

Gargarisma

Mårten Haglind
Magnus Rolöf
Kristoffer Schollin

SolCon III

27 feb - 1 mars 1998

sagan om

SOTDÖDINGARNA



Z Q M X X 1 7 F X F X D Y Q < D A Y R N

*Fler ormar
ligger under Yggdrasils ask
än någon ovis gamling kan tro*
- Eddan

I. ÅR VAR ALDA, PAT ER EKKI VAR...

BERÄTTELSEN OM BJÖRN HUTLÖSE

Björn var stridsvan man, bragder bjöd han många. I Drygjod levde han då han levde. Mäktig var han, svingade svärdet som sjutton. God man var Björn, men väldigt våldsam var han. Då hövdingen Silver-Jogmar Bitvise dräptes drabbades Björn utav dubier. "Silver-Jogmars handgångne man Lage vill nu vara hövding. Men av girigbukar är Lage den värste." Björn ville själv vara hövding för att rädda Drygjod. Men Lage var listig och Lages vän Blodulf var bärsärk, och de två satte byns bönder på Björn. Björn fick fly. Vida vandrade Björn, hemskt massa hjältedåd hade han bakom sig då han slutligen dräptes i formidabel fejd. Ryktbar var Björn med sina trolldoms-tingestar: *Fejdfrijd* var spjutet som säkrade handen i striden; *Blodrus* var hjälmen som hettade blodet i huvud; *Vederkvice* var smycket som samlade kraft i kroppen; *Vildafar* var släden som hastade utan hästar. Men Björn dog, över honom kastades hög, och hans skatter i samma hög höljdes.

Men uschligt rykte rönte Björn av listige Lage i Drygjod. "Ett monster till man, barnamördare och bara till besvär." Men valkyrior visste bättre och då Björn låg dräpt på död mans fält kom en av dem till honom. Hennes namn var Undvild, och frejdig att skåda som fytusan var hon. Kämpe stark kärlek hyste Björn för Undvild från denna dag. Undvild tog Björn till Valhall, enhärjares enhärjare blev Björn. Nästan drack han mjödet ur Heidrunns spjuver, nästan åt han samtligt av Särimners kött. Men starkast kände han kärlek till Undvild, och tillbaka tyckte hon likadant. Så Odin gav lov om deras gifte, och Undvild och Björn blev ett.

Men genomgirig jätte hette Grym, och han bar begär efter Björns skatter. En dag då Undvild var ute på jobbet, låg Grym dold under döda kroppar. Då Undvild nalkades nära, sprang skurken upp och haffade henne i håret. Så undkom han till Utgård med Undvild i säck och sände bud till Björn. "Undvild har jag fångat. Finge jag dina fyra trollting får du Undvild åter." Björn var vredgad till vassinne, men dum var han inte. Till Allfader Odin gick Björn. "Grym har bortfört min brud. Låt mig leda enhärjare dit och dräpa denne jätte." Men Odin räddes Ragnarök och rådde Björn att glömma gemålen. Björn blev som besatt. "Låt mig då resa till Midgård och ur min hög hämta min skatt. Då kan jag lösa ut Undvild ur Gryms grepp." Men Odin var ovillig att ordna så. Sådan makt skulle hjälpa jättar i Ragnaröks fejd. Då flippade Björn fullkomligt och gav Odin sådant slag i ansiktet, att det endaste ögat blev blått som bara den.

Sedan flydde Björn till Bifrost där Heimdall vakade. Skyndsamt besegrade Björn Heimdall och sökte själv stega till Midgård. Men dundrande Tor drog därefter, med Mjöltnir mulade Björn och bunden bar det åter till Valhall. Odin var vildsint men skamsen att Björn

burit hand på hans huvud. "Ondsint är Björn, för han slog Mimer. Och Mimer mäktar ju inte försvara sig, ett huvud har Mimer endast." Så talte Odin osant och sände Björn till Hel. Där burades Björn in i Nifelhel, närmast Nidhögg bands Björn i vrede och vankmakt.

EFTER DET ATT BJÖRN FÖRDRIVITS FRÅN DRYGJOD...

...hände det sig så att våra fyra karaktärer kom att lära känna varandra. Den listige gamle girigburken **Lage Huglede**, som sedan flera år varit Godemannen Silver-Jogmar Bitvises handgångne man, kunde nu ta över hövdingaskapet. Vid sin sida hade han den mäktige och vildsinte **Blodulf**, son till storbonden Valke. Lage inledde en lång tids styre i girighet och misstänksamhet, hans silverkista fylldes till och över bredden.

Blodulf hade en blodsbroder vid namn **Grytvid**, även kallad Grytvid Svettnäve och Grytvid Vettlöse. De hade svurit sig som unga pojkar utan att egentligen förstå allvaret i vad de gjorde, och nu är de för evigt bundna vid varandra. Grytvid var skald och respekterade Lage mycket, han besjöng vikingars bragder och asaidealen, men när det kom till strid hukade han sig gärna i skafferiet. Slutligen så **Tjodrik**, som var den mest ambitiöse kämpe bygden skådat men som var fruktansvärt otursförföljd.

När Blodulfs far Valke söp ihjäl sig på ett gästabad förändrades Blodulf. Han tappade tron på de gamla gudarna och de gamla idealen överhuvudtaget och han försökte ta avstånd från dem. Men Lage ville ogärna släppa sin bäste krigare så han manipulerade Grytvid för att tvinga Blodulf att stanna kvar.

Björn Hutlöse återvände aldrig till Drygjod. Han var ute i världen och utförde hjältedåd. Men han erhöll ett väldigt dåligt rykte i Drygjod. Ingen visste helt enkelt om vilken rackarns hjälte Björn egentligen var, allt de trodde på var historierna om Björn Hutlöse som barnamördare och tjuv. Alla kände däremot till att Björn var mäktig och hade samlat på sig en stor skatt med trolldomsegenskaper.

ALLA GÅR OCH DÖR...

En värvkist gick Lage Huglede till sängs. Han hade blivit ordentligt förkyld och förkylningen gick ned i lungorna vilket till slut blev hans död. Bygden stod nu utan hövding. Det givna valet föll på Blodulf som var rikast i bygden, men han krävde av hela bygden att de skulle låta döpa sig först. Halva bygden vägrade tvärt och vände sig istället till Grytvid, den andra hälften följde med för att se hur det

gick till när Blodulf själv skulle döpa sig. De ville försäkra sig om att det inte var något farligt det där med dop.

Nu ville det sig så illa att prästen som skulle döpa Blodulf höll nere Blodulf för länge under vattnet. Blodulf (som skulle döpa sig till Daniel) trodde att det hela ingick i dopet och gjorde inga tecken på andnöd. På så vis kunde halva bygden, inklusive Blodulfs blodsbroder Grytvid, åse hur prästen dränkte Blodulf, deras tilltänkte hövding. Grytvid blev förstas rasande och kastade sig över prästen och uppfyllde sin blodsbroderliga plikt genom att dräpa den helige mannen. Resten av bygdefolket skyndande sig att dräpa prästens hela följe.

De beslöt sedan att utse Grytvid, som visat så stort mod, till hövding och de hade ett stort blotgille i Blodulfs minne. De begravde Blodulf med ett ordentligt bål och en stor hög. Men Grytvid söp sig sedan så rasande full att han när han skulle återberätta en av sina gamla bragder satte han en fläksvål i vrångstrupen och dog.

Tjodrik hade nu inga direkta vänner kvar och lämnade Vidbläckebygden. Han vandrade runt och gick i tjänst hos jarlar och kungar, hövdingar och envar som skulle till att slåss. Men han kunde inte dö i striden, hans otur förbjöd honom. Till slut gick han i tjänst hos kung Björn Hutlöse i slaget vid Oseberg råkade han av misstag ränna sitt svärd i Björns rygg och dräpa honom. Han skulle just till att skrika på hjälp när han svalde sin egen tunga och kvävdes.

OCH ALLA HAMNADE I HEL

Det gick ganska fort för de kosmiska ödesmakterna att avgöra vart de fyra döda skulle ta vägen. Valhall var en plats för döda krigare, och varken lungrossel, dopdrunkning, fläksvålsvävning eller tungsvälj-

ning utgjorde någon vidare krigardöd. Istället förpassades de till dimriket Hel (eller Nifelheim som det också heter). Lage kunde inte tro sina ögon, han som varit så säker på att hans ungdoms bragder skulle räcka till en plats på Valhalls långbänkar. Grytvid kände sig också orättvist behandlad, han som besjungit enhärjarna hela sitt liv. Tjodrik hann knappt vara besviken, innan han föll utför ett stup och förpassades ÄNNU längre ned i Hel, nämligen till Nifelhel. Men mest bestört blev Blodulf/Daniel som avsvurit sig hedendomen. Han borde vara i Himmelen eller ÅTMINSTONE i det kristna Helvetet. (Faktum är att dopet aldrig fullbordades. Inte heller blev han kristligt begravd, eftersom Grytvid slog ihjäl prästen innan dess.)

De fyras många år i Hel blev en drömlig tid, som en ond sömn. De träffades aldrig i Hel där de apatiskt och stumt byggde på skeppet Nagelfarne med sina långsamt växande naglar. De var vålnader, tröstlösa skuggvarselser utan egentliga minnen av vad de varit och vad de blivit.

Och föga anade de i sina komatiska tillstånd att långt under deras hasande fötter, i Nifelhel (de dödas dödsrike), satt ännu Björn Hutlöse fången bredvid Nidhögg själv. Eller ja, Tjodrik fick visserligen höra talas om det, men han fick aldrig komma sin gamle kung inpå.

2. BJÖRN HUTLÖSE FLYR UR HEL

VAD SOM KOM ATT SKE I MIDGÅRD

Uppe i Midgård rullade tiden på som vanligt. Man började mäta tiden med mekaniska urverk, drakskeppen ersattes av stora färjor i glada färger, oxarna ersattes med traktorer och bönderna slutade följa med på plundringståg och blev centerpartister istället. Den gamla bygden Grytvid kom att kallas för Vidbläckebygden och de stolta gravarna grävdes ut och fick små blåa fornminnesskyltar. Björn Hutlöses jättehög fick ge plats för en motorväg och hans trolldom gick i arv i hembygdsföreningar och i släkter som inte ville visa det för Riksantikvarieämbetet.

Det var egentligen bara hembygdsföreningen i Vidbläcke som kom ihåg sina gamla hjältar. Allra främst kom de ihåg den väldige Blodulf som sades vara den mäktigaste vikingen någonsin. Han var lite av en hjälte för bygdefolket, med sina bärsärkagångar och sina blot till Odin och sin förmåga att supa och slåss. (Ingen visste ju att Blodulf försökt omvända sig. Tvärtom tror alla att Blodulf själv dräpte prästen och hans följe.) Ja, Blodulf var en hjälte. Även för det lokala motorcykelgänget **BlodulfViking MC**.

Faktum är, att Blodulfs ätt levt kvar i bygden Vidbläcke sedan vikingatidens dagar. Just nu är det **Nils Daniel Karpabäck**, medelålders arbetslös gruvarbetare och allt-i-allo som sedermera fått en ALU-tjänst av Vidbläcke kommun inom projektet Hantverk och Historia, i vilket han skall vara med och bygga om en 1800-talsgruva i Vidbläckebygden till ekomuseum. Sedan är det **Karin Valkesson** (på väg att bli fru Karin Malsain-Valkesson när hon gifter sig med fästmannen och mobiltelefonförsäljningsavdelningschefen **Jean-Claude Malsain**), på det stora hela taget hemmafru med ett brinnande intresse för hembygds- och släktforskning.

HUR BJÖRN HUTLÖSE LYCKADES FLY

Länge satt Björn Hutlöse fången och lyssnade till Nidhögg som gnagde frenetiskt på Yggdrasils rötter. Hans frustration över Undvilds kidnappning och Odins svek höll honom något så när alert. Men han hade ingen möjlighet att undkomma förrän Nils Daniel Karpabäck, många mil ovanför hans huvud, en dag tog ned Björns trolldomsspjut Fejdfröjd i gruvan för att visa sina ALU-kol-

legor. Spjutet var bemängt med runor och det insåg plötsligt att dess rättmätige ägare fanns där nere i urberget. Det kallade på Björn, Björn lystrade och tog sin chans. I en hastigt improviserad sejd hoppade han in i Nils kropp, först endast med sinnet och sedan rent kroppsligt. Det var en ganska märklig syn som beskådades av Nils kollegor **Arne Grundberg** och **Vilgot Björk**. När Nils började växa, sköt skägg och skrika förbannelser till höger och vänster flydde de. Björn pustade ut efter det ansträngande hamnskiftet i någon minut innan han rusade upp ur gruvan på jakt efter sina andra trolltjing, fast besluten om att ta sig till Utgård och lösa ut sin brud.

Den förste som upptäckte att han saknades var överdraugen *Agghärje-Ingmar*, personligt ansvarig för Björns kedjor. Han fick omedelbart panik och vågade inget yppa till varken Hel eller Odin. Istället beslöt han sig för att försöka återbörda Björn till Hel själv.

Han hastade till sin underordnade **Finkel Kluv** som basade för ett arbetslag drauger på Nagelfarne, tog honom avsides och gav honom ansvaret för återbördandet av Björn Hutlöse. Finkel Kluv i sin tur fick också panik och satte snabbt ihop en insatsstyrka på fyra man som en gång levte i samma by som Björn, kände Björn och dessutom tyckte mer eller mindre illa om Björn. De hasande, omedvetna vikingarna Lage Huglede, Blodulf/Daniel, Grytvid Svettnäve och Tjodrik fördes snabbt till en väntande båt i floden Gjall, gjordes loss och drev iväg mot Midgård.

Sovande nalkades de Midgård, ut ur Hels hålör...

3. OM KARAKTÄRERNA

Relationer till varandra, till världen, egenheter

*Till sin vän, skall man vän vara, och vedergälla gåva med gåva
med löje skall man, löje gälda, och försök att lura med lögn*

- Havamál

KARAKTÄRERNA OCH HEL

Alla fyra karaktärer kom till Hel. Alla vet att de kom till Hel, alla är besvikna respektive bestörta över att de kom till Hel. Men när sagan tar sin början och de vaknar upp i Midgård vet de ATT de varit i Hel, men ingen av dem minns precis HUR det var i där. Det är som en glömd dröm. Om spelledaren så önskar kan han göra minnesåterblickar under sagans gång då de faktiskt minns fukt, mörker, dunkel, vålnader, Nagelfarne och avbitna naglar. Poängen är att ingen av karaktärerna vill tillbaka till Hel egentligen.

KARAKTÄRERNA OCH MIDGÅRD

Karaktärerna har anlänt till samtidens Midgård. De är egentligen fortfarande döda, och de lyder fortfarande under asagudarnas kosmologi. De får egentligen inte vara i Midgård - de är där eftersom Finkel Kluv visat dem ut och eftersom de är länkade till sina hemtrakter. I princip är de osynliga vålnader, lite som klassiska spöken.

Kan man se dem? Somliga kan. De flesta djur kan se dem, små barn kan det, berusade personer kanske kan det, tokiga människor kan det säkert. Somliga kan bara höra dem. Andra kan bara förnimma dem. Somliga kan över huvud taget inte förnimma dem alls. I varje scen ges förslag till olika personers möjligheter att veta av karaktärerna.

Kan de röra saker och ting? Ja och nej, allt efter om det passar i sagan eller är kul. Ett vikingasvärd kan de säkert plocka upp, samtidigt kanske en bil kan köra rakt igenom dem. Åter; i varje scen ges förslag härvidlag.

Kan folk förstå dem? Ja och nej. Samma personer som är mer

benägna att förnimma dem kan också förstå dem, trots deras fornsvenska. Andra kanske inte kan det.

Karaktärerna har dock möjligheten att 'smälta in' i Midgård. Genom att raka sig, kanske bada, ta på sig kostymer eller blåställ, ha en mobiltelefon i handen och så vidare kan de smälta in en smula och folk kommer att ha lättare att se dem och förstå dem. Men de är fortfarande döda vikingar i grund och botten.

När karaktärerna kommer till Midgård är de ovetande om att tid förflutit. De vet inte vad en bil är, de har aldrig sett en telefon eller en spis eller teleledning eller asfalt...kort sagt, beskriv världen som mycket märklig för dem.

KARAKTÄRERNA OCH KARAKTÄRERNA

Allmänt om relationer till varandra

Karaktärerna har inga minnen från Hel. De minns varandra från det levande livet, innan de dog. Det kan bädda för intressanta diskussioner om 'vad hände sedan jag dog?' Det finns många upplägg för detta, se nedan. I övrigt har de en rad relationer till varandra som skall säkra åtminstone några diskussioner, handgemäng och konfrontationer. Läs karaktärsbladen. Härunder står sammanfatningar av dem endast.

Lage Huglede

Lage Huglede är girig, snål, misstänksam och arrogant. Han litat inte på någon; beskriv alla karaktärerna som "ja, han tittar konstigt på dig, som om han letar efter din börs." Lage är också mycket sjuk. Poängtera att han har usel kondition, "om han inte redan varit död hade han säkert dött här och nu". Var beredd att hjälpa honom och berätta om vilken redig viking han var när han var ung.

Blodulf (Daniel) Valkesson

Blodulf är bärsärken som blev kristen. Han är hård, praktiskt lagd och envig. En stor poäng med Blodulf är att han, som vände de gamla gudarna ryggen, idag har blivit idoliserad som Vikingarnas Viking nummer ett, dels av hans egen ättling Karin och dels av MC-klubben BlodulfViking MC. Hos dem framställs han som en jätte med rött skägg, yxa och som prästdödare.

Blodulf är också Grytvids blodsbroder. Han får i princip aldrig svika sin blodsbroder. Trots det bör han hysa agg mot Grytvid för dennes sätt och för att denne ville bli godeman i Drygjod. Han bör också kunna bli vred på Grytvid för att denne faktiskt dräpte den präst som försökte döpa Blodulf.

Grytvid Svettnäve/Vetlöse

Grytvid är skalden, den läskunnige runristande fryntlige vikingen. Kom ihåg att han är relativt kunnig i asars tro och seder, att han vet var och när man skall blota, hur man reser en sten, hur man gravlägger en hövding. Men viktigare ändå är kanske hans oförmåga att leva upp till sina egna ideal. I varje ögonblick av fara fryser han till is, skräck överväldigar honom och han kan inte, hur han än vill, fatta modet som behövs för att ge sig in i striden.

Grytvid är också Blodulfs blodsbroder och kan inte svika honom. Det var därför han slog ihjäl prästen (vilket torde bli ämne för bråk i sagan).

Tjodrik Tvedödshärje

Tjodrik är den extremt ambitiöse men lika extremt otursföljde härjen. Det viktigaste är att spelledaren ser till att han aldrig riktigt lyckas när det gäller; han tappar svärdet, han snubblar på stubben, han slinter på oljefläcken... Han kan samtidigt aldrig dö i strid, trots att detta är hans högsta önskan. Han försöker dölja sin otur genom att låtsas vara klumpig (det är en STOR skillnad, ingen viking vill slå följe med en otursföljd).

En annan hemlighet han har är att han faktiskt av misstag dräpte Björn Hutlöse, som då var hans kung. Tjodrik är också den som minns mest av Hel. Han hamnade faktiskt i Nifelhel med Björn, för att han oturligt nog dog i Hel också.

4. PÅ NYA UPPTÅG I MIDGÅRD

Sagens gång

*Vid alla dörrar, innan man går in, skall man se sig om.
För det är oväntat att veta, var ovänner kan sitta på bänken.*

- Havamål

GRUNDSTOMMEN I SAGAN är att de fyra karaktärerna vaknar upp i Midgård utan att egentligen veta varför och att de under sin färd i detta nya Midgård får reda på att de ska finna och föra Björn Hutlöse tillbaka till Hel. Efter flera sceners jakt kommer de slutligen stå inför det moraliska dilemmat om de skall hjälpa eller gå emot Björn. Utöver detta finns en rad sidospår som kan bli mer eller mindre viktiga. Scenerna som beskrivs ger den tänkta utvecklingen, men karaktärerna kan gott ha större utrymme än så. Vidbläckebygden är ändå ganska liten och det är stor chans att de ändå stöter på nyckelpersoner annorstädes än scenerna beskriver. Ta fasta istället på miljöer som beskrivs i scenerna, och personer, som sammanfattas nedan.

VIKTIGA BIOLLER

Följande personer är centrala i handlingen. Under sagans gång kommer de att förändras (eller åtminstone kommer karaktärernas förhållande till dem kanske förändras). Här står kort om vilka de är och deras funktioner i sagan.

Björn Hutlöse, orättvist behandlad enhärjare

Han är verkligen en hjälte och i princip en god man. Han är också hemskt passionerad och våldsam. Han önskar bara att få tillbaka Undvild och han vet att han inte kan besegra jättarna så han vill verkligen hitta sina fyra trollting och lösa ut sin valkyria. Han är

också stressad eftersom han vet att det bara är en tidsfråga innan Odin sätter efter honom.

Karaktärerna tycker från början inte om Björn (möjligen med undantag för Tjodrik), och i sagans första skede skall de komma att tycka om honom ännu mindre. Björn skall framställas som väldig, farlig och oresonlig. Men ju mer karaktärerna får veta om Björn, desto mänskligare kan han framstå. I slutscenen avslöjas allt och Björn är nu lugn och resonlig - just därför uppstår det moraliska dilemmat.

Utöver detta är Björn fortfarande klädd i ett blåstall med en påsydd namnskyld där det står 'Nils'. Nils Karpabäck är fortfarande inuti Björn, vaken om än något förvirrad. Han kan inte komma ut själv förrän Björn åker till Hel eller till Valhall. Björn Hutlöse kan till och med kommunicera lite med Nils (de har faktiskt nästan gått och blivit lite kompisar) och kan exempelvis få reda på saker som var bensenmacken ligger, hur man kör en bil och hur man tänder en lampa. Detta kan inte karaktärerna på samma sätt.

Hela sagan är formad som en jakt eller ett sökande efter Björn Hutlöse. Endast i några scener kommer de att faktiskt konfrontera honom, och då ska det helst hända saker och ting. Björn är trots allt killen som klappade till Allfader.

Finkel Kluv, arbetsledande draug i Hel

Finkel Kluv är arbetsledare i Hel och egentligen en gemen och illvillig typ. Han är oerhört nervös inför det som skett och kommer att göra allt för att så split mellan karaktärerna och Björn. I sagans första skede kommer han att framstå som karaktärernas vägledare, som nu har givit dem en chans att rädda Midgård undan den vedervärdige Björn Hutlöse. Och för detta, menar han, har de nu en chans att komma till Valhall. Han kommer att varna dem dock. Men ju längre tiden går, och ju mer vänskapliga karaktärerna blir med Björn, desto mer stirrig och hysterisk kommer han att bli för att till slut bli sig själv och kräkas ut svordomar och hot om evigt nagelbitande.

Finkel Kluv kan inte själv komma till Midgård. Istället måste han anta olika hamnar för att kommunicera med karaktärerna. Det kan ske på många vis. Jean-Claude är tacksam att besätta men han kan också göra sig förstådd genom exempelvis en korp eller till och med susandet av en gran. Hans sejdkunskaper är dock begränsade och han kommer att tappa kontrollen efter ett tag (när spelledaren vill avbryta diskussionen).

Finkel kommer att dyka upp då och då, när det känns som om spelarna behöver lite skjuts eller tips.

Karin Valkesson, hembygdsintresserad hemmafru

Karin Valkesson är Blodulfs ättling nästan i rakt nedstigande led. Hon älskar sin hembygds historia och är mycket stolt över att vara släkting till Blodulf som hon målar upp som en gigantisk mordisk viking. Hon tror att Blodulf själv slog ihjäl prästen och hon är också stolt över att Vidbläckebygden var den sist kristnade bygden i landet (den är knappt kristnad än faktiskt). Hon har fullt med vikingatida pryglar i källaren och hon har (i sagans begynnelse) också på sig en av Björns trollring, nämligen smycket Vederkvice. Karin lär bli ganska besviken när hon får reda på Blodulfs sanna karaktär och säkert vara på honom hela tiden med frågor som "Men hur kan du vara kristen som dräpte en präst?" och annat.

Karin är förlovad med den otrevlige Jean-Claude och om spelledaren så önskar kan detta bli en underhandling. Jean-Claude behandlar Karin riktigt tarvligt och detta kan karaktärerna agera på om de vill. Det kan finnas gott om alternativa pojkvänner, exempelvis Lennart Mild (anställd på ekomuséet) eller någon av karaktärerna.

Slutligen kan man om man vill styra hela sagan till en slags 'Rädda Karin'-historia. Hon kan bära på en ärftlig sjukdom som smycket Vederkvice räddat henne från. När Björn tar smycket ifrån henne blir hon allt sjukare.

Karin bör i princip följa med karaktärerna, åtminstone då och då. En möjlighet är att hon faktiskt hänger på dem under hela sagan från det att de träffar henne.

INTE FULLT SÅ VIKTIGA BIOLLER, MEN ÄNDÅ

Jean-Claude Malsain, mobiltelefonförsäljningsavdelningschef

Jean-Claude är en jäkla typ, en yuppie och egen företagare utan empati och ödmjukhet. Han är arrogant, okänslig och en genuin skit. Han är förlovad med Karin mest för att hon är honom så underlägsen (tycker han) och han gillar att ha kontroll över henne. Han slår henne inte, dock. Än. Men han funderar på att börja när de

har gift sig. Han klär sig i kostym, har två mobiler, bryter på franska, kör en flädig sportbil och kör glatt över alla smådjur han ser på vägen.

Jean-Claude är lätt för Finkel Kluv att besätta, de är ganska lika när allt kommer omkring. När Jean-Claude har varit besatt och återfår kontrollen blir han ganska nervös och irriterad (på Karin framför allt).

Under sagans gång kan Jean-Claude i princip vara var som helst. Om han inte följer med karaktärerna av någon anledning är han förmodligen ute och bränner däck på småvägarna och kan dyka upp var som helst, när som helst.

Lennart Mild, föreståndare på Ekomuseum Dryghjod

Lennart Mild är den begåvade akademikern som inte alls trivdes på universitetet i stora staden utan tog jobb ute i ingenstans istället. Han är oerhört intresserad av historia och förhistoria, han arbetar nästan dygnet runt. Han är en artig och stillsam person, full av ödmjukhet, om än något mesig. Han arbetar på ekomuséet och trivs mycket bra med det.

Om spelledaren så önskar kan han låta Karin och Lennart bli kära under sagans gång. Jean-Claude skulle förstås bli rasande och ge sig på den väne Lennart, och skulle då våra vikingar stillatigande se på?

Lennart kanske också följer med karaktärerna efter att de träffat honom. Han har viss nyttig sakkunskap och han vill givetvis inget hellre än att hänga med dem.

Lennart har inget körkort. Men han har en Volvo.

Blodulf Viking MC - fulla, fula, feta

Det lokala MC-gänget Blodulf Viking MC har aldrig haft ambitioner på att bli hangarounds till Hell's Angels. De tycker att deras egen klubb är mycket häftigare. De hyllar asaidealerna, kör runt med hammare i bakfickan, skriker "För Oden", "Vi är Blodulfs krigare" och "FanHelmerharumeckameminhojigen?". De framhåller Blodulf själv som klubbens grundare och försöker leva upp till dennes blodbesudlade rykte.

Klubben kör runt i bygden och trakasserar kringströvande. En första konfrontation med dem blir säkert våldsamt (de är ju konstant fulla, så de kan säkert se vikingarna) men en möjlig lösning är att de blir kompisar med karaktärerna. Kanske kan de erbjuda dem skjuts någonstans, eller att klå upp någon.

Om spelledaren känner att scenerna går för fort, kan karaktärerna bjudas in till fest i klubblokalerna. Fylleslag, armbrytning och slagsmål garanteras. Medlemmarna har namn som Helmer, Gudmar, Inge, Tore och Palle.

Tok-Erik, flakmoppeman, slagruteman och sagans "panic button"

Tok-Erik står inte med i någon scen, men han kan ändå vara ett hjälpmedel för spelledaren om karaktärerna kör fast eller går loss i överkant. Tok-Erik är som namnet antyder lite tokig, men faktum är att han kan en smula sejd; han ses ofta knatta omkring på vikingatida gravfält med en slagruta och ett lod, han tycker sig kunna höra röster och han har till och med en liten blotasten uppe i dungen bakom ladugården.

Tok-Erik känner till alla i bygden, han vet om alla ställen av intresse, han är övertygad om att döda vikingar kan gå mitt ibland

oss. Varje gång hans hund skäller tror Tok-Erik att en draug är i farten. Tok-Erik tar sig fram på flakmoppe med hunden på flaket. Han anar att något är på gång så han är ute och kör och letar efter fler järtecken.

Tok-Erik kan dyka upp överallt. Precis överallt. Han är ju tokig, gubben. Och harmynt. Han läspar jättemycket.

RÄTT SÅ OVIKTIGA BIOLLER

De nämns bara i förbifarten här. När de dyker upp i scenerna finns bättre beskrivningar.

Vilgot Björk och Arne Grundberg

Det här är Nils Daniel Karpabäcks ALU-kollegor. Liksom Nils själv är de arbetslösa grovisar. De är hederliga vanliga människor med en god nypa sunt förnuft. Nils förvandling nere i gruvan har dock jagat upp dem betänkligt. De har inte för avsikt att få veta mer och alla försök av vikingarna att kontakta dem kommer att misslyckas.

Bertil Hernhage

Bertil Hernhage är sockenpräst i Vidbläcke kyrka. Det är ett ganska tröstlöst jobb med en församling på endast två (varav den ena är Bertil själv). Men Bertil tar det med ro. Han är trevlig, förnöjd och trivs rätt bra i vår Faders ömma vård.

Grym

Grym är en jätte som bor i Utgård. Han är tre meter lång, jätteskägig och en riktig översittare. Han väntar fortfarande på Björns trollting, med dem tror han att han är garanterad framgång i Ragnarök. Han vet också att Björn är en redig kämpe, så han omger sig med andra starka jättar för att avskräcka Björn från en direkt konfrontation.

Men Grym har faktiskt behandlat Undvild ganska väl och han ämnar faktiskt ge henne tillbaka till Björn när han får trolltingen. Han är en jätte av sitt ord.

Undvild

Undvild är den sagolikt vackra valkyrian, en av de få av sitt slag vars hjärta har veknat och lämnat lite spelrum för kärlek. Hon är Björn Hutlöses maka, sedermera fånge hos Grym. Hon är oerhört tolerant och envis och bidar helt enkelt sin tid i väntan på Björn. Att det gått sekler bekymrar henne inte, hon är övertygad om att han kommer förr eller senare.

Securitasvakterna

Vad säga om Securitas-vakter? Så lite som möjligt förhoppningsvis.

5. BJÖRN HUTLÖSES TROLLTING

*Den ena eken får, vad av den andra den skaver,
sig själv sköter envar om.*

- Sängen om Harbard

BJÖRN HUTLÖSES FYRA TROLLTING spelar en central roll i sagan. Jätten Grym vill ha dem för att kunna segra i Ragnarök. Björn vill ha dem för att kunna ge till Grym och lösa ut sin maka Undvild. Karaktärerna borde vilja ha dem när de förstår vad de är för något, eftersom vart och ett av trolltingen löser ett problem för karaktärerna (utom Blodulf, men han borde nog inte vilja ha något med asatrolldom att göra). Här följer en kort beskrivning av trolltingen.

Fejdfröjd: Detta är ett stort spjut med en mängd magiska runor inristade i skaffet. Var en som fattar det i sina händer fylls av stridsinnehåll och han känner hur foten blir stadig och handen stark. Spjutet är som skraddarsydd för den otursförföljde Tjodrik. Med det kan han både lyckas i strid samt dö i strid (vilket han ju vill).

Blodruse: Detta är en hjälm (utan horn) och var en som tar den på sitt huvud, grips genast av mannamod och stridsglädje. Den är användbar för Grytvid framför allt, men intressant är ju om Blodulf får den på skulden. Då skulle han säkert regradera till en blodtörstig bärsärk igen.

Vederkvice: Detta är ett smycke i guld och var en som bär det på sig genomfars av en friskhet och en sund känsla, och ingen sjukdom kan längre få personen i sitt grepp. Kunde Lage lägga vantarna på

den skulle han bli som ung igen (dessutom är den ju av guld, och bara därför vill nog Lage ha den).

Vildafar: Detta är en släde i ekträ och var man som sätter sig på den och uttalar den rätta runformeln, kan färdas på denna släde utan dragdjur. Den kan fara överallt, uppför fjäll, över vatten, på nyis, över stock och sten. Det här trolltinget kan väl alla tänkas vilja ha.

VAR ÄR TROLLTINGEN?

Innan Björn Hutlöse dog i slaget vid Oseberg offrade han sin släde till gudarna i en mosse. Den har legat där sedan dess, oupptäckt och orörd och mycket välbevarad. När Björn sedan gick och dog begravdes han i hög och alla hans trollting med honom. Någon gång i förra seklet försökte bonden Martin Valkesson plöja bort graven och fann de tre trolltingen. Spjutet behöll han själv, och det gick sedan i arv för att slutligen hamna i Nils Daniel Karpabäcks ägo. Smycket gav han till sin fru. Det gick också i arv för att slutligen hamna hos Karin Valkesson. Hjälmen donerades till hembygdsföreningen för att till slut hamna i ekomuséet och Lennart Milds vårdnad.

När Björn Hutlöse tog över Nils kropp stal han förstås spjutet samtidigt. Och när sagan begynner är han på väg till Karins hus för att ta smycket. I slutscenen kan trolltingen komma att spela en avgörande roll.

PROLOG. RÖSTER I MÖRKRET

Plats: Becksvart, kallt hålrum under världen. Urgrottorna.
Dödsriket. Hel.

Tid: Efter lunch.

A (*chefig, kontrollerad röst*): Du sade vad?

B (*väsig, stressad röst*): Han har rymt, chefen?

A: Jag tyckte att det var det du sa. Ha, ha. Jo, det vore just snyggt.
Dödsrikets farligaste man på rymmen i Midgård. Då skulle allt det blå skåpet varit grönt?

B: Men chefen?

A: ?eller svart eller det stekta fläsket kört eller tio fåglar på morgonen?

B: chefen?

A: ?eller varför inte rökt sill i lovart, hoppa i bäcken på en liten tuva.
humtidum. VADÅ RYMT!!

B: Vi vet inte det riktigt i dagsläget serdu men vi jobbar på det men
han är i Midgård, jepp definitivt i Midgård.

A: TYST!! Fattar DU, din lilla Finkel-hjärna, vad detta innebär.

B: Ja, typ, eftersom det var vår sektor, så kommer vi få sop-däng.

A: RÄTT! Du kommer få sopdäng!

B: Ööööh, ja just det.

A: Så vad tycker du att du skall göra nu då?

B: Ööööh?

A: Nå?

B: Rapportera det inträffade?

A: *smäll* FEEEEEEEEEEEL!

B: Aj. Sova på saken?

A: *smäll* FEL! *smäll* FEL!

B: Aj. Inte göra något? *snyft*

A: Hmm, intressant idé men nej. FEEEL! *smäll* DU skall lösa
problemet!!

B: Skall jag?

A: Ja, ser du någon annan här inne?

B: Ja du står? *smäll* ? Nej?

A: Dåså, stick stick.

B: Men hur.

A: Är du kvar? Stick!

B: mummel *snyft*

B: Jag måste lösa det här. *snyft* Jag får hitta på ett sätt helt enkelt.

Han måste tillbaka från Midgård annars kommer hela världen gå
under typ. Oj oj oj. Lille Finkel Kluv vad har du ställt till med. ?
NU vet jag, för jag skickar någon annan!! Eller ännu bättre jag
skickar TVÅ andra, eller TRE eller FYRA!! HURRA!!! Hurra
för smarte Finkel som tänker ut smarta planer! Hurra! ? Ha ha ha.
Nu gäller det bara att välja ut några lämpliga kryp att skicka ut på
detta delikata uppdrag. He he he...

Hel

I en av Hels jättelika salar står skeppet Nagelfare helt byggt utav
döda mäns naglar. Dygnet runt får de osaliga andarna som kallas sot-
dödingar tugga på fingrarna för att få ihop sin kvot. Tillvaron är som
miljön; karg, grå, matt, lite kuslig och intetsägande - på ett nästan
uträknat sätt: Drömligt, sömningt, drogat.

Någon gång vart hundra år eller så är det Uppsyning. Då får varje
sotdöding redovisa hur mycket naglar han samlat ihop till Nagelfare,
blir registrerad och får mottaga sin hundraårliga tilldelning mjöd.
Mjöd och mjöd förresten, ett snapsglas ljummet rapsavkok. Men det
är i alla fall det närmaste fest man kommer här.

Detta år var det något fel med Uppsyningen i avdelning 42 av döds-
riket. De oändligt långa köerna fram till uppsyningbordet ringlade
som vanligt fram i snigelfart. Sotdödingarna stod som vanligt helt
spöklikt apatiska med tomma blickar och fulla nagelspänner. Över-
allt gick dödslegionärer med svarta ringbrynjor och snokade-och
ryckte. Detta var inte som vanligt. De läskiga gastsoldaterna stod
under kommando av uppsyningsavdelningsdirektör Finkel Kluv -
en alltigenom nedrig sotdöding. Då och då syntes de viska i Herr
Kluvs öra att inget misstänkt hade setts och till svar fick de allt som
oftast en stressad väsning. Om sotdödingarna hade haft förmåga till
något annat än en vegeterande lealös tillvaro hade dom förstått att
någonting var på gång.

I kön ser vi fyra bekanta skepnader, omedvetna om varandra men
med varsin spann avtuggade naglar i högsta hugg. Det är bara en
annan sotdöding framför dem nu. Han får sin mjöd, greppar den
med båda händerna och sveper de dyrbara dropparna i sig. För ett
kort ögonblick tycks han få substans - liv. Kanske hinner man ana ett
leende på hans läppar innan grånaden återkommer och han stiger åt
sidan.

Just när näste man skall gå fram mot bänken där uppsyning mannen
sitter, med sin jättelika svarta bokföringsjournal och sin lilla flaska
mjöd, står han på näsan och alla naglarna flyger ut över golvet och
orsakar plockhysteri. I kaoset ramlar de fyra i en odefinierad trött
stönande hög.

"ÅÅH vilka idioter. Undan med dom! Struma, Häckel, gör det! Vi
har annat att tänka på nu! Seså! ? Vänta förresten ? He he he. Listiga
Finkel. Ta de där fyra åt sidan och för in dom i min kammare! Jag tar
hand om dom själv sedan. Och fixa fram en eka och det fort!"
Finkels röst klingade illa bort mot de askgrå väggarna. Två av krigs-
vålnaderna satte sig i rörelse.

SCEN 1. PÅ GJALLARFLODENS MÖRKA VATTEN

I vilken fyra döda män vaknar i en båt

I EN LITEN SKUTA MED DRAKHUVUD finner vi våra fyra döda huvudpersoner för första gången. Gjallarfloden är kall och omgiven på alla sidor av mörk, ådrad sten. Det är alltså en underjordisk flod. Om man lyssnar noga hör man att luften är fylld av viskande röster. Båten håller sig hela tiden till mittfåran och förs framåt med den strida strömmen.

På något sätt kommer de fyra att vakna upp ur sin dödsliknande dvala. Lämpligast är kanske att låta Daniel och Tjodrik öppna ögonen samtidigt och konfronteras. Förr eller senare kommer alla att vakna upp. De är kalla och frusna, klädda endast i enkla klädtrasor.

Alla i båten vet att de har varit i dödsriket men de kan inte komma ihåg några ansikten eller händelser. Kom ihåg att några av dem inte vill att de andra skall få veta att de har varit i Hel! Ingen kan dra sig till minnes hur de kom att hamna på skeppet.

Scenens funktion är att sätta en stämning och låta karaktärerna utforska sina relationer till varandra.

SCEN 2. INTRIGEN TJOCKNAR I VIDBLÄCKEBYGD

SLUTLIGEN FLYTER GJALLARFLODEN fram i en djup ravin. Dimmorna tätar men de spökliga rösterna avtar i styrka och börjar ersättas av Midgårds ljud. En tupp galler, olycksbådande eller välkommande, vem vet? På avstånd kan man höra vindens sus i några ännu inte synliga trädtoppar.

Dimman lyfter och avslöjar en stjärnklar natthimmel. Det är en fantastisk syn för de som har vistats i dödens rike i mer än tusen år. Båten glider långsamt fram i en grund å med brunsmutsigt vatten. Vissna vassruggar vakar på båtens båda sidor.

Det är nu möjligt att ta sig i land på ett eller annat sätt. Förr eller senare kommer ändå det lilla drakskeppet att gå på grund eller fastna i vassen. Skeppet, som är en total anakronism, kommer inte att klara sig. I och med att det nu har lämnat Gjallarfloden och Hels domän börjar det att angripas av tidens tand och kommer inom kort att vittra sönder fullständigt.

VAR ÄR VI?

Det är värt att notera att ingen av sottedödingarna vet hur lång tid som har gått nere i Hel. De kommer säkerligen att vänta sig att återvända till Midgård så som de kände det. Detta gäller antagligen även för spelarna.

Förr eller senare kommer de sanna förhållandena att avslöjas. Om detta skall ske gradvis eller på ett mer chockartat sätt är upp till spelledarens omdöme.

Efter en stunds eftertanke känner alla igen platsen. De befinner sig invid Vidbläcken, ån som rinner genom Drygjod. Närmare bestämt står de lite nedströms om den stolta Lagebron vid vilken Blodulfs "dop" tog plats. Mycket har dock förändrats. Bron finns inte längre kvar, vegetationen är annorlunda och en svag, bränd lukt vilar i dalsänkan.

PÅ UPPTÄCKTSFÄRD I VIDBLÄCKEBYGD

I sammanfattning är Vidbläckebygd ett typiskt exempel på svenskt gruvsamhälle i sent 1900-tal. Gruvdriften är sedan länge nedlagd och inga nya arbeten har dykt upp. Blöta barrskogar, kusliga kalhyggen, vildvuxna ängar och jättelika dagbrott är vad som erbjuds. Här och var reser sig enstaka lavar (höga, smala torn i vilka man lyfte upp malmen från gruvorna) och blickar ut över skogstaket.

Nedan följer ett par platser och incidenter som man kan springa på i bygden. På de flesta platser kan man också hitta skräp och bortkastade saker med typisk 90-talsprägel. Text i olika former finns överallt men om inte annat sägs kan inte ens Grytvid tyda tecknen.

Byplatsen

Av den gamla byplatsen återstår inga spår. Terrängen är densamma men av Byplatsen och de närliggande långhusen (varav det största var Lages) återstår inga spår. Platsen är helt öde.

Tingplatsen

På en stor klippavsats ovanför Vidbläcken brukade det samlas till ting. Platsen är nu beväxt med kraftiga granar och en stabil järnbänk sitter fast i själv berggrunden.

Gravplatsen

Gravplatsen ligger på en höjd som överblickar Byplatsen. Platsen är faktiskt sig lik och var och en kan känna igen vissa högar. Alla utom Tjodrik är begravda här. Grytvid kan peka ut Blodulfs och Lages högar. Lages är den största. Blodulf borde bli arg över att han blev satt i hög istället för att begravas på kristet sätt.

Det enda som är ändrat är de små plakater som är uppsatta bredvid högar. Det mesta är skrivet på nysvenska men Vidbläcke hembygdsförening har minsann bidragit med en liten notis där det upp-

lyses om, på fornsvenska, att platsen kallas för "Blodulfs ättehög" efter den ökände vikingahövdingen Blodulf Præstdödaren, ledare över Vidbläckebygd.

Stora vägen

Den gamla vägen från tingsplatsen är numera bara en liten stig. Den nya landsvägen som går genom hela Vidbläckebygd är en tvåflig asfalterad historia. Trafik förekommer sällan förutom på natten då en och annan långtradare far förbi.

45:ans hållplats

En av de få ljuskällorna vid vägen är en busshållplats. Möjligtvis står här någon och väntar på bussen. Denne sene nattvandrare kommer inte att kunna uppfatta de sotsdöda.

Buss 45 går förbi ganska sällan och har oftast inga passagerare. Möjlighet finns dock att bussen dyker upp, och i natt är lokaltrafikens biljettkontrollanter ute på sin årliga raid. De kommer att kunna se sotsdödingarna eftersom biljettkontrollanter aldrig missar en fripassagerare.

Tok-Erik - Flakmoppemannen

Denne underlige figur beskrivs i inledningen. Han kan alltid dyka upp för att sätta handlingen på rätt spår igen.

Övergivna hus

De mesta hus i Vidbläckebygd är övergivna eller på annat sätt obodda. Det rör sig antingen om förfallna fabriksbyggnader (där ibland några tågstallar) eller tomma bostadshus som bara nyttjas under sommarmånaderna av tyska turister.

FINKEL KLUVS FÖRSTA KONTAKTFÖRSÖK

Någon gång innan de når fram till Karins hus bör Finkel Kluv försöka kontakta sina utsända sotsdödingar. Möjliga sätt för honom att manifesteras sig kan vara som en spegelbild i en vattenpöl, via en stor, slemmig huggorm eller genom en döende busschaufför.

Finkel kommer dock inte hinna säga så mycket innan han förlostrar kontakten. Antagligen hinner han inte med mera än att förklara vem han är, försöka ställa sig in hos vikingarana och nämna Björn Hutlöse vid namn.

Finkel har nästan aldrig träffat någon av våra huvudpersoner, allra minst Tjodrik. Ändå kommer han att tilltala dem med deras egna namn (fast han kommer att säga fel) och låtsas att han har gett dem den här chansen eftersom han tyckte att "de förtjänade den".

KARIN VALKESSONS HUS

När det passar in i sagan kommer sotsdödingarna att hitta fram till Karin Valkessons hus. Det är det enda huset i grannskapet som är bebott och de ljusfyllda fönstren kan ses på långt håll.

Huset är ett gammalt stationshus som ligger inklämt mellan järnvägsspåren och stora vägen. Det har två våningar och är byggt i grönmålat trä. På den breda grusplanen står en Audi herrgårdsvagn.

Dörren till verandan på andra våningen är öppen och man kan höra röster inifrån köket. Det finns flera vägar in i huset, huvudingången på framsidan, en bakdörr som vätter mot järnvägsspåren och en dubbellucka som leder ner i källaren.

Vad våra döda hjältar inte känner till är att Björn redan är här. Han

befinner sig i källaren och rotar runt efter sitt förtrollade smycke, Vederkvice, som Karin alltid bär runt halsen. Än är det dock inte tid för honom att dyka upp i handlingen.

Samtal i Karins kök

I köket befinner sig Karin och Vilgot, Nils kollega från ALU-projektet Hantverk och Historia. Vilgot är mycket upprörd och försöker berätta vad som hände nere i gruvan men kommer hela tiden av sig. Karin försöker lugna honom genom att bjuda på nykokt kaffe. Meningen är att sotsdödingarna skall få en chans att höra Vilgot berätta om vad som hände i stugan. För att få deras uppmärksamhet kan du låta dem höra brottstycken av Vilgots berättelse genom fönstret, kanske nämns Hutlöses namn.

Kom ihåg att det är väldigt svårt att förstå vad Vilgot säger eftersom han pratar nysvenska. Om Karin bjuder på lite HB kan detta problem lösas sig.

Karin är väldigt oroad över sin försvunna farbror. Hon blir väldigt överraskad när Vilgot nämner Björn Hutlöse eftersom hon känner till honom. Hon avbryter Vilgot för att fråga utförligare om detta.

När de sotsdöda går in i köket kommer varken Karin eller Vilgot att bli varse dem till att börja med. Vid direkt tilltal kommer Karin att kunna höra dem efter ett tag och slutligen kan hon också se och röra vid dem. Vilgot kan inte se eller höra de sotsdöda. Dock kommer han att känna av deras kusliga närvaro och skynda sig att ge sig av så snart han berättat sin historia för Karin.

Om sotsdödingarna hittar på något sätt att ge sig tillkänna kommer Vilgot att försöka fly hals över huvud. Han är skakad över vad som hände i gruvan och vill inte veta av något mer spökeri.

Karin är däremot mer sansad. Visserligen blir hon skrämmd till en början men finner sig ganska snabbt i situationen. Om vikingarna uppträder hotfullt kommer hon att försöka driva ut dem som onda andar genom att bränna salvia och åkalla de gamla gudarna.

Mötet med Karin

När Karin får reda på att en av dem är Blodulf blir hon naturligtvis helt till sig över att få träffa sin berömde, hedniska anfader. Om Daniel lyckas förklara hur det ligger till blir hon visserligen väldigt besviken men hennes entusiasm över att möta fyra döda vikingar är desto större.

Framöver kommer Karin att ansätta Blodulf med frågor om varför han lämnade de gamla gudarna. Enligt hennes mening är Kristendomen en hämmande och onaturlig religion som ställer upp en osund och ojämlig relation mellan människan och det gudomliga. Hennes filosoferande är antagligen oförståeligt för den praktiskt lagde Blodulf. Deras perspektiv skiljs ju åt av tusen långa år.

Genom Karin kan man få reda på Vilgots hela berättelse. Hon talar ju fornsvenska med bravur och känner som sagt till legenderna om Björn Hutlöse och hans fyra förtrollade ting. Nils var den som donerade vad man tror är Björns hjälm till hembygdsmuséet.

I köket finns en mängd prylar. Där ibland en stor stridsyx och ett kort, bredbladigt svärd. Karin kan övertygas att ge bort dessa men beklagar deras dåliga kvalitet. Alla de bra prylarna finns på hembygdsmuséet, talar hon om. Dessutom finns här Karins växelkassa, mängder av blanka mynt som kan verka frestande för den girige Lage. Sotsdödingarna kan greppa de gamla sakerna i köket medan moderna prylar som kaffekokare och plastsstolar förblir immateriella.

Björn gör entré

När det passar in i handlingen hörs det ljud ifrån bottenvåningen. Karin tittar förvånad på de andra och går för att se efter vad det kan vara. Då slås dörren till köket upp och Björn stormar in, iklädd blå-ställ med namnet "Nils" fastsytt. Karin slås till golvet. I handen har Björn det gnistrande spjutet Fejdförjöd. Han vrålar och står i, samtidigt som han börjar slita ut kökslådorna och vända upp och ner på hela rummet på jakt efter sitt smycke. Ganska snart får han dock syn på Karin och det blottlagda halsbandet runt hennes hals. Då kastar han sig över henne, river upp hennes tröja och sliter åt sig smycket. Han tar till en början ingen notis om sotsdödingarna.

I den här scenen är det viktigt att Björn framställs som en arrogant, farlig och våldsam människa som måste stoppas. Han pratar inte så mycket i på det här stadiet, utan grymtar och skriker mest.

Allt går väldigt fort och våra döda hjältar lär inte ha någon större chans mot Björn i den här scenen, de är oförberedda och spjutet Fejdförjöd gör Björn än mer formidabel. Dock kan de skada honom om de agerar någorlunda rådigt. Björn är inriktad på att få sitt smycke och inte på att döda någon. Han drar sig dock inte för att slänga ut någon genom ett fönster om det behövs. De som har störst chans att rå på honom är Daniel och Tjodrik. Lage är för skröplig och Grytvid kommer att frysa till is när Björn spänner ögonen i honom. Om Tjodrik lyckas skada Björn kommer detta nödvändigtvis att följas av en spektakulär olycka. Till exempel kan Tjodrik lyckas trampa sönder en golvplanka, vilken slungar Lage ut genom fönstret medan Tjodrik ramlar ner i bottenvåningen och fastnar i en toppmatad tvättmaskin. Det är också möjligt att det är Tjodriks klumpighet som skadar Björn. Till exempel kan hans vapen fastna i kaffepannan på spisen vilket får till följd att Björn skällas i nybryggt Gevalia. Han är ju ett synnerligen oväntat besök.

När Björn har fått sitt smycke och blivit skadad kastar han sig ut från verandan och ner på grusplanen. Sedan rusar han raskt iväg.

Enter Jean-Claude

När tumultet har förflyttats ner på grusplanen kör Jean-Claude plötsligt in i sagan med osande bromsklossar. Han sitter bakom raten på en rödlackerad jaguar med skinklädda säten och ZZ-top vrålar ur subwoofrarna. Kanske krockar han med Björn eller någon annan. I vilket fall som helst kommer han att se den svärande Björn Hutlöse och bli alldeles förskräckt. Han är här för att bli serverad middag och för att tala Karin tillrätta.

Jean-Claude kan under inga omständigheter se eller uppfatta de sotsdöda. Han är helt och hållet oemottaglig för sådana saker. Istället kommer han att rusa upp i köket och fråga ut den förvirrade Karin om vad som pågår. "Vad har hänt med fönstret? Vad var det med gamle gubben Nils?"

När han får klart för sig att Karin mår bra och att det inte finns någon middag ger han sig kanske iväg igen. "Är det säkert att du klarar dig, gumman? Du borde inte bo härute ensam! Nu tycker jag att det får vara nog med de här vildmarksfånerierna, stumpan. Imorgon åker vi tillbaka till Stockholm, du. Jag måste bara ta bilen till garaget. Den måste vara i mint condition förstå'ru. Här en jävligt viktig kund i morgon. First impressions last, asså! Puss, puss! Lås dörren nu!"

Någon gång under scenen kommer Finkel Kluv att ta chansen att kommunicera med sina utsända genom att besätta Jean-Claude. Det är inte så svårt eftersom han och Jean-Claude är ganska lika till

sinns. Den här gången hinner han få fram att Björn är en sällsynt nedrig typ som har slagit till den försvarslöse Mimer och rymt från Hel. Det är därför viktigt att han fångas in och förs åter, annars kan de glömma att någonsin få komma till Valhall.

Om Karin ser Jean-Claude besättas kommer hon nog att tycka att det är ganska lustigt. Hon tycker dock inte om att höra att Björn Hutlöse kallas för skurk. Enligt hennes mening var han en hjältekonung.

Vad hände sedan?

Att jaga efter Björn är lönlöst. Han är alldeles för snabb för det. Den ende som kan matcha honom är Tjodrik, och denne klarar Björn lätt av i strid.

Med hjälp av Karins kunskaper kan man räkna ut att Björn är på väg till hembygdsmuséet för att hämta sin hjälm, Blodrusse. Samma mål kan man uppnå genom att följa Björns spår i natten. Detta tar dock längre tid.

Karins sjukdom

Ett förslag till intrig är att Karin som liten var väldigt sjuklig av sig. Men sedan hennes mor gav henne smycket Vederkvicke har hon aldrig ens varit förkyld. När nu Björn tar ifrån henne smycket kommer hon ganska omgående att drabbas av sin medfödda blodsjukdom.

Detta inslag i sagan erbjuder en klar motivation till att å det snaraste få tillbaks Vederkvicke från Björn samtidigt som det ställer upp en intressekonflikt mellan Lage och Karin.

BLODULF VIKING MC

Det hemska, lokala hell-moppersgänget har som vanligt parkerat sig utanför korvmojen i korsningen och satsar stenhårt på att pilla i sig massor med folköl och organisera rap- och kissa-längst-tävlingar. Att korvmojen har spikat igen luckorna och öppnar igen till turistsåsongen tycks inte bekymra MC gänget märkbart.

När vikingarna spatserar förbi blir de tilltalade av de stökiga och fulla ungdomarna. "Ööööh, kolla gubben - mer död än levande!", "Döh fetto, har du eld.", "Tjeeeeena! Fan du är bra lik Arne Weise!" är exempel på glada tillrop som verkar flöda fram i en aldrig sinande ström. Till en början är de råa men vänskapliga, men situationen kan raskt urarta till tidernas rallarslagsmål då flera av dem är bra sugna på att bevisa sin manlighet genom att få ett par tänder utslagna. De dillar en hel del om vikingar och sitt skyddshelgon "Blodulf Viking" också. De försöker emulera vikingaspråk genom att säga "Hell Oden" ibland och kalla burkarna med Pripps klass II för mjöd. Lyckas Blodulf eller någon annan övertyga MC klubben att de framför sig har den verkliga Blodulf (hur nu det skulle gå till) kommer Blodulf givetvis att fortsättningsvis ha en fanatiskt lojal motoriserad supporterskara.

Motorcyklisterna kan se sotsdödingarna eftersom de är fulla, har försämrat omdöme och saknar kritiskt tänkande. Ja det vill säga alla utom Ko-Benny som inte tål malt och mest går omkring som ett levande frågetecken och undrar vem alla pratar med.

Ett tänkbart slut på den här scenen är att flakmoppemannen kör förbi på full gas, pekar utmanande med långfingret och kraxar fram "Alla som har tummen i röven tittar hit!!!!". Hela MC-gänget bränner snarast efter under vilda stridstjut och lämnar snabbt korsningen vid korvmojen i en märklig tystnad.

SCEN 3. EKOMUSEUM DRYGHIOD

PITTORESKT BELÄGET invid Snorlångasjön ligger Ekomuseum Dryghiod som ett monument över missriktade ambitioner om en levande landsbygd och nya arbetstillfällen. Museet består av två delar, en trä och glas byggnad som huserar montrar med fåniga beskrivningstexter, filmsalar och en liten dyr cafeteria samt en fornstig med bland annat autentiskt rekonstruerade vikingahus. I anslutning till det hela finns också ett gammalt stall, med möjlighet till ridturer för de små.

FORNSTIGEN

Är det inte mycket att orda om. Ett par hus i vad man antar är vikingastil har byggts upp vid en glänta längs stigen, och man har försökt plantera träd m.m som det såg ut förr. I ett par nytillverkade runstenar har man låtit rista in namnen på kommunalråden som beslutade om att bygga ekomuséet. En annan del av stigen går genom en ekologisk våtmark och man får hanka sig fram på ett par spångar.

HUVUDBYGGNADEN

För tillfället hänger glasdörren som tjänat som entré på sned. Strängt taget är det ingen glasdörr längre då det mesta av det krosssäkra glaset ligger krossat på golvet. Temat för utställningen är en osalig blandning av ekologi och lokalarkeologi. I ett bildspel som går igång om man trycker på en röd knapp berättas om den svenske vikingen och om hur ekologiskt och naturnära han levde. Förutom en hel massa trams och reklamskyltar från ekomuséets sponsorer innehåller muséet en inre sal möblerad med en hel del montrar med värdefulla fornfynd. Bland annat en ansenlig samling vapen från olika åldrar:

svärd, yxor, sköldar och hjälmar. Yxorna och svärden är satta i en monter med pansarglas som inte är lätt att ta sig in i. Dessutom finns en hel del gamla silvermynt och smycken. Den maffigt upplysta huvudmontern stoltserar med att visa en av Björn Hudlöses legendariska artefakter: Hjälmen, Blodrusen. Tyvärr har Björn redan varit här och hämtat sin järnmössa. Faktum är att larmet redan har gått när han klampade in här för bara en stund sen och lämnade leriga spår på plastparketten och Securitas är redan på väg. När du tycker att scenen fått fortgå tillräckligt länge kan du bryta med att slänga in Securitas med dragna batonger. De kan inte se vikingarna men kan röra dem och känna av dem.

LENNART MILD

Förutom att gå runt och fingra på uppstoppade ugglor och ljudsatta modeller av ekosystem kan man stöta ihop med Lennart Mild här. Lennart har också fått larmet och orädd cyklade han ner till muséet för att ta busungarna på bar gärning. Exakt hur mötet gestaltar sig är svårt att sja om, men det bör kunna leda till en del intressant interaktion. Särskilt om Karin är med så kommer Lennart att bli ovanligt fipplig och virrig. Lennart är givetvis en mycket värdefull källa till kunskap för sällskapet. Han kan dessutom berätta om de olika montrarna och dess innehåll och med stort engagemang berätta tekniska detaljer om hur han grävde fram si-och-så lerskärva.

När sällskapet så småningom lämnar ekomuséet bör nästa anhalt vara kyrkan och runstenen. Lennart har ju forskat på denna och vet att den talar om Björn och dennes skatter. Alternativt kan man höra kyrkklockor i fjärran och hoppas att Blodulf/Daniel får lust att beskåda sockenkyrkan han en gång själv ville bygga.

SCEN 4. RUNSTENAR & SAKRAMENT

OM BJÖRNS RUNSTEN

En av Björns efterlevande, Bitvald, som var en vis och mångkunnig man, hörde om Björns äventyr i Valhall. Han blev så imponerad att han lät resa en sten som berättade Björns historia. Bitvald fick dock inte med sig hela historien. Stenen restes och stod rest länge tills det skulle byggas kyrka på platsen. Då fälldes stenen och byggdes in i den kyrka som idag är Vidbläcke kyrka. Alla har glömt den, även kyrkoherden Bertil Hernhage.

Bara en har kännedom om stenen och det är museiförvaltaren Lennart Mild. Han har hållt den hemlig dock eftersom han är säker på att om han kan tolka runkoderna på den kommer han att bli berömd och få upprättelse på universitetet.

Om karaktärerna är på väg till runstenen, kommer Lennart att följa med, vare sig de vill eller inte. Och utan honom kan det bli svårt att tolka koderna.

BERTIL HERNHAGE OCH VIDBLÄCKE KYRKA

Ett annat givet upplägg är här att de faktiskt måste gå in i kyrkan. Det är ingen som helst fara eller problem med det, annat än att här kan uppstå en diskussion igen mellan Blodulf och de andra. Dessutom är kyrkoherden Bertil Hernhage kvar därinne och han vill mer än gärna delta i en existentiell diskussion. Bertil är mycket sympatisk, ständigt lugn men förbaskat djuplodande. Han talar med en varm, djup röst, släpper aldrig sin samtalspartner med blicken och nickar konstant. Han tror att vikingarna är vanligt folk och kan inte övertygas om något annat – han vet att Vidbläckebygdens folk är lite tokiga. Han har för övrigt inga problem att se dem eller röra dem.

Beskriv gärna kyrkan i detalj för att sporra Blodulf och de andra att börja agitera för eller emot Vite Krist. Framställ kyrkobyggnaden som sliten och liten, framställ Jesusbilden över altaret som en mager blek man upphängd på pålar med ogräs i håret och med en ledsen,

ynklig blick. Inne i kyrkan är det dammig och lite mörkt, kanske drar Bertil igång att spela orgel just när de kliver in.

I övrigt bör tilläggas, utifall att det blir teologisk diskussion, att Vidbläckebygden är hemskt okristet egentligen och församlingen består av endast en till utöver prästen. Detta brukar man skylla på Blodulf som sägs ha dräpt prästen för länge sedan. Låt Bertil understryka detta, i synnerhet om Blodulf och Grytvid inte diskuterat det ännu (att det faktiskt var Grytvid som dräpte prästen).

VAD VET RUNSTENEN?

unstenen sitter i väggen precis bakom altaret och man måste skjuta det åt sidan för att se stenen. På altaret står silverbägare och silvertallrikar, vilket torde få Lage på giriga tankar. På runstenen står allting kodat utom inledningsfrasen:

*Denna sten restes av Bitvald till hans fars fars bror Björn,
enhärjarnas enhärje.*

Resten är helt i kod. Det kommer att krävas djup koncentration av både Grytvid och Lennart Mild för att uttolka innebörden. Om spelarna under uttolkningsarbetet börjar ställa frågor som "Står det något om hur Björn kom till Valhall?" kan spelledaren raskt flika in att "ja, se där, nästa strof på runstenen går så här: Så föll Björn död för den förrädiska Tjodriks svärd, men för att han stred så tappert, kom valkyriorna till hans sida..."

Om de inte frågar, kan stenen ändå avslöja följande om Björn.

- Hur Björn inför slaget vid Oseberg offrade sin släde i Klevbarkamossen (vikingarna vet var den mossen är).
- Hur Björn dog i slaget vid Oseberg, att Tjodrik dräpte honom genom hugg i ryggen.
- Att Björn hämtades till Valhall av Undvild.
- Att Björn blev kär i Undvild och att han blev den mäktigaste av enhärjar.
- Att Björn fick gifta sig med Undvild, och att Odin själv stod för festen.
- Att Undvild blev kidnappad av den elake jätten Grym, och att Grym vill ha de fyra trolltingen.

Sedan står det inget mer. Bitvald fick som sagt inte med sig hela historien. Avslöja INTE hur Björn ville hämta ut sin brud, hur Odin förbjöd det och hur Björn slog till Odin och hur Björn fjättrades i Nifelhel för detta. Detta får kvarstå till senare scener. Istället kan det hela avslutas med en liten rad om hur ledsna alla gudar var över Björns öde, men att Björn ändå var den främste bland enhärjar.

SCENENS AVSLUTNING

Logiskt sett borde vikingarna nu sätta efter släden i Klevbarkamossen. Prästen Bertil önskar dem att gå med Gud och välkomna åter, Lennart Mild vill absolut följa med dem. Vikingarna vet som sagt var mossen är, endast en stunds promenad härifrån men genom oländig och besvärlig terräng.

SCEN 5. UPPGÖRELSEN I UTGÅRD

BORTOM MIDGÅRDS GRÄNSER

Det behöver inte alls vara omöjligt att förfölja Björn. Alla vikingar utom kanske Grytvid har ganska gott öga för att spåra så det är lätt att se de brutna kvistar och gytjespår som slädens framfart skapat. Ganska snart lämnar de Vibläckebygden bakom sig och far fram på en mörk skogsväg som ringlar sig mellan furorna. Det bär uppåt och på ett krön står en träkonstruktion i form av en portram med stora drakhuvuden på. När/om de kör igenom kommer en hård vindpust omge dem och för ett ögonblick är de alla förblindade av snö. När de återfår kontrollen kommer plötsligt landskapet att ha förändras drastiskt. Snötäckta fjäll sträcker sig mot en klarblå himmel, luften är frisk och helt avgasfri. Fordonet de färdats i har plötsligt förbytts; motorcyklar blir islandsponnys och en bil blir en släde dragen av stora hästar. Slädspåren i snön löper upp för en fjällsida och försvinner över krönet. Vikingarna har nu kommit in i Utgård, jättarnas land.

Det är upp till spelledaren om alla människor har möjlighet att följa med in i Utgård. Karin och Lennart Mild kan det troligen, men vad med Blodulf Viking MC?

BJÖRN HUTLÖSE VID GRYMS TRÖSKEL

Den lilla truppen hastar vidare tills plötsligt de får syn på Björn Hutlöse. Han sitter uppe på toppen av ett fjäll, bredvid honom står hans släde. Han har slagit sig ned på en sten i en domarring och inuti denna ring av stenar hänger ett stort horn i en träkonstruktion. Det är ringklockan till jätten Gryms boningar. Björn har nu tröttnat på att undkomma karaktärerna och är fast besluten om att reda ut det här med dem en gång för alla. Nu kan vad som helst hända.

Vikingarna hoppar genast på Björn och försöker ta Trolltingen Strid utbryter. Oddsden för karaktärerna är dåliga från början och blir helt omöjliga när plötsligt Grym och några jättar till dyker upp för att hjälpa Björn (de vill ju ha Trolltingen själva).

Vikingarna börjar prata med Björn

Det är vad han kommer att försöka med i alla fall. Han kommer att fråga dem varför i hela världen de jagar honom så. Om han får chansen kommer han att berätta hela historien om hur Odin förvägrade

honom att lösa ut sin brud och hur han slog Allfader och blev förvisad till Nifelhel. Annat matnyttigt han kan berätta är att:

- Nils mår bra och kommer att släppas ut när allt det här är över.
- Om Björn bara kunde skulle han ju helst dräpa jättarna istället för att ge dem Trolltingen

JÄTTARNA ANLÄNDER

Våra vikingatida huvudpersoner måste nu ställa sig till det hela. Ska de hjälpa Björn eller inte? Jättarna är dock redan på väg. Grym går i spetsen, en tremeters bjässe med enormt skägg och stora pälsar över axlarna. Han är bullrig och arrogant, talar hela tiden om hur han skall dräpa asagudarna med de fyra Trolltingen på Ragnaröks dag. Han skrattar och är allmänt uppåt. Med sig har han sin häst-stora hund Svalje och sina vänner *Vulk*, *Nave* och *Sopjok*.

OM vikingarna beslutar sig för att hjälpa Björn att slå ihjäl jättarna när de kommer, kommer oddsen fortfarande vara dåliga. Några jättar får säkert stryk, men det kan gott hända att flera av människorna också dräps, definitivt Lennart Mild och Karin.

OM vikingarna beslutar sig för att hjälpa Björn och Björn delar med sig av sina Trollting, kommer oddsen vara mycket bättre. För att seger skall vara garanterad måste följande kriterier uppfyllas: Björn är med och slåss, Tjodrik har fått spjutet Fejdfröjd, Lage har fått smycket Vederkvicke, Grytvid har fått hjälmen Blodrusse och Blodulf ställer också upp i striden. Då kan jättarna besegras.

OM vikingarna ger sig på Björn istället kommer, som sagt, jättarna att hjälpa Björn.

OM vikingarna stillatigande ser på när Björn lämnar över Trolltingen till Grym, kommer Finkel Kluv i en sista desperat handling att forcera sina sotsdödingar besätta en annan jätte som heter Vulk, och i dennes skepnad rycka åt sig Undvild och skrika i falsett: "Nej! Ni får henne aldrig! Jag skall genast vrida nacken av henne!" Grym kommer att utbrista "Vafalls, Vulk?" men det är redan försent - Björn kastar sig rasande över Vulk och i stridens hetta kommer vikingarna också att anfallas.

EPILOG

Vad hände sedan?

STRIDEN KAN HA FÅTT MÅNGA UTGÅNGAR. Somliga av dessa behöver inte ens spelas, det kan räcka med att i berättarform dra historien om vad som kom att ske efter striden. Om Karin och Lennart och någon mer var med i slutscenen kommer de att behandlas på samma sätt som vikingarna.

Vikingarna flydde

Så tarvligt beteende förtjänar bara ett straff. Sagan slutar med att de irrar runt i Utgård tills de jagas upp av Tor och återbördas till Hel. Där de behandlas efter värre än förr av Finkel Kluv.

Vikingarna dog

Om vikingarna dog i strid kommer snart en liten trupp valkyrior ridande och pratar lite med dem, undrar hur i helskotta de som redan är döda nu är här i Utgård och har dött i strid? De kommer förvisso att ta med vikingarna till Valhall. Vikingarna får dock inte komma in utan får sitta på Idunavallen och vänta på gudarnas beslut (se nedan). Om vikingarna dog, men inte i strid kommer valkyrior-na kvickt att rata dem trots alla vädjanden. Sedan kommer de att helt enkelt tyna bort och befinna sig i Hel igen.

Vikingarna stred, men överlevde

Det här är riktigt knivigt. Valkyrior-na kommer att tveka länge och väl innan Undvild slutligen går in och bestämmer att de får följa med till Valhall så får gudarna bestämma. Så sker, och åter blir vikingarna sittande på Idunavallen i väntan på besked.

GUDARNA BESTÄMMER

Inne i Valhall samlas gudarna och diskuterar det som inträffat. Det här bör ske helt i berättarform och ganska kort. Försök komma ihåg

vad karaktärerna gjort och vilka gudar som kan tänkas stå upp för just det beteendet. Om Lage stulit en massa kyrksilver kommer Loke att framhålla dennes kvickhet och gåpåanda mot Vite Krist. Om Grytvid hjälpte Karin att bli ihop med Lennart kommer Freja att stiga fram med en tår på kinden och hålla ett brandtal för honom. Och så vidare. Gudarna dömer som spelledaren ser riktigt och rätt; de som får komma in till Valhall, släpps in - de andra leds ned till Hel med en gång.

BJÖRN HUTLÖSES ÖDE

Om jättarna slutligen fick tag i Trolltingen kommer Odin att bli mäktig vred och sätta Tor, Tyr, Heimdall och tusentals enhärjare efter Björn. Han klarar sig i några år undan denna fasansfulla armé, men slutligen besegras han och fjättras åter i Nifelhel, nu alldeles bredvid Nidhogg. Om han däremot dräpte jättarna kommer Odin att fundera länge, sedan ta ett privat snack med Björn varpå han kommer ut på Idunavallen och deklarerar: "Mimer har i sin ofantliga visdom beslutat sig för att förlåta Björn. Genom att dräpa Grym har han bevisat sitt värde på Ragnaröks dag. Björn är åter välkommen till enhärjarnas skara."

Snippur, snappur, snutur

så var sagan slutur

DANIEL VALKESSON

"Den som spar han har!" Det sade aldrig min gamle far. Fast det borde han ha gjort! Då hade han sluppit dö utfattig och utskämd.

DU ÄR DANIEL VETLESSON och du vet att livet inte är någon lek. Den som inte arbetar får ingen mat, den som inte äter upp sin nävgröt får ingen sylt till efterrätt. Så är det! Livet är något att ta på allvar. Det duger inte att springa runt och leka när skörden måste tas in.

Du är tyst, allvarsam och målinriktad. Du vet att hårt arbete lönar sig och att bara den dåraktige använder sin tunga annat än när det nödgas. Just så!

DIN FAR VALKE

Du växte upp med din far, Valke, samt tretton syskon som alla dog av diverse sjukdomar. Det var hårt.

Som ung reste du och Valke på härjningståg med Lage Huglede. På den tiden lyssnade du ännu till det namn din fader hade givit dig, Blodulf. Du var sällsynt våldsam och brutal och utförde många grymma dåd i Lages hird av stridsmän. Den tiden vill du helst glömma.

Valke var sällsynt vidlyftig och slösade allt gods på storstilade gästbud. Det som blev kvar offrade han till gudarna i hopp om lycka vid nästa härjningståg.

Du rasade inombords mot hans oansvarighet men höjde aldrig röst eller hand mot honom. Bara uslingar går emot sin faders vilja.

GRYTVID, DIN BLODSBRODER

Grytvid Vettlöse var din närmste vän när du växte upp. Ni kallade varandra "broder". Mot era faders vilja blandade ni blod och svor att aldrig skiljas åt. Grytvid var inte mycket till slagskämpe och stannade oftast hemma när bygdens män gav sig ut på härjningståg. Dock var han flink med ord och vis i att forma runor.

Tjodrik den klumpige var din andre vän. Tjodrik arbetade hos Lage men gjorde mer skada än nytta. Han kunde inte ens ta på sig byxorna utan att snubbla. Tjodrik blev aldrig rädd eller modfälld men ju mer han försökte desto större katastrofer ställde han till med.

LAGE HUGLEDE OCH BJÖRN HUTLÖSE

Bygden där du bor heter Drygjod. När den förre godemannen dog blev det strid mellan bygdens stora män, den dryge Lage Huglede och den väldige Björn Hutlöse. Du, som var i Lages tjänst, hjälpte till att fördriva den våldsamme Hutlöse så att Lage kunde bli godeman över bygden. Du hörde sedermera flera

berättelser om Björn Hutlöses nidingsdåd men vad du vet så dog han till slut i en stor sammandrabbning. Rätt åt honom!

DEN NYA TIDEN

Många år senare söp Valke ihjäl sig under ett överdådigt fylleslag och lämnade dig att ta hand om den då närmast förfallna gården. Nu blev det ändring på saker och ting.

Meningslösa offergåvor, primitiva jordbruksmetoder och undermåliga vägbyggen: De gamla sätten duger inte längre! De nordiska gudarna är svaga, trötta och lyssnar inte till sitt folk. Det måste bli ändring! Du vände dig till den nya guden, Vite Krist. Han är en bra och stark gud. Dessutom kräver han inga dyra offer. Att åka på härjningståg slutade du med och inriktade dig istället på att göra din gård till den största och finaste i hela Drygjod. Den nya tiden kommer!

Du slutade genast med dyra fester. Vilket gjorde att folk slutade besöka din gård. Det var bra, det blev ju mycket billigare på det viset.

Naturligtvis tittade dina grannar snett på dig i början, men du uthärdade. Du visste att din väg var den enda och att om de inte ändrade sig skulle de gå under, precis som din far.

Din blodsbroder Grytvid förstod dig inte alls. Han fortsatte leka med sina löjliga runor och hitta på skrönor om inbillade hjältedåd och osannolika vikinga-äventyr. Trams! Han är en fet och lat drömmare som bara klarar sig här i världen för att Lage tycker om hans insmickrande historier. Du önskar att du aldrig hade ingått blodsförbund med den onyttige latmasken. Svuret är dock svuret och du bryter aldrig ditt ord.

Hårt arbete lönar sig! Efter många års ansträngningar var din gård stor och välmående. Du skaffade dig en bra kvinna och hon bar dig sju barn.

LAGES DÖD OCH HÖVDINGASTRIDEN

När du hade fyllt 40 år dog gamle Lage Huglede i sängen. När han drog sin sista suck såg du din chans. Nu skulle Drygjod räddas från den gamla tidens misär. Eftersom du var den rikaste i hela grannskapet lovade du stora rikedomar till alla som lät sig döpas samt stödde dig som ny godeman över Drygjod.

Större delen av Drygjods folk följde dig men de återstående dårarna slöt upp bakom Grytvid istället. Han ville själv bli godeman. En sådan slug och illvillig orm! Tjodrik försökte mäkla fred mellan er två men Grytvid vägrade.

DET STORA DOPET

För att visa att du menade allvar skickade du efter en präst för att du och dina trogna äntligen skulle bli döpta. Du beslöt dig att ta ett nytt förnamn som symbol för bygdens pånyttfödelse. "Daniel" blev ditt val.

Den stora dagen kom. Alla dina trogna var församlade nere vid ån och på krönet av en kulle åsåg Grytvid och hans folk den ståtliga dopceremonin. Men något gick fel under dopet. Prästen ville lyfta upp ditt ansikte ur vattnet alldeles för tidigt! Du kunde minsann hålla andan mycket längre än såhär! Ditt dop måste bli omtalat som det längsta i hela Norden! Prästen kämpade, men du höll andan och kämpade emot...

Plötsligt svartnade det för ögonen. Du var död och drunknad.

En sådan löjlig olycka! Nåväl, du tröstade dig med att du åtminstone skulle få komma till den kristna himmelen istället för till något löjligt Valhall. Båda dessa förnekades dig dock.

HEL - DÖDENS RIKE

Du blev istället en grå vålnad nere i vikingarnas dödsrike, Hel. I dessa dystra grottor väntar du bland de fega, gamla och lytta på att Ragnarök skall komma för att befria er från er hålöga tillvaro.

Vilken skam! Vilken förbannad nesa! Du kan inte förstå att världen kan vara så här orättvis. Du har ju alltid arbetat hårt och gjort rätt för dig! Du borde få fröjdas i det ljusa och luftiga Paradiset. Om du bara kunde skulle du skrika ut ditt raseri och din frustration! Men i Hels dödsrike finns inga skrik och ingen vrede, bara viskningar och förtvivlan...

ROLLSPELSTIPS

- Överdriv allting men gör det med en ständigt kärv min.
- Håll ett bistert och högdraget ansiktsuttryck.
- Tala korthugget och kärnfullt, gärna nedlåtande mot andra.
- Typiska talesätt: "Den man älskar den agar man! Den som inte vill arbeta, han skall inte heller äta. Flit är framgångens moder! Ärlighet varar längst! Skrock är för barn och gamla tanter!"

*Den hårde härskaren, som vågade färga slagfältet rött med folkets blod, talade full av kraft.
Den mäktige Harald Lage bad hirden lyfta svärden till dråp, kungens ord ansågs lovvärda av männen
(Ur Olav Tryggvasons saga...nästan)*

LAGE HUGLEDE

Godeman i Drygjod, Lagsagoman i Alltinget, Ätting till Asar

<Sitter ihopsjunknen i sin stora tron> *Mäktig är jag, Godeman Lage Huglede, en jarls makt besitter jag. Men en jarls rikedom saknar jag. Så tyvärr <host host> jag kan inte bekosta mer än ETT svärd just nu. Men när jag var ung, kunde mitt enda svärd avgöra hela kriget. Jajamen.*

Du är LAGE HUGLEDE, hövding (godeman) över stora områden och lagsagoman i alltinget, den högsta posten. Du styr och ställer. Du vet inte riktigt hur, men du är säker på att du är ätting till Ynglingakonungarna själva, vars främste var Odin själv. Du är född herreman, ofta undrar du varför du aldrig blivit kung eller jarl egentligen. Du måste vara motarbetad. Alla arbetar emot dig, du lärde dig tidigt att aldrig lita på någon. Alla som är vänliga är antingen a) Ute efter dina pengar och din makt eller b) Tokiga.

Du har lärt dig hålla hårt i guld och silver, du vet att endast en stark man bör ha all makt, för allas bästa. Redan i unga år bevisade du att du var den mannen. Först då du seglade med Jarl Segjod Ogälde och Valke och dräpte irländare och friser och hemförde stora byten bevisade du din styrka. Sedan då du blev handgängen man till Godeman Silver-Jogmar Bitvise bevisade du din duglighet. Sedan då du blev lagsagoman i Drygjod bevisade du din ambition. När Silver-Jogmar dräptes, tog du hans plats som Godeman. Det gjorde du rätt i. Det gjorde du bra.

Så redig har du varit att du VET att du är garanterad en plats i Valhall. Nu är du gammal och inte fullt lika kraftfull, men full av visdom och slughet och din kista är tokfull med silver. Du tycker att världen veknat, krigarna är inte vad de en gång var. De vill bara ha makt och pengar. På din tid var det minsann annorlunda. Du berättar ofta om hur du fick arbeta hårt för dina mål, hur svårt det var och hur duktig du var. Lika ofta gnäller du på att ingen lyssnar till dina välmentade råd. De vill bara åt dina pengar. Nå, det ska de aldrig få, de har du förtjänat.

DEN ILLVILLIGE BJÖRN HUTLÖSE

Du styr alltså i Drygjod. Det var på gränsen till att det inte gick. När du ville ta över efter Silver-Jogmar steg en falsk man, vid namn Björn Hutlöse, in och försökte ta över. Han var en våldsam och illvillig en, full av ljug och helt oberäknelig. Men genom stor list och din gamle vapenbroder Valkes son Blodulfs hjälp lyckades du utmanövrera Hutlöse och fördriva honom från bygden. Du hörde mycket om hans färder sedan, hur han drev runt likt en galen och dödade barn och kvinnor och stal silver. Men han vågade aldrig återvända till Drygjod. Du hörde dock att han samlade ihop dyrbara ting vida kring, och det hade du förstas velat kika lite på.

NÅGRA BEKANTSKAPER

Grytvid Svettnäve - Grytvid är den ende egentligen som du kan tolerera. Han inser att du är vis, lyssnar gärna till dig och sjunger skaldar om dina bragder. Han tycks också vara den ende som inte är ute efter dina pengar. Grytvid är blodsbroder till Blodulf (nedan).

Blodulf Valkesson - Blodulf var som ung en fasansfull bärsärk och en mäktig krigare. Han hjälpte dig med att fördriva Björn Hutlöse från bygden och du ville ha honom till din handgångne man. Men då Blodulfs far Valke dog och han fick ärva gården skedde något. Blodulf vände gudarna ryggen och vad värre var, han började ifrågasätta dig. Men du kunde hålla kvar honom genom att manipulera Grytvid, som är Blodulfs blodsbroder.

Tjodrik - Tjodrik har bjudit på många skratt. Du har aldrig sett en mer ambitiös krigare näst efter dig själv, men till skillnad från dig misslyckas Tjodrik med allting. Du finner honom så rolig att du beslöt att behålla honom i din hird trots hans ständiga munpladder och uppenbara dumhet.

MEN FRAMÅT SENASTE VÅRKVISTEN...

...hände något du aldrig kunnat föreställa dig. Det var en rå och huttrig senvinter som du blev sjuk och rosslig och låg nedbäddad i feberyra länge länge. Du klamrade dig fast vid livet trots att du visste att Valhall väntade dig, men du ville inte ge makten till någon annan. Trots din envishet så dog du. Och hamnade i Hel istället för Valhall. HEL??? Dit de svaga och misslyckade förpassades. Du kunde inte förstå varför du inte satt och söp med kungar och jarlar i Valhall, utan förpassades till skuggornas rike i underjorden. Vilken skam!!! Vilken nesa!!! Tänk om någon skulle veta ditt orättvisa öde. Nej, det fick inte ske.

Men lång tid i Hel, är som att drömma...och glömma...

TJODRIK

DITT NAMN ÄR TJODRIK. Bakom din översvallande, pratglada och ambitiösa fasad döljer sig en otursförföljd och misslyckad viking.

DU ÄR DEN MODIGASTE

Redan innan du kunde tala lärde dig din far hur man utstöter vikingarnas stridsvrål. Dina vänner kallade dig Tjodrik Orädsle. Du är inte rädd för död, smärta eller stympning. Ingenting skrämmer dig! Du skulle slåss mot Utgårds jättar själv om du bara fick chansen. Din högsta dröm är att dö i strid. Men det kommer nog aldrig att hända...

DIN OTURSFÖRBANNELSE

När du var väldigt liten spådde en gammal lappkvinna att du var född med otur. Den spådomen var det sannaste du hört.

Vart du än går följer dig oturen i hasorna. Du ramlar på näsan, spiller ut mjölken och ställer till det på alla sätt. Dåligt väder drabbar dig alltid när du reser och du har därför aldrig satt din fot i en båt. Eftersom personer med otur får dåligt anseende låtsas du vara särdeles klumpig istället. Det är bättre att vara känd som "Tjodrik den klumpige" än "Tjodrik den otursförföljde."

Om du bara fick en chans att visa vilken slagskämpe du är. Men varje gång du går i strid händer det något oväntat som nekar dig din chans till ära. Det är alltid samma sak, vare sig du springer på ett träd, ramlar ner i ett grävlingsgryt eller bara får ett slag i huvudet och svimmar. Det verkar som om du aldrig kommer att få dö på det sätt som anstår en kämpe.

DU ÄR DEN RÄDDASTE

Två saker skrämmer dig här i världen: att förlora dina vänner och att bli kallad feg. När vänner gör narr av dig för din låtsade klumpighets skull är du kvick att skämta bort det hela med ett brett leende och någon välfunnen kommentar. Du månar om ditt rykte som orädd och modig genom att alltid ge dig in i de farligaste och mest dåraktiga företag. Att förlora dina vänner och anseende skrämmer dig ända in i benmärget.

OM BJÖRN HUTLÖSE OCH LAGE HUGLEDE

Under din tionde vinter i Midgård föll din mor och far genom isen och drunknade. Du kommer knappt ihåg dem. Du började arbeta som dräng hos en av Drygjods stormän, *Lage Huglede*, en kärv och gnidig gammal gubbe. Trots din otur lät Lage dig stanna på hans gård som huskarl. Där träffade du *Trygvíd*, en matglad skald som blev din gode vän, och hans blodsbroder *Blodulf*, en galen och brutal bärsärkare.

När Drygjods gamle godeman dog stod striden mellan Lage och den väldige *Björn Hutlöse*. Björn var den störste kämpe som har levat. Han var stor, enastående brutal och inte rädd för någon. Egentligen hade du gärna stått på hans sida men du förblev trogen mot Lage som hade behandlat dig så väl.

Tillsammans med *Blodulf* och Lages andra män jagade du bort Björn och hans hushåll från Bygden. Detta var dock inte sista gången du såg till den store *Hutlöse*.

LAGES DÖD OCH DEN 2:A GODEMANSSTRIDEN

Många år senare dog Lage hemma i sängvärmern. Han var säker på att få komma till Valhall efter allt han hade gjort i sin ungdom, men du var tveksam...

Innan du visste ordet av blev det bråk om vem som skulle vara ny godeman i Drygjod. På ena sidan stod *Blodulf* som nu var en rik bonde och bekände sig till den nya guden, *Vite Krist*. På andra sidan stod hans blodsbroder *Grytvid*.

Du kunde inte med att välja sida mot någon av dina vänner utan försökte få de två att komma överens istället. Båda vägrade.

Det hela slutade tragiskt. *Daniel* kallade dit en präst för att döpa sina anhängare men råkade själv drunkna under sitt eget dop. *Grytvid* slog ihjäl prästen men åt ihjäl sig på sin egen godemansfest.

NU när alla dina vänner var döda gav du dig iväg för att söka döden på något slagfält. Men trots att du deltog i varje slag och batalj du kunde hitta stoppade dig din otur alltid från att dö.

Ryktet om din otur spred sig och snart ville inga hövdingar låta dig slåss på deras sida. Då började du klä ut dig och hitta på falska namn så att de skulle få slåss ändå men hur många strider du än deltog i slutade det alltid med att du vaknade nedslagen i gytjtjan, ofta som slagets ende överlevande.

Till slut blev du värvad till kung *Hutlöses* armé. Det var samme *Björn Hutlöse* som Lage hade jagat bort från Drygjod. Han var nu en väldig härförare med en stor armé bakom sig. Det sades till och med att han hade fått runornas konst av *Oden* själv och att han inte kunde besegras i strid. Han ägde många fötrolade ting, däribland spjutet *Fejdfrojd* som gav säker stridslycka till alla. Du önskade att du hade ett sådant vapen.

Björn var en imponerande man som spred död och ära runt sig. Med honom, tänkte du, skulle du få chansen att dö i strid...

DIN FÖRSTA DÖD

I slaget vid Oseberg föll dock den väldige Hutlöse med en pil i sin rygg. Du kastade dig mot fienden men snubblade över dina egna fötter och stötte ditt svärd i ryggen på din döende kung. Vilken skam! vilken nesa! Du blev så förskräckt över vad du gjort att du svalde din egen tunga och dog.

DIN ANDRA DÖD

För detta hövdingabrotts skull blev du en grå vålnad nere i dödsriket, *Hel*, där de feiga och sjuka hamnar. Knappt hann du börja beklaga ditt öde förrän du hade oturen att ramla utför ett stup och bröt nacken.

Därmed hamnade du i *Nifelhel*, dödsriket för de som dör i *Hel*. Aldrig skulle du väl få se Valhalls gyllene murar, tänkte du.

Efter långa år i *Nifelhel* fick du höra att även Björn Hutlöse satt fången här. Vad? Vad är det för en värld där inte ens en sådan kämpe som Hutlöse får sitta i Valhall. Gudarna måste sannerligen vara tokiga!

Din ära och rykte måste skyddas! Ingen får veta hur Björn dog eller att du har hamnat i dödsriket istället för i Valhall.

MEN SKAM DEN SOM GER SIG. Du är ändå Tjodrik den orädde. Lite död skall väl en karl tåla? Du skall minsann lyckas rymma från dödsriket och finna din väg till valhall. Du ger aldrig upp! Inte så att någon ser det, i alla fall.

ROLLSPELSTIPS

- Var glad och entusiastisk på ett tillkämpat sätt.
- Le ett brett och ansträngt leende.
- Håll alltid med den som talade sist.
- Var extremt våghalsig.

GRYTVID ROLFSON

DU ÄR GRYTVID - den största skalden i hela trakten Drygjod.

Vida är dina vikingaideal kända. Mod, ståndaktighet, visdom och icke minst hyfsad tolerans för mjöd. Dessa ting predikar du ständigt om och skaldar små käcka kväden om på gillen och när helst annars som det passar. Lycka att få vara en viking, en odalman, en krigare, en hövding över fria män! Hell Oden Allfader, Hell Tor Mjölnersvinge! Må asarna råda i Asgård och götarna i Midgård till tidens ände då Fenris skall äta solen!

Du är en av de mest lärda männen i hela världen. Du kan tyda svåra runchiffer och hitta på egna om det skulle behövas. Du förstår ordens och runornas inneboende kraft. Du vet det mesta om gudarna och andra övernaturliga väsen - deras särskilda platser och hemliga namn. Dessutom är du stark och ganska uthållig, tycker du själv. Vad beträffar lek med svärd och yxa kan du mer om teorierna därom än någon annan. En morisk fånge som tidigare varit svärds-mästare för kalifen i Kordoba lärde dig allt som finns att veta om både fäktning och metallurgi. Vad gäller den praktiska tillämpningen är det värre. Du har nämligen två stora svagheter.

DIN STORHET

Den första, som är ett ofördelaktigt yttre, har du lärt dig leva med. Din legendariska aptit på kött och rovor har skapt dig en kroppshydda som räcker för två. Lätt svettigt handslag och flottigt spretigt hår efter för mycket backning på isterbanden kompenserar du lätt med slående skarpsinne och rå humor.

DIN FEGHET

Din andra svaghet är svårare att klara av. Hur mycket du än vill vara en tapper krigare, och hur vårdslöst du än kastar dig in i strid rinner modet av dig som vatten på en gås när det blir allvar. När spjutsång fyller luften försvinner din förmåga att agera totalt. Du faller i skamlig överksamhet, eller flyr fältet. Detta har lett till ett dåligt självförtroende som du gärna kompenserar eller försöker dölja genom att klämma i ännu högre i allsången, och att med ännu intensivare frenesi framhäva vikingaidealet i allt du företar dig.

BLODULF OCH TJODRIK

När du ännu inte var torr bakom örnen och rände runt i Drygjod och ställde till otyg hade du två goda vänner och lekkamrater. Både Tjodrik och Blodulf växte så småningom upp till väldiga krigare och vikingar. Särskilt Blodulf fick snabbt rykte om sig att vara den störste bärsärken sedan Fisk-Erik Snedöga. Tjodrik var tyvärr lite klantig - för att tala klarspråk - men modet och turen var det inget fel på. När du var blott femton vintrar gammal blandade du blod med

Blodulf. Ni två svor att alltid skydda varandra och hålla ihop vad som än hände. En blodspakt skulle du aldrig bryta.

LAGE OCH BJÖRN

Traktens naturliga hövding hette Lage Huglede och både hans visdom och rikedom var vida kända. När så en ny godeman och lagsagoman skulle väljas på tinget stod du bakom Lages framställan. Mot honom stod Björn Hutlöse, en makalöst ond illgärningsman och mattjuv. Han var en gång en stolt och, för all del, mäktig krigare, men hans skatter var alla rövade från försvarslösa och minderåriga slavkvinnor. Tillsammans med Blodulf och Tjodrik drev ni Björn från bygden och gjorde Lage till godeman. Lage var en bra hövding och en sann viking. Ofta stod du vid hans tron av trä och skaldade och höll hyllningstal.

LAGES DÖD OCH VAD SOM BEKOM SIG DÄREFTER

Allt var frid och fröjd i Drygjod. Skördarna rika och plundringstågen framgångsrika. Men allt gott måste ha ett slut. När Lage dog var hans sista vilja att du skulle bli ny hövding. Tyvärr ville Blodulf, din blodsbroder, också stiga upp i godemansätet. Med åren hade ni kommit att glida ifrån varandra något, men nu blev Blodulf helt förtryckt. Han hojtade och skrek om den nye guden, Vite Krist, och ville att alla byborna skulle bada tillsammans i någon slags blot. Han ville att alla skulle lämna de gamla vägarna och gav dom till och med pengar om dom skulle ställa sig bakom honom. Du var precis på väg att säga till honom på skarpen när prästen som höll i dop-blotet pressade ner Blodulf under vattnet och dränkte honom. Du drabbades av ett rödglödगत raseri och rusade omedelbart fram och dräpte prästen på fläcken som hämnd. Resten av prästens sällskap dräptes oceremoniellt av folksamlingen.

Nu var du godeman. Men som sagt, säg den lycka som vara för evigt. På det obligatoriska gillet blev du kraftigt överförfriskad och satte en fläsksvål i halsen då du skulle berätta om ditt hjältedåd för tolfte gången. Döden kom ovälkommet och något oväntat.

HEL - DÖDSRIKET

Vad som sedan hänt är som ett mörkt skimmer. Du minns insikten om att du kommit till dödsriket Hel - förnekad Valhalls ära! Hit kommer väl bara de feqa och sjuka? Slik skam har sällan skådats!

Tid passerar underligt och inget finns att göra när man är död förutom att drömma onda drömmar och långsamt blekna bort, ensam...

