100, 11101.
Bokningscentral
Bygdesemester
Konferens
Paketresor
Flyg

Turistinformation
Hotellvisitiser
Rumsuthyrning
Jakt- och fiskeinformation
Båt

