



PÅ AVVÄGAR I ALFHEIM

EN FÖRBEREDD SAGA TILL
GUDASAGA

TEXT OCH FORM: Lucas Falk
UTGIVNING: Bläckfisk Förlag AB
ILLUSTRATIONER: Jonathan Huusko
TYPSNITT: Norse, Alegreya

blackfiskforlag.com/gudasaga


bläckfisk
FÖRLAG

PÅ AVVÄGAR I ALFHEIM

BAKGRUND

Trud hade under lång tid tjatat och bedjat sina föräldrar – åskguden Tor och kärleksgudinnan Siv – om ett eget husdjur. Till slut gav de med sig, men då dök nästa problem upp: inget av djuren föll Trud i smaken. Tor och Siv försökte med en get, en hund, en gås, en gris, en häst, en katt och en höna – men ingen av dem var tillräckligt kramgo för dottern.

Tor fick då höra att det i Vanheim fanns ett lamm vid namn Kelinn, vars ull var oemotståndligt mjuk och vars lynne var enastående kärvänligt. Sålunda begav sig Tor till Vanheim för att hämta detta makalösa lamm.

På väg till Vanheim stötte han på ett gäng jättar, vilka han givetvis tilltyglade och skrämde iväg. När han anlände till Vanheim var han på så muntert och skrytglatt humör att han stannade till i Innmejde – vanernas gilleshall – för att fira. Morgonen därpå fick han bråttom hem och glömde helt bort lammet Kelinn.

Samtidigt har Alfheim drabbats av en illvillig inkräktare – ett troll med så mäktiga besvärjelser och illusioner att alferna själva har fallit offer för dem. När Tor på vägen hem fick syn

på trollet i skogsbrynet kunde han inte hålla sig. Dumdrigt jagade han efter trollet och fångades i dess illusion.

INLEDNING

Rollpersonerna går längs med gudarnas vandringsled, på väg mot Asgård. Med sig har de en present som Tor glömde i Vanheim – lammet Kelinn, vars ull är förbluffande mjuk.

Vanernas allmoder – Njörd – har bett rollpersonerna att ta med sig lammet till Asgård, där Tor ämnar ge det till sin dotter Trud. Det är nog nämligen det enda husdjuret som kan göra Trud nöjd, för Tor och hans hustru – kärleksgudinnan Siv – har provat ett otal andra djur utan framgång.

Det är en fin vårdag och fåglarna kvittrar glada sånger. På ena sidan av vandringsleden skymtar de den förtrollade skogen Alfheim, insvept i mystisk dimma.

Plötsligt hör rollpersonerna brölände läten och grenar som bryts. Illvilliga jättar stormar fram från gömställen bakom stenar och stockar – och går till angrepp mot rollpersonerna.

Prövning: Hindra jättarna.

När tumultet lagt sig visar det sig att lammet Kelinn har försvunnit. Det syns inte till någon-

stans, men rollpersonerna känner sig säkra på att jättarna inte fick tag på det. Om de har tappat bort Kelinn kan de dock föreställa sig hur vred Tor skulle bli – lammet måste hittas.

Prövning: Lista ut var lammet har tagit vägen.

Kelinn tycks ha rymt när jättarna dök upp, troligtvis skrädd av åsynen. Det finns spår som leder raka vägen mot Alfheim. Rollpersonerna kan nått och jämnt skymta något vitt och ulligt skutta in i den dimmiga skogen.

När de beger sig in i skogen känner de hur nackhåren reser sig och träden ser nästan ut att svaja hypnotiskt för en sekund. Sedan försvinner känslan, lika snabbt som den kom.

I TROLLETS ILLUSION

Löven i Alfheim är silverskimrande och den täta dimman glittrar svagt i ljuset. Mellan lövverken kan man nått och jämnt skymta himlen och alla ljud är dämpade och fridfulla. Samtidigt råder en nästan kuslig stillhet i skogen.

Lammet syns inte till. Och det är inte så märkligt – den mystiska dimman är alldeles för tät, det går knappt att se längre än vad armen räcker.

Prövning: Hitta ett sätt att skingra dimman.

När dimman har skingrat sig är det betydligt lättare för rollpersonerna att se var de befinner sig – och vart Kelinns spår leder. Men skogen behåller fortfarande sin mystiska stämning, som om något inte riktigt står rätt till.

Efter att ha följt spåren en stund hör rollpersonerna tonerna av en sång. Till en början är ljudet svagt, men snart klingar den fantastiska melodin tydligt bland träden. Sången är något av det vackraste rollpersonerna har hört och det är svårt att inte lyssna. Men samtidigt börjar ögonlocken bli tunga, så tunga och rollpersonerna börjar känna sig trötta, så trötta.

Prövning: Motstå den sovande sången.

Sången tystnar och rollpersonerna återfår energin. Mellan träden kan de hastigt skymta bleka ljus i människoliknande skepnader. Det måste vara ljusalferna som lever i Alfheim – oerhört skygga väsen som inte drar sig för att spela besökare ett spratt.

Ljusalferna skulle säkerligen kunna hjälpa rollpersonerna att hitta lammet. Men för att få deras hjälp måste rollpersonerna lyckas locka fram ljusalferna så att de kan prata med dem.

Prövning: Locka fram ljusalferna.

Ljusalferna är en grupp slanka och kortväxta varelser, med vit skinande hy och ljusst hår. Även deras röster är ljusa, nästan barnlika, men man hör även en visdom långt bortom ett barns.

Något olycksbådande pågår i Alfheim – men inte heller ljusalferna kan sätta fingret på vad. De har försvunnit en efter en under mystiska omständigheter. De var oroliga att rollpersonerna skulle vilja dem ont. Nyligen har de nämligen stött på en ilsken gud med stort rött hår och skägg som skrek åt dem och försökte fånga dem.

De har inte sett något lamm och de vill helst inte återvända till den ilska guden. Men om rollpersonerna kan erbjuda dem något som faller dem i smaken kan de ändå leda rollpersonerna till honom.

Prövning: Få ljusalferna att visa vägen till guden.

DEN ILSKNE GUDEN

Den ilske guden är självaste Tor, som gormar och hejvilt svingar sin hammare Mjölner. Kring honom ligger fällda och krossade träd. Han är fullkomligt ursinnig och verkar nästintill besatt.

När rollpersonerna närmar sig anklagar han dem för att vara synvillor. Han ger dem hotfulla blickar, sveper med sin hammare och vägrar att lyssna på något de har att säga.

Prövning: Få Tor att sansa sig.

När Tor har lugnat ned sig kan han berätta om vad som hänt. Han berättar att han såg ett uselt troll i skogsbrynet som säkerligen hade något rackartyg för sig. Han försökte konfrontera trollet, men på något sätt fångades han i dess trolldom – på samma sätt som rollpersonerna och ljusalferna tycks ha gjort.

De är alla fånglade i en illusion skapad av trollet. För att ta sig ut ur skogen måste de bryta sig fria från besvärjelsen – inte ens ljusalferna kan hjälpa dem annars.

Prövning: Skingra illusionen.

RIKTIGA ALFHEIM

Träden tycks svaja hypnotiskt och skogen förändras. Den blir lite mer påtaglig och verklig – åtminstone för att vara Alfheim – och det är nu nästan obegripligt att illusionen kändes så övertygande.

Rollpersonerna och Tor befinner sig i en glänta. Framför dem står ett högre men knotigt och senigt troll, med stripigt hår och en lång krokig näsa. Under ena armen håller det ett litet lamm, vilket rollpersonerna känner igen som Kelinn.



“Dumma gudar, komma här och störa i mitt alfvisthus. De smakar ju så läckert de små live – men det ska bli gott med lite lamm som omväxling. Lämna mig ifred nu!” Trollet börjar mumla en ny besvärjelse som riskerar att fånga gudomarna i en ny illusion.

Upplösningen: Sätt stopp för trollet,
en gång för alla.

AVSLUTNING

Alfheim är mystiskt och förtrollat även utan besvärjelser från troll. Skogen är skiftande och kan få den mest vana stigfinnaren att gå vilse. Som tur är hjälper alferna rollpersonerna att hitta ut – av tacksamhet för att de besekrat trollet.

Tor är också oerhört tacksam för rollpersonernas hjälp. Utan dem hade han kanske varit fast i trollets klor – och inte hade han haft presenten till sin dotter heller. Han bjuder på en makalös fest i sin borg Bilskirne till deras ära, med givmilda mängder av utsökt mat och dryck. Rollpersonerna får en ypperlig chans att skryta om sina bedrifter under äventyret.

Den mest ärorika av rollpersonerna belönas med en gåva från Tor: armringen Stårder, som kan bli hur liten eller hur stor som helst. Lammet Kelinn har Tor för avsikt att ge till sin dotter Trud – såvida inte rollpersonerna verkligen insisterar på att det bör tillfalla en av dem.