

Døden i Botnane

Et scenario til rollespillet "Nordiska Väsen"

Et hjemmelaget scenario til rollespillet Nordiska Väsen fra Fria Ligan. Mysteriet bygget etter samme form som "Drömmarnas dans". Det er noen praktiske forskjeller: Ledetråder er mere knyttet til personer enn til steder, og siste del av mysteriet har en mer lineær oppbygging. Jeg har også valgt å strukturere avsnittene om steder litt annerledes, fordi jeg føler at utfordringer og ledetråder er tett sammenknyttet. Derfor er de listet sammen og ikke under hvert sitt avsnitt, sånn som det er gjort i boken.

Det er ikke nødvendig å møte alle personer eller besøke alle steder for å løse mysteriet, for de sentrale ledetrådene gjentas to - tre steder. Mysteriet introduserer et vesen fra norsk mytologi, som jeg har tilpasset til spillet: Den norske havdraugen! Historiene om draugen er hentet fra norske folkesagn.



Introduksjon til spilleleder	4
Forhistorie	4
Draugen Jonas Djupvik	4
Konflikter	4
Primær	4
Sekundær	4
Personer	5
Asta Berle	5
Jørgen Berle	5
Conrad Blichfeldt	5
Marie Blichfeldt	5
Edith Djupvik	6
Knut Djupvik	6
Nedteiling og katastrofe	6
Nedteiling	6
Katastrofe	7
Opptakt	7
Invitasjon	7
Forberedelser	8
Reisen	8
Ankomst til Botnane	9
Steder	11
Brygga i Botnane	11
Asta og Jørgen Berles hytte	11
Ledetråder	11
Conrad Blichfeldts hus	12
Ledetråder	12
Jonas Djupviks hus (ikke navngitt på kartet)	13
Ledetråder	13
Frøysjøen (fjorden mellom botnane of Florø)	13
Ledetråder	13
Båthuset i Florø	14
Ledetråder	14
Kirkegården i Florø	15
Konfrontasjon	16

Etterspill	16
Appendiks A: Draugen	17
Havsdraugen (Norge)	17
Tillstånd	17
Trolldom	18
Egenskaper	17
Hemlighet	17
Ritual	18
Strid	18
Historier om Draugen	18
Appendiks B: Kilder	19
Appendiks C: Handouts	20
Botnane, stort område	20
Botnane, lokalt kart	21
Fra Flora Tidende 2. Februar	22
Brev til Edith fra hennes far, 3. Februar	23

Introduksjon til spilleleder

Forhistorie

En død mann driver i land ved en holme utenfor Florø, og blir funnet av en ung jente som jobber på fiskesalteriet. Likets ansikt er spist av småfisk, og klærne er revet opp. Magen buler ut på grunn av forråtningsgasser. Et par sterke karer fra politiet har båret ham opp til kirken sammen med Jørgen Berle, en ung mann fra Botnane, men jorden var frossen, og derfor ligger han under en seilduk i et båthus i Florø og venter på å komme i jorden.

Draugen Jonas Djupvik

Jonas var en barndomsvenn av Skipper Conrad Blichfeldt. Han var en god og erfaren matros, men også misunnelig på sin venn Conrad som giftet seg til en formue. Han falt på havet ved en ulykke før jul. Han var ca 40 år. Han forsvant på havet og går igjen som [draug](#), et ondsinnet vesen som vil trekke alle mennesker ned i havet.

Konflikter

Primær

Jonas Djupvik er druknet på havet. Han jobbet på kaptein Conrad Blichfeldts fiskeskøyte, og har gjentatte ganger klaget over forholdene og å bli tvunget ut i uvær. Ingen på skipet så ham gå over bord, og noen hvisker om at han ble drept av Conrad, men det er usanne rykter som blir spredd av Conrads nabo Asta. Nå går han igjen som Draug, et ondsinnet vesen som vil drukne alle mennesker. Draugen er hevngjerrig og glemmer ikke de mennesker han har møtt i sin tilstand som draug. Hevntørsten har ikke med Jonas' liv å gjøre, det er en egenskap drauger har. De har ingen evne til å vise nåde, og kan ikke snakkes med eller til. ([Se mer om Draugen i eget avsnitt i tilleggene sist i dokumentet.](#))

Sekundær

Jørgen Berles mor Asta har utnevnt seg selv til Goda, (kvinnelig prest fra norrøn tid) for å velsigne fiskere før de drar til sjøs. Skipperen Conrad Blichfeldt liker ikke at hun skremmer fiskerne med gammel overtro. Asta mener at Conrad er skyld i en rekke forsvinningssaker på fiskesalteriet i Florø, og at motivet er sabotasje. Hun mener han bruker gammel trolldom til å lokke dem i havet. Hun har fått sønnen sin, Jørgen til å legge tang og skjell på skjulte steder ved og i Conrads hus, for å skremme ham til å tilstå. Dette har gjort Conrad paranoid og mistenksom, og gir huset en forferdelig stank av råtten fisk og tang.

Personer

Asta Berle

Asta er en bestemt dame fra Christiania som har flyttet ut til Botnan for å gifte seg med Jørgens far, Kristian Berle. Hun var forfatter i sine unge dager, men har vendt byen ryggen for å leve i idyllen Botnan med mannen, som var fisker. Siden hun ble enke har hun vært manisk opptatt av døde sjømenn. Inne i det lille samfunnet Florø har hun startet en Asa-kult, og flere av fiskerne fra Florø kommer til botnan for å bli velsignet. Hun tror på ånder, vesen og guder og blander norrøn tro med annen folketro. Hun virker vennlig, kjærlig og distre, men skjuler et sykt, forvirret og manipulerende sinn bak høy sosial intelligens. Hun har hørt om Linnea fra venner i Stockholm, og vil gjerne ha hjelp til å undersøke en rekke forsvinningssaker ved den gamle fiskesentralen i Florø. Hun mener Conrad Blichfeldt er farlig og har noe med det å gjøre, fordi han skal starte en konkurrerende fiskefabrikk i Florø, men hun forsøker å manipulere rollepersonene til å komme til konklusjonen selv. Hun holder også Conrad ansvarlig for naboen Jonas' død, men vet ikke at liket i Florø er Jonas. Hun kan også gi informasjon om hvordan man håndterer draugen hvis hun spørres direkte.

Jørgen Berle

Jørgen er Astas sønn. Han er tjue år og stor og sterk, men uselvstendig i forholdet til moren. Han har veldig motstridende forhold til sabotasjen mot skipper Blichfeldt, og kan være unnvikende og sint hvis han presses for informasjon. Han er heldigvis ikke en like patologisk løgner som moren, og er den eneste som har forstått, at liket i Florø sannsynligvis

er Jonas. Resten av samfunnet tier om det eller tror det er en engelsk sjømann på grunn av noen spesielle klær.

Conrad Blichfeldt

Conrad er en god sjef og en streng men rettferdig handelsmann. Han vil godt for alle, og har til og med sympati for Asta, som han anser for sinnsyk og stakkarslig, og derfor gir en liten slump penger eller mat iblant. Han har ikke forstått at hun står bak sabotasjen, men er skeptisk til fremmede, særlig hvis de går uanmeldt rundt huset hans. Conrad er ca 50, har arvet mange penger av svigerfaren, og vil starte et moderne fiskeanlegg i Florø med maskiner, og bli eier istedenfor skipper. Conrad sørger over sin venn Jonas, og sorgen er ekstra tung fordi de var uvenner den siste tiden. Dette snakker han bare om når han er full.

Marie Blichfeldt

Conrads kone er av dansk adelig familie og lengter tilbake til Aarhus, der hun bodde på sin fars gods og red på hester. Hun forsøker etter beste evne å gjøre rent i huset som alltid stinker av fisk, og serverer te i kinesisk porselen og franske makroner. Hun er dypt kristen og hater alt overnaturlig. På hennes rom kan man finne en avisartikkel om «avgudsdyrkelsen i Botnan», og hun vil gjerne vise den, hvis Conrad gir henne sjansen.

Edith Djupvik

Edith er en ærlig og uredde kvinne, enke etter Jonas, og er flyttet inn til byen. Hun jobber som tjener i kirken, i vente på en stilling på Conrads kommende fiskebedrift. Hun vet godt at Jonas død bare var en

ulykke og tror ikke på drauger og troll, og det skal mye til å overbevise henne om dette. Ediths far Ronald er lege, og hun har medisinsk utstyr i huset sitt, rett ved kirken i Florø. Hun har også adgang til vievann i kirken, men siden hun ikke tror på vesener, må hun overtales til å hente det.

Knut Djupvik

Knut er Edith og Jonas' ni år gamle sønn. Han er født med «synet» og kan se vesener, men er ikke redd for dem. Han kan fortelle historien om draugen som ble en sel (se: Florø: Båthuset). Moren hater sønnens historier og avbryter når han vil fortelle. Hvis Jørgen dør, kan Knut fortelle om liket i båthuset, han har drømt at det er hans far.

Nedtelling og katastrofe

Nedtelling

1. Conrad fanger Jørgen i å gjemme fiskerester i kjelleren på huset, og slår ham bevisstløs. Conrad er heretter fiendtlig innstilt til Asta. Det begynner å snø, og det kan haste med å få Jørgen til legen i Florø hvis han ikke kommer seg. Alle rollepersonene får oppkast og kvalme, og luften lukter av tang.
2. En gruppe sinte fiskeriarbeidere kommer inn til brygga i Botnan, oppfordret av Asta. De kan roes ned hvis Jørgen står opp mot sin mor, men ellers de vil forsøke å ta med seg Marie og Conrad til politiet i Florø. Hvis mennene lykkes med det, blir de tvunget tilbake av stormen og deres skip senkes. Jørgen er svak, og begynner å bli kald. Han kommer ikke til å overleve lenge uten legehjelp. (Hvis spillerne ikke har hørt om Jonas' lik i båthuset i Florø, så kan Jørgen si noe nå). Ute på havet kan en av spillelederpersonene skimte en mann som kommer roende i en halv båt. Han ror stille og rolig, som om havet var blikkstilte. Man hører draugens skrik som setter skrekk i alle på brygga (Skrekkslag 2 hvis første møte), og en av fiskeriarbeiderne går ned mot havet for å drukne seg.
3. Menn forsvinner en etter en sporløst fra brygga i Botnan eller Florø (eller fra skipet). Hvis man åpner en dør eller flytter på noe velter det tang ut. En flokk svarte måker kommer ut av vinterstormen og hakker etter sjømennenes øyne. Man må ikke svare når draugen kaller eller snakke til ham, ellers vil han gripe rollepersoner eller andre og trekke dem med i det iskalde dypet med en ufattelig kraft, med mindre samarbeid og hell lar rollepersonene hjelpe offeret. Fra havet kan man høre et øredøvende skrik som skremmer rollepersonene fra vettet (Skrekk 1 hvis man har hørt skriket før, ellers 2). Hvis Conrad er tilstede mister han vettet og får panikk. Krabber og fugler trekker i klær og hår og snøen stikker som nåler i øynene. En mulig løsning for å komme vekk fra fare er å stikke ut trommehinnene sine og flykte, en annen er å dekke for ørene eller rope de samme ord tilbake til draugen hvis han roper et navn, det

siste krever kanskje at man står imot. (Trolldom 5 eller manipulasjon 9. Spilleleder velger selv hvor vanskelig det skal være.)

Katastrofe

Det blir full orkan, så treverk splintres, og tett snø og en av rollepersonene blir desorientert og gripes av to ufattelig sterke, iskalde hender. Plutselig stopper vinden. Personen faller i havet der den ser rett inn i Jonas' iskalde blikk, og dør. Man kan fullføre oppdraget, men rollepersonen er død.

Knut Djupvik, kan bli med til Uppsala i følge med sin mor for evt å bli med på fremtidige oppdrag som en rolleperson. Han vil spørre om han kan få sverge selskapets ed. Han kan også ha skrevet et brev som venter i lugaren til en rolleperson på skipet. Knut er født med synet, og hans mørke hemmelighet er at hans far ble en draug. Hvis en spiller vil bruke ham, bør man ta hensyn til at han skal ha en stor motstandskraft mot skrekkslag.

Opptakt

Invitasjon

Asta Berle skriver et brev til Linnea Elfeklint, der hun ber om hjelp til å oppklare en rekke forsvinningssaker i byen Florø. Arbeidere ved saltbua (anlegg til salting av sild) nede ved kaien forsvinner en etter en, og Asta mistenker at det er mere enn vanlig kriminalitet på spill. Hun kjenner ikke til Linneas situasjon eller alder, så hun blir sannsynligvis overrasket, når selskapets medlemmer møter opp.

Ærede fru Linnea Elfeklint.

Fanden er løs i Florø! Jeg vet du kjenner til slike ting, det har jeg fra min venninne B, som sier du er det beste til denne slags saker. Menn forsvinner fra fiskesalteriet uten det minste spor. Det ville være en ære å motta deg i Botnane snarest. Logi vil være på min regning og jeg betaler hva du enn krever. Jeg er redd for at onde mennesker har kontaktet de gamle gudene eller en spiritus for simpel vinnings skyld. De må stoppes! Du må hjelpe meg, ellers vet Gud hva som vil skje med vår gode by.

Man seiler fra Stockholm til Florø med "DS Constitutionen", så vil min sønn, Jørgen Berle seile deg ut hit til Botnane. Jeg arrangerer det praktiske med reisen.

Med de aller ærbødigste og underdanigste hilsner, din alltid trofaste tjenerinde,

Forberedelser

Jeg foreslår at forberedelse skjer på reisen. Det handler om et hittil ukjent vesen, og det haster! Man seiler til Florø på et større skip, og der kan man finne utstyr og snakke med sjømenn og passasjerer. Det er dessverre ikke en eneste bok om bord, så informasjon må man lete etter i Botnane eller ved å snakke med folk.

Reisen

Skip fra Stockholm til Florø. Skipet er behagelig og komfortabelt. Reisen tar ca tre dager med korte pauser. Historien starter kvelden før rollepersonene nærmer seg florø. Dere står ved rekket og beundrer landskapet, når Olaus, en gammel arrete sjømann i hvit uniform, kommer over og spør hva dere ser etter. Han forteller om havfruer:

1: “Jeg hørte dere skal til Botnane. Vil dere ha et råd til sjøs? Ikke stå der og stirr ut mot havet! Hold øynene på ting som har med land å gjøre, og kikk ned på hendene dine. Tror du meg ikke, hva? Tror du kanskje historiene om havfruer bare er oppspinn? Nei kom her og hør på han gamle Olaus! Jeg har nemlig sett en. Og det var ikke noen skjønnhet som på fine malerier, nei. Hun, eller den, hadde et stort gap med kvasse tenner, lang, lang panne som skråna bakover, og var rynkete som et lik som har ligget i vann. En skikkelig Margyge. Fy for satan! Hold blikket inne i båten! Det finnes mye der ute som ikke tåler å tittes på. Ja og dessuten...”

Han skal til å fortelle mere, men en rotte piler over buksebenet hans og Olaus banner. Dette er et rent og ordentlig skip, og dere må hjelpe ham å fange rotta. Hvis rollepersonene vil høre mere kan de hjelpe Olaus, gjerne med kniv eller pistol, og få en fordel (kjennskap til havvesen) og denne historien og en dram med Olaus:

2: “I et fiskevær hendte det en gang at de hadde for lite brennevin til jul, og en gutt ble sendt ned til naustet for å hente mer. Da han hadde fått tappet opp en kanne, fikk han se at det satt en stor draug i døråpningen og stengte veien for ham. Han slengte kanna mot draugen så han falt ned i sjøen. Gutten sprang opp alt han kunne, men han hørte at en flokk av drauger kom etter ham. Da han kom til kirkegården, hoppet han over muren og ropte: Opp alle kristne som ligger her og hjelp meg! Da han hoppet over den øvre kirkegårdsmuren så han draugene komme som en saueflokk over den nedre, men nå reiste også de døde seg fra gravene. Da han sprang videre hørte han larmen av et voldsomt slagsmål.

Folkene hjemme ville ikke tro ham, men da de kom til kirken juledagsmorgen, fikk de se at området fra kirkegården og ned til sjøen var strødd av planker fra likkister og vrakgods som draugene og daudingene hadde brukt som våpen.”

Olaus gir dere et alvorlig blikk, og så ler han og tilbyr whisky.

Hint: Folk tror på draugen, og draugen kan bekjempes med kristendom.



Se også større versjon av kartet lenger nede under handouts.

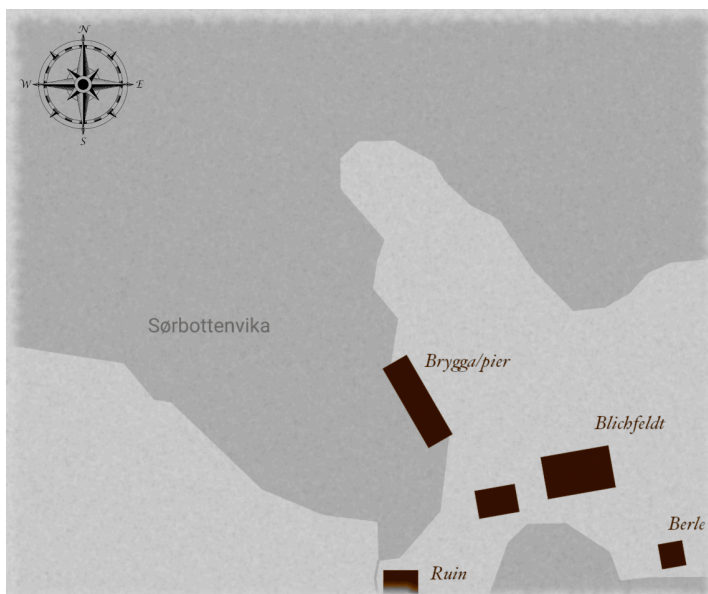
Ankomst til Botnane

Dere hentes fra Florø av Jørgen Berle og seiler til Botnane.

Vi nærmer oss botnane. Vi går ombord i en fiskeskøyte i den nye byen Florø, med mange fiskebåter og myldrende aktivitet på kaien. Et lite stykke bak fiskekaia er man i gang med å reise en stor lagerbygning i tre. Midtveis ute på Frøysjøen er det som at all lyd forsvinner. Dere ser bølgene slå mot moloen, men en vind stopper all lyd. Sjøfuglene skrik kan heller ikke høres, og en trykkende følelse, av å ikke få puste rammer dere. Været er klart og vakkert.



Det er tidlig morgen, og himmelen er rød i horisonten. Botnane er forblåst og øde, bortsett fra en klynge av fire bolighus, som Jørgen forteller har vært sesongbolig for lokale sildefiskere i lang tid. En stor brygge med flere garnboder ligger langs bryggen, men ingen fiskeskøyter bortsett fra den dere kommer seilende med. Stedet er stille. Det første huset dere kan se er et hvitmalt hus, som har en hage etter engelsk forbilde og en stor grønnmalt inngangsdør. Litt lenger oppe i skråningen ligger en enkel men velstelt hytte. Et tredje hus ser ut som det skal rase sammen lener seg opp mot et tre, og det siste huset er pent men det er ikke lys i vinduene. I bakgrunnen ses snødekte fjell men selve landskapet er bart og karrig.



Steder

Mye av historien er tenkt å foregå utendørs, og den er ganske lineær, selv om rollepersonene nok skal finne noen omveier. Forslag til rekkefølge av steder, som rollepersonene selvfølgelig kan avvike fra:

*Asta -> Conrad (trinn 1) -> Jonas (trinn 2) -> Frøysjøen-> Båthuset i Florø-> Kirkegården,
Og trinn tre kan skje på hvilken som helst av de siste tre stedene.*

Dette mysteriet kan godt bli langt. Jeg foreslår, at man holder et høyt tempo i handlingen, og ikke lar personer spilt av spilleleder trekke ut tiden med vage hentydninger. Det anbefales også at man skifter scener plutselig. Det skulle gjerne føles litt som å bli kastet rundt i en storm.

Brygga i Botnane

Det er et totalt fravær av lyder i Botnane denne morgenen. Det ligger bare en fiskeskøyte igjen ved en stor brygge. Alle stemmer virker dempet og selv om det bare er fire hus er stisystemet som forbinder dem forvirrende. Det er en langgrunn strand, som er helt dekket av døde maneter. Det er ingen mennesker å se på brygga. Jørgen, som ellers ikke har sagt mye under overfarten, foreslår at dere går opp til Astas hus og snakker med henne. Han begynner å gå uten å vente på svar.

Asta og Jørgen Berles hytte

Huset er lite men velstelt. Asta forteller at hun har bodd i Christiania, og har besøkt Stockholm i sine unge dager. Hun spør om dere vil ha sild til frokost. Hun er overrasket over at dere er så mange, og spør hvem av dere som er Linnea Elfeklint.

“Ja, dere så sikkert den nye fabrikken som bygges i florø. Salteriet ligger rett ved siden av, ved bryggen. Ja, det blir vel nedlagt nå. Sildefiskets storhetstid er nok over, ja. Det er torsk som er framtiden, det har Conrad forstått.”

Hun later som om hun ikke tror det er en forbindelse mellom den nye fabrikken og forsvinningene ved det gamle, manuelle salteriet. Hvis rollepersonene nevner det protesterer hun høylytt. Hun vil ha hjelp til å finne ut hvem som er den skyldige. Hun sier at hun tror noen har brukt magi, og at hun selv er ekspert i mørke krefter. Hun forteller også at hennes kjære nabo Conrad har et problem med dårlig lukt i huset sitt.

Ledetråder

1. Hint: Asta kjenner ikke selskapet.

Man kan også avsløre at hun ikke har synet eller kjenner Linnea Elfeklint, da hun ikke engang kjenner Linneas alder. Hvis dere nevner selskapet, sier hun at hun ofte blir spurt om råd fra Selskapets medlemmer, fordi hun er ekspert på guder og vesen. Hun er dessuten søndagsbarn selv. (Velg hvor

tydelig du vil gjøre dette.)

2. *Hint: Jonas er død på havet*

Hvis hun gjennomskues, kan man lære at hun egentlig er drevet av hevn. Hun tror Conrad har drept fiskeren Jonas, fordi Jonas kritiserte arbeidsforholdene. Hun mener også at Conrad har drept arbeiderne på salteriet for å fjerne konkurrenten til Conrads fabrikk. Dette krever at hun gjennomskues mot empati

3. *Hint: Jørgen vet et eller annet om Conrads hus.*

Hvis dere spør om lukten i Conrads hus, blir Asta og Jørgen stille og ser ned i gulvet. Jørgen skjuler noe: han skammer seg over å sabotere Conrads hus med fiskerester. Conrad er også hans sjef. Hvis han presses (3) kan han fortelle at han egentlig ikke tror det er noe overnaturlig, men kanskje de ikke gjør rent? Mere avsløres ikke før nedtelling 1. Jørgen er ikke veldig smart.

Conrad Blichfeldts hus

Dere går opp gjennom buede hekker og banker på en stor grønn tredør med fiskebensmønster. Huset er flott og vinduene rene, men det henger en svak eim av rått fisk rundt hele huset. En kvinne med oppsatt hår kommer ut og stirrer på dere. “Conrad”, roper hun, og en mann med en enorm bart kommer ut i dørråpningen. “Ikke stå der og frys, kom inn”, sier han. I det dere kommer inn i stuen, slår en forferdelig stank imot dere, men paret ser ut til å ignorere det.

Conrad er veldig mistenksom, men blir ekstremt hjelpsom når han hører at årsaken til besøket er å oppklare dødsfallene i Florø, (dersom man ikke nevner at han er mistenkt, selvfølgelig. Men han vil oppklare saken allikevel). Han introduserer kona si, Marie, som har sterke meninger om Asta, og synes det er pinlig at det bor en gal kvinne i Botnane. Marie serverer te i fine kopper og vil høre nytt om hva som spilles på Kungliga Teatern i Stockholm. Hvis man nevner lukter, sier hun at hun ikke kan kjenne den og åpner et vindu.

Ledetråder

1. *Hint: Avisartikkel om asatro i botnane, og om forvinnignene i Florø..*

[Se avisartikkelt i handouts lenger nede](#)

2. *Hint: Ediths mann Jonas er død.*

Conrad forteller om naboen. Enken Edith Djupvik har flyttet til Florø med sønnen. Conrad er stolt av at han skal skaffe henne med jobb på den nye fabrikken som han planlegger i Florø. “Her ute passer vi på hverandre, vet du. Vi står sammen.».

Conrad insisterer på at dere bor hos ham, da Asta ikke har plass. Han nevner at han i perioder sørger for mat til Asta, fordi Jørgen jobber for ham.

“Det er trangt der oppe hos Asta, og dårlig med mat. Marie, er gjesterommene klare? Har du sett den nye lagerbygningen som oppføres i Florø? Det er sju meter til taket. Sju!”

Jonas Djupviks hus (ikke navngitt på kartet)

Huset er rent og ser nylig forlatt ut. Gjenstander er etterlatt i kasser. Døren er ikke låst. Det ligger et uåpnet brev på kjøkkenet, og i stua er det bokhyller. Huset er iskaldt, men har en frisk og ren luft. Hvis man undersøker andre rom i huset finner man et barneværelse med kasser med illustrerte bøker, og et arbeidsværelse med utsikt over fjorden. (Her kan man eventuelt se et skip nærme seg, hvis trinn to passer nå.)

Ledetråder

1. *Hint: Hvordan håndteres en draug.*

Huset er nylig forlatt, og der kan man finne en bok om draugen hvis man leter på i stua eller barneværelset. Boken har et kapittel om havmonstre, og kraken og draugen kan være markert med bokmerker eller eselører. Der står hvordan man vokter seg for draugen, og tegn på at draugen er nær.

- Mange maneter er draugens spy
- Man må ikke svare draugen, men gjenta det den sier, med ryggen vendt mot den
- Draugens skrik er farlig

2. *Hint Jonas har en enke som bor i Florø*

Der finner man også en kontrakt som viser at Jonas jobbet for Conrad, og evt et brev til Jonas' enke Edith, som er flyttet til nabobyen Florø, [se brev under handouts](#).

Frøysjøen (fjorden mellom botnane of Florø)

“Jørgen må til lege i Florø og dere har ikke mye tid nå, det blåser opp til storm!” Havet er grått og slår hardt mot båten, igjen i en lydløs trykkende atmosfære. Her kan trinn tre skje hvis det mangler litt action eller rollepersonene ikke kommer videre. Det vil da være opp til rollepersonene eller eventuelt Conrad å binde noe for ørene eller gjenta draugens ord, og så overta roret. Man kan eventuelt bare skimte draugen på avstand i en halv båt.

Ledetråder

- Hvis rollepersonene mangler informasjon til å finne liket av Jonas, kan Jørgen fortelle om liket i båthuset i en feberfantasi og rope “Jonas i hvalens buk! Gud forbarme meg! Jeg har syndet! Han er i båthuset!” før han dør av kulde, og trinn tre kan også skje senere ved havnen i Florø.
- Asta kan gi informasjon mer informasjon om draugen hvis nødvendig. Eventuelt har Conrad også denne kunnskapen, selv om han ikke har trodd på det til nå, dersom Asta ikke er med.

- a. Draugen er en druknet sjømann
- b. Han ror en halv båt med sønderrevet seil
- c. Han trekker deg ned i havet
- d. Draugen tåler ikke vievann

Båthuset i Florø



Florø er et større sted enn Botnane, med rådhus, kirke og et fiskesalteri. Byen er preget av handel og industri. Byen ligger ute på en odde, klemte mellom havet og bratte fjell. Idet dere ankommer, kan dere se folk skynde seg hjem for å søke ly for stormen, men på brygga er det fortsatt litt aktivitet.

Stillheten og den råtne lukten følger etter dere til Florø, og rundt båthuset ved brygga begynner det å trykke i ørene og det blir vanskelig å puste. Her er det sannsynlig at nedtelling tre skjer, hvis det ikke skjedde på havet. Ved båthuset kan man møte Knut, Jonas' sønn, som ikke merker ubehag når han er der. Han kan fortelle om underlige drømmer. Hvis dere går inn må dere slå et skrekkslag (1) når dere ser Jonas' lik. Likets ansikt er spist av småfisk, og klærne er revet opp. Kroppen er helt frossen og sort, men stanken er sterk likevel.

Hvis Jonas er begravet eller velsignet her, er det viktig at han legges vekk fra brygga og havet, der vil spillerne merke at det blir litt roligere og tryggere. Kors og kristne symboler hjelper også.

Ledetråder

Knut kan fortelle historien om draugen som hevnet seg, som viser en mere personlig og hevngjerrig side av draugen. Moren, Edith Djupvik vil motsette seg at han forteller hvis hun er der.

“En mann hadde kjøpt en ny fiskekutter før han skulle fiske på Lofoten. Han seilte nordover med mannskapet sitt, og landet i måneskinn. Kapteinen gikk et ærend; da han kom tilbake, så han en fremmed gå ombord. Han hørte den fremmede mumle for seg selv inne i båten, “Nei, dette passer ikke”, da han prøvde alle rom. Først da han nådde kapteinens eget rom helt bakerst i båten, sa han: “Ja, dette passer.” Kapteinen ble veldig sint, tok tak i en stokk og slo den fremmede over ryggen. “Ja, hvis det passer deg, så passer det meg!” ropte han. Den andre flyktet fra båten, ned mellom steinene på stranden så de slo gnister, og ned i sjøen så morilden skinte etter ham. Så gikk det opp for kapteinen at den fremmede var en draug. Da de fortsatte nordover, blåste det opp i storm på Vestfjorden. Mannskapet så draugen komme mot dem i form av et sel; den knuste roret deres slik at de ikke kunne styre båten, men kullseilte. Kapteinen var imidlertid den eneste som ikke overlevde.”

Han kan så gi følgende ledetråd: *Liket må begraves på et sted som ikke er synlig fra havet*

Kirkegården i Florø



Her møter dere Edith som steller gravene. Hun kan fortelle at hun flyttet da Jonas, som jobbet på Blichfelds skøyte, døde. Her kan Jonas begraves, ute av syne fra havet. I kirken står det vievann ved døpefonten. Edith har nøkler. Man kan også knuse et vindu og klatre inn.

Se konfrontasjon.

Konfrontasjon

På kirkegården vil en tett tåke og lukt av råttenskap forvirre rollepersonene, som må koke vann og helle på jorden for å kunne grave hullet ferdig. Kirkegården ligger tett på havet, og det er viktig at liket begravnes i kristen jord på et sted som ikke er synlig fra havet. Conrad (i egenskap av kaptein) eller Edith kan evt velsigne de jordiske rester av Jonas. Vievann kan gjøre dere trygge mens dere graver.

Etterspill

Knut vil komme ut og rope «Nå har far fått fred, jeg så ham!», og Conrad eller Edith kan love spillerne ekstra penger (tillgångar) til neste mysterium. Neste dag er havet brusende og luften frisk og lydene vender tilbake. Knut kommer løpende til havnen og ber om å få sverge troskap til selskapet. Vannet klukker mot skipet, mens Selskapet reiser hjem til Stockholm for siden å ta en vogn til Uppsala. Idet de seiler ut av fjorden, kan de se en ensom sel holde øye med dem, sittende på et skjær.



Skipet de seiler med er stort, og det finnes en prest og en huslege, så evt behandling kan evt gjøres på skipet istedenfor hjemme på slottet Gyllencreutz.

Appendiks A: Draugen



Havsdraugen (Norge)

Draugen är en övernaturligt vätte som finns i sagor runt om i Norge. I gamla dagar trodde nordnorska fiskare att Draugen seglade i en båt med ett sönderrivet segel, och att han var en dödsvarning för dem som såg eller hörde honom. Man trodde att Draugen var en kroppslig gengångare av en död fiskare som drev på havet och som inte begravdes i kristen mark. Havdraugen kan varna för dödsfall eller olyckor. Han framställs ibland som en huvudlös sjöman som sitter i en halv båt, eller att han rodde baklänges. Han släpper ut ett iskallt skrik när han dyker upp.

Draugen är ondsint och vill dra sjömän med i döden. Många maneter på stranden varslar att en draug är nära (Draugens spya). Stenar med tång kan vara Draugen i förklädning: Man måste se till att inte ha stenar med tång på som ballast i båten. Draugen gillar mörker och storm. Havdraugen finns längs kusten av Norge, men kan även dyka upp längs västkusten av Sverige eller vid små fiskarsamhälle i Nord- och Västdanmark.

Tillstånd

1. Om man lyckas slå eller truga draugen, vill han återvända om natten och hämnas.
2. Draugen försöker stjäla ett klädesplagg för att få makt över en RP.
3. Kroppskontroll - 3
4. Manipulera - 4
5. Bruten: Återvänder till havet i tre dagar. Det blir storm.

Egenskaper

Kraft 10 Kroppskontroll 4 Trolldom 5
Manipulera 9 Skräckvärde 2/1

Hemlighet

En havdraug kan inte besegras av levande människor, men fruktar kristna symboler och psalmer, och kan skrämmas eller jagas bort av de döda som har mist kära på havet. Om han talar eller

nämner ett namn, måste man inte svara, men vända ryggen till.

Trolldom

Lockar folk ned i havet.
Förvillar folk så de inte vet vart de är.
Skriket kan döda eller paralysera.
Förbannar folk så de drabbas av olycka till havs.
Kan teleportera när han möts på havet.
Kan omskapa sig till sten med tång på eller ett havsdjur.

Ritual

Man kan hälle vigd vatten på draugen för att jaga bort honom. Hittar man liket på havet och begraver det vill draugen försvinna. Hittar man delar utav en båt, klädesplagg eller människoben på stranden, måste det begravas långt upp på land, der hvor havet ikke kan nå upp.

Strid

Attack	Skada	Avstånd
Hålla fast, dra med sig	2	0
Slå, klora	1	0

Historier om Draugen

De flesta av dem som upplevde mötet med Draugen dog, men det finns också en berättelse från norra Norge om en som besegrar Draugen:

1837 på Lurøy åt tjänarna tillsammans på julafton. Sedan fick de slut på konjak och karlen gick ner till piren för att få mer. Han låste upp och fyllde kannan; men när han var på väg att korsa bron satt en man utan huvud och blockerade hans väg. karlen kände genast igen Draugen och såg inget annat sätt än att slå till honom, så han föll ner från bron med ett skrik. karlen fortsatte sedan, men hörde ett konstigt ljud bakom sig och såg en okontrollerbar skara draugar som strömmade upp från stranden. Kyrkogården var i närheten och draugbesättningen såg ut till att kunna komma ikapp honom om han sprang runt kyrkogården. Han hoppade därför beslutsamt över kyrkogårdens staket, sprang över gravarna och ropade med full hals: "Upp, upp alla kristna själar och rädda mig!" I samma ögonblick var det midnatt och marken skakade under karlens fötter. När han kom säkert över staketet på andra sidan kyrkogården såg han tillbaka. Han såg draugflocken rusa in på kyrkogården. Men där möttes de av en hel armé av döda, som ville hjälpa karlen och skydda den invigda platsen från dessa oheliga troll. Det blev en tuff kamp. De döda slog med plankor från kistor, medan draugerna slog med tång, åror och vrak från båtar. Karlen vågade inte titta alls. Karlen flydde tillbaka till gården, lade den fyllda flaskan bort, sprang upp till vinden och rätt till sängs. Julmorgon, när han insåg att han var säker, berättade han vad som hade hänt den kvällen. Tjänarna lät sig inte övertala; men när de kom till kyrkan med hela församlingen fick de bekräftade historien: Hela kyrkogården var ett kaos av plankor från kistor och trasiga åror.

En man hade köpt en ny fiskefartyg innan han skulle fiska i Lofoten. Han seglade norrut med sitt besättning och lade till i månsken. Kaptenen gick ett ärende; när han kom tillbaka såg han en främling gå ombord. Han hörde främlingen mumla för sig själv inuti båten, "Nej, det här passar inte", när han försökte alla utrymmen. Först när

han kom till kaptenens eget rum längst bak på båten sa han: "Ja, det här passar." Kaptenen blev riktigt arg, tog en stav och slog främlingen över ryggen och skrek "Ja, om det passar dig, så passar det mig!". Den andra flydde från båten, ner mellan klipporna på stranden så att den slog gnistor och ner i havet så att marelden lyste efter honom. Då gick det upp för kaptenen att främlingen var en draug.

När de fortsatte norrut blåste det upp till storm på Vestfjorden. Besättningen såg draugen komma mot dem i form av en säl, som krossade deras roder så att de inte kunde styra båten, men kapsejsade. Kaptenen var dock den enda som inte överlevde.

Appendiks B: Kilder

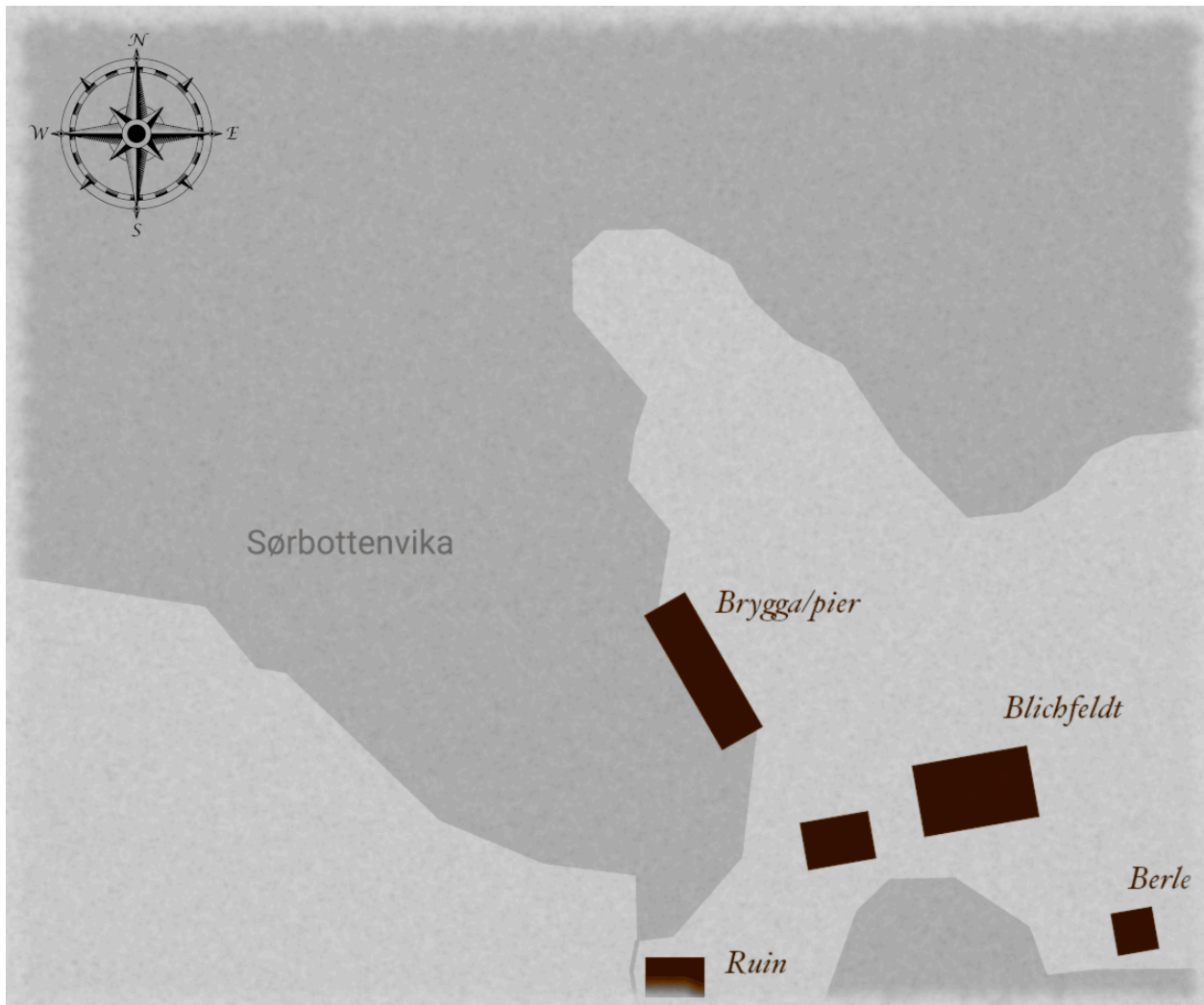
- Forside TH. kittelsen: Draugen
- Kart: Google maps, apple maps
- Botnane om sommeren, botnane.no
- Florø rådhus, public
- Kirkegård på en øy ved Florø.
- Florø 1860, public
- Bakgrunnsviden: Sildefisket i Florø på 1800-tallet
<https://digitaltmuseum.no/011085440302/fiske-etter-sild-og-laks>

Appendiks C: Handouts

Botnane, stort område



Botnane, lokalt kart



Fra Flora Tidende 2. Februar

Djeveldyrkelse i Botnane

Det ryktes at en kvinne i Botnane har vendt seg fra Kristus til troen fra før i tiden. Noen rapporterer om fiskere som velsignes av henne før de drar til sjøs, som var hun en prest oppnevnt av Herren. Provst Clarhed i Florø maner menigheten til å ta avstand fra avgudsdyrkelse, og minner om at Jesu nåde alltid er den beste ledestjerne til en sikker havn. Politiet i Florø uttaler at dette undersøkes som gudsbespottelse, og at det tas på største alvor.

Forsvinninger i Florø

En rekke mystiske forsvinninger ved kaien i Florø har vakt oppstandelse i byen. Flere saltekoner og arbeidskarer har forsvunnet fra Jensens Salteri. Det er til nå ingen spor å gå etter, selv om fattige folk alltid sladrer om overnaturlige vesen. Politiet undersøker saken, men været gjør det vanskelig.

Den «Engelste Sjømann»

Stadig intet nytt om den såkalte «engelske sjømann». Alle som vet noe om saken bes kontakte politiet.

Brev til Edith fra hennes far, 3. Februar

Kjære Edith.

Vi savner deg, og gleder oss til du flytter til Florø. Presten sier at du kan jobbe hos ham inntil Conrads fabrikk er ferdig. Det er tungt arbeide, men presten er ikke urimelig. Det følger en bolig med, så gutten kan bo der også. Alt i alt tror jeg ikke du finner noe bedre i din vanskelige situasjon. Jeg takker Herren for at Conrad er som han er, og ber for Jonas' sjel hver eneste dag!

Din far, Ronald.

ÅErede fru Linnea Elfeklint.

Fanden er løs i Florø! Jeg vet du kjenner til slike ting, det har jeg fra min venninne B, som sier du er det beste til denne slags saker. Menn forsvinner fra fiskesalteriet uten det minste spor. Det ville være en ære å motta deg i Botnane snarest. Logi vil være på min regning og jeg betaler hva du enn krever. Jeg er redd for at onde mennesker har kontaktet de gamle gudene eller en spiritus for simpel vinnings skyld, De må stoppes! Du må hjelpe meg, ellers vet Gud hva som vil skje med vår gode by.

Man seiler fra Stockholm til Florø med " Constitutionen", så vil min sønn, Jørgen Berle seile deg ut hit til Botnane. Jeg arrangerer det praktiske med reisen.

Med de aller ærbødigste og underdanigste hilsner, din alltid trofaste
tjenerinde,

Asta Berle