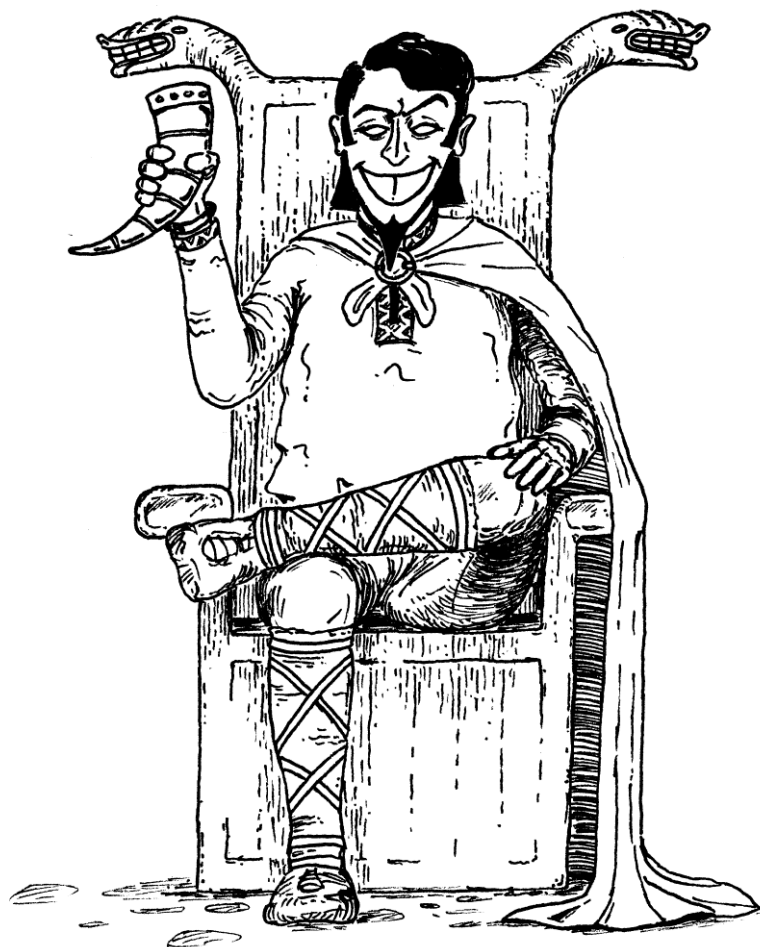


Lokes goda gärning



Johan BERG,
David LARSSON och Johan SALOMONSSON

Lokes goda gärning

En Irrblossproduktion av
Johan Berg, David Larsson och Johan Salomonsson
Författad av Johan Berg
Illustrationer av Johan Salomonsson



Göteborg 990328

Bakgrund

Gudarna hade samlats vid Urds brunn i Asgård där gudarna brukade mötas för att skipa rätt. Där var Oden, Tor, Njord, Frej och Loke. Som vanligt klagade gudarna på Loke. Loke i sin tur hävdade sin oskuld och sade att han aldrig haft för avsikt att göra något ont. Det var alltid de andra gudarna som förvred hans gärningar så att han hamnade i dålig dager, och detta gällde inte minst Tor. Trätandet fortsatte en lång stund, ända tills dess att Loke föreslog ett vad för att bevisa sina ord.

“Även om jag gör gott så kommer ni att förvrifa det till något ont“, sade han med skälvande stämning och försökte se förnärlig ut. De andra svarade att den dagen Loke gjorde något gott så skulle de naturligtvis hylla hans gärning. Loke kallade dem då för lögnare. Vid detta sträckte Tor handen mot Mjölner och åskan mullrade i skyn, men innan han hann göra något mer sade Loke att han visste ett sätt att avgöra tvisten. Han föreslog att de skulle enas om en god gärning som han kunde utföra för att sedan vänta och se om det inte blev som han trodde. De andra skrattade och sade att ett sådant vad kunde de ju inte förlora. Då sade Loke att de var tvungna att lova att inte på något sätt ingripa mot hans gärning och heller aldrig hålla den mot honom. De svor alla vid detta.

”Jag vill skänka gudomlig skönhet till en av människorna“, sade han. De andra gudarna funderade ett tag. Kunde denna gärning på något sätt hållas för ond, undrade de? De vände sig mot Oden, den visaste bland dem och frågade honom. Men Oden kunde inte se något ont i en sådan gärning. Så de godkände den och Loke lovade att snart återkomma i ärendet. Med ett brett leende på sina läppar lämnade Loke Asgård och begav sig till människornas rike, Midgård.

I Midgård började Loke att leta efter en människa som skulle få hans gåva. Han besökte världens alla fyra hörn, men det var inte förrän han besökte riket i Midgårds mitt som han hittade vad han sökte. I detta rike hade kungen och drottningen precis fått en liten tös som de begåvat med namnet Ingvild. Loke gladdes åt sin lycka och bestämde sig för att återvända till Asgård och hämta de andra gudarna.

En tid senare befann sig så gudarna församlade kring Ingvilds vagga sent en stormig natt. De tittade alla roat ned på det lilla flickebarnet som jollrade förtjust över det fina sällskapet.

”Henne skall jag ge gudomlig skönhet“, sade Loke och inväntade de andra gudarnas reaktioner. De nickade alla instämmande och tänkte att den gärningen kunde väl inte föda något ont. Sagt och gjort sade Loke och gav gudomlig skönhet till flickan. Gudarna återvände hem och Loke log i mjugg åt sin egen slughet. De andra anade inte vad som väntade dem.

Äventyret i korthet

”Lokes goda gärning” är ett frejdigt äventyr inspirerat av de gamla fornordiska gudasagorna och hjältemyterna. Spelarna kommer att få gestalta fyra hjältar vars uppgift blir att hjälpa stallpojken Ragnar Krake till att bli en riktig bragdman för att därigenom vinna den vackra prinsessans hand. Detta försvåras dock av Asgårds gudar, eftersom de också är intresserade av att vinna prinsessans gunst. Vår prinsessa är nämligen ingen mindre än den vackra Ingvild, hon som fått gudomlig skönhet av den listige Loke. Så skön är hon att inte ens gudarna kan låta bli att åtrå henne. Hennes hjärta är dock vigd för Ragnar, den osäkra ynglingen som nästan är helt utan självtillit. Historiens huvudpersoner är tvungna att hjälpa ynkyggen Ragnar och göra honom till hjälte. Under tiden som gudarna kurtiserar den vackra Ingvild så är Midgård utan sina mäktiga beskyddare och Loke styr och ställer som han vill både i Asgård och över Midgård. Hjälper finns dock att finna i gudinnorna som är rejält svartsjuka och trötta på sina mäns beteenden.

Historiens hjältar sammanstrålar på vägen utanför Lyckans rike och slår följe den sista biten in till staden. Runt omkring dem finns många saker att förvånas över. Här finns allt i överflöd tack vare asagudarnas inflytande över trakten. På fälten växer grödorna så att det bokstavligen knakar och bytsedjuren i skogen poserar framför jägarnas vapen. Stadens rådgivare har inget att göra eftersom de ersatts av en man så vis att ingen ids debattera med honom och ifrågasätta hans råd. Även stadsvakten har blivit sysslolös sedan den ersatts av en enmansarmé som ensam mejade ned en fientlig här som försökte invadera staden nyligen.

Hjältarna introduceras till staden genom ett par möten som illustrerar det ofantliga överflödet och antyder att det antagligen finns övernaturliga krafter som verkar i området. Väl i staden får de höra talas om den vackra prinsessan som drar horder av friare till slottet. Hon har dock ännu inte funnit någon som hon accepterat som fästman. Kungen har tröttnat på den ständiga kön av friare och har nu ställt ett ultimatum till prinsessan. Hittar hon ingen som duger inom en vecka måste hon välja en av de fyra som kungen anser vara de mest lämpade. Dessa fyra är naturligtvis asagudarna som bedärats så av prinsessans skönhet att de vill äkta henne. Prinsessans hjärta är dock redan förlorat till ynglingen Ragnar Krake. Av någon outgrundlig anledning har hon fallit för den hopplösa Ragnar som jobbar i slottets stall. Kärleken är också besvarad, men Ragnar vågar inte be om prinsessans hand eftersom han inte känner sig värdig henne.

Historien leder dem så småningom till slottet där de får träffa den undersköna prinsessan. Har de inte tidigare räknat ut vilka hennes fyra friare är så kan de av hennes beskrivning av dem förstå vilka de är. Hon berättar också för dem om Ragnar, och våra hjältar bör räkna ut att bästa sättet att lösa denna situation är att få Ragnar att våga be om prinsessans hand. När de väl träffar Ragnar visar sig detta inte bli helt lätt, men efter mycket tjtande och löften om hjälp kommer han att gå med på att fria till prinsessan. Situationen kompliceras dock av att kungen inte alls vill att hans vackra dotter skall gifta sig med en oduglig stallpojke. Hans enda chans att få gifta sig med henne är om han kan besegra var och en av kungens favoriter (asagudarna). Detta ser naturligtvis ut som en helt omöjlig uppgift om det inte vore för att gudinnorna, asagudarnas hustrur, kommer att hjälpa Ragnar och våra hjältar att besegra dem.

När hjälterna återvänder till staden stöter de på de fyra gudinnorna som alla ger dem en gåva som kan hjälpa dem i tävlingarna mot gudarna. De kommer dock inte att få annat än kryptiska ledtrådar till hur de skall använda gåvorna. Hjältarna får här improvisera och själva räkna ut hur de skall göra. Scenariot har ett förslag till lösning, men kreativa spelare kan säkert komma på andra möjligheter. Låt spelarna avgöra hur de och Ragnar skall begagna sig av gåvorna.

Äventyret avslutas med tävlingen mot gudarna. En jakttävling mot Njord, en skaldartävling mot Frej, en envig mot Tor och en gåttävling mot Oden. Går allt som det skall vinner Ragnar, gudarna lämnar Lyckans rike och allt återgår till det normala. Rollpersonerna får naturligtvis stanna en tid i staden och vara med på det romantiska bröllopet mellan Ragnar och den sköna prinsessan Ingvild.

Frigg

Frigg, som är Odens hustru, är den sista av gudinnorna som tar kontakt med rollpersonerna. Förr eller senare hamnar de säkert på en krog och där söker hon upp dem. Hon spelar en äldre fyllkaja och kallar sig Vanja. Hon sätter sig ned vid rollpersonernas bord och ber dem bjuda henne på mjöd. Hon verkar vara rejält berusad och sludrar när hon talar. Hennes ”gåva” till rollpersonerna är en historia. Hon berättar bland annat att hennes make är en stor magiker, men framför allt så är han en stor skitstövel. Hon medger att hon inte längre är vare sig ung eller särskilt vacker, men det är ju inte han heller. Ändå är han otrogen mot henne så fort han får chansen. Men nu är det snart slut med det. De har nämligen kommit överens om att om hon kan avslöja honom med att vara otrogen så skall han avsäga sig sina magiska krafter. Detta ser hon fram emot eftersom han utan sina krafter inte skulle ha någon framgång hos de andra kvinnorna. Det är emellertid svårt att överlista honom. Hon vet med säkerhet att han tillbringade en kväll med en ung kvinna vid namn Malin för precis en vecka sedan. Tyvärr så har hon inga bevis för den saken. Hon konfronterade honom visserligen, men han teg naturligtvis, och nu är han säkert ute och letar upp någon annan ung flicka att förlusta sig med...den gamle horbocken! Sedan tittar hon upp på rollpersonerna och ursäktar sig över sitt uppförande. Inte skall de behöva sitta och lyssna på en gammal kärrings gnällande. De har säkert sina egna problem att lösa. Hon avslutar med att säga att hon ändå hoppas att hennes historia kommer att vara dem till nytta någon gång i framtiden. Sedan sveper hon sitt krus och lämnar dem....

Av Frigg får rollpersonerna inte mer än denna något luddiga historia. Men den är sann, och mannen i historien är naturligtvis ingen annan än Oden.

Tävlingarna

Jakt

Den första tävlingen är mot Björn (Njord). De samlas i den stora salen dit mängder av nyfikna människor har letat sig för att bevittna den märkliga tävlingen. Det blir en jakttävling där motståndaren får välja det byte som den andre skall fälla. Den som först lyckas vinner tävlingen. Ragnar har naturligtvis inga som helst kunskaper om jakt.

Björn väljer att Ragnars byte skall bli den stora sjöormen som lurar i den lilla sjön utanför staden. Med lite hjälp av rollpersonerna så väljer Ragnar det lilla garnnystanet som byte åt Björn. När det väl har släppts på marken är det helt omöjligt att fånga. Björn rusar efter det och försvinner från slottet. Skulle rollpersonerna inte ha räknat ut att de skall använda nystanet så är det bara att improvisera. Sedan får de hjälpa Ragnar att fiska upp det väldiga sjöodjuret. Det är en väldig sjöorm som då och då slukar en och annan fiskare som är oförsiktig. Låt spelarna själva improvisera fram en lösning på hur de skall få upp sjöormen, men gör det inte helt lätt för dem. Atles förslag bör vara de som fungerar bäst.

Skaldekonst

Efter att ha besegrat Björn ställs nu Ragnar inför nästa tävling. Den blir mot Fagre (Frej). De skall tävla i vem som kan skriva och framföra det bästa kvädet till Ingvilds ära. De får lite tid på sig att förbereda kvädet. Ragnar blir självklart förtvivad. Han vet inget om rim och vers. Dessutom lider han av scenskräck och får tunghäfta så fort han ställer sig på en scen. Här bör spegeln och Olav kunna vara till hjälp. Naturligtvis måste rollpersonerna hjälpa Ragnar med hans kväde. Spegeln kan vara till hjälp på flera sätt. Dels kan de låta Ragnar spegla sig i den. Det kommer att öka hans självförtroende något och göra att han faktiskt vågar ställa sig på scenen och framföra kvädet. Dessutom kan man distrahera Fagre genom att låta denne se sin spegelbild under sitt framförande. Han kommer då halt att glömma av Ingvild och enbart koncentrera sig på sin egen spegelbild.

När det är dags för tävlingen samlas alla i slottets teater. Fagre börjar att läsa sin dikt. (se nedan). Den handlar om honom själv och vilken karlakar han är. Därefter är det Ragnars tur. Rollpersonerna kan behöva hjälpa honom ytterligare under själva uppläsandet genom att någon av dem gömma sig under scenen och viskar till Ragnar via sufflörluckan. De andra får se till att denne inte blir upptäckt. Hur dåligt än Ragnars kväde blir så kommer han att vinna förutsatt att det handlar om Ingvild. Tävlingen gick nämligen ut på att skriva ett kväde om henne och om rollpersonerna påpekar detta tvingas kungen att diskvalificera Fagre

Fatres ode till kvinnan

Skåda i hennes ögon stoft av stjärneglans
Läs på hennes läppar löften om heta nätter
Kring hennes hjärta purpurblommor i en krans
Hon äro ett smörgåsbord av alla de rätter

Hon söker den som av hennes gåvor skall ta del
Ön man till vilken hon aldrig kan ytttra ett nej
Varje kvinna trängtar efter det som gör henne hel
Ön gudomliga beröringen av väna mig

Kvinnor efter andan drar vid ljudet av min röst
Benen dem knappt där när de skådar min öringa
Genast slår hjärtat små volter i deras örost
Och plötsligt tycks andra män ack så ringa

I mitt anlete skiner Valhalls skönaste sol
Vågor av guld rullar genom långt lent hår
Huden den släta doftar av ljuvaste kaprifol
Även valkyriors kalla hjärtan mig åtrår

Min älskooskonst är övertygad i alla länder
Ty jag oräkneliga kvinnor fört bortom all sans
Deras lustfyllda kroppar vill känna mina händer
Ej större lycka finns än att rida på min lans

ᚦᚢᚾᚱᚹᚪᚷᚩᚱᚱᚭᚱᚰᚱᚲᚳᚴᚵᚶᚷᚸᚹᚺᚻᚼᚽᚾᚿ

Du är van att få som du vill och du tar vad du behöver utan att fråga. Det är sällan någon protesterar. Med åren har du utvecklat väldigt starka modersinstinkter och tar gärna hand om folk som behöver hjälp. Under den skräckinjagande ytan slår utan tvekan ett hjärta av guld. Det finns inga gudar som kan jämföra sin styrka med Tor. Du prisar i allmänhet mod, krigskonst och styrka. Alla andra egenskaper är av underordnad betydelse. Det finns inget du inte kan göra och du fruktar inget och ingen. Ditt häftiga temperament har mildrats något under åren och du vet inte längre om du fortfarande kan gå bärsärkagång. För säkerhets skull har du tagit med dig ett antal flugsvampar som du kan ta till om det skulle visa sig nödvändigt. Du har inga pengar eftersom du aldrig tidigare haft användning för sådana.



Harald Gode

Ditt hem, Odense, är beläget i västra Midgård. Landskapet är vilt och kuperat med stora hedar och kullar. Ditt folk är kultiverat och stolt, men drabbas ofta av släktfejder och konflikter. Det är din uppgift som ”gode” att döma i dessa tvister och se till att fejderna inte urartar.

För nära ett år sedan skulle du avgöra en lång och segdragen tvist mellan två av de förnämsta släkterna i Odense. Nästan hela bygden var inblandad och diverse nidingsdåd från båda sidorna hade tvingat fram en situation där du ansåg att enda lösningen på konflikten var att ha ett stort avgörande slag på tingvallen. Den segrande sidan skulle få rätt i tvisten. I gryningen låg dimman tät över heden och på vardera sidan om tingvallen hade de båda sidorna samlat sina styrkor. På din signal började striden och sent på eftermiddagen återvände de överlevande till den väldiga tingsalen för att fira segern och konfliktens upplösning.

Ni offrade på sedvanligt vis till Oden och bad att han skulle välkomna de fallna till Valhall innan ni kastade er över det välfyllda festbordet. Du var dock orolig eftersom en flock med korpar hade samlats på tingssalens tak istället för ute på stridsfältet. Vad betydde detta tecken? En halvtimme senare fick du svaret på din fråga. Porten öppnades plötsligt till salen och in strömmade de fallna krigarna en efter en. De bar fortfarande såren efter slaget, men av någon anledning hade de återvänt från de döda. Såren var sådana att de omöjligt skulle kunna överleva, men ändå satte de sig ned kring bordet och tog för sig av mat och dryck. Resten av gästerna förfärad sig naturligtvis över den hemska synen och alla vände sina oroliga blickar mot dig för att få svar på sina frågor. Hur kom det sig att de döda festade bland dem denna natt? De klagade över sina sår och deras stönanden var snart det enda ljud som hördes från salen. Du begav dig ut på heden för att försöka uttröna vad som hänt. Där såg du en grupp kvinnor i skinande rustningar som förtvivlade stirrade mot tingsalen. Du förstod att det var Odens valkyrior, och att de av någon anledning inte kunde föra de döda med sig på sina bevingade hästar.

Varför ville inte Oden ta de döda till sin boning? Vad hade ni gjort för fel? Du kunde inte med att återvända till festen innan du hade svaren på dina frågor. Istället tog du din vandringsstav i handen och gav dig av för att försöka finna svaren.

Under din resa fick du höra talas om ett rike i Midgård mitt där all världslig lycka påstods finnas. Kanske finns svaret på din fråga där. Ett sådant rike måste ha goda kontakter med gudarna. Kanske kunde någon av deras äldermän ge dig svaren du söker?

I en kornings möter du nu tre andra vandrare som också är på väg till rikets mitt. Ni förundras alla över det rika landskapet omkring er och ni bestämmer er för att slå följe den sista biten på vägen. Under promenaden berättar du för dina följeslagare om det fruktansvärda öde som drabbat din hemtrakt.

Personen Harald Gode

Du är gammal och vis, och ser och hör saker som andra ofta missar. Världen är full av järtecken och symboler. Vet man bara hur man skall tyda dem kan man förutspå det mesta som händer och sker. Du tolkar allt omkring dig. Det finns inga detaljer som inte är av betydelse. Världen är en mystisk plats och det är din uppgift att tolka den åt de som inte har Odens gåva.

Du har enkla behov och kräver inte mycket för att trivas. Du bär enkla kläder i form av en svart kåpa med huva och ett par fotriktiga kängor på fötterna. I handen bär du en vandringsstav som du även kan försvara dig med om du blir tvungen. I den påse som hänger i ditt bälte har du små stenar med futharkens symboler inristade. Dessa slänger du ibland ut framför dig och tolkar sedan deras ordning och symboler. På detta sätt kan du få information som hjälper dig i dina gärningar. Dessa stenar är dina käraste ägodelar, och de besitter naturligtvis magiska krafter. Ingen annan får handha dem då de i så fall skulle bli besudlade och frångagna sin makt. Du har tillverkat dem med mycken möda och gudomlig hjälp från Oden. På liknande sätt kan du även skapa skyddsrunor och dylikt.

Du är lång och gämlig, och har ett nästan skört utseende. Detta är dock missvisande eftersom du är seg som ett ungräd och dina muskler fortfarande är starka och viga. Ditt ansikte är allvarligt och fårat, och ditt hår är tunt och kortklippt. Du har en kraftig mustasch och ett skägg som är bundet i två flätor. Din blick är både hård och genomträngande. Dina ögon är dessutom olikfärgade, ett bevis på att du besitter magiska krafter. Ögonbrynen är stora och buskiga och din näsa är stor och näbbformad. Du talar med myndig stämma och för dig med elegans och grace.

Hemma är du känd för din stora visdom och du är van att lösa problem åt andra. Du står i starkt förbund med Oden och har aldrig blivit sviken av honom tidigare. Därför oroar du dig nu över att du kanske har gjort något som vredgat den store guden. Varför skulle han annars ha tagit sin vakande hand från dig och ditt folk? Detta har

ገጽ ለጸደቅ ክፍል ለግድም ተገቢ የሆኑ ግብይት ገቢዎች ለማሳተፍ

Lokes goda gärning

Den gamla kyrkan skulle äntligen restaureras. Ljuskronorna i taket skulle lagas och rengöras. Nytt bladguld skulle fästas på predikstolen, väggarna skulle få ny färg och det gamla skrovliga stengolvet skulle brytas upp och ersättas. När man bröt upp golvet fick man en positiv överraskning. På undersidan av stenarna fanns nämligen åtskilliga runor och bilder från vikingatiden. Varje sten var som en del av ett gigantiskt pussel, och arkeologer strömmade till från hela landet för att vara med om att lägga det. Man hittade fantastiska legender och historier om gudar och hjältar från vårt förflutna, historier som varit bortglömda i nästan tusen år. Och nu har ni chansen att ta del av en av dessa märkliga historier.

Irnbloss

