



# VITSTÖKA

EN FÖRBEREDD SAGA TILL  
**GUDASAGA**

Text © 2020 Erik Ambring  
Form © 2020 Bläckfisk Förlag AB  
ILLUSTRATION: Erik Ambring  
REDAKTION: Bläckfisk Förlag

WEBB: [blackfiskforlag.com/gudasaga](http://blackfiskforlag.com/gudasaga)



**bläckfisk**  
FÖRLAG

## BAKGRUND

Gudinnan Frejas katter – Hogne och Tovner – hade fått kattungar, närmare bestämt nio stycken. Uppståndelsen blev stor i Asgård, som alltid när något bryter mot vardagens leda. Kattungarna tillbringade sin första tid inne i Frejas hall Sessrumner, men fick efter några veckor börja ge sig ut på äventyr i Folkvang. Där lekte de med enhärjar och jagade fjärlar.

En av katterna i kullen stod ut från de andra. De första åtta var alla grå och tycktes som vilka kattungar som helst. Den nionde var dock kritvit och fick därför namnet Vitstöka, vilket betyder "ensam vit". Namnet kom att bli ännu mer passande när gudarna upptäckte vilka problem katten ställde till med...

## INTRODUKTION

Gudarna började bli otåliga med Frejas nya ungdatt Vitstöka – den yngsta av Hogne och Toverners senaste kull. Vitstöka verkade kunna ta sig in överallt och rackartygen blev bara fräckare och fräckare. Det blev inte bättre av att katten växlade mellan att vara enorm och pytteliten om vartannat. Ena stunden blev hon liten som en lus och smet in och rev sönder alla kläder i Sivs garderob. I nästa stund blev hon stor som en älg och rusade över fälten, för att leka kull med Tors bockar Tanngnjost och Tanngrisner.

VITSTÖKA

Mjöden skummade slutligen över när Oden fann Vitstöka med Hugin inträngd i ett hörn inne i Valhall, redo att sluka korpen! Gudarna samlades på Idavallen och beslutade snabbt att Vitstöka inte längre kunde tillåtas härja fritt i Asgård. De skulle just till att ta beslutet att kasta ut katten till Jotunheim, när Freja anlände. Inte skulle väl hennes älskade katt hamna bland jättarna! Trots vissa protester gav de andra gudarna slutligen med sig – de hade ju alla lekt med Vitstöka när hon var liten. Men vad skulle då göras?

Freja ålades att lösa problemet. Hon kom då att tänka på dvärgarna. De kunde kanske vara till hjälp igen? De smidde ju trots allt kedjan som håller Fenrisulven bunden nere i underjorden.

Nu vänder sig därför Freja till rollpersonerna för hjälp. Hon ber dem resa ner till mästermederna Sindre och Brokk i Myrkheim, för att hitta ett sätt att tygla Vitstöka.

Med sig får de tre av Frejas hårstrån – vilka kan användas för att smida fångstanordningen.

## PORTEN TILL MYRKHEIM

Resan genom Asgård går lätt, över fält och genom skogar. Snart når rollpersonerna fram till trakten där porten till Myrkheims underjordiska rike sägs ligga. Men porten är väl gömd och svår att hitta...

---

**PRÖVNING:** *Hitta porten till Myrkheim.*

---

Rollpersonerna hittar den under en stor och uråldrig trädrot. Porten är liten – knappt fyra fot hög – men välsmidd och robust.

På vägen fram vandrar dock rollpersonerna rakt in i ett gigantiskt spindelnät. Det är jättespindeln Vettirkappa som har spänt upp det utanför porten, med förhoppning om att fånga oförsiktiga dvärgar – hennes favoritträtt!

Vettirkappa känner genast av att något fastnat i nätet och kikar fram ur skuggorna, men när hon ser att det inte är några dvärgar som har fastnat stannar hon upp.

Hon betraktar eftertänksamt de fångade gudarna med sina åtta svarta ögon och smackar med käftarna. Hon överväger att äta dem, men försvinner sedan tillbaka in i skogens skuggor. Gudarna lämnas hängande åt sitt öde.

---

**PRÖVNING:** *Ta sig ur Vettirkappas klibbiga nät.*

---

## MYRKHEIMS DUNKEL

Efter att rollpersonerna har lösgjort sig ur Vettirkappas fångväv kan de nu ta sig in i Myrkheim. Den massiva porten är tung att dra upp och man måste huka sig för att få rum i den trånga gången där bakom. Efter några steg hör

de hur porten tungt slår igen bakom dem, varpå det genast blir becksvart.

Nu gäller det att hitta fram till smederna utan att gå vilse eller störa något av de allsköns odjur som slumrar i tunnlarna – och inte heller trilla ner i någon bottenlös avgrund...

---

**PRÖVNING(AR):** *Hitta vägen genom Myrkheim.*

---

## MYRKHEIMS PRÖVNINGAR

Du väljer själv hur många PRÖVNINGAR som rollpersonerna behöver övervinna. Två till tre kan vara en bra riktlinje.

Slumpa från tabellen nedan, genom att slå ett slag för att avgöra vilken typ av PRÖVNING det rör sig om, sen ett slag per kolumn för att få fram PRÖVNINGEN. Du kan även hitta på helt egna PRÖVNINGAR.

### 1–2 ORIENTERING

- |   |                 |           |
|---|-----------------|-----------|
| 1 | En becksvart... | gång.     |
| 2 | En oändlig...   | ravin.    |
| 3 | En stor...      | grotta.   |
| 4 | En trång...     | öppning.  |
| 5 | En bottenlös... | sjö.      |
| 6 | En inrasad...   | korsning. |

### 3–4 VARELSER

- |   |                     |                 |
|---|---------------------|-----------------|
| 1 | En slumrande...     | grottoorm.      |
| 2 | En utsvulten...     | hord av råttor. |
| 3 | En revirtänkande... | drake.          |
| 4 | En kolossal...      | grottbjörn.     |
| 5 | En aggressiv...     | gruvrå.         |
| 6 | En gåtfull...       | draug.          |

### 5–6 KONSTRUKTIONER

- |   |                  |                |
|---|------------------|----------------|
| 1 | En låst...       | port.          |
| 2 | En förtrollad... | bro.           |
| 3 | En trasig...     | sal.           |
| 4 | En inrasad...    | korridor.      |
| 5 | En mystisk...    | trappa.        |
| 6 | En dold...       | hissanordning. |

## DVÄRGARNAS SMEDJA

Efter en dunkel färd genom trånga passager, förbi stora salar och över djupa raviner når rollpersonerna fram till Sindre och Brokks smedja. De ser skenet från ässjan och hör slagen från hammare som ekar genom grottan. Runt omkring smedjan svävar glödande flagor långsamt genom den varma luften.

Dvärgarna är fullt upptagna av sitt arbete och blir inte precis överlyckliga när de blir störda av rollpersonerna. De vet att gudar bara kommer på besök när de vill ha något smidesarbete utfört.

Rollpersonerna behöver förklara situationen för dvärgarna, samt komma på vilken slags fångstanordning de vill ha tillverkad. Kanske ett magiskt koppel, en krympbar bur eller en oemotståndlig kattleksak?

Frejas hårstrån kan användas som material för fångstanordningen. Dvärgarna behöver dock övertalas för att de alla ska bemöda sig med smidet.

---

**PRÖVNING:** *Övertala dvärgarna att smida en fångstanordning.*

---

Till slut går dvärgarna motvilligt med på att konstruera fångstanordningen och sätter igång med sitt hantverk. Efter några timmars slit och svett presenterar de ett utsökt föremål enligt överenskommelse, som de lämnar över. Dvärgarna verkar fortfarande ganska griniga, men rollpersonerna ser att de samtidigt inte kan låta bli att vara stolta över vad de har åstadkommit.

Nu har dvärgarna besvärats länge nog, de har många saker kvar att göra innan nattens vila. Sindre slår hammaren i stället med ett öronbedövande "klang"!

Gudarna blinkar till – och när de öppnar ögonen igen står de återigen utanför porten till Myrkheim. Behagligt nog slipper de orientera sig tillbaka genom de mörka gångarna.

Nu kan de bege sig tillbaka till Asgård för att ta itu med Vitstöka – innan hon hinner ställa till med ytterligare bekymmer!

## TILLBAKA I ASGÅRD

Väl framme innanför Asgårds murar står rollpersonerna inför sitt slutliga problem: Vitstöka måste fångas in. Som den uppmärksamma katt hon är, förstod Vitstöka att gudarna hade något i kikaren och har därför inte syns till sedan rollpersonerna gav sig av. Rollpersonerna behöver frambringa sina yttersta kattkunskaper för att leta rätt på henne...

---

**PRÖVNING:** *Hitta Vitstöka i Asgård.*

---

När rollpersonerna lokaliserar Vitstöka är hon verkligen inte intresserad av att bli infångad. Hon sätter genast av i högsta fart över Bifrost med långa skutt – på väg rakt ner till Midgård! Nu gäller det att rappa på och fånga in henne; en vild gudakatt i människornas värld kan ställa till med rejäla problem!

---

**UPPLÖSNING:** *Fånga in Vitstöka med fångstanordningen.*

---

## AVSLUTNING

Efter en vild men lyckad jakt kan rollpersonerna pusta ut – Vitstöka är infångad (för den här gången). De övriga gudarna hyllar rollpersonerna för deras goda insats. Freja är särskilt glad över att inte behöva förvisa Vitstök från Asgård.

Freja inser dock att någon behöver hålla koll på katten framöver, då hon själv redan har fullt upp med de övriga åtta. Därför utnämner hon den rollperson med mest ära till att bli Vitstökas vårdnadshavare. Den ärade rollpersonen erhåller därför **GÅVAN** *Vitstöka* – en katt som kan vara enorm, pytteliten eller alldeles lagom. Vitstöka är ett egensinnigt djur, men lyder (oftast) sin vårdnadshavare.

Nu kan Hugin och Munin putsa fjädrarna i lugn och ro utan att oroa sig över att bli kattmat – och gudarna kan obekymrat fortsätta att festa utan att oroa sig över några nya miss-öden!

---

**GÅVA:** *Katten Vitstöka,  
med tillhörande fångstanordning.*

---