

# Laka-Kåffa



av Åsa Roos  
Ett hembygdsäventyr till Götterdämmerung  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://colouringbook.org/art/svg/coloring-book/mermaid-black-white-line-art-coloring-book-colouring-letters-colouring-book-org-openclipart-org-commons-wikimedia-org/>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

*Fiskemännen som hade samlats på den rökiga krogen i hamnen tystnade ett slag när Run-Erik Varg från Torsö kom insnubblade i värmen. Blek som ett lakan och med blodet rinnande ifrån näsan och ett jack över ögat proklamerade han med en röst som skakade värre än en storm i en träkrona "Jag såg henne. Jag såg henne. Laka-Kåffan. Utanför Dillö. Hon drog ner Karles båt. Laka-Kåffan!"*

*Med de orden drällde varg rätt ner i backen, avsvimmad och med blodet rinnande ner i hans skitiga hår och på fiskstinkande kläder. Männen runt bordet satt som slagna. Laka-Kåffan var tillbaka!*

---

## Caveat lector!

Laka-Kåffa är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet och som sådant är det långt ifrån komplett. Utrymmet är begränsat, vilket innebär att du som spelleder kan komma att behöva komplettera med kartor och beskrivningar. Läs därför äventyret extra noga innan du börjar spela.

## Stämningen i äventyret

Laka-Kåffa är ett monsterjaksäventyr, initierat av den vetgiriga Carl von Linné. Som sådant är det en blandning mellan vetenskapligt upptäckande och monsterjakt. En del rationalitet och en del mystik, så som det nu en gång var på 1700-talet.

Torsö och Mariestad är därtill mina hemtrakter, vilket har gjort äventyret extra roligt att skriva. Min syster brukade skrämja mig med Laka-Kåffa som liten. Hajen i all ära, men en jättelake med barnöverkropp tar ändå priset i mina ögon.

## Synopsis

Den illustre Carl von Linné har på sina äldre dagar blivit allt mer intresserad av den hemliga världen, det som inte är helt uppenbart för förnuftet. Det, tillsammans med att han skickar sina lärljungar på diverse upptäcktsresor har gjort att Linné nu skickar rollpersonerna på uppräcktsfärd till Västergötland, där Laka-Kåffa sägs härja, strax utanför handelsstaden Mariestad. Rollpersonerna beger sig med andra ord till Torsö.

Laka-Kåffa är en skygg varelse som i första hand visar sig för fiskare. Mycket av äventyret går därför ut på att prata med Torsös och Mariestads fiskare. Samtidigt med jakten på Kåffan pågår ett visst mått av politiskt ränksmideri ifrån de styrande i staden, som fått sina instruktioner ifrån en viss Anders Johan von Höpken. von Höpken vill inte tillåta att monster simmar i Väneren och har därför skickat ut sina agenter för att hindra rollpersonernas upptäcktsfärd.

Förtäckta hot och angrepp är bara början. Rollpersonerna råkar dessutom snubbla över en smugglarliga ledd av Run-Erik Varg. Eftersom Varg varit en av dem som nyligen sett Kåffa blir han utfrågad av rollpersonerna - men tror att de arbetar för landshövdingen och inleder en jakt på dem.

Det hela kulminerar i en lyktförsedd nattlig roddbåtsjakt där rollpersonerna får det bevis på Kåffas existens som de hela tiden varit ute efter.

# Laka-Kåffa

Händelseförloppet i korthet lyder som följer. Linné talar med rollpersonerna och ger dem uppdraget att bege sig till Mariestad ifrån Uppsala. Resan i sig är ett mindre äventyr, men om spelledaren inte vill göra något av den är den mindre viktig.

Väl i Mariestad tas delegationen ifrån Uppsala emot med öppna - eller i alla fall till synes öppna - armar. Redan på aftonen när de anlant blir de mottagare av sitt första hot. Någon har hållt blod i deras sängar.

Allt eftersom rollpersonerna intervjuar fler och fler Mariestads- och Torsöbor om Kåffa så ökar också graden av hot emot dem. Kyckling- och hönshuvuden hittas i deras packning och mat, deras vagnar och sadlar saboteras, men ingen verkar veta något.

I takt med det passiv-aggressiva sabotaget ökar också de faktiska anfallen på rollpersonerna. Det är Torsövargligan som blir allt mer orolig över rollpersonernas frågor om Kåffa som de tror är ett försök att avslöja Run-Erik Varg.

Ljuset i tunneln är fiskefamiljerna på Torsö som berättar allt de vet om Kåffa och arrangerar en nattlig utflykt med Kåffas senaste siktning som råmärke.

Allt ställs på sin spets då von Höpkens spioner, Run-Erik och Kåffa visar sig, alla på en gång.

Hur det hela slutar är upp till rollpersonerna.

## Vad har hänt?

För att äventyret skall fungera krävs det att rollpersonerna har någon form av vetenskaplig bakgrund. Kvinnor är välkomna att följa med, så länge de inte har någon officiell roll i resesällskapet.

Carl von Linné, upptäcktsresande extraordinaire har skickat ut en expedition till Västergötland för att leta reda på Laka-Kåffa efter det att han fått uppgifter om att Kåffa siktats i Vänern.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kontaktas av ett sändebud ifrån Carl Gustaf Tessin, en nära vän till Carl von Linné. Linné vill träffa dem, privat, i hans våning i Uppsala. Tessins sändebud säger också att allt detta måste ske i hemlighet. Kungens sekreta utskott får under inga omständigheter få reda på att Tessin genom ombud kontaktat dem, eller vad diskussionen gäller.

## Linné i Uppsala

Linné, nu en äldre man, tar emot under mycket hemlighetsmakeri i hans bostad i Uppsala. Under förevändning att de skall delta i en middagsbjudning tas rollpersonerna emot i Linnés privata arbetsrum får han presenterar sin idé och sitt uppdrag för dem. Linné vill att de - som ett led i hans försök att förklara sin omvärld - beger sig till Mariestad och ön Torsö, varifrån han fått rapporter om att en vidunderlig varelse siktats. Hälften flickebarn och hälften lake, sägs hon vara kapabel att både välsigna och förbanna de fiskare som kommer i kontakt med henne.

# Götterdämmerung

Hon kallas Laka-Kåffa och Linné vill ha bevis för att hon existerar. Rollpersonerna får löfte om att motta en generös summa pengar av Linnés vän Carl Gustaf Tessin, dessutom en av kungaparets confidanter som kan se till att öppna dörrar som annars hade varit stängda för rollpersonerna. Det är inte en trivial ersättning. Trots Sveriges dalande stjärna i Europa är det fortfarande en nation att räkna med inom politik, filosofi och vetenskap.

Om rollpersonerna accepterar Linnés erbjudande väntar en resa till Västergötland och handelsstaden Mariestad.

## På resande fot

Trots hemlighetsmakeriet har en av von Höpkens spioner fått nys om att rollpersonerna är på väg till Mariestad för att undersöka Laka-Kåffa. För spelladaren som är intresserad av att berätta resan finns en karta reproducerad ifrån "Vägvisare uti Svea- och Göta Riken samt Storförstendömet Finland", skriven av Georg Bjurman och utgiven 1734.

I appendix finns ytterligare information om skjutsväsendet och gästgiverier.



## Ankomst till Mariestad

Mariestad nås på aftonen en kväll i maj. Löven har nyss börjat spricka ut och den mäktiga domkyrkan sträcker sig högt ovanför de hus som trängs under kyrkans skyddande skugga. Genom lövverk och nyutsprucken grönska skymtar Väneren med sitt blågrå vatten, för tillfället spegelblank.

Ett skjutshus ligger strax utanför residenset på ön Marieholm. Rollpersonerna blir emottagna med till synes öppna armar och inbjudna på middag hos landshövdingen i residenset.

## Incidenten på aftonen

När rollpersonerna avnjutit en vällagad och smaklig middag i sällskap med landshövdingen Gabriel Gabrielsson Falkenberg i det nyligen ombyggda residenset är det dags att återvända till gästgiveriet.

När de så beger sig till sängarna upptäcker de att sänghalmen är helt genomdränkt av blod. Gästgiveriets ägare är helt förbluffade. De har ingen aning om vem som har åstadkommit incidenten och det verkar som om ingen egentligen sett något.

# Laka-Kåffa

Det är von Höpkens spioner som är i farten. Deras direktiv är att skrämman iväg rollpersonerna ifrån Mariestad. Det vore en förlust för von Höpkens arbete med att rationalisera Sverige om Linné fick ytterligare vatten på sin kvarn.

## von Höpkens spioner

Anders Johan von Höpken har skickat fyra personer till Mariestad. Deras uppgift är att skrämman bort rollpersonerna ifrån legenden om Laka-Kåffa. De är beredda att ta till våld om det behövs, men bara om rollpersonerna inte vill ge upp.

von Höpkens spioner arbetar genom att skrämman rollpersonerna till en början. Det är de som dränkt in rollpersonernas sängar i blod. De kommer att ställa till med liknande hyss allt eftersom tiden går. Det rör sig om allt ifrån avskurna sadelgjordar till nedblött packning och skaffning som bytts ut mot rutten fisk.

von Höpkens spioner är alla unga män som ser det här uppdraget som en möjlighet att ta sig in vid hovet om de gör tillräckligt bra ifrån sig. De unga männen heter Adolf Lilja, Henrik Sparre, Gustaf Krook och Urban Stridh.

Den detalj som gör att rollpersonerna kan komma dem på spåren är att de - precis som rollpersonerna - nyligen anlant ifrån huvudstaden till Mariestad.

## Fiskemännen i Mariestad

Fiskemännen och månglarna i Mariestad är misstänksamma mot finbesöket ifrån Stockholm och Uppsala. Några av dem minns Linnés lärjunge som passerade runt 1747 i trakten och minnet har gjort lärjungen till en stroppig typ.

Det rollpersonerna kan få reda på är att Kåffa senast sågs utanför Dillö av Run-Erik Varg och dessförinnan av Erik Larsson i vintras. Run-Erik är allmänt betraktad som en av de bästa fiskarna på Torsö, men han har också ett rykte om sig att vara en skum typ.

Rollpersonernas kontakt i sammanhanget blir Erland Backe, en man i 20-årsåldern som entusiastiskt berättar om Kåffa och som kan visa rollpersonerna runt i Torsös skärgård.

Erland känner också Run-Erik Varg. Han är gift med Run-Eriks syster Moa Varg.

## Berättelser om Laka-Kåffa

Berättelserna om Kåffa låter alla för det mesta på samma sätt. När fiskarna var ute på vintern kunde det hända att något tungt fastnade i reven eller trasslade till den så att den inte gick att reda ut. Vid de tillfällena var det tydligt att Kåffa hade varit framme.

Kåffa är ett sjöväsen, en liten varelse som sägs se ut som ett mellanting mellan en flicka och en stor lake. Kåffa är långtifrån ljuv och inget att leka med. Hon vrenskas med fiskarna och drar i revarna och förstör näten.

Om en fiskare får upp henne i näten eller på isen så gnyr och kvider hon precis som ett barn och det är tydligt att hon fryser något förskräckligt. Leg-

# Götterdämmerung

enden säger att fiskarna då måste klä Kåffa i något varmt och sedan släppa tillbaka henne ner i vattnet.

Om det sker kan fiskarna räkna med att få rikligt med fisk och god tur. Om de däremot inte hjälper Kåffa så kan de räkna med att aldrig mer håva in någon fångst så länge de lever.

Kåffa hör enligt legenden hemma runt Torsö och Kållandsö.

I Götterdämmerung är Laka-Kåffa ett sjörå som är mycket nyckfullt men för det mesta välvilligt inställt. Om Laka-Kåffas rygg klias kliar Kåffa tillbaka.

## Fiskare med Kåffa-berättelser

Måns Larsson har träffat på Kåffa. Det gjorde han i vintras när han var ute på näten och vittjade sina nät. Han fick upp en jättelake med överkroppen hos en liten flicka och svansen på en jättelik lake. Hon frös något fasligt, så hon fick en gammal kofta Måns hade liggande och sedan släppte han ner henne i djupet igen.

Efter det är Måns en enormt populär fiskekamrat eftersom näten alltid är fulla när han drar upp dem. Han har också haft en otrolig tur sedan dess.

Måns berättar gärna om hur han träffade på Kåffa, särskilt om det innebär en sup eller två.

Run-Erik Varg har också träffat på Kåffa, men han är mer tystlåten än Måns Larsson. Run-Erik är, förutom att ha varit en av de personer som sett Laka-Kåffa, även ledare för Torsövärgarna, en smugglarliga som arbetar utifrån Onsö. Run-Erik blir orolig när rollpersonerna pratar med honom. Eftersom de har setts hos landshövdingen tror han att de arbetar hos honom och under förevändningen av en monsterjakt är ute efter att fångsla honom och hans liga.

Run-Erik träffade Kåffa på senvintern. Han och hans fiskekamrater drog upp Kåffa ur vattnet då hon hade fastnat i reven, men innan de hunnit få ombord henne föll hon tillbaka ner i vattnet. Kåffa simmade därifrån fort som bara den. Efter det har Run-Erik inte fått någon lake, men väl annan fisk.

Till saken hör att hans smugglarkompis Karle Tapper också var ute den kvällen. Även han fick en förvirrad och upprörd Kåffa i näten, men Karle resonerade som så att Kåffa skulle passa bra i någons kuriosakabinett och försökte stänga in Kåffa i en vattentunna ombord. Nästan omedelbart blåste det upp till storm och och Karle med tre män ombord förläste och dog. Run-Erik är dock förtegen om händelsen. Karle var trots allt en av Torsövärgarna.



## Erland Backes rundtur runt Torsö

Erland Backe erbjuder sig, mot viss ersättning, att ta med rollpersonerna i sin segelbåt och visa dem runt Torsö. En dagstur visar dem stora delar av skärgården och särskilt de delar där Kåffa har setts röra sig.



## När Vänern stormar

Vänern är ett innanhav och en mycket stor vattenyta. Det innebär att om det blåser upp till storm kan vågorna bli upp till 4 meter höga. Vänerns fiskare vet att det inte är något att leka med. Att gå ut på Vänern i storm är att skriva under sin egen dödsdom.

## En afton hos Erland och Moa

Erland bjuder in rollpersonerna till en afton med god mat - nyfångad rökt aborre och färskpotatis - och gott sällskap. Allt eftersom aftonen fortskrider blir Moa, Run-Eriks syster, som till en början är helt tillknäppt allt mer talför.

Hon börjar berätta om Run-Erik och Karle och till slut känner rollpersonerna till lika mycket om det som hänt på Vänern som Moa, det vill säga att Run-Erik och Karle var ute i två båtar. Först siktade Run-Erik Kåffa, men slängde i henne igen, sedan var det Karles dags.

Karle behöll dock den trilskares sjö varelsen. Helt utan förvarning blåste det upp till storm och Karles båt förläste, medan Run-Erik knappt klarade sig i hamn.

Moa misstänker att Run-Erik ägnar sig åt något inte helt lagligt. Hon har fått cognac och spets av honom och han är ofta ute på sjön i veckor i stöten. Han säger att han far till Lidköping, men Moa tror att han smugglar från Göteborg.

Moa är dock mycket lojal mot sin bror så det skall mycket till innan hon avslöjar just den biten om honom.



## Smugglarhålan på Onsö

Vänern, och särskilt Torsö skärgård, har många långgrunda sandstränder. Det är vid en av dessa, på Onsö, som Torsövärgarna har etablerat sin bas. Torsövärgarna smugglar i första hand varor som är förbjudna av överflödsförordningarna. Sprit, socker, spets och porslin finns staplat i väntan på köpare.

Run-Erik har kontakter runt hela Vänern och de i sin tur har kontakter inom skjutsväsendet. Run-Erik driver en mycket lukrativ verksamhet med många intressenter, inte minst inom adeln.

När rollpersonerna börjar sniffa runt kobbar och skär i Vänern blir Run-Erik mycket orolig. Vem tror egentligen på sjöväsen så pass mycket att de skickar fint folk från Stockholm för att undersöka?

Run-Erik anordnar ett bakhåll för rollpersonerna, och han låter Mikael Slug, den enda bland Torsövärgarna som kan läsa, gå igenom rollpersonernas packning. Om han då hittar brevet ifrån Linné kan det hända att han släpper rollpersonerna igen. Annars blir det ett slagsmål som rollpersonerna kan få svårt att vinna.

Om det ser mörkt ut för rollpersonerna kan bakhållet avbrytas av von Höpkens spiongång som följt efter rollpersonerna men som fått order om att inte skada dem, bara skrämma dem. von Höpken tror nämligen - helt korrekt - att om rollpersonerna dör i jakten på Kåffa, så kommer Linné inte vila förrän han har bevis.

## Jakten på Laka-Kåffa

Jakten på Laka-Kåffa leder rollpersonerna till två platser - strax utanför Onsö och i Brommösund.

Det går många dagar när rollpersonerna och Erland bara ligger och guppar i ett vårstilla vatten med bara måsar och aborre till sällskap. Vid de tillfällena underhåller Erland med berättelser om Vänern och alla fiskar de drar upp.

Syftet med alla dessa lugna dagar och aftnar är så klart att leda upp till upplösningen och avslutningen.

## Upplösning

Sluttampen i äventyret kommer när Klara Månsdotter ger sig ut för att nattfiska. Klara träffar på Laka-Kåffa utanför Onsö när Kåffa med uppenbar njutning leker och badar i skymningen.

Kåffa samtalar lite med den skärrade Klara och förklarar att hon är här för sitt nattliga dopp, men att om Klara inte stör henne, så kommer hon heller inte att störa Klara.

Klara revar omedelbart sina nät och beger sig till Erland Backe, eftersom hon hört att han letar efter Kåffa och hon hoppas på en liten belöning om hon berättar var man kan hitta Kåffa om kvällarna.

På sjökortet pekar Klara ut en plats strax utanför Onsö. Det är så klart farligt nära Torsövärgarnas smugglarlya.

Klara hejdas dessutom av von Höpkens spioner som betalar för den information hon givit Erland. Resultatet blir en nattlig kollision mellan vargar, spioner, sjörån och rollpersoner.

Konfrontationen börjar långsamt. På dagen syns vare sig vargar eller sjörån till. Det är först på natten något sker.

Vänern ligger still och blank när rollpersonerna ger sig ut. Det hänger en lykta i fören och en i aktern på båten.

Runt den plats Klara pekat ut hörs plask och barnskratt i den nattliga stiltjen och innan helvetet bryter löst kan rollpersonerna konstatera att ja, det flickbarn som med stor förnöjsamhet plaskar runt och fnissande vinkar åt dem har en underkropp bestående av en lakesvans. Erland har förhoppningsvis tänkt på att ta med en blank gåva, även om rollpersonerna inte har gjort det.

Just när gåvan överlämnats kommer Torsövärgarna roendes och skrämmer Kåffa. I förvirringen som uppstår dyker även von Höpkens spioner upp. Kåffa blir livrädd och det blåser upp till storm.

## Avslutning

Beroende på hur det går med navigation av den plötsliga stormen och hantering av vargar och spioner kan lite vad som helst hända.

Överlever rollpersonerna är Linné dem evigt tacksam - ännu ett mysterie är bokfört och han har kommit ett steg närmare sanningen.

## Monster

### Laka-Kåffa

#### Beskrivning

Laka-Kåffa är en blandning mellan lake och barn, och det har siktats vid flera tillfällen runt sjön Vänern i Västergötland.

#### Beteende

Sjöodjuret är tämligen beskedligt, och kan bringa den som råkar plocka upp det i näten stor fångst. Det berättas bland annat om ett fiskelag från Mariestad som en afton fångade den skräckinjagande Kåffan i näten. Kåffan bad dem släppa tillbaka det i sjön, och när fiskarna gjorde det så gav Kåffa dem en mycket god fångst.

Laka-Kåffa är som många andra sjöodjur skygg och visar sig inte gärna för folk. Det har för vana att simma runt på aftnar och kvällar då det är mindre risk att någon upptäcker det, och i bästa fall visar det bara sin överkropp i vattnet, som ju är en helt normal barnkropp.

Om man däremot stör Kåffa när detta är i närheten av sin håla kan det ta hus i helvete ordentligt. Kåffa är mycket revirskyddande och tillåter inte någon att komma i närheten av sin grotta, även om det är många som försökt. Kåffa är nämligen mycket förtjust i glitter och guld, och har plundrat många utav de åtskilliga vrak som finns på Vänerns botten.

#### Hemvist

Laka-Kåffa hittar man i Vänern. Odjuret håller till strax utanför Torsö, där det har sin håla.

#### Klassificering

Typ: Best

Skräckfaktor: 5 - 15

#### Spelledarpersoner

##### Run-Erik Varg

Run-Erik Varg är ledaren för Torsövargarna, en smugglarliga som har specialiserat sig på att föra lyxvaror över Vänern i brott mot överflödsförordningarna. Varorna kommer i första hand ifrån Göteborg och Ostindienfarare som smugglat med sig spets, skor, glas och annat som inte ses med blida ögon av de styrande.

Run-Erik är misstänksam mot rollpersonerna, främst för att han hört att von Höpken skall ha folk i Mariestad, och självklart tror han att rollpersonerna är von Höpkens spioner. Run-Erik är inte en våldsam person, men han skyddar sina intressen så gott han kan.

#### GE

STY: 8

FYS: 15

SMI: 12

STO: 9

#### GE-slag Personlig information

**Social klass:** Underklass

**Yrke:** Smugglare

Ålder: 31      Längd: 169 cm      Vikt: 75 kg

Värjhand: Höger

# Laka-Käffa

|      |    |    |                      |               |        |
|------|----|----|----------------------|---------------|--------|
| INT: | 18 | 90 | Bärförmåga: 8 kg     |               |        |
| PER: | 13 | 65 | Förflyttning: 10 m/s | KP: 24        |        |
| KON: | 11 | 55 | Skräck-mod: +1       | FkM: ±0 %     |        |
| PSY: | 9  | 45 | SB: 1T2              | LG: 5 SP/ dag | IM: -1 |

## Kroppsdelspoäng

| 1T10  | Kroppsdel   | KPD |
|-------|-------------|-----|
| 1     | Huvud       | 12  |
| 2     | Höger arm   | 12  |
| 3     | Vänster arm | 12  |
| 4 - 6 | Bröstkorg   | 24  |
| 7-8   | Mage        | 16  |
| 9     | Höger ben   | 16  |
| 10    | Vänster ben | 16  |

|                    |    |                    |    |
|--------------------|----|--------------------|----|
| Färdigheter        | CL | Färdigheter        | CL |
| Bågvapen           |    | Tunga klingor      | 16 |
| Pilbågar           | 24 | Stickvapen         | 54 |
| Armborst           | 24 | Stångvapen         | 20 |
| Eldhandvapen       |    | Yxor               | 20 |
| 1-handseldvapen    | 24 | Krossvapen         | 16 |
| 2-handseldvapen    | 24 | Snärjvapen         | 24 |
| Hoppa/ Klättra     |    | Retorik            |    |
| Hoppa/Klättra      | 40 | Retorik            | 27 |
| Iakttaga           |    | Slagsmål           |    |
| Iakttaga           | 51 | Slagsmål           | 30 |
| Kasta              |    | Symbolism          |    |
| Kasta              | 40 | Mystiksymbolism -  |    |
| Lönndom            |    | Samhällssym.       | -  |
| Lönndom            | 40 | Transport          |    |
| Närstridsvapen     |    | Rida               | 31 |
| Smala klingor      | 54 | Köra vagn          | 21 |
| Breda klingor      | 20 |                    |    |
| Lärdomsfärdigheter | CL | Lärdomsfärdigheter | CL |
| Spel och dobbel    | 21 | Trolleri           | 16 |
| Fingerfärdighet    |    | Förfalskning       | 21 |
| Låsdyrkning        | 42 | Förklädnad         | 11 |
| Stjåla föremål     | 37 | Världsvana         |    |
|                    |    | Undre världen      | 17 |

## Erland Backe

Erland Backe är en fiskare i 20-årsåldern, gift med Run-Eriks syster Moa Varg Backe. Erland är frispråkig, pigg och skicklig och han har en förkärlek för dunkla monsterberättelser och drar gärna sina skrönor om hur han träffade ett skogsrå, men att det sedan visade sig vara Moa, hans blivande fru.

Erland är både hjälpsam och modig och är en god resurs för rollpersonerna när de kuskar runt Torsö för att prata med fiskarfamiljer och undersöka öar, kobbar och skär i Torsös skärgård.

| GE   | GE-slag | Personlig information |                          |
|------|---------|-----------------------|--------------------------|
| STY: | 15      | 75                    | Social klass: Underklass |
| FYS: | 17      | 85                    | Yrke: Fiskare            |

# Götterdämmerung

# Laka-Kåffa

# Götterdämmerung

|      |    |    |               |          |        |           |       |       |
|------|----|----|---------------|----------|--------|-----------|-------|-------|
| SMI: | 6  | 30 | Ålder:        | 23       | Längd: | 174 cm    | Vikt: | 80 kg |
| STO: | 15 | 75 | Värjhand:     | Höger    |        |           |       |       |
| INT: | 11 | 55 | Bärförmåga:   | 15 kg    |        |           |       |       |
| PER: | 11 | 55 | Förflyttning: | 10.5 m/s |        |           | KP:   | 32    |
| KON: | 14 | 70 | Skräck-mod:   | -1       |        |           | FkM:  | +5 %  |
| PSY: | 13 | 65 | SB:           | 1T4      | LG:    | 6 SP/ dag | IM:   | ±0    |

## Kroppsdelspoäng

| 1T10  | Kroppsdel   | KPD |
|-------|-------------|-----|
| 1     | Huvud       | 16  |
| 2     | Höger arm   | 16  |
| 3     | Vänster arm | 16  |
| 4 - 6 | Bröstkorg   | 32  |
| 7-8   | Mage        | 21  |
| 9     | Höger ben   | 21  |
| 10    | Vänster ben | 21  |

| Färdigheter        | CL | Färdigheter         | CL |
|--------------------|----|---------------------|----|
| Bågvapen           |    | Tunga klingor       | 30 |
| Pilbågar           | 25 | Stickvapen          | 32 |
| Armborst           | 25 | Stångvapen          | 21 |
| Eldhandvapen       |    | Yxor                | 21 |
| 1-handseldvapen    | 25 | Krossvapen          | 30 |
| 2-handseldvapen    | 25 | Snärjvapen          | 12 |
| Hoppa/ Klättra     |    | Retorik             |    |
| Hoppa/Klättra      | 31 | Retorik             | 34 |
| Iakttaga           |    | Slagsmål            |    |
| Iakttaga           | 42 | Slagsmål            | 41 |
| Kasta              |    | Symbolism           |    |
| Kasta              | 17 | Mystiksymbolism -   |    |
| Lönndom            |    | Samhällssym. -      |    |
| Lönndom            | 27 | Transport           |    |
| Närstridsvapen     |    | Rida                | 39 |
| Smala klingor      | 22 | Köra vagn           | 39 |
| Breda klingor      | 20 |                     |    |
| Lärdomsfärdigheter | CL | Lärdomsfärdigheter  | CL |
| Spel och dobbel    | 52 | Verksamhet: Fiskare | 52 |

## Moa Varg Backe

Moa är en tystlåten och tillknäppt person som bara pratar när hon måste eller när hon litar på dem hon pratar med. Hon och Erland verkar till en början helt olika, men det visar sig när Moa öppnat upp lite att hon har en enorm kunskap om Torsö och att hon dessutom har ett stort sinne för humor. När hon skrattar och ler förvandlas dessutom ett relativt alldagligt ansikte till en stor skönhet.

Moas största förbannelse är hennes kriminella familj. Hon har en änglamakerska till mor, en suput till far och en smugglare till bror. Själv är Moa kunnig inom läkekonst och det kan komma väl till pass för rollpersonerna om de skulle råka bli skadade under äventyret.

# Laka-Kåffa

# Götterdämmerung

## Måns Larsson

Måns Larsson är en av de lyckliga som sett Laka-Kåffa och dessutom välsignats av henne. Laka-Kåffas välsignelse består i en rejäl skopa tur och dessutom fiskelycka. För Måns har det varit vändpunkten i ett annars ganska tungt liv. Han gillar att prata om hur han träffade Kåffa.

Även om Måns är förtjust i en sup eller två så är han mycket generös med sin tur och sin fiskelycka. Fiskarna i Mariestad vet att om de haft otur med näten ett par dagar i rad så är det bara att be Måns att följa med, så ordnar det sig. Kan han så ställer han upp, vilket så klart har gjort turgubben omåttligt populär.

## Adolf Lilja, Henrik Sparre, Gustaf Krook och Urban Stridh

Anders Johan von Höpkens spioner är alla unga män stöpta i samma mall. De är unga, ambitiösa, äregiriga och i behov av att bevisa sig för von Höpken som tänkbara spioner i hans europeiska konspirationer.

von Höpken testar de fyra unga männen med uppdraget till Mariestad och hoppas att åtminstone någon av dem skall visa sig värdig uppgiften.

De unga männen har fått instruktioner om att skrämja, men inte skada, rollpersonerna. De får dela på en uppsättning egenskaper, men det bör vara uppenbart för spelledaren att det går att manipulera de här egenskaperna lite som du vill för att få till en lämplig fördelning av färdigheter utspridda på de unga männen.

| GE      | GE-slag | Personlig information |
|---------|---------|-----------------------|
| STY: 13 | 65      | Social klass: Lågadel |
| FYS: 17 | 85      | Yrke: Spion           |
| SME: 16 | 80      |                       |
| STO: 11 | 55      | Värjhand: Höger       |
| INT: 10 | 55      | Bärförmåga: 13 kg     |
| PER: 16 | 80      | Förflyttning: 10 m/s  |
| KON: 11 | 55      | Skräck-mod: +1        |
| PSY: 5  | 50      | SB: 1T2 LG: 6 SP/ dag |
|         |         | KP: 22                |
|         |         | FkM: ±0 %             |
|         |         | IM: -3                |

## Kroppsdelspoäng

| 1T10  | Kroppsdel   | KPD |
|-------|-------------|-----|
| 1     | Huvud       | 11  |
| 2     | Höger arm   | 11  |
| 3     | Vänster arm | 11  |
| 4 - 6 | Bröstkorg   | 22  |
| 7-8   | Mage        | 15  |
| 9     | Höger ben   | 15  |
| 10    | Vänster ben | 15  |

| Färdigheter     | CL | Färdigheter   | CL |
|-----------------|----|---------------|----|
| Bågvapen        |    | Tunga klingor | 26 |
| Pilbågar        | 27 | Stickvapen    | 32 |
| Armborst        | 27 | Stångvapen    | 29 |
| Eldhandvapen    |    | Yxor          | 29 |
| 1-handseldvapen | 27 | Krossvapen    | 26 |

# Laka-Kåffa

|                 |    |
|-----------------|----|
| 2-handseldvapen | 27 |
| Hoppa/ Klättra  |    |
| Hoppa/Klättra   | 24 |
| Iakttaga        |    |
| Iakttaga        | 26 |
| Kasta           |    |
| Kasta           | 32 |
| Lönndom         |    |
| Lönndom         | 32 |
| Närstridsvapen  |    |
| Smala klingor   | 32 |
| Breda klingor   | 29 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Lärdomsfärdigheter    | CL |
| Dans: Balett          | 15 |
| Sällskapsdans         | 30 |
| Läsa/ skriva: Svenska | 20 |
| Läsa/ skriva: Franska | 20 |
| Musik: Komposition    | 13 |

# Götterdämmerung

|                 |    |
|-----------------|----|
| Snärjvapen      | 32 |
| Retorik         |    |
| Retorik         | 45 |
| Slagsmål        |    |
| Slagsmål        | 29 |
| Symbolism       |    |
| Mystiksymbolism | 37 |
| Samhällssym.    | 32 |
| Transport       |    |
| Rida            | 21 |
| Köra vagn       | 21 |

|                    |    |
|--------------------|----|
| Lärdomsfärdigheter | CL |
| Spela Instrument   | 11 |
| Samhällsekonomi    | 13 |
| Juridik            | 7  |
| Politik            | 7  |
| Språk: Svenska     | 23 |

## Klara Månsdotter

Klara Månsdotter är Torsös kvinnliga fyllo och fiskemadam. Hon är ett original som vägrar gå andras ärenden och bryter mot alla tabun hon kan. Klara är fattig och har ett barn därhemma, Elisabet, vars far dog i ett av Sveriges många krig. Torsöskvallret säger att Klara är prostituerad och att hon gör vad som helst för pengar, men det är inte riktigt sant. Istället handlar det om en finslipad överlevnadsinstinkt som hon blivit tvungen att utveckla efter att hennes make dog i strid.

Klara är smart, begåvad och kunnig, men hennes situation har drivit henne till att dricka. Dock är hon klipsk nog att hålla alkoholen på en nivå så att hon kan ta hand om sitt barn och ändå framstå som kamouflerad av spritstanken. Klara gör ingenting utan att ha en plan med det, något rollpersonerna kan få känna på om de inte visar sig välvilliga mot henne.

## Carl von Linné

Carl von Linné, född Linnaeus, kommer att under sin levnad, bli en av den svenska vetenskapsakademins starkast lysande ljus.

Linné när en outsläckt kärlek till och får styrka ur naturen, som han även älskar att beskriva. Han är i ordets sanna bemärkelse en empiriker. Carl Gustaf Tessin är en av de som charmas av Linnés vetenskapliga sinne, och han tar honom snart under sina vingar. Linné får till och med flytta in i det Tessinska palatset.

Hans charm är något som för honom från ganska enkelt ursprung till många furstehov runt om i Europa, där han tar digniteterna med storm med sitt öppna och lättsamma sinne. Han har också ett otroligt gott sinne för humor, om än lite väl drastiskt ibland.

Linnés kvaliteter som lärare är även de häpnadsväckande. Han entusiasmerar sina studenter och gör allt han kan för att de skall få alla möjligheter att utveckla sig och få bra positioner runt om i Sverige och utomlands. Men Linné



# Laka-Käffa

är också en despot. Den Linnéstudent som inte bekänner sig till den Linnéiska läran blir hårt åtsatt och drillad i den sanna botaniska läran.

De som befinner sig utanför den inre kretsen ser väl mer av den sanne Linné, en egocentrisk kändis som inte tycker om att bli emotsagd eller nedfläckad. Linné själv säger att hans enorma egocentricitet och självförtroende är det som driver honom. Hans drivkraft har alltid varit att bli den främste av botaniker, och det kan han inte klara av utan sin gränslösa självtro och ambition.

Som gammal man är Linné fortfarande omgiven av sin trogna skara beundrare, men mannen själv har fler och fler tillfällen i sitt liv då han känner ett stort svårmod. Han funderar mycket över lycka och olycka och hur han i sin ungdom upplevde den största tillfredsställelsen.

## Linnés Liv och Lerverne

### Det Fördolda

Linné träffade vid ett flertal tillfällen i sitt liv på det han kommer att kalla "den hemliga världen".

Hans allra första möte äger rum under hans resa till Europa för att införskaffa doktorsexamen. Det är då han träffar på den 70-årige Albert Seba, internationellt erkänd apotekare och ägare till ett av tidens mest berömda kuriosakabinett.

Seba arbetar officiellt med en thesaurus, ett naturhistoriskt uppslagsverk i fyra band. Han ber Linné om hjälp att avsluta arbetet. Men det som är Seba mest angeläget är det femte bandet, det där alla Sebas oförklarliga upptäckter finns nedteknade. Seba lägger ansvaret helt på Linnés axlar att "finna sanningen och sambandet" mellan dessa upptäckter. Det femte bandet blev grundplåten för Linnés fortsatta studier.

Han åsidosätter först Sebas information som skenverk, men kunskapen om att det finns något utanför "hans verklighet" ligger och gnager i hans medvetande, och under hela sitt liv lider han av djupa depressioner frammanade av hans oförmåga att förklara det han varit med om. Det är dock inte förrän senare, under sin resa till Öland som han faktiskt börjar leta efter förklaringar på det oförklarliga och lägger ner tid på att hitta ursprunget till de varelser han träffar på ön, något han i brist på annat kallar sjörån.

Hans forskning driver honom allt längre och längre in i det oförklarliga, och det är inte förrän hans beskyddare Carl Gustaf Tessin säger ifrån som han bildar en kärna i den innersta kretsen av Linnélärlingar som han skickar ut på diverse uppdrag runtom i världen. Tessin är rädd att Linnés forskning skall slå bakut och att hans rykte skall förstöras om det kommer ut att en så framstående forskare tror på sjörån och varulvar.

Linné ger med sig och sysslar inte längre med sådan forskning efter 1746, men han är fortfarande spindeln i nätet och tar del av all forskning som kommer fram av hans lärlungars expeditioner.

# Götterdämmerung

## Appendix

### Skjutsväsendet i Sverige

Varje landskap har ett stadgat skjutsväsende. Skjutsväsendet grundlades så tidigt som på sent 1200-tal via Alsnö stadga, som ålade bönderna att hålla hästar för transport av kungen, hans följe och hans representanter. Bönderna var skyldiga att gratis transportera dessa personer, och det dröjde inte länge förrän adeln började missbruka systemet. På 15 – 1600-talen försökte man reformera systemet, men det var först 1649 som en ny förordning med fasta priser per mil upprättades. Förordningen omtalade även att skjutsstationer med gästgivaregårdar skulle finnas tillgängliga ungefär varannan mil.

Bönderna tog emot den nya förordningen med blandade reaktioner. Å ena sidan var de garanterade ersättning för utlånade hästar, men å andra sidan betydde det att hästarna inte kunde tas i bruk i jordbruket.

### Gästgiverier

Gästgiverier är enligt lag stadgade att upprätthållas. Gästgivaren skall tillhandahålla hästar och åkdon till ett antal gäster, men det kan variera med storleken på gården. Det skall också finnas sängkläder, linne, husgeråd, ljus och ved till gästen.

Enligt förordningen skall gästgivaren även tillhandahålla en enkel matsedel, men gästen skall också ges möjlighet att laga sin egen mat. Starka drycker serveras också naturligtvis – vissa gästgivaregårdar brygger sitt eget öl och sin egen sprit.

Enligt lag är gästgivaren även tvungen att föra dagbok, så alla gäster som logerar eller äter där skall skriva upp sitt namn, varifrån de kom och vart de är på väg.

### Resehandböcker

För de väl bemedlade finns det resehandböcker att införskaffa. Georg Bjurman ger under 1734 ut “Vägvisare uti Svea och Göta riken” som upplyser läsaren om vilka gästgivaregårdar som ligger var och hur långt det är emellan dem.

Det är viktig information för resenären. Det finns inte många alternativ till den som vill byta hästar och få lite mat och sömn i sig. Boken innehåller också två kopparstick med de vägar finns tillgängliga att fara på.

Kartan i det här äventyret är ifrån Bjurmans bok.

# Laka-Kåffa

*Fiskemännen som hade samlats på den rökiga krogen i hamnen tystnade ett slag när Run-Erik Varg från Torsö kom insnubblade i värmen. Blek som ett lakan och med blodet rinnande ifrån näsan och ett jack över ögat proklamerade han med en röst som skakade värre än en storm i en träkrona "Jag såg henne. Jag såg henne. Laka-Kåffan. Utanför Dillö. Hon drog ner Karles båt. Laka-Kåffan!"*

*Med de orden drällde varg rätt ner i backen, avsvimmad och med blodet rinnande ner i hans skitiga hår och på fiskstinkande kläder. Männen runt bordet satt som slagna. Laka-Kåffan var tillbaka!*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>