OM VÄSEN

RÅ AGENTBYRÅS
OFFICIELLA HANDBOK
OM VÄSEN

VÄTTAR

Vättar bor i underjorden, gärna nära människors hus och gårdar. De har bra koll på människor och deras vanor. De kan se ut på många olika vis och är ofta små.

Vättarna blir snabbt arga och hämnas om de blir störda eller förolämpade. Då kan de sprida sjukdom eller skapa olyckor. De kan också bli osynliga och snor gärna saker.

Vättar kan spela musik som lurar människor ner i underjorden. Om människor luras dit kan de inte komma upp igen.

Häll aldrig ut diskvatten utan att varna dem!
Be om lov innan du gräver någonstans!
Stör eller förstör inte deras bon!

TROLL

Det finns olika troll. Många ser ut lite som mossiga stenar.
De kan lätt förklä sig till människor - men har alltid kvar sin svans och ibland stora öron.

De gillar mycket som människor tycker är äckligt. De får ont i huvudet och öronen av kyrkklockor och bjällror.

Troll tycker väldigt mycket om skatter och dras till allt som glänser och glittrar.

Troll lämnar ibland bortbytingar. Det är trollbarn som bytts ut mot människobarn.

De tål faktiskt solen!
De bråkar mycket på internet.

MARAN

Maran är det väsen som ger människor mardrömmar. Hon sätter sig på någons bröstkorg och berättar fasansfulla berättelser. Hon kan också rivas och skrika.

Maran vill gärna räkna saker. Därför kan man hindra henne genom att till exempel hälla ris innanför sovrumsfönstret eller gryn runt sängen. Då blir maran vilseledd och upptagen med att sortera och räkna hela natten.

Maran försvinner när det blir morgon.

GÅRDSTOMTE

Gårdstomtar lever bland människor. De ser ut som gamla gubbar och har oftast luva.

De hjälper till med att sköta gården och huset. De lagar, städar, tar hand om gårdens djur och skrämmer bort rovdjur.

Om man gör den arg till exempel genom att glömma ge den gröt med smör på jul kan den slå ihjäl en ko eller orsaka missväxt.

I modern tid har de börjat arbeta på bland annat skolor, bibliotek och museum.
Om man ger en tomte kläder slutar den jobba.

ÄLVOR

Älvor är luriga, busiga varelser som leds av en drottning. De byter ofta skepnad och kan se ut som fjärilar, grodor eller annat. Ofta ser de ut som människor med vingar. De älskar att dansa, leka och spela spratt med andra varelser.

Älvornas stigar, dansplatser och älvringar får aldrig störas eller förstöras!
Då blir älvorna sura och gör dig sjuk!
(en älvring är en ring av svampar)

Älvor dansar i skymning och gryning.
Det ser ofta ut som dimma och dimslöjor på fält och ängar.

<u>Viktigt!</u>
Dansa inte med! Du kan fastna i dansen och dansa ihjäl dig!

NÄCKEN

Näcken lever i bäckar, åar, sjöar och andra vattendrag. Han förtrollar människor med sitt fiolspel så att de vandrar ner till vattnet och dränker sig själva. Han säger själv att han bara varnar dem - inte lockar.

Det är näckens fiol som kan få människor att göra vad man vill.
Den måste hållas säker!
Näcken ser ibland ut som en ung man, som en häst eller lite som en padda. Vissa tror att han rider på Bäckahästen, andra tror att han är bäckahästen.

Man kan skydda sig från Näcken genom att sätta en kniv i marken där han inte får passera.

SKOGSRÅ

Skogsrået är ett sorts rå, som man hör på namnet. Varje skogsrå är beskyddare och härskare över en skog. Hon ser ofta ut som en kvinna, men när hon vänder sig om är hennes rygg gjord av bark. Ibland har hon svans.

En jägare måste ha skogsråets tillåtelse för att jaga i hennes skog. Man får inte heller fälla eller döda träd utan att först hedra skogsrået.

Om hon blir arg kan hon förtrolla personen och förvrida synen på den så den inte hittar ut ur skogen igen.
Då måste man vända ut och in på personens jacka för att bryta magin.

GRUVRÅ

Gruvrået är ett också ett sorts rå. Det är ett skyddsväsen som bor under marken i gruvorna.

Gruvrået tar hand om sin gruva. Om de som arbetar i gruvan inte respekterar hennes regler kommer de inte hitta något värdefullt. De riskerar till och med att dö. Därför ska arbetare i gruvan alltid knacka tre gånger i berget på vägen ner i gruvan, för att hälsa på gruvrået och visa henne respekt.

Gruvrået gillar inte höga ljud. Man ska akta sig för att skrika i hennes närhet. Man ska också alltid vara väldigt artig mot henne och gärna erbjuda henne mat.

Om hon tycker om dig kan hon leda dig till rikedom.

KYRKOGRIM

Väldigt länge var det tradition att mura in ett djur i grunden medan en kyrka byggdes. Djuret som murades in blev en kyrkogrim. Man gjorde så för att kyrkogrimmen skulle vara knuten till kyrkan och skydda den från tjuvar och magi.

Om man inte murade in ett djur i kyrkogrunden blev den första personen som begravdes där istället kyrkogrimmen.

Kyrkogrimmen ser ut som en monster-version av varelsen den en gång varit. Den är ofta bitter eftersom den inte själv valt att leva för evigt i kyrkan.

ASKEFROA

Askeefroan, eller “Askfrun” är ett väsen som kan vara livsfarlig om man inte är respektfull.

Hon har ofta ett trädlikt utseende grenar eller horn och löv på sin kropp. Askefroan är den fysiska formen av ett själen från ett askträd. Om asken dör, dör askefroan och tvärtom.

Askefroar är viktiga skyddsväsen. På många platser är Askefroan ansvarig för att beskydda alla andra väsen i området tillsammans med rån och kyrkogrimmar.

MYLING

Mylingar är tragiska dödsväsen. De blir till när barn dör av vanvård. De är hämndlystna och kaotiska.

De kan förvandla sig till djur och avslöjar ibland var deras kroppar ligger begravda genom att sjunga och locka dit människor. De viskar ofta olika ramsor.

Mylingar ser ut som barn i den ålder de skulle ha varit om de levt. De är lekfulla och tycker om att spela spratt på människor. De vill gärna att det ska vara rättvist - på det sätt som *de* tycker att det blir rättvist.

DRAKAR

Den västerländska draken är fjällig och kan i de flesta fall spruta eld. Många drakar samlar på skatter och har stora revir.

I Sverige finns både drakar med vingar som sprutar eld och orm-drakar med giftig andedräkt.

Drakar kan byta skepnad precis som hamnskiftare. De är lojala och väldigt beskyddande, särskilt över sina ägg och ungar.

De håller sig för sig själva så länge ingen stjäl från dem eller hotar deras revir. Då går de långt för att hämnas. Att stjäla från en drake är därför en väldigt, väldigt dum idé.

OFFICIELLT MATERIAL FRÅN
RÅ AGENTBYRÅ