



MIDVINTERNATTENS KÖLD

EN FÖRBEREDD SAGA TILL
GUDASAGA

Text © 2020 Lucas Falk
Form © 2020 Bläckfisk Förlag AB
ILLUSTRATIONER: Jeffrey Thompson, Lucas Falk
WEBB: blackfiskforlag.com/gudasaga


bläckfisk
FÖRLAG

SYNOPSIS

Midvinter: tiden då gudarna festar, äter, dricker och samlar sina krafter för att återigen driva tillbaka rimtursarna – och därmed vintern.

Men från Valhall hörs inget festande. Asgård är fullkomligt tyst och stilla. Detta bådar verkligen inte gott.

BAKGRUND

Rimtursarna hade tröttnat på att åka på nederlag efter varje midvinter. Men utan Särимner och Hymers mjödkittel skulle gudarna vara försvagade. Och om rimtursarna själva åt och drack från dem skulle de ha ännu större chans att stå emot gudarna. De utformade därför en plan.

Rimtursarna stal först det magiska bandet Sotsvifer – ett svart tygband som kan förvandla bäraren till en korp – från en dvärg. Sedan klädde de själva ut sig till dvärgar och sökte upp Loke. De erbjöd honom det förtrollade tygbandet i utbyte mot Särимner och mjödkitteln.

Den girige Loke ville hemskt gärna ha Sotsvifer och godtog därför erbjudandet. Till midvinterfestens knytkalas tog han med sig en oerhört god paj – en paj som var förgiftad med sömnmedel. Alla gudarna åt gladeligen av pagen och somnade inom kort.

Medan gudarna sov stal Loke grisen och kitteln, förseglade Valhalls alla dörrar och överlämnade sedan föremålen till dvärgarna – som ju i själva verket var rimtursar.

INLEDNING

Varje midvinter går gudarna ut i strid för att driva tillbaka rimtursarna och därmed driva tillbaka vintern. Inför detta samlas gudarna i Valhall, för att under flera dagar festa, äta, dricka och samla sina krafter. Det är ett slags knytkalas, men huvudrätten är kött från grisen Särимner – som återuppstår efter att den slaktas. Alla gudarna dricker dessutom öl bryggt i jätten Hymers enorma kittel.

Det är nu midvinter. Det är mörkt, kallt och snön ligger vit på taken. Festligheterna har redan börjat, men rollpersonerna är av en eller annan anledning försenade.

I ASGÅRD

När rollpersonerna anländer till Valhall – det enorma långhuset med ett tak gjort av rundsköldar, i vilket fallna hjältar och krigare huserar – är det helt tyst kring byggnaden. Vanligtvis är festerna ordentligt högljudda. Alla 540 dörrar är dessutom reglade; även om rollpersonerna bultar på dörrarna är det ingen som öppnar.

PRÖVNING 1: *Få upp dörrarna och komma in i Valhall.*

Väl inne i Valhall kan rollpersonerna se att alla gudarna slumrar djupt. Några ligger på golvet, andra ligger på bänkarna, somliga ligger med ansiktet rakt ned i sina fat. Något står verkligen inte rätt till – festligheterna borde ju ha börjat nyligen. Och gudarna sover så djupt att de knappt går att väcka på vanlig väg.

PRÖVNING 2: *Väcka gudarna.*

När gudarna vaknar är de fortfarande sömndruckna och loja. De kan inte minnas vad som har hänt, annat än att de började äta och dricka. Och att Loke bjöd på en sällsynt god ostpaj...

Den rundlagde gudakocken Andrimner utbrister att Hymers kittel och grisen Särимner är försvunna! Någon måste ha tagit dem medan gudarna sov. Utan dem kommer gudarna vara rejält försvagade i den stundande kampen mot rimtursarna.

Om inte rollpersonerna själva listar ut det, kommer gudarna att peka ut Loke som den huvudmisstänkte. Han finns dock inte längre någonstans i Valhall...

PRÖVNING 3: *Hitta Loke.*

I JOTUNHEIM

Loke har flytt till Järnskogen för att undvika de andra gudarnas vrede, samt för att roa sig med sin nya förtrollade ägodel.

Järnskogen är en djup, mörk och farofylld skog i Jotunheim – jättarnas land. Det råder en kuslig tystnad och där månens ljus väl når kastar de väldiga barrträden hotfulla skuggor.

Rollpersonerna hör ylanden och ser stora fyrbenta skepnader röra sig bland träden. Den största av dem – ulven Hate, som om dagarna jagar solen över himlavalvet – morrar och skäller åt sina vargvänner: ”Det ser ut som att det blir midvinterfest för oss också i år. Det blir gudakött till middag!”

PRÖVNING 4: *Skrämma eller lura bort vargarna.*

Efter att rollpersonerna har undsluppit att bli vargarnas måltid hittar de Loke, sittandes på en snötäckt kulle i månljuset. Särимner eller kitteln kan de dock inte skymta.

När Loke får syn på rollpersonerna är han märkbart på sin vakt. Han försöker att spela oskyldig, men så snart han känner sig hotad förvandlar han sig till korp och flaxar iväg i natten.

PRÖVNING 5: *Fånga in Loke.*

När Loke har tagits till fånga erkänner han sitt brott. Han sövde gudarna och stal Särимner och Hymers kittel. Dvärgarna hade nämligen lovat honom tygbandet Sotsvifer i utbyte mot grisen och kitteln.

Såvitt Loke vet är de båda nu i dvärgarnas rike – i Myrkheim. Om rollpersonerna släpper honom fri ger han dem Sotsvifer villigt.

I MYRKHEIM

Den dunkla världen Myrkheim är belägen långt i norr, nere i underjorden. Det är en oerhört mörk plats; hit når inte ljuset från månen. När rollpersonerna kliver in i Myrkheims grottor kan de inte ens se sin egen frusna nästipp. Och de myllrande grottgångarna formar en nästintill outforsklig labyrint.

PRÖVNING 5: *Navigera genom Myrkheims grottgångar.*

I Myrkheim lever dvärgarna – kortväxta, seniga och kutryggiga varelser med sotsvart hy och långa skägg. Även dvärgarna firar midvintern, då våren för med sig strömmande smältvatten som driver deras blåsbälgar.

Dvärgarna vill inte bli störda mitt i firandet, så de har stängt vägen in i deras gyllene hallar. Bakom den massiva stenporten håller en

stackars dvärg vakt och han kan kommunicera via en liten lucka. Hans direktiv är att inte släppa in utbölingar hur som helst.

PRÖVNING 6: *Bli insläppta i dvärgarnas hallar.*

Innanför stenporten finns en större grottsal, med ett otal kupolformade hus i guld, med raa, vackra inskriptioner och mönster. Rollpersonerna leds till en särskilt imponerande byggnad, i vilken festligheterna äger rum.

Dvärgarna sitter på golvet kring runda bord och mumsar på allehanda svampar, rötter och andra dvärgagodsaker. Vid det största bordet finns en tron, på vilken dvärgarnas furste – Ivalde, med sitt långa, vildvuxna skägg – sitter och äter även han.

Ivalde är inte alls nöjd med att bli störd av gudarna, mitt i festligheterna. Och stolt som han är uppskattar han verkligen inte att bli anklagad för något. Men då hans folk också ser fram emot våren är han ändå samarbetsvillig.

Att dvärgarna skulle ha förhandlat med Loke vet han ingenting om. Han har svårt att se att någon av dvärgarna skulle försöka lura sig till Särимner eller kitteln – om dvärgarna ville ha något hade de tillverkat det själva.

En annan dvärg kan dock ta till orda. Han blev nämligen överfallen av rimtursar för en tid sedan, vilka berövade honom på ett föremål han

hade tillverkat: det förtrollade bandet Sotsvifer, vilket kan förvandla bäraren till en korp. Det är ett föremål som han gärna skulle få tillbaka. Rimtursarna låter sannerligen som mer rimliga förövare än dvärgarna, med tanke på att gudarna alltid möter dem i strid efter midvinter. Ivalde uppmanar därför rollpersonerna att skyndsamt bege sig till Nifelheim för att återta Särimner och Hymers kittel.

Nifelheim ligger nära Myrkheim, men för att komma dit måste rollpersonerna först passera de väldiga bergen som omger världen. Det är en lång och mödosam strapats, med bitande snöstormar och förrädiska raviner.

PRÖVNING 7: *Ta sig till Nifelheim.*

I NIFELHEIM

Nifelheim är en oerhört ogästvänlig värld av obarmhärtig köld. Allt är täckt av frost och is; vindarna piskar och viner ständigt. Här lever rimtursarna – eller frostjättarna, som de också kallas. De är ett storväxt, vresigt och illviligt folk med gråblå hud, som avskyr gudarna över allt annat. Rimtursarna älskar kölden; helst av allt skulle de se evig vinter i alla de nio världarna.

I Nifelheim huserar rimtursarnas urfader – Bergelmer – i en klippfästning av is, kallad Klakevige. Det är med största sannolikhet dit

som rimtursarna har fört grisen Särimner och Hymers kittel. Men bergen kring Klakevige vaktas av ett otal frostjättar, som håller skarp utkik efter inkräktare.

PRÖVNING 8: *Ta sig in i isborgen Klakevige.*

Inne i Klakevige är allt täckt av ett tjockt lager is, med väldiga istappar hängandes från taken och isstalagmiter på golven. I en väldig sal håller rimtursarna fest – de slukar griskött och tuggar på fruset öl. På en iströn sitter den uråldrige Bergelmer, med isblå ögon och vitt, frostigt skägg.

Rimtursarna skulle gärna dryga ut sin festmåltid med gudarnas kroppar. Vid tillfälle hånar de mer än gärna gudarna och skrockar att vintern är här för att stanna – för evigt.

UPPLÖSNINGEN: *Föra Särimner och Hymers kittel tillbaka till Asgård.*

AVSLUTNING

När rollpersonerna återvänder till Asgård blir gudarna fantastiskt glada. Festandet återupptas; köttet från Särimner och ölet från Hymers kittel stärker dem återigen.

Den mest ärorika av rollpersonerna belönas med staven Gnistegand, som kan frammana eller släcka eldar.

Alla gudar dricker rollpersonernas lov och firar dem ordentligt. Tack vare dem kommer vintern inom sin tid att åter ge vika för våren!

