



Indholdsfortegnelse

Intro.....	5
Om historien.....	5
Tema.....	6
Type.....	7
Rammen: Mytisk vikingetid.....	7
Oversigt over karakterne.....	8
Bersærkerne.....	9
Folkene fra bygden.....	9
Scener.....	10
Anslag.....	10
En kold dag.....	11
Solnedgang.....	12
Dronningens bud.....	13
Natten.....	13
Flydende scener.....	14
Åbent mytteri.....	14
Slut med tålmodigheden.....	14
En hjælpende flaske.....	15
Blandt sorte stammer.....	15
Konflikter.....	15
Mulige konflikter blandt bersærkerne.....	16
Mulige konflikter mellem hird og bersærkere.....	16
Mulige konflikter mellem hirdens folk.....	17
Afslutninger.....	17
Dronningens forrædderi: Gift i røgen.....	17
Den Sidste Kamp.....	18
Det første blót.....	18
Efter det første blót.....	18
Komplikationer.....	19
Vanære.....	19
Flugt.....	19
Brænd bygden ned.....	20
Strådød.....	20
Forrædderi i egne rækker.....	20
Komplikationer.....	21
Steder og områder.....	21
Svartils Hal.....	21
Lysningen.....	21
Gravhøjen mod nord.....	22
Karakternes konflikter og valgmuligheder.....	23



Udfordringer.....	23
Atle.....	23
Ormr.....	23
Bodulf.....	24
Bjarke.....	24
Ottar.....	25
Brudflader.....	25
Bipersoner.....	25
Osvif.....	25
Rannveig Kvedulfdottir.....	26
Bygdens hird.....	26
Fjenden.....	27
Teknisk kompendium.....	28
I sagaens skær.....	28
Konflikt i Ulfhednar.....	28
Runer.....	29
At lægge dem.....	29
Udfald	29
At fortælle scenen.....	30
Eksempel.....	30
Eksponeringsoversigt.....	30
Casting forslag.....	31
Forslag til iscenesættelse.....	31
Afviklingstips.....	32
Spillerguide til mytisk vikingetid.....	32
Tøj	32
Mad.....	33
Lejrliv.....	33
Sår og skader.....	33
Våben & kamp.....	34
Dyder.....	34
Liv og død.....	34
Spilleregler.....	35
Karakterer.....	36
Ottar.....	36
Væsen.....	36
Skæbnetråd	36
Fjenden.....	37
Orm og hans folk.....	37
Forstærkninger til lysningen.....	39
Nøglescene.....	39
Situationen.....	40
Hirden.....	41



Anslag.....	41
Ottar om de andre.....	41
Bersærkerne.....	41
Bodulf.	42
Ormr.....	42
Atle.....	42
Bjarke.....	42
Bodulf.....	43
Væsen.....	43
Skæbnetråd.....	43
Fjenden.....	44
Orm og hans folk.....	44
Forstærkninger til lysningen.....	45
Hirden.....	46
Anslag.....	46
Bodulf om de andre.....	47
Bersærkerne.....	47
Ormr.....	47
Ottar.....	47
Atle.....	48
Bjarke.....	48
Atle.....	49
Væsen.....	49
Livstråd.....	49
At være bersærker.....	51
Fjenden	52
Om situationen.....	53
Anslag.....	54
Atle om de andre.....	55
Hirden	55
Ormr.....	55
Bjarke.....	56
Bodulf.....	56
Ottar.....	56
Sårmand og kok.	56
Ormr.....	57
Livstråd.....	57
Væsen.....	58
Bersærkerne (Ormr's folk).....	59
Fjenden.....	59
Situationen.....	61
Anslag.....	61
Ormr om de andre.....	63



Hirden.....	63
Bjarke.....	63
Atle.....	64
Bodulf.....	64
Ottar.....	64
Bjarke.....	66
Skæbnetråd.....	66
Væsen.....	66
Bersærkerne.....	67
Fjenden	68
Situationen.....	69
Anslag.....	70
Bjarke om de andre.....	71
Hirden.....	71
Ormr.....	71
Atle.....	71
Bodulf.....	72
Ottar.....	72

Tak til:

*Spillederne på Fastaval 2006
Anne-Mette og Jacob, de trofaste ører.
The Viking Answer Lady.*

Skrevet på voldsom kaffe, darkwave, Manowar og salvie bolcher.



Intro

Allerede før Atle er vågen, ved han at noget er galt. Hans hånd kryber mod sværdet, som er stukket i rullen under hans hoved. Iskold slud falder tungt på hans ansigt fra en sort himmel. Stanken af osende kævler stikker i næseborene. Ilden, som aldrig må lades alene, er gået ud.

Hjertet slår tungere for hver slag. Spyttet forsvinder fra hans mund. De første tynde tråde af ophidselse brænder gennem hans kolde krop. Muskler dirrer. Han er klar. Ruller rundt og kommer på benene i ét nu, trækker klingen i en bue rundt om sig selv, springer væk. Stopper brat. Stirrer blindt ud i mørket med hævet sværd. Intet. Igen.

Han sætter sig tungt på soveskindet, stirrer mod skovkanten, der knapt kan skelnes i mørket. Lader sværdet hvile på knæene. Kampiveren i hans blod trækker modvilligt bort, og lader den farlige træthed i sit sted. Regnen trækker gennem skind, læder og uld, suger varmen ud af knoglerne, mens timerne går. Der bliver ikke mere søvn i nat. De er her.

I morgengryet finder de Hallfred, som passede bålene. Det, der er tilbage, brænder de, og strøer asken ud i mudderet ved skovens kant. Mændenes øjne følger dem, hvor de går og står. Angsten gror i tavsheden, som dagen går på hæld, men stadig siger Atle og hans brødre intet. Fjenden venter tålmodigt mellem vinternøgne træer.

I en mudret lysning højt mod nord holder resterne af en navnkundig bersærkerhird stand. Meget ære og gods er blevet dem lovet, hvis de kan dræbe fjenden, der plager området. Men et hurtigt greb om ære er blevet til fire lange vintre. Fjenden er mere end menneske. Mændene er angste. Modet er slidt og armen er blevet tung, og den afgørende kamp som alle længes efter, vil ikke komme. Dette er historien om den sidste nat.

Om historien

Ulfhednar handler om ære. Om griskhed. Om vold. Det handler om at gøre status og om at tage sine valg i en håbløs situation. Historien udspiller sig i en mudret lysning højt mod nord, hvor en forhutlet forsamling af våbenføre mænd og resterne af en bersærkerhird går deres sidste nat i møde.

Den navnkundige bersærker Hærmód-Ormr's overdrevne jagt på ære og berømmelse har affødt overnaturlig vrede, og nu falder hammeren. Det startede som endnu en nem opgave, da Ormr og hans trofaste mænd tog kampen op med Brennú-Grettir, en lokal



draugr (genganger) der hærgede på egnen. Men noget gik galt - gengangeren blev standset, men drabene fortsatte, og de blev tvunget til at følge op på det for at redde æren. Sporet ledte mod nord, dybt ind i skovene, til en lysning nær grænsen til det ukendte. Her vendte lykken. Fjenden bed sig fast, og hirden måtte blive.

Fire vintre er gået. Ormr og hans hird er rendt i en fælde, der nu er ved at lukke sig fra to sider. Den overnaturlige fjende har dræbt de fleste af hans mænd uden at ville møde nogen i åben kamp, så det kan blive afsluttet. Den synes at ville dræbe alle således, og dermed nægte bersærkerne et ordentligt eftermæle og en plads i Den Gamles haller. Og dronningen, som de tjener, har mistet tålmodigheden og søger at forråde dem med giftmord.

Historien forløber fra solopgang til solopgang. Om morgenen findes endnu en mand død, flået i småstykker. Fjenden har igen været på spil i lejren, lige for næsen af alle. Det kommer til åben konflikt mellem Ormr og lederen af bygdens mænd. Uagtet udfaldet er moralen i bund, da bygdens budbringer endelig ankommer i skumringen med længe ventede forsyninger til de sultne folk. Han opfører sig mistænkeligt. Noget er galt.

I løbet af natten er mange ting på spil. Ormr har haft en varselsdrøm - blót til fjenden, og den vil give ærlig kamp - og skal tage valget mellem blodig afslutning og langtrukken ydmygelse. Hans højre hånd har ligeledes drømt, men det er om forrædderi. Og tvivlen gror hos hans yngste mand, om Orms visdom og forstand. Måske bliver Ormr taget af sine egne.

Bygdens hird, som er der mod deres vilje, har fået nok og vil væk, men deres anfører vil have hævn og oprejsning for Orms optræden de sidste mange vintre. Hans bror, som lydigt har fulgt ham siden barnsben, får måske nok. Og skal man lyde dronning Rannveigs bud og forgifte bersærkerne for dermed at gøre en ende på problemerne?

Når solen står op igen, standser Nornerne deres væv og klipper trådene. Natten vil vise hvem der går til De Kolde Haller, hvem der skal bænkes i Den Gamles Hal, og om nogen reddede livet.

Tema

Ulfhednar er en historie om afslutninger. Det handler om at opdage, at man er ved vejs ende. Det handler om at høste efter fortjeneste. Det handler om skæbnen, som den falder ud, og om man vil følge den villigt eller ej.

Den klareste historie er spundet omkring en hovedkarakter, der er ved at tage alle andre



omkring sig med i dybet. De andres skæbner og valg er flettet ind i hans hovedtråd.

Det er også en tragedie, en bitter undergangshistorie. Karaktererne står ved en afslutning, som ingen af dem sætter pris på eller mener at fortjene.

Det er en historie om vold og ære. Den vold, man lever med og af, og som ender med at vende sig mod én. Den vold der munder ud i egensindighed og brutalitet, i kulde og i afstumpethed. Og den ære, der er voldens målestok og begrundelse.

Det er også hverdag mod saga. Det er mudder og betændte sår mod stor ære og legendariske sammenstød. Det er helten mod hverdagsfolket, den ærefulde død mod den simple overlevelse.

Type

Hvis man skal sætte en type eller kategori på Ulfhednar, må det blive "Lukket Rum". Det handler om en gruppe mennesker, der er låst fast, og ikke kan bevæge sig, før der er taget et eller flere valg. Og hvert valg koster uværgeligt nogen dyrt. Det lægger op til "mavespil" - at spiller indad - og meget fokus på karakterernes tanker, følelser, tilstande og skift. Det kræver at der kæles for stemningen hele vejen igennem.

Ulfhednar er også et scenarie, der kræver meget af sine spillere for at blive rigtigt fedt. Meget af handlingen er lagt ud i konflikter, som de selv er ansvarlige for at få sat i spil, fulgt op på, og få forløst. Det kræver meget improvisation, fokus og medspil fra alle sider. Og selvom konflikterne lægger op til skyttegravskrig og fløjspil, har spillerne et fælles ansvar for at sige ja til hinandens spil.

At der er tale om en undergangshistorie, sætter også grænser for spillernes frihed. Man er nødt til at acceptere og handle indenfor rammerne. Det handler ikke om blindt at overleve eller udforske området, men om at få alles tråde til at gå op i en højere enhed, at få forløst det, der binder karaktererne til situationen.

Scenariet bruger som udgangspunkt ingen terninger og ingen tal. Se afsnittene omkring sagaregler og forslag til konflikthåndtering på side XX. Se også det lille afsnit til spillerne om spilleregler på side XX.

Rammen: Mytisk vikingetid

Scenariet foregår i "mytisk vikingetid". Det er et andet udtryk for "episk vikingetid uden alt



det besværlige, arkæologiske dynd". Jeg har med vilje undgået mange stednavne, årstal og detaljeret beskrivelse af verden ud over de få steder, der optræder direkte i historien.

Du kender godt mytisk vikingetid. Det er en stemning. Billeder. Lugte. Et sted mellem jernalder og vikingetid. Det er store, ukendte skove, der breder sig vildt mellem små, spredte bygder og de få kongsgårde, der nidkært hersker over dem. Det er domæner, der næppe strækker sig længere end en mand kan ride på et par dage.

Det er blod, sved, jern, ild og lugten af vådt græs i morgendisen, når solen brænder igennem tågen, og glitrer i pelsen på bygdens langhårede får. Det er tavse kvinder, der byder deres mænd farvel, og følger dem med mørke øjne ud mellem portens støtter.

Det er mænd, der drager på tinge for at tale hårde ord og kende deres sønners og sønnesønners drabsmænd fredløse. Det er vilde, unge knægte af tilstrækkelig byrd og rigdom, der drager i viking på fjerne kyster og ofte ikke vender hjem igen. Det er brutale sammenstød på øde steder, som få slipper fra med liv eller lemmer i behold.

Det er ravne i sneen med glitrende øjne. Det er rækker af gamle gravhøje langs veje, der mere er hjulspor eller vildtveksler end noget man kan køre på. Det er lyden af gengangerens skridt i mørket, når den myrdede mand vender hvileløst tilbage til den gård der troede sig af med ham. Det er tanken om forfædrene, der vogter på de levende inde fra deres kolde, tavse høje.

Det er livet, døden og skæbnen, der spindes af Magterne. Det er Den Gamle med ravnene på skulderen, der spiller sit kolde spil med mennesker.

Mytisk vikingetid er dog også dagligdag for karaktererne, så med hvert personark følger en lille beskrivelse (se side XX). Det ridser meget kort hverdagen i lejren op, så dine spillere kan bevæge sig nogenlunde hjemmevant.

Oversigt over karakterne

Karaktererne er splittet op i to grupper: tre bersærkere og to våbenføre brødre fra den nærliggende bygd, der anfører en lille hird.

Forholdet mellem de to grupper er ret anspændt, men det er fra starten en ulige konflikt. Bersærkerne er langt farligere og langt mere erfarne end de to brødre, selv når man tæller deres overlevende hirdsfolk med.

Karaktererne har forskellige tanker og holdninger til den situation, de sidder i, og forskellige muligheder for at gøre noget ved den. De fleste vågner i anslaget op fra



varselsdrømme. Hver drøm handler om den nære fremtid, og skulle gerne sætte spilleren på sporet af hvad der skal gøres.

Desuden er der i hver karakter indlagt en række erkendelser, spilleren kan vælge at bringe i spil under scenariet.

Bersærkerne

Bersærkerne er de sidste rester af en navnkundig hird, som har været vidt omkring i sin jagt på ære, guld og udfordringer. Den har turet fra kongsgård til øde kongsgård, fra slag til slag, fra flåde til flåde, og er sjældent en velkommen gæst, når først faren er overstået eller opgaven løst.

De har tjent der hvor æren og rigdommen kom nemmest og størst, og ofte har målet helliget midlet. Somme tider har det været inddrivelse af skatter, somme tider straffeekspeditioner. Somme tider hævnangreb på isolerede gårde. Somme tider at hente en vrangvillig datter hjem. Somme tider som de første i slaget, somme tider som bagholdsmænd. Og somme tider som dem, der havde mod og hjerte til lægge de hvileløse døde til hvile eller vride halsen om på en troldkvinde. Bersærkerne har prøvet lidt af hvert, og set mere end de fleste.

De er Den Gamles folk. Et helligt broderskab. Dødens mænd. Dem, der står uden for alle regler. Dem, der kan overskride alle grænser. Hvad meningmand synes, har ingen betydning. Ransmand eller morder, redningsmand eller helt - de handler som det er deres vilje og skæbne at gøre.

De fire vintre i lysningen har kostet stort set hele hirden livet. Nu er kun Ormr, hans næstkommanderende Bjarke, og Atle, en forholdsvis ung bersærker, tilbage. Atle og Bjarke er på hver sin vis voldsomt frustrerede over situationen, mens Ormr er på vej ud over afgrunden uden at kunne se det.

- Ormr. Bersærkerhirdens leder. Legendarisk og berygtet bersærker. Gal og forbandet.
- Bjarke. Ormr's fortrolige og næstkommanderende. Aldrende, fordrukken voldsmand, Ormr's mulige banemand.
- Atle. Ung hirdsmand. Sulten efter ære, bange for at dø uden.

Folkene fra bygden

De to brødre Bodulf og Atle fra bygden anfører hirden. De er det bedste, egnen kan opbyde. De er ikke uerfarne i kamp, men deres kunnen blegner fuldstændigt i skæret fra bersærkernes ry og evner. De er også i svare kvaler som ledere. De fleste af bygdens



våbenføre mænd er faldet til fjenden, og de sidste overlevende er trætte, bange og modløse.

- Bodulf. Leder af bygdens hird. Ambitiøs og forurettet. Manddom i klemme. Ormr's hovedmodstander.
- Ottar. Bodulfs højre hånd, bror og nikkedukke. Bersærker i svøb.

Scener

Ulfhednar har ganske få fastlagte scener. Resten – fyldet – står dine spillere for. De er udstyret med en håndfuld lurende konflikter, som de kan vælge at tage op. Læs mere i afsnittet om karakterkonflikter, der starter side XX.

På de følgende sider beskrives de faste scener i den rækkefølge, de bør optræde i. Udover de faste scener, er der også et par flydende scener, som du måske får brug for, og som ligeledes er beskrevet på de følgende sider.

Anslag

Det er en kold, regnvåd morgen i lysningen (se beskrivelse side XX), da historien starter.

Fugten hænger i alt, tøjet er tungt og klægt, og håret klistrer til kraniet. Det er nemt at hoste, og svært at holde op. Man må slå kuskeslag eller holde sig i gang for at holde varmen. Rykke helt tæt på bålet, så ilden svider i huden. Røgen slår tungt og vrangvilligt ned mod den mudrede jord.

Og morgenen varsler skidt for dagen. For ganske kort tid siden fandt man endnu en mand død. Mange er fundet sådan i morgengryet, men denne gang er det Ottars og Bodulfs bror Hallfred, der lå død i mudderet som et flået dyr.

Bodulf har mistet endnu en mand - og denne gang sin bror. Han bliver revet ud af en drøm, hvor Ormr håner ham. Og jorden omkring Ormr's leje var mættet af blod, endskønt der ikke var en dråbe på hans skind eller tøj. Det er forståeligt, at Bodulf har fået nok. Han konfronterer Ormr. Nu må det stoppe. Ormr har tabt kampen mod fjenden. Han har kostet bygden flere liv end fjenden.

Så her står de, Bodulf og Ormr, lige overfor hinanden, så tæt at deres ånde står i modpartens ansigt. Helt tavse, med kolde ansigter og hænderne på deres sværdfæster.



De sidste ord hænger stadig i luften: "Så hans død betyder intet for dig?". Deres fæller er klar til at gribe ind - Ottar bag Bodulf, Atle og Bjarke bag Ormr. Bag Bodulf står hans hird i en usikker halvkreds. Deres blik flakker mellem bersærkerne og Bodulfs spændte ryg.

I hvert af personarkene er der en beskrivelse, der fører direkte frem til ovenstående scene. Når du har introduceret rammerne for historien og varmet dine spillere op, så køр lige på og hårdt. Ormr og Bodulf overfor hinanden. Hvad sker der? Der er lagt op til kamp, og hvis den kommer, er Bodulfs liv muligvis i fare.

Brug eventuelt runesystemet (se side XX) til at inspirere udfaldet. Hvis Bodulf har brug for hjælp til at komme ud af scenen med æren og skindet i behold, så brug hirdsmændene til at bryde konflikten op og tage eventuelle slag.

Lad ikke nogen karakter dø i denne scene. En hirdsmand, der modigt kaster sig ind mellem Bodulf og Ormr for at standse et sværdhug, giver god næring til senere had mellem alle parter.

En kold dag

Når konflikten i anslaget er løst, skal der varmes op til solnedgang, hvor budbringeren fra bygden kommer (se afsnittet side XX). Fold tiden, hvis dine spillere begynder at gå for meget i detaljer eller rode rundt uden mål.

Resterne af Hallfred bør brændes eller begraves. Gør hvad du kan for at gøre det til en ubehagelig og trist oplevelse. Tal gennem dine bipersoner, brug vejret, beskriv stemningen, hvisk dine spillere i øret.

Moralen hos hirden er i bund. De er bange, modløse og mere og mere sikre på, at stedet er forbandet. Hallfred var vellidt, og det er længe siden at fjenden så åbentlyst har været i lejren. Hvem bliver den næste? Hvis nogen døde i Anslaget, forøger det kun problemerne.

Og der er næsten ingen mad. Og ingen dyr i skoven at jage. Der er stort set heller ikke noget tørt brænde tilbage. Det kan ikke skaffes i skoven, og plejer at komme fra bygden. Hvis det ikke kommer... Og hvor bliver budbringeren af? Han er mere end en uge over tid.

Der skal ikke meget til, før de begynder at blive besværlige. Måske går de til Bodulf for at få ham til at pakke sammen og drage hjem. Måske er der tavshed og hårde blikke til bersærkerne. Modvillighed mod at hjælpe med noget. Åben vold eller hårde ord vil ikke hjælpe på sagen.

Tanken er ikke at problemerne nødvendigvis skal løses - f.eks. ved at sende en mand



sydpå - men mere at understrege stemningen.

Hvis du synes, kan du også samle op på de drømme, karaktererne havde lige op til anslaget (Ormr, Atle, Bjarke og Ottar varselsdrømme), og hviske lidt i de rigtige ører.

Atle tror, han er blevet varslet om sin død, at han skal blive fundet druknet en morgen. Og at valkyrien derfor vil gå ham forbi. Han bør være ganske motiveret for at gøre noget ved den fastlåste situation.

Ormr er sikker på, at han har fået hjælp fra sin følgeånd. Han har fået midlerne til at bryde ud af fælden. Tror han. Men i den forbindelse er der mindst ét grimt valg at tage: Hvem vil han blote?

Bjarke fik et tilbud fra fjenden, og den tanke at Ormr bærer skylden for de døde. Han har en vej ud - hvis han vil tage den.

Solnedgang

I skumringen høres lyden af hove og knirkende hjul. Den vanlige budbringer fra bygden, Osvif, dukker frem i skovbrynet. Med sig har han en ekstra mand, der bandende forsøger at trække en modvillig hest forspændt en tungtlastet kærre ind i lysningen. Hjulene synker dybt ned i mudderet, og han kunne godt bruge en hånd. Den, der titter ind under de voksede skind, kan se mange spændende krukker, kister og pakker.

Osvif beklager forsinkelsen - kærren knækkede desværre et hjul undervejs, og man måtte tilbage efter et nyt. Det er en troværdig undskyldning, men lægger man mærke til det, er begge mænd nervøse under den venlige overflade. Der er ugler i mosen.

Forsyningerne er over al forventning. Der er friske fladbrød, røget kød, mjød, honning, tørrede grøntsager og salte fisk. Man har ikke fået så god mad siden sommeren. Man kan undre sig over, hvorfor bygden lige pludseligt sender alt den godhed nordpå, når den længe i alle andre sammenhænge har været vrangvillig og bitter over at skulle fodre på bersærkerne. Handelsmænd lagde vejen forbi, kan Osvif forklare. Og Rannveig byder at hilse. Hun håber alt er vel. Er fjenden standset? Et hånligt smil spiller om Osvifs læber.

Osvif vil gerne vende næsen mod syd så snart som muligt, men vil dog lige udveksle et par ord med sine frænder, Ottar og Bodulf (se Dronningens Bud længere nede). Det er ingen hemmelighed, at han ikke gerne bliver længe i lejren, men han er usædvanligt ivrig efter at komme afsted denne gang.

Man kunne så den tanke hos nogen, at Osvif ikke skulle have lov til at gå igen. Det ser



langt værre ud end sidst han var der. Mange flere er døde. Regnen får alt til at se usselt ud. Der er ikke skyggen af fremgang. Og måske ligger Hallfreds lig stadig ubegravet. Det kan være, at Rannveig dronning ikke har brug for at vide, hvordan det står til. Måske kommer der ikke flere forsyninger. Man kunne jo sende en mand efter budbringeren, og ordne det. Eller holde ham i lejren - selvom det ville sænke moralen yderligere.

Dronningens bud

(Osvif, Bodulf, Ottar)

Rannveig er træt af bersærkerne. Det trækker for længe ud, de æder mad der kunne have været brugt andetsteds, og de forhindrer tilsyneladende ikke, at hendes mænd bliver dræbt på ussel vis. De er blevet betalt mere end godt for deres tjeneste, men der er ikke kommet andet end død og ulykke ud af den. Nu skal det være slut.

Men Rannveig ved godt, hvordan det forholder sig med bersærkere. Man sender dem ikke bare bort. I samme øjeblik den hånd, der fodrer dem, er tom, bider de som gale hunde. Men gale hunde er der midler for.

Osvif har en læderpose med ramt duftende urter med. Når Bodulf og Ottar kan se deres snit til det, skal de få hirden væk og smide posen på bålet, mens bersærkerne er nær det. Røgen vil gøre resten af arbejdet.

Det er Rannveigs vilje at bersærkerne skal forgiftes og dø, og at Bodulf og Ottar derefter vender hjem med resterne af hirden. Kampen mod fjenden skal opgives. Det er ikke længere bygdens kamp.

Det bør ikke være helt nemt at sige ja til. Nok vil det passe Bodulf at komme af med Ormr. Men gift er en niddings våben, en træls død. Det byder man ikke en ærlig mand. Fortjener bersærkerne en sådan afslutning? Kan det gå galt? Og hvad hvis de opdager fælden?

Måske er Ottars loyalitet også et andet sted end Bodulf troede. Atle har bearbejdet Ottar i et stykke tid, for at han skal søge optagelse i bersærkerhirden og dermed gøre sig fri af sin bror.

Hvis hverken Ottar eller Bodulf umiddelbart vil tage imod posen, må Osvif blive og se om han enten selv kan få sat fælden i værk eller få overtalt nogen.

Natten

Når mørket har sænket sig, er det for alvor tid til at bringe konflikter på banen. Det er



mellem skumring og daggry, at dine spillere skal vælge en afslutning. Der er ingen faste scener, så i stedet er her en oversigt over potentielle konflikter, du kan puste til, og et par flydende scener, der måske bliver brug for.

Din opgave er at...

- Spille bipersonerne
- Fylde stemning på
- skære scener og folde tiden, hvis nødvendigt. Undgå detaljespil, og at scener trækker ud.
- Inspirere dine spillere.
- Puste til konflikter (bipersoner, hvisken, vejr, drømme, indfald)
- Sørge for at flette hændelserne sammen, så de bringer en afslutningsscene på banen.

Se eventuelt afsnittet om tips til afvikling side XX.

Flydende scener

Scener som du er ansvarlig for at sætte i spil, hvis og når det passer ind i handlingen.

Åbent mytteri

Moralen er som nævnt i bund hos hirden, og der skal ikke meget til, før den knækker. Hvis Bodulf eller Ottar kommer til skade, eller hvis bersærkerne dræber hirdsfolk eller opfører sig åbentlyst vanvittigt, er der mulighed for mytteri. Husk at hirdens troskab overfor brødrene og Rannveigs bud er stor, men der er også en grænse for hvor meget de vil finde sig i. Man kan ikke holde det mod en mand, at han brød sin ed i lyset af galskab eller trolddom.

I værste fald kan hirden forsøge at stikke af eller angribe. At angribe bersærkerne ville være en hovedløs handling - tre bersærkere ville nemt slagte syv hirdsmænd, og selv én bersærker ville være en forfærdentlig modstander. Lad hirden blive slagtet, hvis det sker. Det kan endda ske at Bodulf og/eller Ottar angriber med - så skal der måske runer til at vise udfaldet (side XX).

Stikker hirden af, kan du lade dem vende tilbage mod bygden. Eller du kan lade dem gemme sig i skoven, og bruge dem i senere scener.

Slut med tålmodigheden



Når du fornemmer at Bodulf har brug for at få sat stolen for døren, kan du lade en eller flere af hans hirdsmænd opsøge ham. De har fået nok. Nu må det stoppe. Han må indse, at lysningen ikke bringer andet end død. At bersærkerne er forbandet. At det eneste rigtige at gøre, er at vende dem ryggen og tage hjem. Nu forlanger de en beslutning af Bodulf.

Hvis Bodulf følger dem, virker han svag og fej, og taber i hvert fald al ansigt overfor Ormr. Hvis han ikke gør, taber han den sidste rest af sine folks tillid. Hvis han indvier dem i planen om giften eller på anden måde stiller dem en afslutning i sigte, vil de følge ham lidt endnu.

En hjælpende flaske

Bjarke drikker, også mere end godt er. Han har længe været tørlagt, men Osvif har stærk mjød med fra bygden. Drikker Bjarke sig fuld, får han sværere ved at slås, men måske nemmere ved at sige, hvad der ligger ham på hjerte. Osvif vil hellere end gerne sørge for, at Bjarke får, hvad han trænger til. Er Osvif draget tilbage mod bygden, kan du friste Bjarke med fritstående flasker det rette sted.

Blandt sorte stammer

Det kan hænde, at en karakter vælger at bevæge sig ud i mørket mellem træerne. Det skal ikke være en god oplevelse. Lysningen er krigernes land. Skoven er fjendens. Det er her, mange gode mænd er blevet dræbt bagfra, fra skyggerne, i ly af mørket. Uden ærlig kamp.

Man går blandt nøgne, glinsende stammer, der strækker sig opad mod en blygrå eller sort himmel, og så snart man er få skridt fra lysningen, føles det som at være drevet til havs og blive trukket langsomt bort af understrømme.

Der er ikke noget brænde at komme efter. De grene der var, er for længst samlet ind, og resten rådnet op. Der er intet liv udover store klynger af blege svampe, der spreder sig mellem de knortede rødder. Ingen fugle, ingen insekter, ingen harer i skovbunden.

Dræb ikke nogen derude, medmindre det passer rigtigt godt ind i historien. Men skab respekt for stedet.

Konflikter

Scener som spillerne selv kan bringe i spil, men som du måske kan hjælpe på vej.



Mulige konflikter blandt bersærkerne

- Ormr tror at Bjarke er knyttet til hans skæbne, men det står ham ikke klart hvordan. Bjarke er til gengæld næsten sikker på, at Ormr er gal og forbandet, og bringer død for alle. Bjarke har mulighed for at forråde Ormr til fjenden, mod at få en åben kamp (ordentlig afslutning).
- Ormr vidste fra starten, at det var en dårlig idé, men gravede sig alligevel ned i lysningen. Han har været stædig i fire vintre, og det har kostet stort set hele hirden livet. Måske skulle det til at stoppe. Den tanke har Bjarke tænkt. Måske endda Atle.
- Atle har et uopfyldt blot til Magterne hængende: Han skal blote, når og hvad de ønsker, som tak for hans liv. Han mangler bare et tegn. Det er oplagt at bruge tegnet til at bringe mere splid i spil.
- Atle er manisk optaget af at forøge sit ry. Han vil ikke forbigås af valkyrien igen. Men Ormr's stædighed har kostet ham alt - han kommer til at dø en ynkelig død i et mudderhul. Det indser han muligvis.
- Muligvis indvier Bjarke Atle i sin drøm. Det er ikke sikkert, Atle tager godt imod den. Det kan også være, han kaster sit lod med Bjarke, og vender sig mod Ormr.
- Vælger Ormr at optage Ottar blandt bersærkerne, bare for at tage ham med i døden, er det ikke sikkert Atle vil være enig.
- Vælger Ormr at indvie sine folk i planer om at blote nogen til fjenden, er det ikke sikkert det bliver vel modtaget.

Mulige konflikter mellem hird og bersærkere

- Atle har klare tanker om at få Ottar ind i bersærkernes hird. Det er sandsynligvis ikke med Bodulfs velsignelse.
- Ormr har tanker om at sætte Ottar på prøve. Han er ganske klar over Atles interesse for Ottar. Det kan godt give ballade. En oplagt prøve ville være at kræve, at Ottar satte sig op mod eller brød med Bodulf.
- Bodulf hader hirden, og især Ormr. Ormr har fra starten bevidst krænket Bodulfs ære og selvfølelse, og Ormr og hans stædige jagt efter ære har kostet de fleste af Bodulfs venner livet. Det forøger vreden at hans bror er besnæret af hirdens livsstil, og måske er ved at glide ud af Bodulfs greb. Bodulf er ikke den, der lader sin nid gå i glemmebogen.



- Hvis Bodulf og/eller Ottar støtter forrædderiet, og/eller det bliver opdaget før tid, er der al mulig grund til ballade. Hvem der end forsøgte sig med giften, er sandsynligvis i voldsomme problemer.
- De sidste to vintre har hirden måttet finde sig i tilstedeværelsen af forstærkninger fra bygden, hvilket i Ormr's øjne er et klart angreb på hans ære. Muligvis gør Ormr noget ved tornen i sin side.
- Hvem har skylden for Hallfreds død? Skal nogen have den? Det er Bodulf, der har holdt hirden fast i lysningen. Det er Ormr, der fulgte et håbløst spor mod nord. Det er fjenden, der tog hans liv.

Mulige konflikter mellem hirdens folk

(skal stå sammen, færre konflikter?)

- Ballade mellem brødrene. Ottar og Bodulf er ved at vokse fra hinanden. Bodulf hader hirden (Ormr), Ottar er i en eller anden grad draget af tanken om den. Måske får Ottar nok af at stå i Bodulfs skygge og være hans nikkedukke.
- Hirden vil væk fra lysningen. De har fået nok. Bersærkerne har mere eller mindre behandlet dem som skidt i flere vintre. De ved, de er uønskede. De ved, fjenden er trolddom, og ikke kan besejres. De mangler bare den sidste dråbe for at handle. Ottar og Bodulf kan kvæle eller puste til ilden. Men Bodulf har en stærk interesse i at de bliver for hans æres skyld.
- Skal man følge Rannveigs bud? De er muligvis ikke enige i det kløgtige eller rigtige i beslutningen. Mindst én hirdsmand spiller modsat af hvad karaktererne synes.

Afslutninger

Nattens spil skal gerne munde ud i en storslået afslutning. Der er flere mulige, afhængige af hvilke valg dine spillere træffer.

Dronningens forrædderi: Gift i røgen

Det kan hænde, at Rannveigs forrædderi lykkes og giften kommer i spil. Udover at smide posen på bålet, kan den også hældes i mad eller drikke. For eksempel mjøden, hvis sødme vil dække over den bitre smag. I en nødvending kan den også opløses i fedt, og smøres på udstyr eller våben, der bliver rørt af blottet hud eller kød.



Hvis ikke bersærkerne foretager sig noget gennem natten (udover at skændes eller slås), og hverken Ottar eller Bodulf vil bruge giften, kan du vælge at lade en hirdsmand forsøge sig med giften. Osvif kan have været en snu rad, og delt flere poser ud.

Død ved gift er en ynkelig afslutning. Man får forfærdentlige kramper, kaster op, vrider sig på jorden, gisper som en fisk efter vejret. Og når man har trukket vejret for sidste gang, venter De Kolde Haller og glemslen. Måske endda ingen ordentlig gravsætning.

Om et forsøg skal lykkes eller ej, bør være op til situationen. Passer det sig? Er det en god historie? Brug eventuelt runerne. Og lyt til dine spillere.

Den Sidste Kamp

I Ormr's drøm kom hans følgeånd, en valkyrie, til ham. Hun lovede ham, at fjenden ville komme, ifald han blotede en mand på den nærliggende gravhøj, og råbte dens navn ud i natten.

Det er en fælde, eller om muligt en hård sti, der er blevet ham udstukket. For ikke alene kræves der et blot for at hidkalde fjenden, det viser sig at der også kræves at han vender sig mod sine egne i en sidste, glørværdig bersærkerang, og væder jorden med deres blod. Først da vil han få sin kamp mod fjenden, og den afslutning han hungre efter.

Det er en glidebane - hvad vil Ormr gå igennem for at få sin kamp? Men det er også en mulighed. Hans folk vil dø i kamp. Han ved, de vil falde værdigt for hans hånd. Han selv vil dø i kampen bagefter. Alle vil få den død, de fortjener. Men vil han gøre det? Kan han gøre det?

Det første blót

Ormr skal stille sig på gravhøjen mod nord, tage nogens liv, væde jorden med deres blod, og kalde fjendens navn (Seithrlavig). Om blotet sker ved kamp, ofring, drab eller selvmord er lige godt.

Lad det ikke være en nem scene, uanset hvem Ormr bloter.

Efter det første blót

Gennemfører Ormr det første blót, træder fjenden frem af skyggerne. Deres leder, en lavstammet mand med tunge jernringe om håndledene, træder frem og fremlægger sine krav om Ormr's bersærkerang. Han venter, indtil Ormr's hensigter er klare.



Tøver Ormr for længe, eller vil han ikke gennemføre det andet blot, koster hans fejhed og vægelsind alle. Fjenden trækker sig og forsvinder sporløst mellem træernes mørke, uanset hvor meget man søger efter den. Den sidste rest af natten vil forløbe i tavshed og uden hændelser, og når daggryet kommer, har fjenden stadig ikke vist sig. Men den næste nat kvæles bålene, og så kommer de, som skygger og i ly af mørket for at myrde. Se afsnittet om Stråddød side XX.

Vender Ormr sig mod sine egne, kan de vælge at lade ham vinde. De kan også vælge at gøre modstand. Hvem vinder? Lad jer inspirere af runerne, eller vælg det udfald, I synes er den bedste historie.

Komplikationer

Kan Ormr blote sig selv som det første offer? Nej. Sådan er hans tråd ikke spundet. Blotet vil fejle.

Kan de andre karakterer gøre noget? Ja. Så længe Ormr ikke har kaldt fjendens navn, kan man stadig nå at stoppe denne scene. Eller hvis nogen er hurtig, og tilbyder at forråde Ormr til fjenden, vil der blive taget imod tilbuddet. Se afsnittet Forrædderi I Egne Rækker på side XX.

Scenen kan køre uden Ottar og Bodulf, men i det mindste bersærkerne skal være der, og en eller anden skal nødvendigvis være der til det indledende blot.

Kan Ormr tvinge folk til at følge med? Ja, i hvert fald bipersonerne fra hirden. Han er en frygtindgydende kriger, og de har set hvad han er i stand til at gøre. Hvis han truer med drab eller værre, følger de med. Hvis Bodulf og Ottar blander sig, bliver sagen speget. Måske skal der en rune-runde til.

Vanære

Hvis karaktererne uden videre stikker af fra lysningen, vender sig mod bygden, eller undgår at handle, har de tabt. I hvert fald med hensyn til mulighed for en værdig afslutning. Der vil intet eftermæle være, og ingen plads i Den Gamles Haller.

Flugt

Flygter man ud i skovene, venter fjenden og tager dem på vejen. De vil blive rendt ned som dyr, slagtet, og efterladt til ravne og ulve. Til gengæld vil fjenden trække sig fra bygden og lade freden komme. Den har fået, hvad den ville have.



Brænd bygden ned

Det er muligt, at bersærkerne vælger at hævne sig med et angreb på bygden. De kan sagtens slippe afsted med at slagte alle - hvis bersærkerne står sammen, kan hverken Bodulf eller Ottar eller deres folk standse dem. Selv hvis det kommer til kamp, bør mindst én af bersærkerne overleve og fuldføre værket. Men nogen vil slippe væk, og der vil gå ry af deres værk. De vil være niddinge, fredløse, nogen man vil jage ned som gale dyr fordi ingen tør møde dem i åben kamp. Måske vil de overleve et stykke tid ved at gemme sig i skovene, men så vil deres skæbne også indhente dem (se kapitlet Flugt lige ovenfor).

Strådød

Det kan hænde, at natten ikke bringer nogen forandring - at ingen adlyder Rannveigs bud, at ingen af bersærkerne handler, at intet forløses eller sker. Det bringer en trist afslutning. De følgende nætter kommer fjenden igen, og for hver nat ligger blodige lig tilbage i mudderet ved daggry, indtil ingen er tilbage. Alle, som er i lysningen, vil dø som slagtet kvæg. Hvis nogen skulle være stukket af, vil de blive rendt ned og dræbt i skoven. Ligene vil blive efterladt til vind og vejr. Måske bliver de fundet og stedt til hvile, måske lader man lysningen beholde sin fangst. Freden kommer til bygden.

Forrædderi i egne rækker

Det kan ske at Bjarke vælger at følge sin drøm og forråde Ormr.

I drømmen forlanger fjenden kun, at Bjarke skal udlevere Ormr, men ikke hvordan. Det er lige godt om han er bundet, bevidstløs, forgiftet eller går frivilligt. Det vigtige er, at fjenden uden videre dræber ham for øjnene af alle (hvis levende) med de bare hænder og smider hans lig i mudderet. Det er en absolut æresløs død. Det er sådan man vrider halsen om på en hare eller høne. Det er ydmygende bare at se på. Fjenden sætter nonchalant en tung fod på Ormr's ryg og trykker hans ansigt længere ned i sølet. Venter på om nogen vil gøre en sag ud af det.

Hvis nogen angriber, bliver de slået i jorden. Hvis de virkelig gerne vil dø, lider de samme skæbne som Ormr.

Slut scenen med at lade de overlevende vide, at de er fri. "I kan gå. Vi har fået, hvad vi havde brug for." Lugten af forrædderi må gerne hænge tykt i luften, uagtet at Ormr's død har reddet alle andre.

Ormr's død har ganske rigtigt frikøbt alle. Alle overlevende bipersoner fra bygdens hird vil drage tilbage mod deres hjem, uanset hvad. Hvad de overlevende karakterer gør, er op til dem selv. Men nogen skal måske leve med at have sveget en bror og brudt den dyreste ed



af alle, om troskab.

Komplikationer

Bjarke (eller andre) udleverer Ormr's lig, i stedet for Ormr. Det går an, men så må du smøre ekstra på angående behandlingen af liget for at gøre udleveringen slem.

Steder og områder

Selve scenariet foregår kun to steder, nemlig i lysningen hvor den sidste nat skal spilles igennem, og eventuelt på en gravhøj lidt nord for lysningen. I karakterbeskrivelserne er der omtalt flere andre steder, blandt andet Svartils hal mod syd, som er hjemsted for to karakterer.

Svartils Hal

Svartils hal ligger langt mod nord ved en forblæst kyst, der hvor skovene for alvor ryster mennesket af sig, og kulden dræner livet ud af kroppen om vinteren.

Her sidder en meget ung enkedronning, Rannveig, der nyligt fik magten mellem hænderne da Svartil mistede livet til gengangeren Brennu-Grettir. Hun har stadig troskab fra de ødegårde, der har bidt sig fast i skovene omkring dem, og fra Svartils gamle hird, men næppe andet.

Svartils hal er stor og den har stået i mange år, men malingen på brædderne er blegnet og vinden piber i utætte sprækker. Svartils oldefar og bedstefar var store mænd, men ikke Svartil. Kongsgården har få rigdomme tilbage, og hvor der førhen gik ry af både opvarthning, hird og underholdning, er det nu knapt med det hele. Fremmede kommer sjældent forbi mere. Svartils hird, hvis troskab overgik til hans enke, er dog stadig den bedste mulighed for de af områdets unge mænd, der ikke kan overtage gårde.

Bersærkernes stædige kamp har kostet bygden mangt og meget, både i forsyninger og gode mænd. Man så gerne, at de drog væk eller døde snart.

Lysningen

Drager man flere dagsrejser ind i skovene mod nord fra Svartils hal og følger stierne indtil de bliver til dyreveksler, når man frem til en stor lysning. Her ligger karakterernes lejr, en forhutlet forsamling af jordslåede telte omkring to store, rygende bål.



Den åbne plads er stor, men føles sjældent sådan, når man stirrer ud i mørket mellem de nøgne, sorte stammer. En gammel hulvej med høje, skarpe kanter fører mod nord, forbi en gammel, gravhøj med gabende, plyndret kammer. Den standser brat ved en dyb, kold elv. Herfra er landet ukendt.

Det er vinter, og vinteren har ikke bragt sne, men slud, tåge, dis, regn, kulde og sygdom. Alting er gennemblødt, jordslået og fugtigt. Røgen fra bålene svider og stikker i øjne og næse, sovelejerne er kolde af fugt, selv når man sover tæt på ilden, og maden fordærvs nemt. Der er silende dagsregn på dagsregn, og vinteren vil ingen ende tage.

Man ser sjældent solen om dagen. Regnen kommer gerne i daggryet og ligger som et tungt tæppe over lysningen indtil mørket kommer. Og når regnen stopper, driver disen ind fra skoven og æder al varme ud af kroppen. Den evige kulde dræner viljen, og får musklerne til at spændes, selv når man prøver at sove.

Lejren kryber sammen her på fjerde vinter. Hver måne kommer der bud fra bygden med forsyninger - mad, brænde, drikkevarer, for der er ingen dyr i skoven og intet brænde at finde længere. Det er et dødt sted. Et grænseland. Et sted, man venter. For bersærkerne er det dråbe efter dråbe i bægeret at skulle vente i mudderet, uden at kunne gøre noget ved det. For alle andre er det koldt, hårdt, og svært at holde ved.

Lysningen skal være et ubehageligt sted at være den sidste nat (dog uden at blive ynkeligt). Man skrider rundt i mudder. Det er koldt. Alting er gennemblødt. Skovens sorte kant er truende. Røgen svider i øjnene, og fingrene er valne og tykke. Vejret er præcist dét, der bedst underbygger stemningen i din gruppe. Måske regner det. Måske hagler det ned. Måske brænder månen koldt og fjernt på himmelen over træerne. Måske kommer tågen.

Gravhøjen mod nord

Gravhøjen mod nord strækker sig stejlt mod himlen på hulvejens højre side. Dens flanker er mudrede, smattede og svære at komme op af, medmindre man kravler på alle fire. På toppen er der god plads til i hvert fald ti fuldvoksne mænd.

Hvem der end lå i gravhøjen, er blevet glemt. Graven er blevet brudt åben for lang tid siden, for mosset gror tæt på indgangsstenen, der er rullet til side. Overliggeren er knækket i to og sunket ned i kammeret. Graven selv er tom, både for knogler og gravgaver. Alt bærer præg af at have stået sådan i mange år.

Fra højen kan man fra dag se ud over den vinternøgne skov - sorte træer så langt øjet rækker, og ikke en fugl på himlen. Om natten samler mørket sig om højen, og skoven ligger tung og tavs ved dens fod.



Karakternes konflikter og valgmuligheder

Alle karaktererne har indbyggede konflikter, der strækker sig på kryds og tværs. Nogle er indre, andre er rettet mod folkene omkring dem. De fleste af konflikterne drejer sig om at få taget et valg. Om at få gjort noget ved gamle sår. Om at træde i karakter. Om at ville leve eller dø – og hvordan man skal dø. Om at ville redde eller trække ned. Om at rive sig løs, eller blive hængende, gå væk eller blive.

Kræfterne sætter alt på spidsen i den sidste nat.

Udfordringer

Atle

- Atle har siddet i et mudderhul i fire vintre. Nu er døden tæt på. Er hans navn stort nok? Og hvis ikke, hvad gør han så? Og hvis skyld er det? Vil han overhovedet dø nu?
- Er Ormr's stædighed skyld i, at det er gået så galt som det er? Skal man holde det imod ham?
- Atle skylder Ormr alt. Men hvis Ormr er gal eller taget af trolddom, skal man så blive ved med at følge ham?
- Atle er ved at kvæles i ventetid og stilstand. Hvor længe vil han sidde ydmyget i muddret og vente? Og hvad hvis drømmen varslede hans død?
- Ormr tjener kun sig selv - eller gør han? Og hvad, hvis det er rigtigt?
- Hvis Magterne forlanger et blot, der er for stort, hvad så?
- Det er ikke ret, som Ormr har behandlet bygdens hird. Skal man holde det imod ham?
- Atle så gerne, at Ottar blev optaget blandt bersærkerne. Hvad hvis Ormr ikke indvilliger? Hvad hvis Bodulf blander sig? Og hvad hvis bersærkernes hird er færdig, knækket? Kan nyt blod give den livet tilbage? Skal man så forsøge at komme væk?

Ormr

- Hans følgeånd har udstukket vejen. Men er Ormr parat til at følge den? Og i så fald, hvem skal blotes? Hvem skal give sit liv, for at fælden kan vrides åben?
- Skal Ottar optages i hirden? Er han det værd? Hvad skal hans prøve være? Kan man stole på ham? Er der en hird tilbage at optage ham i, eller har fjenden knækket nakken på Ormr's hird?
- Hvis Bodulf provokerer Ormr igen, hvad så? Skal Ormr stoppe ham? Knække ham?



- Hvad med bygdens hird? Skal man forsøge at drive dem væk én gang for alle? Og hvad med Rannveig, der sidder tilbage i bygden med hånlige øjne på ham?
- HVad er Den Gamles næste træk? Hvad vil han? Hvad er det for et spil, han spiller. Ormr må lure hans hånd i begivenhederne.
- For nogle dage siden havde Ormr et voldsomt skænderi med Bjarke De har ikke talt til hinanden siden. Ormr er stadig såret og vred. Hvem knækker først?

Bodulf

- Ormr har øje på Ottar. Ottar skal ikke suges med ned. Eller tages med videre. Skal han?
- Skal Ormr knækkes? Hvordan? Han er en nidding. En gal hund. Han er ædt af ære. Han har dræbt mange folk fra bygden gennem sit vanvid. For intet. Eller har han?
- Mytteriet lurder blandt mændene. Skal man lade dem gå, og miste ansigt overfor Ormr? Trodse Rannveigs bud? Tvinge dem til at blive? Lokke dem?
- Bodulf har sin manddom i klemme. Ormr har trådt på ham fra første dag. Bodulf kan ikke gå i åben kamp med den langt stærkere besærker. Men han bærer sit nid længe, og glemmer ikke. Skal han søge oprejsning
- Bodulf har ambitioner om at få foden indenfor i enkedronningens seng. Blive hendes mand, rådgiver, huskarl. Måske endda ægtefælle. Vil det lykkes?
- Hirten er en samling ransmænd og niddinge. De har suget bygden tom for guld og fået mange gode mænd dræbt. Og ingenting har bygden fået tilbage. Skal de slippe fra det?
- Bodulfs bror Hallbfred er lige død. Det er ikke sunket ind hos ham endnu. Hvem får skylden? Hvordan reagerer han?
- Hvad skal der til, hvis Bodulf skal vende hjem med sine folk? Ormr's død? Rannveigs ord? En trussel om mytteri?

Bjarke

- Hvis Ormr har mistet sin forstand, hvad skal der så gøres?
- Bjarkes drøm er en mulig udvej. Skal han tage den? Hvorfor ikke?
- Ormr tror at Bjarke er forbundet til hans skæbne. Bjarke er enig - men frygter at det ikke er som Ormr tror.
- Så Ormr's blik ved edsaflæggelsen. Han ved et eller andet sted godt, at Ormr vidste, at det ville gå galt. Men han sagde alligvel ja. Og dømte alle til døden, ser det ud til.
- For nogle dage siden havde Bjarke et voldsomt skænderi med Ormr. De har ikke talt til hinanden siden. Det nager Bjarke dag og nat, men han kender Ormr's stædighed. Hvem knækker først?
- Bjarke ser mange ting, men holder dem for sig selv. Er han en kujon?



- Bjarke er træt af dage. Han er tyndslidt. Kan han genfinde viljen?
- Hvis Ormr's stædighed har kostet så mange liv, skal man så holde det mod ham? Var det ret?

Ottar

- Skal Ottar følge Atles forslag? Hvad med Bodulf, hvis han gør?
- Ottars bror Hallfred er lige død. Ottar sov lige ved siden af. Han forstår først nu hvad der er sket. Hvordan reagerer han?
- Ottar har altid skullet støtte sin bror. Bliver han ved med det?
- Hird eller bersærkere? Hvor ligger Ottars troskab egentlig?
- Ottar forstår folkenes frygt. Hvis de vil gå, skal de have lov til det. Det er ikke ret at holde på dem. Eller er det? Hvis hirden går mod Bodulfs vilje, hvor ligger Ottars tro så?
- Ottar tænker på foråret, hvor såsæden skal i jorden. Han er træt af mudder, død og blod. Men Ottar har en bersærker gemt i sig. Skal den bryde ud?
- Ottar er draget af bersærkernes liv og færden. Men kender han prisen for den? Og vil han betale den?

Brudflader

De primære konflikter mellem eller i karakterne.

- Bodulf vs Orm: Æresoprejsning.
- Ormr vs. Bodulf: Knægte Bodulf, holde ham på plads.
- Ottar vs. Bodulf: Træde i karakter
- Bodulf vs. Atle: Hold på Ottar for enhver pris
- Bjarke vs. Ormr: Stoppe galskaben ved forrædderi?
- Ottar : Bersærkerhird eller bygd?
- Atle vs. Ormr: Hævn eller troskab?

Bipersoner

Osvif

Budbringeren fra bygden. En langskægget mand sidst i tyverne, med lange lemmer og et poleret smil. Han er grovsmed af håndværk, men går til hånde med lidt af hvert i Svartils



hal. Så gerne tvivl i Bodulfs sind om, hvem der holder dronningens seng varm, mens Bodulf sover i mudderet.

Rannveig Kvedulfdottir

Dronningen, Svartils enke. En ung, slank kvinde med høj pande og håret flettet i en krone. Under værdigheden syder stædighed og magtbegær.

Rannveig er ikke bare misfornøjet med Orms hird. Hun er bange for at den vender tilbage og vil have sin belønning, for bygden har ikke mere at give. Forrædderiet er hendes løsen. Hun håber at fjenden vil tage det som et blot, en ofring, og trække sig væk. Sådan har det været før, siger nogle. Betal i det rigtige blod, og den vender tilbage til sin søvn.

Bygdens hird

De sidste overlevende. Ikke de bedste, ikke de værste. Fjenden har plukket med tilfældig klo.

Moralen er endegyldigt knækket, men alle holdes i skak af dyre eder og Bodulfs vilje.

Frygten for Orm og hans folk er stor – de er voldsomt erfarne krigere, de har dræbt flere mænd fra bygden uden at blinke, de er bersærkere. Og anført af en gal og mærket mand.

Hirden er endnu tro mod Bodulf og Ottar. De har svoret dyre eder, og eder bryder man ikke. Skammen ved at lade brødrene i stikken ville være forfærdentlig. Og der er også bygdens og hirdens ære at tage hensyn til.

Men de er også mere og mere overbeviste om, at de er oppe mod trolddom og galskab. Mod trolddom hjælper hverken mod eller jern. Galskaben ligger hos Orm. Det er hirdens holdning, at trolddommen har taget hans forstand, og at han bringer den visse død. Man kunne tænke sig, at eder binder mindre i sådanne tilfælde.

Hirdens mænd er til for at blive brugt. De er dine værktøjer. De er nyttige for eksempel som stemingsskabere, som kanonføde, til at starte eller vende konflikter, til at lægge pres på spilpersonerne.

- Ræven. Kerer sig kun om egen hale.
- Grædekonen. Den åbenlyse opgivelse, angst og bekymring.
- Den helt tavse. Måske fra forstanden, måske givet op. Man ved det ikke.
- På vippen til flugt. Kun holdt fast af en sidste rest troskab.
- Hvad sagde jeg. Tilbagelænet, træet, spids i tonen.



- Den stovte støtte. Altid klar, altid trofast, altid med.
- Rygtesmeden. Hvisker og lusker. En bænkebider under stenen, vrider sig i lyset.

Hirden har forholdsvis godt udstyr (lædervamse, sværd, skjold, knive og spyd). Men de fleste våben er rustpittede og mærkede af den lange regnfulde vinter, og råddenskab og mug spreder sig gennem læder og stof.

Fjenden

Fjenden er et værktøj, både for dig og for Kræfterne, der spiller med Ormr. Den er overnaturlig, kan ikke dø, og kan ikke besejres, medmindre den vil det således.

Blandt bygdens folk går historien, at fjendens tilstedeværelse er en gammel ting, at den altid har plaget området. Den holder til i skovene, hvor den sover i jorden og drømmer om mænds død. Hvad der vækker den, ved man ikke, men når den kommer ud fra skoven, bringer den drab, sorg og død med sig. Kommer anstigende som til fest hos folk, for at voldtage, myrde, sønderflå og forgifte alt omkring sig. Og ingen mand kan stå imod den.

Når fjenden kommer, sender man bud efter hjælp. Rygtet om fjendens vildskab trækker store mænd til, men kun for at blive dræbt. Man ved ikke, hvad der kan standse fjenden, men det siges at når den er mæt af mord og gråd, søger den tilbage i skoven for at sove igen.

Fjendens egentlige væsen er ukendt. Den viser sig som mænd med tunge kofter, dybe hætter og brede støvler, hvis ansigter ligger sært i skygge hvor de end vender sig. Deres våben skinner mærkeligt mat og fedtet i lys, hvis det er tilstede, og det siges at de stinker af gammelt blod, og af jord.

Fjendens leder gik under navnet Brennu-Grettir. Det siges at han var en stor konge i hine tider, der efter sin død gik igen. Man åbnede hans høj og brændte både den og hans lig, og siden da har fjenden været på egnen.

Ormr er den eneste mand, der nogensinde har mødt Grettir i åben kamp, endsige vundet.



Teknisk kompendium

I sagaens skær

Ulfhednar ligger og svinger et sted mellem barsk realisme, saga og det overnaturlige. Det er ikke tænkt som et kamp-orienteret scenarie, men kamp er en vigtig del af historien. Som udgangspunkt burde du ikke have brug for stats med nedenstående simple regler.

Grundreglen: Lad ikke nogen komme til skade eller dør, medmindre det er en god historie. Realismen bør altid vige for epikken.

Bersærkerne er ikke almindelige mennesker. De lægger sig ikke ned og dør uden videre. De bliver ikke syge, hostende eller stakkels. De kan gennemføre en kamp med forfærdentlige banesår. De kan skranke så længe det skal være, selv med de mest frygtindgydende og grimme skader. Hvor andre ryster hjælpeløst og kryber sammen foran bålene i den silende regn, kan en bersærker stoisk holde vagt gennem natten i mørket, selvom kulden går ham til marv og ben.

Karaktererne fra bygden er hårdføre helte, men stadig mere menneskelige end bersærkerne. Som bersærkerne kan de tage en del, men knækker før. Regnen er mere kold, maven mere tom, frygten værre, natten mørkere for dem.

Bipersoner er lavest på stigen. De er barske og vant til lidt af hvert, men lysningen er på alle måder et forfærdentlig sted for dem. De er udmarvede, sultne, kolde til benet, hostende og småsyge. I kamp ville de komme til skade på forfærdentlige måder, og frygten for at blive dræbt ville ligge under en tynd, skrøbelig skal af mod.

Konflikt i Ulfhednar

Scenariet lægger op til at spillerne selv beslutter hvordan scener forløber. Men somme tider kan det godt blive lidt for forudsigeligt – eller måske bliver man alligevel uenig om forløbet.

Nedenstående simple, men forhåbentligt stemningsunderbyggende system, er ment som inspiration og hjælp til konflikter – både de væbnede, og dem hvor der er ære eller anseelse på spil.



Runer

Systemet benytter sig af to typer runer - Sol og Nid. Alle spillere har to runer, som de kan bruge i en konflikt til at være med til at bestemme hvad der skal ske, og hvem der vinder. Tanken er at gøre det til alles ansvar, hvordan historien forløber, og samtidig illustrere (skæbne)spillet, der foregår omkring karaktererne. Runerne udleveres ved scenariets start (se tips til iscenesættelse), og rykker rundt undervejs. Mere om det nedenfor.

At lægge dem

For at bruge runer, skal der være mindst to parter i en konflikt. Den, der har startet eller optrappet konflikten, starter med at lægge én rune. Hun må lægge runen for sig selv, eller for sin modstander.

Efterfølgende lægger hendes modstander én rune, enten for sig selv, eller for sin modstander.

Så skal alle andre efter tur lægge én rune for den ene eller anden part i konflikten. Det er lige gyldigt at vælge ud fra sin karakters synspunkt, eller fra et mere scene-orienteret perspektiv.

Der må kun lægges én rune per spiller i en given konflikt.

For at undgå fastlåste situationer, hvor alle deltagere har lige meget Sol eller Nid, har du mulighed for at blande dig. Du bestyrer Den Gamles Rune, som kan vælte selv de stærkeste planer. Den Gamles Rune kan flytte alle runer til alle karakterer. med andre ord kan du rykke om på det hele. Brug din magt med forsigtighed og fingerspitzgefühl for hvordan historien og stemningen flyder!

Udfald

Sammenlign runerne for konfliktens aktive deltagere for at afgøre udfaldet: Sol giver fremgang, Nid kalder på uheld.

Nid spiser Sol. For hver Nid rune en karakter har, fjern dén og en Sol rune.

Hvis der ikke er nogen Sol rune at tage, bliver Nid runen liggende.

Den, der har mest Sol, vinder konflikten.

Hvis ingen aktive deltagere i konflikten har nogen Sol tilbage, tæller man sejren i Nid i stedet. Den, der har mest Nid, vinder, men for en pris: Hvor Sol giver den gode sejr, giver Nid den grimme. Med Nid i spil kommer ingen uskadt ud af konflikten. Jo mere Nid, jo værre.



At fortælle scenen

Nu skal scenen fortælles. Det er de involverede spilleres ansvar. Hver spiller er ansvarlig for at fortæller for eller spille sin egen karakter alt efter runernes dom.

Når scenen er afsluttet, får alle deres rune tilbage - men med en ændring: Runen er vendt, så de der har lagt Sol runer får Nid tilbage, og vice versa. Det ene påkalder det andet.

For en god ordens skyld skal det nævnes, at man sagtens kan lægge dårlige runer for sin egen karakter. Det kan være en fremragende historie at skyde sig selv i foden (i overført betydning).

Eksempel

Ormr og Bodulf skændes, og skænderiet udvikler sig til dét punkt, hvor der må våben på bordet. Det er tid til runer.

Ormr's spiller sidder inde med to Nid runer. Han lægger den ene for Bodulf, for at varsle uheld for Bodulfs overmodige udfordring.

Bodulfs spiller har en Sol og en Nid rune. Han lægger prompte en Sol rune for sig selv - kampen er vigtig for Bodulf, og han fortjener lidt held.

Så er det de andres tur. Bjarkes spiller tænker længe, men lægger til sidst en Sol rune for Ormr. Ormr har nu en Sol, Bodulf en Sol og en Nid. Det ser skidt ud for Bodulf, da Nid spiser Sol!

Atles spiller træder til. Han støtter uventet Bodulf med en Sol. Ottars spiller lægger forventelig en Sol for Bodulf, som nu har 3 Sol og 1 Nid liggende foran sig. Ormr sidder stadig med 1 Sol.

Nid spiser Sol, hvilket efterlader Bodulf med 2 Sol mod Ormr's ene. Bodulf vinder konflikten.

Bodulf og Ormr's spillere fortæller i fællesskab scenen, hvor Bodulf åbent udfordrer Ormr, og dermed tager en gammel ydmygelse fra hirdens ankomst op. Begge trækker våben og ramler sammen i en grim kamp. Den bølger frem og tilbage, og en kort stund er Bodulf hårdt presset (Nid spiser Sol). Men så vender kampen, og Ormr ender til sin store forbløffelse på ryggen i mudderet, med odden af Bodulfs sværd presset mod sin strube. Ormr er en farlig kriger - væsentligt stærkere, mere erfaren og mere aggressiv end Bodulf, så Ormr's spiller er nødt til at være kreativ. Han fletter det mudrede underlag ind, og lader et sært blik fra Atle - Ormr's våbenbroder - spille ind i Ormr's fald.

Eksponeringsoversigt

- Ormr's fallout med Kræfterne. Hans hybris og forventelige fald. Omkostningerne ved det



- Kræfternes leg med alle.
- Hirdens fantastiske ry og forhistorie. Professionelle problemknusere.
- Atles fremtidsdrømme. Hans mulighed for at rive sig fri og blive en ny Ormr.
- Den umulige situation, hirden sidder i. Trolddom kan ikke bekæmpes med sværd eller råstyrke.
- Det forfærdentlige i at give op. Hvad der allerede er på spil, hvad der kan tabes.
- Den skærende forskel mellem bygdens almindelighed og hirdens mytiske tilværelse.
- Magtkampen mellem Bodulf (ordinary guy) og Ormr (undtagelsen).

Casting forslag

- Ormr bør gives til den stærkeste spiller. Han bærer meget af de andres konflikt, og skal kunne give godt modspil.
- Bodulf og Ottar er i undertal, og svagere end de andre. De bør kunne spille godt sammen, i hvert fald i starten.
- Hvis du mangler en spiller, så er Ottar nemmest at droppe.
- Hvis du har en stille eller meget sky spiller, er Ottar nemmest at spille. Han kan være stille hele vejen igennem, men har muligheden for at blusse op og brænde igennem når hans spiller vil deetl.
- Giv Bodulf til din næststærkeste spiller, så der er en stærk leder i hver lejr, og Ormr kan få noget modstand.
- Atle er formentlig den mest højtråbende og iltre karakter. Giv ham ikke til en tavs, sky spiller.

Forslag til iscenesættelse

- Del spillerne op i to "lejre". Få alle væk fra bordet. Lav to rundkredse af stole eller puder eller hvad der nu lige er for hånden. Giv hver "lejr" et stearinlys - det er deres bål.
- Etabler et "læsehjørne" - bare en enkelt lampe eller noget lignende. Her er man off-game, og kan (gen)læse sin karakter i fred og ro uden at skulle prøve at tyde bogstaver i blafrende stearinskær. In-game er man væk fra scenen - ude at pisse en tur i skoven, sover eller lignende.
- Læg klart op til intrige, hemmelighedskræmmeri og hvisken i hjørnerne.
- Ryst "lejrene" sammen. Varm dine spillere op, så Anslaget glider nemt.

Husk at udlevere runer. Alle spillere skal ved scenariets start have udleveret to runer. Det er forskelligt, hvem der skal have hvilke:

- Ormr: 2 x Nid



- Bjarke: 1 x Sol, 1 x Nid
- Atle: 1 x Sol, 1 x Nid
- Ottar: 2 x Sol
- Bodulf: 2 x Nid

Afviklingstips

- Del ansvaret fra starten. Dine spillere bærer det meste af scenariet.
- Sæt rammen fra starten. Mytisk vikingetid. Epos. Saga møder mudret realisme.
- Stilhed er OK. Folk må gerne "mavespille".
- Regn, vind eller tung/minimalistisk ambience virker godt som underlægning.
- Hellere hårdt & kort, end langt & sløvt.
- Brug gerne hemmelige sedler eller hvisken i øret til at antænde konflikter eller holde dem kørende.
- Det hele hviler i højeste grad på karaktererne: Hvad de tænker, føler, synes, gør, mener, ikke gør - og hvordan de udvikler sig undervejs. Hjælp dine spillere, hvis de har brug for et skub eller støtte. Og vær sikker på at de ved det fra starten.
- Byg stemning, stemning, stemning. Dette scenarie lever af og på stemning. Historien i sig selv er skåret til benet, og kan ikke bære noget alene.
- Det handler om valg - og det modsatte. Sørg for at de kommer frem i lyset, så de kan blive taget. Eller undvejet. Se listen over karakterernes viljer, konflikter etc.

Spillerguide til mytisk vikingetid

Ulfhednar foregår et sted i den tidlige vikingetid, men det er på ingen måde sat i en arkæologisk korrekt ramme. Dette lille kompendium skitserer en ramme for din karakters hverdag og virkelighed, så du kan føle dig hjemme.

Tøj

Man går klædt i uldkofte - gerne flere ovenpå hinanden i forskellige længder, og bærer enten vige eller tætsiddende og hoseagtige bukser i uld. Jo klarere og stærkere farver, jo bedre. Rødt og blå er de dyreste. Man har læderstøvler, som skal fedtes en del for at holde vandet ude. Tykke uldkapper. Filtede uldvanter. Regnfrakker af fåreskind eller indfedtet uld i så mange lag som muligt, eller et læderslag. Strudhætter til hovedet.

Bersærkerne har mange smykker - armringe, halskæder, ringe, beslag på sværdskeider og



bælter.

Mad

Man spiser ret skidt i lejren. Den står mestendels på grød, somme tider med røgede eller saltede strimler af gris eller ko. Tørrede fisk (skreið). Fladbrød. Tyndt øl. Man smelter sne til drikkevand.

Lejrliv

Alle bor i 4-5 mands telte. Flere telte står tomme - deres beboere er døde, og ingen har overskud til at tage dem ned. Den evige regn har forvandlet lysningen til en kronisk mudderpøl. Mellem teltene har nogen lagt flettede måtter ud til gangbroer, men de er sunket dybt ned i mudderet. Træspåner har lidt samme skæbne.

Man har bygget simple, forhøjede sengelejer af rafter for at undgå de evige pytter og natlige oversvømmelse. Alligevel er de skind og uldtæpper man sover i, fugtige, våde og kolde. Teltedugene er skimlede og spættede, og lugter tungt af mug og vand. Alt er gennemblødt, koldt, jordslået.

To lejrbrænde - et i hver sin ende af lysningen - skal altid brænde. Brænde hentes fra en stabel, der blev samlet i sommer. Den er næsten i bund.

Maden tilberedes mestendels af Ottar, som stille og roligt har overtaget tjansen. Man spiser en gang om dagen, hvilket er mindst en for lidt. Forsyningerne er i bund, og bygdens budbringer, som kommer hver måne, er over en uge forsinket uden et ord.

Tiden går med at vente på fjenden. Vente, og fryse og være våde. Det er længe siden der har været en ordentlig kamp. Man træner engang i mellem halvhjertet, om ikke andet så for at holde blodomløbet i gang.

Sår og skader

Ottar er lejrens eneste, og dermed også bedste sårmand. Han har lært sig kunsten ved at prøve sig frem, og han er ferm, men ikke dygtig. Ottar kan sætte knogler på plads, lægge forbindinger og kompresser. Han kan forhindre folk i at forbløde, men kan ikke gøre meget med hensyn til infektion eller chok. Enten kommer folk sig, eller også gør de ikke.

Urter ville være gode, men der er sjældent nok af dem, og i det store og hele kan de heller ikke gøre så meget. Sår er svære at behandle eller holde rene i lejren. Enhver rift er en ventende sårso.



Våben & kamp

Sværd, økse, langøkse, saks (kniv), 2-håndsspyd, atgeir (kort spyd, kan kastes med stor kraft).

Bersærkernes taktik handler om at indgyde rædsel, frygt og forvirring fra starten. De spreder ofte ud, angriber hurtigt og aggressivt, går i kamp uden beskyttelse, kæmper som vilddyr, kæmper selv med banesår.

Hirdens taktik handler om overlevelse og samarbejde. De kæmper helst i to- eller tremandsgrupper, eller på en linje.

Kampe mellem almindelige mennesker er korte og sammenbidte. Man har en sund respekt for at blive ramt, og især sår efter økser er forfærdentlige. Man går efter ben, hals, arme, hænder, lår - der hvor det er nemt at ramme, eller smerten og skaden stor. Det handler om at lægge modstanderen ned så hurtigt som muligt.

Kampe mellem bersærkere er langvarige, imponerende, grimme og brutale.

Både Ottar og Bodulf og bygdens hird har både hjelme og brynjer, skønt Ottars har set bedre tider. Ingen af bersærkerne bruger brynje, men både hird og bersærkere bruger skjolde.

Dyder

- Kløgt, snilde, vid, veltalenhed, høviskhed, troskab, viljestyrke og mod er vigtige egenskaber.
- Snilde kan bøje reglerne
- Mænd og kvinder er lige. Men mænd hører til udenfor, kvinder indenfor. Manden arbejder i marken og drager på togt, kvinden ejer og hersker over gården.
- Et løfte er bindende. En edsbryder er en nidding, en æreløs mand.
- Mister du æren, har du mistet alt. Ære er vigtigere end selve livet.
- Alene og fredløs er lig døden.
- Det handler om den gode død. Om ikke at dø en æreløs eller skamfuld død.
- Det handler om eftermæle. Om at have et ry. Om at øge sit navn.
- Ære handler ikke bare om dig. Du er bundet til dine fæller og slægt. Din ære er deres ære.

Liv og død

Kræfterne spiller deres spil med menneskene. Man kan anråbe dem om en god skæbne.



Blote til deres ære. Blote for sin egen lykke. Men de gør, som de lyster. Bringer lykke til den ene, ulykke til andre. Rejser den ene op, og omstyrter den anden.

Du er en våbenfør mand. For dig handler det om dø en god død. At få et godt eftermæle. Dør du på slagmarken, vil du se Ligvælgerne. Det er Den Gamles øjne og vilje, hans kvinder, der roder blandt de døde. Er dit navn stort nok, din ære blodig og din vilje stærk, og døde du vel, vil de måske se dig.

Den gode død fører til Den gamles Hal og en plads på hans bænke. Her skal du æde og drikke godt, måle dit værd mod de bedste krigere fra alle tider, og nyde stor anseelse. Og når den store vinter og det sidste slag kommer, skal du stå ved Den Gamles side med draget våben for at forsvare alt, der har været godt i denne verden.

Er din død dårlig - døde du i din søvn, af sot, af nid, af mangel på mandsmod eller ære - må du vandre til De Kolde Haller, hvor dit navn skal glemmes, og du selv vente i skyggen og gå til, når tiden rinder ud.

Spilleregler

- Sig altid ja til de andres historie. Fortæl med, ikke imod.
- Alle har ansvaret for stemningen, scenen og rollespillet.
- Få dine konflikter i spil. Spil med på de andres.
- Detaljer dræber sagaen.
- Fortæl til de andre. Ikke til spillederen. Det er jeres historie.
- Dyrk den gode historie. Oftr på dens alter.



Karakterer

Ottar

Næstkommanderende i bygdens hird. Bodulfs bror. Kok og sårmand.

Væsen

Eftergivende

Følger trofast Bodulfs bud. Undgår kiv og strid. Det er angst.

Godmodig

Godt ord igen. Lang lunte. Godhjertet.

Standup

Rask, altid klar, stærk, parat.

Mægler

Altid den, der prøver at stoppe slagsmål og dæmpe gemytterne.

Forpuppet

Venter på sin tid. Har mere i sig end han tror. Dygtigere, end han tror.

Flyder med strømmen

Undgå at vælge. Undgå at hænge fast.

Skæbnetråd

Ottars tråd er spundet af vægelsind, mulighed, og andres vilje.

Sat i værk som Bodulfs trofaste mand og støtte. Og Bodulf skal være konge.

Ottar er en knudemand. Han er uforløst. Han er ikke rigtigt vokset op til noget endnu.

Hvem er Ottar? "Ham den flinke."

Men han drømmer.

I skyggen af sin bror.

Valen og lunken. Altid i tvivl. Hvad skal man vælge. Er det godt. Får sjældent taget en



beslutning. Bodulf har altid været dén, der tog beslutninger. Der har ikke rigtigt været plads til Ottar.

Fulgte Bodulf, da en ældre bror overtog den fædrene gård. Var tilfreds. Han og Bodulf, altid sammen. passe på hinanden.

Har muligheden for at brænde igennem og blive noget stort. Eller forblive i skyggen resten af sit liv.

Den, der blandede sig i slagsmålene mellem de andre unger.

Ottar er en rask knægt. Han er stærk. Han er lovende. Han er den bedste kriger på bygdens side, men Bodulf holder ham nede og i sin skygge.

"Ja, Bodulf. Jo, Bodulf."

God håndværker. Skærer i træ. Skæfter mange knive. Skærer små figurer. Han kan lide at pusle.

Den, man stoler på. Ham, der altid er ærlig - selvom han sjældent siger sin ærlige mening. Ham, der altid er klar med en hånd.

"Kom nu, Ottar. Vis hvad du kan!"

Det er som om han er bange for at vise sig selv. Hvem han er. Hvad han kan. Han mægler for meget.

Fjenden

Blandt bygdens folk går historien, at fjendens tilstedeværelse er en gammel ting, at den altid har plaget området. Den holder til i skovene, hvor den sover i jorden og drømmer om mænds død. Hvad der vækker den, ved man ikke, men når den kommer ud fra skoven, bringer den drab, sorg og død med sig. Kommer anstigende som til fest hos folk, for at voldtage, myrde, sønderflå og forgifte alt omkring sig. Og ingen mand kan stå imod den.

Fjendens egentlige væsen er ukendt. Den viser sig som mænd med tunge kofter, dybe hætter og brede støvler, hvis ansigter ligger sært i skygge hvor de end vender sig. Deres våben skinner mærkeligt mat og fedtet i lys, hvis det er tilstede, og det siges at de stinker af gammelt blod, og af jord.

Dens leder går under navnet Brennu-Grettir. Det siges at han var en stor konge i hine tider, der efter sin død gik igen. Man åbnede hans høj og brændte både den og hans lig, og siden da har fjenden været på egnen.

Når fjenden kommer, sender man bud efter hjælp. Rygtet om fjendens vildskab trækker store mænd til, men kun for at blive dræbt. Man ved ikke, hvad der kan standse fjenden, men det siges at når den er mæt af mord og gråd, søger den tilbage i skoven for at sove igen.

Orm og hans folk



Denne gang, da buddet gik ud, trak det Ormr og hans folk. De kommer ridende til bygden sydfra tæt på midvinter, en fremmed række af folk med tunge rustninger, dyre klæder og godt brugte våben. Slår sig ned på bænke, kræver deres ret. Ottar har aldrig set noget lignende. Men Svartil lader som ingenting, mens Rannveigs kvinder bærer frem og tænder op til fest. Lytter høvisk til deres skryden og brovten, mens de drikker hans mjød. Lader dem få hans eget leje.

Næste dag tager Ormr mod Svartils guld, og aflægger dyre eder på sin hirds vegne. De har hørt om Brennu-Grettir, og er kommet for at stoppe hans færden.

Natten efter venter de i hallen, til fjenden dukker op som skygger i natten. Mange dør den nat, også Svartil. Men Ormr finder Grettir, og brydes med ham, indtil uhyret må bøje sig. Og med et mægtigt brøl rykker Ormr hans hoved af. Alle i bygden er målløse, Ottar ikke mindst. Man har levet med fjendens tilstedeværelse så længe nogen kan huske. Men Ormr dræbte Grettir. Dræbte ham. Standsede hans hærgen.

Da bygden trættes af sine gæster, er foråret mildt og vejene er åbne. Men Ormr bliver i Svartils hal. Holder sig til hans unge enke Rannveig. De ler og hvisker, snakker lavt nætterne igennem. Ingen ved om hvad. Bygdens venlige blikke falmer. Man ser gerne en bersærkers ryg, når hans opgave er løst. Og en mindre frimodig dronning. Bodulf raser i tavshed, anklager i det skjulte Ormr for at rane det, der er hans. med vilje. For at udæske ham. Ottar nikker og lytter, siger intet.

Så vender drabene og de natlige rædsler tilbage. Ødegårde angribes. Måske er det dét, Ormr har ventet på, for månen efter drager bersærkerne nordpå for at jage fjenden. Men et par måneder efter kommer der bud tilbage, at de sidder fast i en lysning et sted deroppe. At det vil tage sin tid at fuldføre eden.

Og tiden går, og budet som bringer forsyninger til lejren deroppe, har kun dårlige nyheder med tilbage. Bersærkerne dør, og der er ikke ét lig fra fjenden at vise frem. Ottar begynder at tvivle. Hvad foregår der oppe i den lysning? Hvordan kan tretten bersærkere lade sig standse?

Tre vintre går. Rannveig bliver vredere og vredere. Strømmene af mad tørrer ind til de mest nødvendige forsyninger. Buddet får besked på at lyve, at sige at bygden har mistet forrådslagre i oversvømmelser.

Da den fjerde vinter begynder, og der stadig ikke kommer fjendehoveder tilbage med budet, får Rannveig nok. Hun sender sin hird derop, med besked på at gøre det klart for Ormr, hvorfor de er der. At han nok kan trænge til en hjælpende hånd, trods sin storhed og sit rygte.



Forstærkninger til lysningen

Ottar drager afsted med sin bror og bygdens hird. Angsten for hvad der plager lysningen, gnaver i ham. Mange historier går der om fjender, der dræber i mørke eller i søvnen. At galskaben er løs deroppe. At soten har ædt alle. At jorden flyder med døde mænd.

Det er anderledes end han troede, da de kommer frem. Lysningen er et mudderhul, beboet af de forhutlede rester af bersærkerhirden. Og Ormr er rasende. Bygdens hird er hverken velkommen eller til nogen nytte. Det synes Ottar, at Ormr's blik på Bodulf er sært og stift, som tænkte han sig at angribe. Men bygdens hird bliver. Bodulf står fast.

Kort tid efter rider Bjarke, Atle og en tredjemand på Ormr's bud ned mod bygden, "... for at overbringe dronning Rannveig Orms hilsen og hyldest", som de siger. Bodulf er bleg af raseri og har hverken rist eller ro indtil de vender tilbage. Ottar kan gætte kilden til hans oprørte sind, men næste måneds bud kan berette, at bersærkerne havde ført sig frem og kæftet op, men ikke lagt en finger på nogen.

Og stadig bliver hirden i lysningen. Og den nat kommer, hvor fjenden vender sig fra bersærkerne mod bygdens hird. De mister to mænd under første angreb, tre på det næste. Over månerne skærer fjenden mænd af deres hird, indtil der kun er syv tilbage, foruden Ottar og Bodulf.

Og Bodulf nægter at give op og vende hjem. Hans tanke har bidt sig fast i Ormr's hån som en gal hund, og vil ikke slippe.

Nøglescene

En kølig morgen, hvor regnen falder støt fra en blygrå himmel, opsøger Bodulf Ottar, og slår sig ned på kævlen ved siden af ham. Ottar passer bålene, skutter sig under det voksede uldklæde. Det holder ikke meget ude. Bodulf sidder længe i tavshed. Stirrer ind i gløderne, der kæmper mod dråberne fra den udspændte hørdug over dem. Snøfter, snyder næsen, spytter så langt og tungt i jorden foran sig. Ottar ved det, allerede før han har sagt noget.

Hvad der er mellem ham og Atle? Bodulfs stemme er rolig, som den kun er, når han er vred. Ottar trækker på skulderen, stikker til gløderne med spidsen af sin pind. Vil ikke se op. Vil ikke give næring til sammenstødet. Der er ikke noget, ville han mene.

Men Bodulf giver ikke op. "Du skal ikke lyve for mig. Jeg har hørt jer. Jeg ved, hvad han har tilbudt dig." Så er det dét. Øjeblikket, som Ottar har frygtet, er kommet. Han har sjældent



held til at holde noget fra Ottars øren.

Men han lyver ikke, bedyrer han. Han fortæller om Atles tilbud, at han kunne komme med, når hirden drog videre. At han sagde nej. Bodulf følger hans ord med smalle øjne. "Du lyver," siger han så igen, da Ottar løber tør for ord. "Du har tænkt over det. Jeg kan se det i dine øjne, Ottar. "

Og det er rigtigt. Tanken har fulgt Ottar siden snakken med Atle, mens de trænede. Det var dér, at udlængslen begyndte at spire. Han kunne rejse med dem, gøre sig nyttig undervejs. Se, hvad der ligger syd og østpå fra bygden. Måske endda vinde sig rigdom i en fremmed hirds tjeneste.

Der går et ryk igennem hans hoved, da Bodulfs baghånd rammer hans kæbe i et svidende slag. Ottar dukker sig på samme måde, som da han var en lille knægt, og Bodulf brugte sin størrelse og styrke til at få ham til at makke ret. "Du tager ikke med dem!" hvæser han, og Ottar kan se hadet i hans ansigt. "Hvis du tager med dem, er du ikke længere af mit blod! Lyt til mine ord! Lad den tanke falde, broder. Lad den falde."

Ottar sidder længe efter at Bodulf har ladet ham alene med regnen og de hvæsende gløder. Han pirker forsigtigt til ilden, prøver at pakke kullene sammen. Bodulfs hånd gløder stadig på den nederste del af hans kind. Hans mund arbejder, som om den prøver at suge noget ud af sig selv.

Han er vred. For første gang i mange år er han vred, på Bodulf. Og det gør ham bange. Bodulf ved bedst. Han har det lange blik. Han kerer sig om helheden, i stedet for blot sit eget. Ottar skubber vreden dybt ned. Prøver at gå hen over, at slippe den. Men den bliver der. Og morgenen efter er han stadig vred. en gloende, langsom, tung vrede i bunden af hans bug. Ottar ved ikke, hvad han skal gøre af den.

Situationen

Det er noget lort. Det er fastklemt. Det er en knude, ingen synes at kunne løse. Bange for fjenden ude i natten. Ikke helt klar over det. Føler ikke rigtigt noget. Og så alligevel
Hader at vogte bålene. Myldrende tanker. Skygger ude i mørket.

Ottar vil levende tilbage. Han har en kæreste. En helt jordnær, dejlig kæreste. Ottar vil bare gerne hjem. Hvem holder ham? Bodulfs øjne.
Men han vil jo også gerne slås. Det ligger og bobler.

Ottar synes de skal give op. Det er trolddom. Det er vanvittigt at ville fjerne fjenden fra området. Den har jo altid været der, lige meget hvad folk har gjort.



Og så alligevel. Hvad hvis man kunne?

Bodulfs stædighed har kostet mange fra Svartils hird livet. Men Ottar holder mund.

Da de drog ud fra bygden, følte han sig mere levende end nogensinde.

Nu er det som at vågne op fra en rus, en drøm.

Hvis de sidste hirdsfolk dør, dør bygden. Der er ingen våbenføre mænd tilbage. Hvad skal der blive af den.

Hirden

Før lysningen var hirden en god ting. Respekt, status, noget at rive i. Nemt at skue ud over sit liv.

Nu er næsten alle døde. Og Svartils hal er falmet siden bersærkerne kom.

Ottar er ferm med økse og skjold, med bue, og med langspyd. Han kan lide træning, men er altid kold af frygt før en kamp.

Har set et par kampe for nogle år siden, hvor vikinger lagde til ved stranden og forsøgte sig. Han ved, hvad man kan vente sig., og hvordan det er at blive ramt.

Har endnu ikke været i en ærlig kamp i lysningen. Har jaget mange skygger.

Anslag

Sæt scenen: Det er lige efter ligfundet .Rigtig dårlig stemning. Stilhed efter nedslaget.

Lysning, mudder, lang nat. Vågner til råb. Hallbjørn er død.

Ottar sov lige op ad bålet, som Hallbjørn, hans bror, skulle passe. Hvorfor vågnede han ikke? Ottar er allerede tynget af skyld. Han vidste jo godt, at det ville ske. Alle dør.

Aller nederst ulmer vreden.

Ottar om de andre

Bersærkerne

Bersærkerne er fede. Og så alligevel ikke. og så alligevel igen. Noget helt andet end Ottar var vant til. De har kostet mange livet. Betaget af deres brutalitet og evner. Deres frihed.



Endnu mere betaget af udsigten til at blive sponsoreret af Atle.
Klemmt mellem sin brors had til bersærkerne og venskabet med Atle

Spiren: De er skyld i situationen.

Bodulf.

Bodulf refererer sammenstødet mellem ham og Ormr den første aften i Svartils hal. Bodulf er rigtig vred. Ottar er valen og støttende. Bodulf har ambitioner, føler sig truet. Ottar er en nikkedukke.

Ambition. Lederskikkelse. Den ældste. Ham, der altid har haft ret.

Ormr

Orms ansigt, da Bodulf og Ottar ankommer med hirden. Ekstremt raseri holdt inde.
Overhængende trussel om vold.
Ormr efter den første døde i hirden.

Ormr har behandlet hirden som skidt. Ottar er klemmt inde mellem Atle-venskab og Bodulf-troskab. Og sin hird. Hvordan kan han omgås bersærkerne?

Atle

dsadaaada

Bjarke

asdads



Bodulf

Leder af bygdens hird. Ottars bror.

Væsen

Ærekær

Ingen skal krænke hans ære. Bange for at miste ansigt. Hævngherrig.

Sulten efter magt

Magt som kan udøves til det fælles bedste. Magt, fordi det er hans plads.

Beregnende

Bruger folk. Affæren med Rannveig. Planer for fremtiden. Bruger Ottar. Bruger hirden.

Leder

Inspirerende. En man vil følge langt. Kerer sig om folk. Er hård, når det kræves.

Modig

Står imod selv en overmagt. Gør som han mener, han bør gøre. Overvinder sin frygt.

Skæbnetråd

Bodulfs tråd er spundet af begær, fremdrift og farligt mod.

Bodulf har ambitioner. Han vil tage sig en plads i verden. Sidde godt i sadlen. Skabe noget, der kan være hans eftermæle. Og stien faldt ham ikke lang eller hård, indtil fjenden første gang stod i Svartils hal.

Da det stod klart, at en ældre bror skulle overtage gården - en mellemstor og ikke særlig rig gård - var Bodulf ikke sen til at hanke op i sin yngre bror og søge lykken ved Svartils hird. Og længe varede det ikke, før han kunne tage pladsen som leder, og sætte sin bror ind som sin højre hånd. Han fik sig en frille, og efter en dødfødt dreng kom en levende pige, som Bodulf knæsatte og navngav.

Da Svartil så døde, fik Bodulf den tanke at være hans efterladte hustru nær. Med tiden vil Rannveig se sig om efter en god mand ved sin side, når det passer sig at hun løfter blikket



fra sin døde husbonds minde, og Bodulf tænker sig ikke at være det ringeste valg. Alle i bygden kender til hans nætter i Rannveigs seng, ingen har gjort noget. Det er vel også en tilkendegivelse. Bodulf har en god fremtid i Svartils hal, men hans magtkamp med Ormr kan koste ham den.

Fjenden

Blandt bygdens folk går historien, at fjendens tilstedeværelse er en gammel ting, at den altid har plaget området. Den holder til i skovene, hvor den sover i jorden og drømmer om mænds død. Hvad der vækker den, ved man ikke, men når den kommer ud fra skoven, bringer den drab, sorg og død med sig. Kommer anstigende som til fest hos folk, for at voldtage, myrde, sønderflå og forgifte alt omkring sig. Og ingen mand kan stå imod den.

Fjendens egentlige væsen er ukendt. Den viser sig som mænd med tunge kofter, dybe hætter og brede støvler, hvis ansigter ligger sært i skygge hvor de end vender sig. Deres våben skinner mærkeligt mat og fedtet i lys, hvis det er tilstede, og det siges at de stinker af gammelt blod, og af jord.

Dens leder går under navnet Brennu-Grettir. Det siges at han var en stor konge i hine tider, der efter sin død gik igen. Man åbnede hans høj og brændte både den og hans lig, og siden da har fjenden været på egnen.

Når fjenden kommer, sender man bud efter hjælp. Rygtet om fjendens vildskab trækker store mænd til, men kun for at blive dræbt. Man ved ikke, hvad der kan standse fjenden, men det siges at når den er mæt af mord og gråd, søger den tilbage i skoven for at sove igen.

Orm og hans folk

Denne gang, da buddet gik ud, trak det Ormr og hans folk. De kommer ridende til bygden sydfra tæt på midvinter, en ludende række af folk med tunge rustninger, dyre klæder og godt brugte våben. Slår sig ned på bænkene, kræver højlydt det og det andet. Fører sig frem som var de bænket som konger i egen hal. Men Svartil lader som ingenting, mens Rannveigs kvinder bærer frem og tænder op til fest. Lytter høvisk til deres skryden og brovten, mens de drikker hans mjød. Lader dem få hans eget leje.

Næste dag tager Ormr mod Svartils guld, og aflægger dyre eder på sin hirds vegne. De har hørt om Brennu-Grettir, og er kommet for at stoppe hans færden. Bodulf ler for sig selv. Han halter på andet år. Hans delvist knuste underben fik han den nat fjenden hamrede på hallens døre. Bodulf ved, at han kæmpede godt. Men fjenden er ikke mænd. Og dér står de, tretten mænd. Fordrukne mænd med hø i håret og rusen stadig i øjne og bevægelser. Den sagnomspundne hird.



Den næste nat venter de i hallen, til fjenden dukker op som skygger i natten. Mange dør den nat, også Svartil. Men Ormr finder Grettir, og brydes med ham, indtil uhyret må bøje sig. Og med et mægtigt brøl rykker Ormr hans hoved af. Alle i bygden er målløse. Bodulf ved ikke, hvad han skal sige. Er Ormr en mand? Eller uhyre selv?

Da bygden trættes af sine gæster, er foråret mildt og vejene er åbne. Men Ormr bliver i Svartils hal. Holder sig til hans unge enke Rannveig. De ler og hvisker, snakker lavt nætterne igennem. Ingen ved om hvad. Bygdens venlige blikke falmer. Man ser gerne en bersærkers ryg, når hans opgave er løst. Og en mindre frimodig dronning. Bodulf er ved siden af sig selv af vrede. Våger som en høg over, om Ormr gæster dronningens seng.

Så vender drabene og de natlige rædsler tilbage. Ødegårde angribes. Måske er det dét, Ormr har ventet på, for månen efter drager bersærkerne nordpå for at jage fjenden. Denne gang blev eden om at standse uvæsenet givet til Rannveig. Bodulf har høje forhåbninger om, at de ikke vender tilbage.

Et par måneder efter kommer der bud tilbage, at de sidder fast i en lysning et sted deroppe. At det vil tage sin tid at fuldføre eden. Og tiden går, og budet som bringer forsyninger til lejren deroppe, har kun dårlige nyheder med tilbage. Bersærkerne dør, og der er ikke ét lig fra fjenden at vise frem. Bodulfs lykke er vendt til det bedre.

Tre vintre går. Rannveig bliver vredere og vredere. Strømmene af mad tørrer ind til de mest nødvendige forsyninger. Buddet får besked på at lyve, at sige at bygden har mistet forrådslagre i oversvømmelser.

Da den fjerde vinter begynder, og der stadig ikke kommer fjendehoveder tilbage med budet, får Rannveig nok. Hun sender sin hird derop, med besked på at gøre det klart for Ormr, hvorfor de er der. At han nok kan trænge til en hjælpende hånd, trods sin storhed og sit rygte.

Forstærkninger til lysningen

Bodulf drager afsted med tungt hjerte. Og det er som han har frygtet, da dronningens hilsen overbringes. Ormr er rasende. Hirden er hverken velkommen eller til nogen nytte. Bodulf ser sin død i bersærkerens øjne, indtil hans mænd træder imellem dem. Men kort tid efter rider Bjarke, Atle og en tredjemand på Ormr's bud ned mod bygden, "... for at overbringe dronning Rannveig Orms hilsen og hyldest", som de siger.

Bodulfs hjerte er koldt af frygt, indtil de vender tilbage. Hvis de rørte hende ... Men næste måneds bud kanberette, at de havde ført sig frem og kæftet op, men ikke lagt en finger på nogen. Ormr's blik fanger Bodulfs en morgen. Han smiler, ved hvad Bodulf gik igennem.



Bodulfs had forøges.

Bygden har fået mange historier om lysningen og hvad der foregår i den. Bodulfs mænd er forståeligt bange. Og frygten er begrundet. En nat slår fjenden til, og denne gang er målet bygdens hird. Bodulf mister to mænd under første angreb, tre på det næste. Over månerne skærer fjenden mænd af hans hird, indtil han kun har syv tilbage.

Og stadig vil Rannveig ikke lade ham vende tilbage. Ej heller vil han forlade stedet, mens Ormr er i live.

Hirden

Svartils hird bestod af våbenføre mænd fra omegnen. De var en tro flok, men ikke alle lige kampdygtige. De sidste overlevende er hverken de bedste, eller de værste. Fjenden har plukket med tilfældig klo.

Bodulf er en god leder. Han kan vække hjerterne på sine mænd lidt endnu, men deres vilje er ved at knække.

Moralen er endegyldigt knækket, men alle holdes i skak af dyre eder og Bodulfs vilje.

Frygten for Ormr og hans folk er stor – de er voldsomt erfarne krigere, de har dræbt flere mænd fra bygden uden at blinke, de er bersærkere. Og anført af en gal og mærket mand.

Hirden er endnu tro mod Bodulf og Ottar. De har svoret dyre eder, og eder bryder man ikke. Skammen ved at lade brødrene i stikken ville være forfærdentlig. Og der er også bygdens og hirdens ære at tage hensyn til.

Men de er også mere og mere overbeviste om, at de er oppe mod trolddom og galskab. Mod trolddom hjælper hverken mod eller jern. Galskaben ligger hos Orm. Det er hirdens holdning, at trolddommen har taget hans forstand, og at han bringer den visse død. Man kunne tænke sig, at eder binder mindre i sådanne tilfælde.

Anslag

Sæt scenen: Det er lige efter ligfundet. Rigtig dårlig stemning. Stilhed efter nedslaget. Hvem er hvor? Hvordan ser de ud? Hvilke udtryk? Hvordan reagerede de på ligfundet? Hvad gør de nu? Sæt i værk.

Formålet er at komme i gang, og starte på en dejligt dårlig stemning. Helst puste til de første konflikter. Hvem dræbte Hallbjørn? Fjenden? Men lige midt i lejren? Og hvorfor er



der blod omkring Ormr's soveleje?
(det er ikke så vigtigt hvad der dræbte ham. Fjenden, sandsynligvis)

Drøm + reaktion på drab.

Bodulf drømte meget, men kan intet huske. Dårlig fornemmelse.
Bodulf bliver brat vækket af en sammenbidt bygdmand. Han er forsovet, tung i hovedet, forvirret, vred. Hallbjørn er død. Hans bror er død. Det er ikke rigtigt sunket ind. Når det gør, skal skylden tildeles. Hvis er den, hvis ikke Bodulfs? Det er ham, der holder hilden i lysningen.

Bodulf om de andre

Bersærkerne

Bodulf var fra starten imod hilden. De kom og spillede op og gjorde sig til. De stryger Bodulf mod alle de forkerte hår.
De truer hans domæne.
Bersærkerne er en flok forgylde røvere og mordere. De har kostet bygden mange gode mænd. Uanset at de selv er næsten væk.
Hans chance for at blive til noget, røg med bersærkernes ankomst. Dronningen er vild med Ormr.

Ormr

Bodulfs øjne hviler tit ved Orms brede guldkæder og armringe. Guld. Bygdens guld. Guld, han fik for sin ære og magt. Hvor er de nu, hans evner? Bygden har ikke fået andet end tab, død og smerte for dem.
Bodulf hader Ormr. Ormr skal ikke gå over stregen igen.
Ormr er farlig. Lang mere erfaren, langt stærkere end Bodulf. En kamp ville ikke falde ud til Bodulfs fordel. Bodulf er bange for Ormr, men kan ikke tillade sig at tabe ansigt overfor sin hird eller sin bror.

Har behandlet bygdens folk som skidt. Bodulf er hvidglødende.

Ottar

Den gode bror. Bodulfs støtte. Altid ved Bodulfs side i hans planer.
Skal ikke falde til bersærkerne. Må ikke.
Bodulf tænker på Ottar som trofast og pålidelig. I virkeligheden mener han "nem" og "føjelig". Og det passer ham fint.
Erfaring med kamp. God kriger. Den eneste (og dermed bedste) sårmand.



Atle
qweqwe
Bjarke



Atle

Bersærker.

En ung mand, skægløs og vilter, i sine første to årtier. Stærke underarme, lange hænder. Klare øjne, fast mund. Det lyse hår bundet op i en kort hestehale. Bomstærk.

Atles klæder er beskidte, mudrede og slidte, og ikke af så god kvalitet som han ville have det. Det er længe siden, både de eller han har nydt godt af kvindehænder. Flere lag kofter i tykt uld, smukke men blegede farver. Hans albuer stikker ud af den inderste skjorte. Gode støvler. Mange armringe af godt sølv om underarmene. En tung kæde af sølv om halsen. Over skuldrene bærer han et skind - tegnet på hvad han er.

Atles skind er sølv, gråt og sort. Han har selv jaget, flået, og garvet det. Det tilhørte lederen af ulveflokk.

Væsen

Kamphane

Cocky. Overmodig. Kæk. Altid klar til at forsvare sit og sine. Ingen skal pisse på hans navn eller hans folk. Ærekær.

"Driven"

Eftermælet betyder alt. Han har et mål, og alt andet falmer i dets skær. Søge de største udfordringer. Holde sig til.

Trykkoger

Der skal ske noget. Kan ikke vente længe. Rastløs. Handlingens mand. Den vilde knægt.

Knækket

Angsten brænder under det hele. Bange for sin angst. Bange for ikke slå til.

Ærlig

Hjertet på rette sted. Lyver ikke. Siger sin mening.

Livstråd

Atles tråd er spundet af ære, fremdrift og blindhed.



Atle kan ikke finde sig til rette. Han er for vild. Kommer i problemer. Han er stor i munden og fører sig frem. Folk er bange for ham. Der snakkes om at gøre noget ved problemet. Men hans familie er stor, rig, stærk, udbredt, og beskytter sit sorte får. Der er mange gårde at søge ly på, mange steder at blive vinteren over, mens forfølgerne må vende hjem med tomme hænder. Atle kan ikke røres, og han ved det. Det er fedt. At få hyre på et skib vestover er intet problem. Atle har ophavet, rigdommen og holdningen. Han er en fremragende viking.

Det er mens Atle ligger i viking at han hører om Orms hird. Krigere, hvis ry strækker sig til hver bygd og kongsgård han gæster. Bersærkere. Troldkvinders, trolde, uhyrers, gengangeres og hæres banemænd. Atle ved fra første øjeblik, at han hører til. At han er en af dem. At han må opsøge dem, måle sig mod dem.

Og skæbnen vil at han og Ormr mødes på en slagmark, på hver sin side. Den tørre, varme duft af jord og græs hænger tungt over marken, mens mænd støder sammen i middagsheden. Atle er døden selv. Han råber, ler, pløjer igennem mænd, men hans øjne søger efter Orms fane. Og pludselig står de ansigt til ansigt, Ormr og Atle. Det er nu. Tiden er kommet.

Men Orm har set Atle hundrede gange før. Ung, selvsikker, kæphøj. Han knækker Atle uden at blinke. Træder hen over hans krop uden at se ned, som var Atle en død hund.

Atle ligger tilbage med blod i munden. Kan ikke føle sin ryg, kan ikke bevæge benene. Måske har Orms økse knust noget. Måske bliver han krøbling. Hans fingre famler efter kniven ved bæltet. Måske er det bedre at gøre en ende på det.

Det er dér han ser hende. Ligvælgeren. En tilhyllet kvinde, der langsomt vandrer blandt de faldne i den flimrende hede. Tilsyneladende på må og få. Her og der stopper hun, knæler ned. Lader sine fingre glide kælent gennem blodigt hår. Kærtegner knuste ben og åbne sår. Hver gang hun knæler, er hun tættere på Atle. Så det er sådan fat. Han giver slip. Opgiver at kæmpe. Venter på at hun skal nå frem.

Længe er der intet. Så fornemmer han hendes nærhed. Kulde skyller igennem hans krop. En lugt af kølig, fed lerjord, som de har derhjemme på hans barndomsgård. Brændt metal og under det stanken af frisk blod. Hun står længe ved hans hoved, men knæler ikke ned. Han fryser. Det gør ondt, hans krop ryster. Så er hun væk, og Atle er alene med sine sår.

Panikken flammer gennem hans krop. Hun så ham ikke. Han blev forbigået. Hans navn er ikke stort nok. Han skal dø, og glemmes i De Kolde Haller. Atle stirrer blindt op i den hvidblå sommerhimmel, kæmper for sit liv. Sværger dyre eder. Lover at blote det kæreste han har, hvis bare han må leve. Få mere tid. Så kan han ikke mere.

Da han vågner, er det nat. Duggen har trukket al varme fra hans krop, og sårfeberen har



indtaget den. Men han lever. Han kan sætte sig op. Han kan slæbe sig tilbage til lejren som et såret dyr.

Siden da har jagten efter ære drevet Atle, som en klapper driver kronvildt. Når det er tid, og hun igen vandrer blandt de døde, må og skal hans navn være størst. Og når Kræfterne forlanger deres blot, skal de få det.

At være bersærker

Atle er del af en navnkundig hird. Den har været vidt omkring i sin jagt på ære, guld og udfordringer. Turet fra kongsgård til øde kongsgård, fra slag til slag, fra flåde til flåde. Sjældent har den været en velkommen gæst, når først faren er overstået eller opgaven løst.

Bersærkere er respekterede, så længe de er i en konges tjeneste. Og frygtede, når de render som herreløse hunde over landet og dræber ven som fjende. De er altid på kanten af udstødelse.

Atle og hans brødre har tjent der hvor æren og rigdommen kom nemmest og størst, og ofte har målet helliget midlet. Somme tider har det været inddrivelse af skatter eller straffeekspeditioner. Somme tider straffeangreb på isolerede gårde. Somme tider at hente en vrangvillig datter hjem. Somme tider som de første i slaget, somme tider som bagholdsmænd. Og somme tider som dem, der havde mod og hjerte til lægge de hvileløse døde til hvile eller vride halsen om på en troldkvinde.

De er Den Gamles folk. Et helligt broderskab. Dødens mænd. Dem, der står uden for alle regler. Dem, der kan overskride alle grænser. Hvad meningmand synes, har ingen betydning. Ransmand eller morder, redningsmand eller helt - de handler som det er deres vilje og skæbne at gøre.

Hellig rus. Grænseoverskriderne. Stikker ud af verden. At gå bersærk er at miste forstanden, kontrollen for en kort tid. En bersærker kan ikke mærke smerte, kan ikke stoppe, og angriber blindt ven som fjende. Bersærkergangen stopper af sig selv, og efterlader bersærkeren udmattet, svag og tømt for kræfter i timer derefter.

Da Atle igen finder Ormr, er det på møddingen bag stalden til en kongsgård. Ormr ligger med banesår og venter, men dø vil han ikke gerne. Atles hjælp har sin pris, og således kommer han med i Ormr's hird.

Indvielsen var rough. Ormr gav ikke ved dørene. Atles stolteste dag, hans første virkelige sejr.

Han er blandt de bedste. Når han møder hende igen, vil hans navn stråle så klart, at hun må tage ham med. Intet andet betyder noget.



Fjenden

Det er mens de ligger i tidlig vinterlejr østpå, at rygter om Brennu-Grettir når dem. En ganganger, der får folk levende, og som ingen levende mand kan stå imod. Dagen efter er de på vej mod Svartils hal, mange dages ridt mod nord. Ormr's øjne gløder ved tanken om den kommende kamp.

Ikke alle er lige begejstrede. Nordpå er der ingen penge. Ingen rige småkonger, i hvis haller man kan lade sig varte op og æde sig fed vinteren over. Flere i hirden har svært ved at se fornuften i Ormr's plan, men man holder mund og følger trop.

Der er noget galt hele vejen derop. En dårlig stemning. Ting går galt. Heste brækker benene på lige strækninger. Uheldet følger dem som en herreløs køter i skyggerne. De er ikke velkomne nogen steder.

Svartils hal er knap en høvdings hal. En gammel, ludende bygning med afskallet maling og blege gudestøtter ved døren. Bispisningen bærer mere præg af fattigdom end storhed. Men Svartil fører sig frem, og Ormr lytter villigt. Aflægger ed på alles vegne, at standse fjenden.

De venter i hallen, til fjenden dukker op, som skygger i natten. Særligt tunge mænd i brede kofter, med ansigter lyset ikke vil hvile på. Og Grettir selv, en stor, ludende, grim mand med brændte lemmer og tjavset hår. Hans tænder lyser blegt gennem forrevne kinder.

Mange dør den nat, også Svartil. Men Ormr finder Grettir, og brydes med ham, indtil uhyret må bøje sig. Og med et mægtigt brøl rykker Ormr hans hoved af. Alle i bygden er målløse. Senere, ved sejrsmåltidet, nævner nogen drukkent, at Ormr må være mere end en mand. Bersærkerne lader den passere.

Da festerne rinder ud, er foråret mildt og vejene åbne. Men Ormr bliver i Svartils hal. Holder sig til hans unge enke Rannveig. De ler og hvisker, snakker lavt nætterne igennem. Ingen ved om hvad. Bygdens venlige blikke falmer. Man ser gerne en bersærkers ryg, når hans opgave er løst. Og en mindre frimodig dronning.

Så vender drabene og de natlige rædsler tilbage. Ødegårde angribes. Måske er det dét, Ormr har ventet på, for månen efter er de på jagt efter fjenden gennem tæt skov og i drivende regn. Ormr giver bygden endnu en ed: en gang for alle at for alle at standse uvæsenet. Der er knurren blandt hans folk, men man følger ham uden tøven.

Men fjenden spiller kispus med dem. Flygter, uden at ville give kamp, længere og længere mod nord. Det er tidligt efterår, da de når lysningen første gang. Den ligger bred og åben, med sølverne græs som kvindehår henover tuerne. Ormr forlanger, at de slår lejr for



natten. Fuglene er tavse. Eller væk. Senere finder de døde egern mellem træernes rødder.

Og om natten kommer fjenden endelig. Der er desperate kampe i mørket, forvirring og en rædsel, få har kendt før. I morgenlyset er mange døde. Ormr's ansigt er sort af vrede. Han sværger hævn. Sværger at blive her, til fjenden er udryddet.

Atle er optændt af raseri og kampiver. Hans hænder ryster. Hans krop dirrer. Hans kæber er låst. Det sortner for hans øjne. For første gang kommer den største af bersærkernes galskab til Atle, og den bliver ved. Nogle dage husker han intet fra. Men fjenden kommer ikke, når han er klar. Den kommer i mørket, når vagtpostens øjne glider i. Når ingen holder øje. Når man har givet op på at vente. Til sidst kollapser Atle i bersærkerens udmattede søvn og ligger som død i dage. Da han vågner, er vinterens regn over dem.

Og sådan fortsætter det i tre vintre. Mænd dør. Ikke i åben kamp, men i pludselige overraskelsangreb, snigmord og ulykker. De ryger i huller og flækker benene. De fryser ihjel om natten, selvom bålet brænder så huden syder. De forsvinder i skoven. De findes døde med afrevne lemmer i daggryet. De hænger spiddede fra træer. De bliver kvalt. De bliver ramt af våben bagfra, og sårene kan ikke hele. Fjenden er skygger og rædsel.

Som tiden går, er der flere og flere skænderier. Dårlig stemning. Undertrykt vrede. Bersærkere er bygget til at blive udløst, ikke til at vente. De er første linje, ikke skyttegravskrigere. Alle går alle på nerverne, og disciplinen strammes til det uudholdelige for at undgå interne drab. Lejren er en trykkoger. Men Ormr vil ikke give op.

Og så ankommer bygdens hird. "Forstærkninger", lyder Rannveigs bud. Det er en åben fornærmelse, en påmindelse om Ormr's løfte, og han kan ikke sende dem tilbage. Allerede timen efter, er der dybe kløfter mellem bersærkere og hird i lejren.

Om situationen

De fire vintre i lysningen har taget de fleste af hans fæller, hans familie. Det ville ikke være så slemt, hvis de var faldet i ærlig kamp. Men de døde i mudderet, i en fælde, og ikke på grund af noget, de havde gjort eller ikke gjort. De blev jaget og slagtet, som man jager harer eller uvorne trælle. De døde ikke som mænd.

Atle hader fjenden. Hader den af hele sit unge hjerte. Hader måden, den kæmper på. Hader, måden den dræber på. Hader, at Ormr holder dem her. Hader, at han ikke kan handle, ikke kan bevæge sig. Hader den rå ydmygelse, der møder ham hver morgen. Hader nærer bersærkerens galskab, og galskaben er svær at styre. Svær at holde fra frænder. Hvis den bryder ud.

Atle er ved at slides i stykker over at sidde med hænderne i skødet, og miste våbenbrødre



til skyggerne. Der skal ske noget. Det skal være slut med stilstand, og med at vente. Stilstand er lig døden, den forkerte død. Atles søger febrilsk efter en vej ud, som en ræv med et betændt ben i fælden.

Anslag

Atle drømmer. Det er timen mellem nat og daggry, hvor regnen er værst og kroppen koldest. Vandet lapper mod hans kind, siver ind i hans næsebor, fylder hans mund. Fylder hans lunger til det render ud igen. Trækker blidt i hans hår, der spredtes omkring ham som fint tang eller søgræs. Hans hoved vugger langsomt med strømmen.

Han ligger i kanten af elven nord for lysningen, med hovedet under vand. Kan ikke røre sig. Atles krop fyldes af frygt. Rædslen tordner gennem hans årer. Han må hoste, vil gerne trække vejret. Skal rejse sig op, inden det er for sent. Han er ved at drukne. Han er døende. Kan ikke forstå, hvordan det skulle ske. Hvordan han er endt her.

Så griber en stærk hånd fat om hans nakke, og et øjeblik skyller lettelsen gennem hans krop. Hjælpen er kommet. Men hånden trykker ham ned mod bunden, får hans tænder til skure mod gruset dernede. Vandet synger i hans ører, strømmer ind og ud af hans gabende mund. Trykker mod hans sprukne øjne.

Han ved ikke, hvor længe han ligger der, før hun kommer. Hendes fødder er knortede og brune, som hos en træl. Han kan se hendes mund, hendes blege øjne, hendes fine bryn. Hun knæler ved siden af ham, rækker blidt ned, løfter hans hoved fri af vandet. Hendes hår er lyse strømme der slår frem og tilbage i overfladen af strømmen. Han kan ikke røre sig, kan ikke ytre et ord. Men det er ikke længere vigtigt. Hun er kommet efter ham.

"Her ligger en træl. En druknet træl. Et umælede dyr. " Hendes stemme skærer i hans ører. Han må sige noget. Fortælle hvem han er. Sige sit navn. Men det er for sent. Hans hoved glider tilbage i strømmen, slår leddeløst mod bunden, da hun brat rejser sig op. Hendes øjne stirrer ned på ham. Ser ham ikke længere. Hans syn brister og glemslen skyller gennem hans krop.

Atle vågner, ruller rundt, hoster længe og voldsomt ned i sine skind, så hans lunger brænder. Tårerne kommer uventet og skamfuldt. Han har set sin død. Han vil dø som de andre, en ensom og ussel død, en død i ly af mørket. Han vil dø som en træl, fordi han har siddet i et mudderhul i fire vintre, og ladet sig fange.

Da Atle løfter hovedet igen, ser han den blodige bylt på den anden side af bålet. Som er slukket. Det må aldrig være slukket. Atle vælter på benene, flår sit sværd ud af skindet han bruger som pude. Stirrer forvildet rundt.



Folk står et stykke væk, omkring Ormr og Bodulf. Begge har hånden på sværdfæstet. De er næppe mere end en armslængde fra hinanden. Ottar står lige bag sin bror med knyttede hænder. Hirten hænger i en tøvende halv kreds udenom. Det er skidt.

Ormr står som en støtte, men allerede på afstand kan Atle se galskaben, der bølger under hans hud. Hvis den bryder ud, er Bodulf død. Atle løber på tunge ben, som om drømmen har ædt viljen fra hans krop.

Atle stiller sig med skrævende ben bag Ormr. Ottars blik borer sig ind i Atles. Hvis Bodulf dør, mister de en god mand. Og døden vil ikke standse der. Hans hird vil hævne ham, og dø i forsøget. Og Ottar med. Atle ved det godt. Han må standse Ormr.

Bjarke dukker op i Atles synsfelt. Han er askegrå i ansigtet, og sveden perler på hans ansigt selvom morgenen er kold. "Så hans død betyder intet for dig," spytter Bodulf. Ormr tager ingen notits af Bodulfs nid. Men hans kæbemuskler dirrer mere og mere.

Atle om de andre

Hirten

Hirten kom da denne vinter startede, som forstærkninger. Anført af Bodulf og Ottar. Det gik skidt lige fra starten. Ormr gjorde det klart, at de hverken var velkomne eller ønskede. Spurgte til, om Rannveig tvivlede så meget på hans evner, at hun måtte sende ham folk? Orms opførsel var skammelig, men forståelig. Rannveig var den første til at bryde god skik, mener Atle.

Kort tid efter red Bjarke, Oddvar og Atle så på Ormr's bud derned for at sætte sig i respekt. De skulle føre sig frem, dække over hvordan det stod til, og vigtigst lade Rannveig vide, hvor stor pris Ormr satte på hendes hjælp. Bygdens fjendtlige øjne og kolde ansigter red med dem tilbage i tasmørket. Atle skammede sig mærkværdigt. Turen gennem skovene var forfærdentlig. Skygger red med dem i mørket. Øjne vågede.

Atle ved, at mytteri bobler.

Go-between mellem bersærkere og hird, primært gennem Ottar.

Atle ved, at hirten hader dem. At de lige akkurat tolererer ham, fordi han har opført sig ordentligt.

Ormr

Atle genser Ormr på møddingen bag en høvdings hal. Ormr er døende. Atle slår til, griber



muligheden. Ser Kræfternes hånd i situationen. Hans pris for at hjælpe Ormr tilbage til livet er, at blive optaget blandt hans bersærkere. Ormr er amused, slår til. Måske var han bare desperat.

Atles egentlige far og forbillede. En stor mand. En mand mærket af Kræfterne. En mand, der går en stor skæbne i møde. Atle er stolt af at være en del af hans følge.

Men Ormr har behandlet bygdens folk som skidt. Terror regime. Det er ikke ret.

Men tvivlen spirer dybt i Atles sind. Er Ormr blind for hvad der foregår? Hvad nu hvis lysningen ikke bringer en stor skæbne? Hvad hvis det er en fejltagelse, at de er her? Det føles forkert. Er Orms overbevisning stædighed? I så fald har den kostet mange gode mænd livet.

Bjarke

Ormr's højre hånd.

Gammel. Ved at gå op i sømmene. Hans tid kommer snart - Atle ved det instinktivt.

Hård. En god mand at have ved sin side. Dygtigt. Brutal, når han vil det.

Bodulf

Lederen af hirdens bygd, Ottars bror. En ærekær mand. En mand med nosser. Atle er imponeret over, hvor meget Bodulf tør sætte sig op imod Ormr. Men også en dum mand. En mand, der gør det besværligt for sig selv. Atle regner ham ikke for en ligemand eller en trussel.

En god leder for hirden. En stærk leder. Han gør det OK. Atle synes, Bodulf burde give op og vende hjem. Ingen ønsker ham eller hans hird i lysningen. De hjælper ikke på noget, og det var en fornærmelse at sende dem.

Ottar

Ottar står i skyggen af Bodulf. Det er tydeligt. Han burde rive sig løs.

Bodulfs yngre broder.

Næstkommanderende i hirden

Ikke ueffen til at slå. Måske bedre end Bodulf.

Atle vil gerne, at Ottar drager med videre, når det er. "Du har det i dig. "

Har anbefalet Ottar til Ormr

Sårmand og kok.



Ormr

Bersærkernes leder. En høj, rank, mager mand med mere end fire årtier under bæltet. Ormr er ofte blevet beskyldt for at være østfra, for sit glatte, sorte hår og fine skæg. Han har lange hænder, senede arme, stærke negle. Hans øjne er mørke, næsen har været brækket mange gange. En prægtig lindorm slynger sig fra håndled til håndled hen over hans arme og ryg.

Orms klæder afspejler hans status, og selv i den mudrede lysning bærer han dem. Pels, mange kofter i tyndt uld og skrappe farver, tunge kæder, bæltespænder og mange påsyede brikker af guld. Hans bukser er østfra, store vide bundter af tyndt klæde samlet sammen under knæet. Alt er mudret, slidt, fugtigt.

Over ryggen bærer Ormr et ulveskind - tegnet på, hvad han er. Det er sært og spættet, men holder bedre stand mod fugten end hans tøj.

Livstråd

Orms livstråd er spundet af storhed, hovmod og undergang.

Ormr husker intet, før han er fjorten. Han kommer til sig selv i en brandtomt. Det er bagende solskin. De forkullede spær stinker surt og tjæret af sod. Hans hænder er blodige. Han er nøgen. De døde, hvis der er nogen, er intetsteds at se. Lidt derfra sidder en kvinde på en stor sten, hyllet i et spættet skind. Hun er ung, tynd, har støvede og knortede fødder som en træ. Håret strømmer tyndt og glat over hendes skuldre. Hun stirrer ned i jorden.

Ormr skræver derover, står længe foran hende uden at kere sig om sin nøgenhed. Da hun ser op, må han sætte sig; hans knæ giver efter. Hendes ansigt er en længe død kvindes, øjnene mælkeblinde, læberne væk. Duften af råddenskab og blodigt metal hænger tungt i luften.

"Du kan ikke huske dit navn. Du kommer intetsteds fra." Hendes stemme er tung, skurrende, men ikke ubehagelig. Han opdager, at det er rart at lytte. At sidde på knæ i solen. At lade sin ryg varme og blodet tørre. At lægge ansigtet i hendes skød. Lukke øjnene.

"Dit navn er Ormr, og du har intet hjem. Men din skæbne er stor. Som du sidder nu, lå du sidst, da jeg tog dig fra den høj, din mor efterlod dig på, og svøbte dig i skind. Jeg har valgt dig. Jeg har knæsat dig. Du er min."



Da Ormr vågner igen, står solen lavt på himlen. Han ligger på jorden med knæene trukket op. Det spættede skind er lagt over ham. Af kvinden er der intet spor.

Ormr drager i viking, og ender hos en skidt besætning. De prøver at tørre skylden for deres dårlige togt af på ham, den sære knægt. En morgen, før solen står op, går de for langt. Ormr's galskab er så hård, at hans tænder flækker. Han dræber fuldvoksne mænd med de bare hænder. Han er bersærker.

Ormr har ikke hjemme nogen steder. Ved ikke hvor han kommer fra. Kender kun sin skæbne. Han vandrer fra tjeneste til tjeneste. Dræber, voldtager, brænder, plyndrer hvor han kan komme til det. Det falder altid ud til hans fordel. Bliver til gode historier. Hans ry vokser. Hans navn tager form, løber i forvejen.

Ormr lærer smagen af ære og berømmelse at kende. Samler sig en hird. Kan ikke leve uden æren. Jager den, indtil der ikke er andet. Han brækker sit sværd fra en død konges hænder. Det er forbandet. Ormr er ligeglad. Han udfordrer gengangeren, og brydes til morgengry. Sværdet bliver hans trofæ. Endnu en ring til hans ære. Hans ære skal vokse, mens pladsen ved siden af Den Gamle selv ryddes og gøres klar. Han ved, hvem han er valgt af, hvem kvinden er.

Måske har Ormr har stirret sig blind på den plads.

Væsen

Barsk

Det, der er nødvendigt, må gøres.

Skæbnedreven

Ser Den Gamles hånd i alt.

Beregnende

Alt kan bruges.

Loyal

Overfor sine mænd.

Ærekær

Aldrig tabe ansigt. Altid holde sin ære højt.



Bersærkerne (Ormr's folk)

Hirden er folk, han har samlet sammen over årene. Det er folk, der øger hans ry. Hårde, barske mænd som han selv. Mænd, der følger ham i tykt og tyndt. Som ikke siger nej, som ikke stiller spørgsmål. Mænd, han følte var en del af hans tråd.

Ormr's hird har turet fra kongsgård til øde kongsgård, fra slag til slag, fra flåde til flåde, og har sjældent været en velkommen gæst, når først faren var overstået eller opgaven løst.

De har tjent der, hvor æren og rigdommen kom nemmest og størst, og ofte har målet helliget midlet. Somme tider har det været inddrivelse af skatter, somme tider straffeekspeditioner. Somme tider hævnangreb på isolerede gårde. Somme tider at hente en vrangvillig datter hjem. Somme tider som de første i slaget, somme tider som bagholdsmænd. Og somme tider som dem, der havde mod og hjerte til lægge de hvileløse døde til hvile eller vride halsen om på en troldkvinde. Bersærkerne har prøvet lidt af hvert, og set mere end de fleste.

De er Den Gamles folk. Et helligt broderskab. Dødens mænd. Dem, der står uden for alle regler. Dem, der kan overskride alle grænser. Hvad meningmand synes, har ingen betydning. Ransmand eller morder, redningsmand eller helt - de handler som det er deres vilje og skæbne at gøre.

Fjenden

Det er mens de ligger i tidlig vinterlejr østpå, at rygter om Brennu-Grettir når dem. En ganganger, der får folk levende, og som ingen levende mand kan stå imod. Dagen efter er de på vej mod Svartils hal, mange dages ridt mod nord. Ormr's øjne gløder ved tanken om den kommende kamp. Han er ingen mand. Han er Ormr.

Der er noget galt hele vejen derop. En dårlig stemning. Ting går galt. Heste brækker benene på lige strækninger. Uheldet følger dem som en herreløs køter i skyggerne. De er ikke velkomne nogen steder. Mændene mugger. Men Ormr holder fast ved sin beslutning, og det bliver som han siger.

Svartils hal er knap en høvdings hal. En gammel, ludende bygning med afskallet maling og blege gudestøtter ved døren. Bispisningen bærer mere præg af fattigdom end storhed. Men Svartil fører sig frem, og Ormr lytter villigt. Aflægger ed på alles vegne, at standse fjenden.

De venter i hallen, til fjenden dukker op, som skygger i natten. Sært tunge mænd i brede kofter, med ansigter lyset ikke vil hvile på. Og Grettir selv, en stor, ludende, grim mand med brændte lemmer og tjavset hår. Hans tænder lyser blegt gennem forrevne kinder.



Mange dør den nat, også Svartil. Men Ormr finder Grettir, og brydes med ham, indtil uhyret må bøje sig. Og med et mægtigt brøl rykker Ormr hans hoved af.

Da festerne dør ud, vokser rastløsheden i Ormr's folk. Foråret er allerede kommet, vejene ligger åbne. Han kan se det, men vil ikke forlade Svartils hal. Der er noget i vinden. Noget i hans knogler. En indre uro, der siger ham, at Den Gamle ikke har sat sin brik endnu.

Rannveig er ung, meget ung. Måske ikke mere end et par år forbi sine første blødninger. Ung, og enke. Og frimodig er hun. Og hun gør, hvad hun kan for at kræse om hans mænd. Og om Ormr. Tilbuddet om hendes seng ligger usagt mellem dem. Ormr siger intet. Han har set hendes slags før. Kender deres bid.

Men Ormr bliver i Svartils hal. Holder sig til hans unge enke Rannveig. De ler og hvisker, snakker lavt nætterne igennem. Ingen ved om hvad. Bygdens venlige blikke falmer. Man ser gerne en bersærkers ryg, når hans opgave er løst. Og en mindre frimodig dronning

Så vender drabene og de natlige rædsler tilbage. Ødegårde angribes. Fjenden er ikke standset. Orm slår sig ved tanken. Men der er ikke andet at gøre, end at aflægge eden igen, denne gang foran Rannveig. At standse fjenden. For evigt. Månen efter er de på jagt efter fjenden gennem tæt skov og i drivende regn.

Men fjenden spiller kispus med dem. Flygter, uden at ville give kamp, længere og længere mod nord. Det er sent efterår, da de når lysningen første gang. Fuglene er tavse. Eller væk. Senere finder de døde egern mellem træernes rødder. Ormr insisterer, at de slår lejre for natten. Der er noget i vinden. Brikken rører brættet.

Og om natten kommer fjenden endelig. Der er desperate kampe i mørket, forvirring og en rædsel, få har kendt før. I morgenlyset er mange døde. Ormr's ansigt er sort af vrede. Han sværger hævn. Sværger at blive her, til fjenden er udryddet.

Og sådan fortsætter det i tre vintre. Mænd dør. Ikke i åben kamp, men i pludselige overraskelsesangreb, snigmord og ulykker. De ryger i huller og flækker benene. De fryser ihjel om natten, selvom bålet brænder så huden syder. De forsvinder i skoven. De findes døde med afrevne lemmer i daggryet. De hænger spiddede fra træer. De bliver kvalt. De bliver ramt af våben bagfra, og sårene kan ikke hele. Fjenden er skygger og rædsel.

Som tiden går, er der flere og flere skænderier. Dårlig stemning. Undertrykt vrede. Bersærkere er bygget til at blive udløst, ikke til at vente. De er første linje, ikke skyttegravskrigere. Alle går alle på nerverne, og disciplinen strammes til det uudholdelige for at undgå interne drab. Lejren er en trykkoger. Men Ormr vil ikke give op. Han holder eden. Han spiller spillet.

Og så ankommer bygdens hird. "Forstærkninger", lyder Rannveigs bud. Det er en åben



fornærmelse, en påmindelse om Ormr's løfte, og han kan ikke sende dem tilbage. Allerede timen efter, er der dybe kløfter mellem bersærkere og hird i lejren.

Situationen

Det er den fjerde vinter i lysningen. De tre foregående har kostet stort set hele hirden livet. Den er knækket. Næsten alle er døde. Det er slut. Men Ormr er ikke den, der indrømmer en fejl. Han vil have sin kamp, koste hvad det vil. Og han vender ikke tilbage til bygden uden at have holdt sin ed.

Ormr holder tal med sine døde. Trøste frøs ihjel. Ingen ved hvorfor, men bålet var slukket. Lingorm blev fundet i slugten, med askegråt ansigt vendt mod jorden. Stiv som et bræt. Oddvar havde sårsyge. Han skreg i dagevis, indtil Ormr afsluttede det. Ófriðr døde i kramper en morgen. Snorre blev fundet med overskåren hals efter en træfning. Dræbt som en simpel træ. Sotí blev fundet i bækken, sønderrevet. Ulfarr røg i en rævegrav og brækkede begge ben. Han døde af sårsyge næste dag, uforklarligt hurtigt. Vígbjörn hang spiddet fra et træ efter et natligt angreb. Arnulf blev fundet skambidt og sønderflået, som af vilde dyr. Asmund lå stille i sine soveskind en morgen - ingen ved hvad der dræbte ham. Hans tunge var sortlilla mellem hans sprukne læber.

Ormr forstår ikke, hvad fjenden vil. Han har anråbt den. Brølet af den. Han har stået ved skovens kant og skreget som et vildt dyr, sulten efter kampen. Men den kommer ikke. Den tager hans mænd, og tager deres skæbne fra dem. Ormr prøver at regne den ud. Hvad er det, Den Gamle vil? Hvad spiller han efter? Hvad er det næste træk?

Hirden fra bygden og deres tilstedeværelse er et anslag mod Ormr's ære. Hvad bilder de sig ind? Tror hun ikke, den lille tæve at han kan fuldføre hvad han lovede? Tror hun, at hun kan spille spil med ham? Han, som har rejst længere end hun har levet?

Anslag

Ormr drømmer. Han sidder på en gravhøj. Bål flammer nært og fjernt. Nattevinden er lun mod hans kinder. Det er sommer, men Ormr fryser alligevel. Mellem hans fødder ligger blanke, sorte sten. Han er nøgen, har ulveskindet viklet om sig.

"Ormr" Han vender sig langsomt. Ingen. "Ormr." Han vender sig igen, til den anden side. Intet igen. "Ormr." Hun står foran ham, alt for tæt på. Lugter af dyreblood. Harskt fedt. Røg. Urter. Hår glider som stille strømme af vand ned over hendes skuldre. Hun knæler ned foran ham, lægger armene på hans hofter. Vender sit døde ansigt mod hans. "Du skal gå til højen i mørke. Du skal kalde på dem." Ormr vælter langsomt baglæns, lander tungt på ryggen. Kan ikke rejse sig. Kan ikke tale. Tungen er tyk og hævet i hans mund, som efter



et slag.

Hun kravler op mellem hans ben. Blotter blanke, tynde tænder. Kryber tungt sammen på hans bryst. Stjernerne over dem hænger som frosne splinter i mørket. "Du skal bringe dine frænder. Frænder." Det sidste R ruller på hendes tunge som sten i en bæk. "Du skal blote en mand. Du skal væde jorden med hans blod. Så kommer de til dig. "

"Ormr. Afslut. Ikke mere. Ikke vente. " Ormr mærker kulden sive gennem hendes benede knæskaller. Smiler, da hun bøjer sig langsomt ned over ham, dækker hans ansigt i strømme af tyndt, fedtet sølv. Åbner villigt munden for hendes tunge, hendes dybe kys. "Hans navn er Seithrlavig. Ormr. Byd ham mandeblood at drikke, og han kommer. Bække, floder af blod."

Ormr vågner, som en druknet mand kæmper sig ind på bredden. Han er drænet, tung, gennemblødt af sved trods den bidende morgenkulde. Seithrlavig. Navnet ruller uvant på hans tunge. Seithrlavig. Han besidder navnet, navnet på Brennu-Grettirs folk. Det navn, der kan få dem til at komme. Til den sidste kamp.

Ormr ruller tungt om på siden med lukkede øjne. Sværdet i sin skede trykker mod hans ribben. Seithrlavig. Endelig. Så rammer stanken af frisk blod og indvolde hans næsebor. Ormr ruller rundt i én bevægelse, kommer tungt på benene. Et stykke derfra ligger en bylt i mudderet. Det er Hallfred, Bodulfs og Ottars bror, og han er død. Flået, som af et vildt dyr. Mudderet ved Ormr's leje er sort af blod, men der er ikke et stænk på hans tøj eller skind.

Det næste sker hurtigt. Bodulf står pludselig foran ham. Slår ud. Ormr undviger instinktivt, griber Bodulfs arm hårdt. Den anden rykker sig fri. En strøm af ord står ud af hans forvredne mund. "Er det fordi du vil af med hilden? Er det? Lod du fjenden vandre ind i lejren? Gjorde du?"

Ormr bliver stående. Han er rolig. En åre dunker i hans tinding, hurtigere og hurtigere. I hans sind synker vandet i en brønd. Når vandet når bunden, og brønden tørrer ud, kommer hans galskab. Så kan intet hjælpe Bodulf. Ottars forsovede ansigt dukker frem bag Bodulfs skulder. Han kan mærke sine egne folk bag sig. Det er godt.

"Så hans død betyder intet for dig," spyttter Bodulf. Ormr rører ikke en muskel. Vandet synker. Blodet pumper i hans krop. Den første strime af sort flimrer i hans synsfelt. Hilden står i en halv kreds bag Bodulf. Han kan føle dem, føle deres angst, føle deres usikkerhed. Lugte den. Smage den.

Hvis nogen skal blotes for at hidkalde Seithrlavig, hvem skal det så være? Nogen med ære? Nogen, der fortjener at dø? Nogen, der er nemme at tage? Den bedste? Den



ringeste?

Ormr om de andre

Hirden

Værktøjer. Ligegyldige brikker. Mindre mænd.
Bygdens folk er en daglig fornærmelse. Sadlet med middelmådighed.

Kort tid efter red Bjarke, Oddvar og Atle så på Ormr's bud derned for at sætte sig i respekt. De skulle føre sig frem, dække over hvordan det stod til, og vigtigst lade Rannveig vide, hvor stor pris Ormr satte på hendes hjælp. Mændene var mutte og indelukkede da de vendte tilbage, men Ormr var tilfreds.

Ormr har behandlet bygdens hird som skidt. Han har sat sin vilje igennem ved brutalitet, vold og hårde ord. Han har hersket ved skræk. Han har villet sætte dem en angst i livet. Han ønsker, at de skal give op og vende hjem. Han gør hvad han kan, for at gøre deres tilstedeværelse uudholdelig. Men de bliver.

Ormr ved, at det er Bodulfs ord og vilje, der holder hirden fast. Ellers var de rendt for længe siden med halen mellem benene.

Bjarke

Bjarke var en tyv, en morder, en ransmand, en skidt fyr da han rendte på Ormr. Han huserede på Voelfar hede ved tinget, hvor han terroriserede de lokale bønder som professionel holmgangsmand. Ormr tog på sig at standse Bjarke en gang for alle. Men da Bjarke lå blødende på jorden med brudt skjold og knækket klinge, standsede Ormr. I et glimt så han sig selv ligge i Bjarkes sted. Døende. Og Bjarke stod ved hans side, med bøjet hoved. Ormr anede Den Gamles Hånd i sagen, og tog Bjarke med sig i stedet for at fuldføre sin opgave.

Bjarke gik længe uden noget formelt optagelsesrite, og alligevel behandlede Ormr ham som sin højre hånd, sin rådgiver. Det skabte splid og nid, som Bjarke måtte klare på egen hånd, for Ormr ville se, hvad han var gjort af. Og Bjarke holdt sin plads, så en aften, mens de lå i lejr ud for en kyst og ventede på at angribe ved daggry, samlede Ormr sin hird og gav Bjarke hans skind.

Bjarke er bundet til Ormr's skæbne. Han skal være der, når Ormr dør. Hvorfor, eller hvad han har at gøre der, ved Ormr endnu ikke. Det er svært at lure Den Gamle.



For et par dage siden havde Ormr og Bjarke et voldsomt skænderi. Bjarke vil, at Ormr giver op og vender lysningen og hele den rådne opgave ryggen. Ormr anklagede ham for at være svag, bange, en dreng i en mands krop. Siden har tavsheden ligget tungt mellem dem. Det smerter Ormr, at hans højre hånd stoler så lidt på hans handlinger.

Atle

Knækkede ryggen på Atle i et slag. En ung hund. En kampsyg køter. Imponerende at han overlevede.

Ormr på møddingen. Imponerende stædighed og frækhed.

Da Atle igen finder Ormr, er det på møddingen bag stalden til en kongsgård. Ormr ligger med banesår og venter, men dø vil han ikke gerne. Atles hjælp har sin pris, og således kommer han med i Ormr's hird.

Ung. Brushoved. Den søn, Ormr aldrig får. Ormr kan spejle sig i hans ungdom og skæbne.

Bodulf

Leder af bygdens hird. Ottars ældre broder.

Egnshelten. Bonderøven. Ormr har set mange mænd som Bodulf. Forsmåede, sultne mænd med ambitioner og grådige øjne, der holder til i egnens kongsgård for at skrabe smuler af ære og indflydelse til sig. Bange for at miste sin surt tjente plads i dronningens seng.

Han har intet. Når Ormr drager videre med tungt guld om halsen, sidder Bodulf stadig tilbage med en halv balle i dronningens seng. Han vil aldrig komme videre. Ormr har ryddet op efter mange mænd som Bodulf.

Ormr sked på Bodulf den første nat i Svartils hal. Det er sådan Ormr håndterer egnshelte. Så har man hinanden på det rene. Og så kan man også se, hvordan de reagerer. Bodulf er en tam lænkehund. Han gør, men bider ikke.

Fjendskabet mellem Ormr og Bodulf er vokset gennem vintrene. Bodulf er besværlig og en torn i siden. Han kender ikke sin plads. Han spiller op.

Ormr knækkede gerne nakken på Bodulfs ære uden et øjebliks betænkning, men hensynet til Ottar kan vægte hans hånd.

Ottar

Bodulfs nikkedukke-bror. Ormr har set typen før. Men der er noget i ham. Noget, under stanken af bygd og mælketænder. Han kunne godt blive til noget, hvis man tog ham på



den rigtige måde.

Ormr ved, at Atle gerne så Ottar optaget blandt bersærkerne. Men så må man jo se, om han er gjort af det rette stof. Om han vil det - nok. Og hvor hans tro ligger.



Bjarke

Orms højre hånd og fortrolige. En skaldet, tung mand med mere end fire årtier under bæltet. Den dårlige kost har tæret på hans vægt. Vejrbidt hud, stikkende øjne, fremskudt kæbe, barkedede næver, ragede kinder. Når han lytter, er det med armene over kors eller i siden og furet pande.

Bjarkes klæder bærer præg af rigdom og ligegyldighed. Røde, grønne, blå farver, fine uldstoffer, pelskanter. Men de er mudrede, slidte, hullede, og hans støvlelæder er flækket og bullent. Draperet over skuldrene bærer han et ulveskind - tegnet på hvad han er.

Bjarkes skind er gammelt, tottet, sort af ælde og mug. Han går ingen steder foruden.

Skæbnetråd

Træt af det hele. Af ære, af løfter, af mudder, af kamp, af manglen på samme, af håb. Bjarke bekymrer sig. Hans knogler er gamle. Alderen trykker.

Hvis han dør, hvor står han så? Hans navn står ikke klart. Hvor stor er hans ære?

Bjarke kender ikke andet end hirdens arbejde. Ham har intet at vende tilbage til.

Bjarke har prøvet at slå sig ned. Det gik forfærdentligt galt. En gang bersærker, altid fremmed.

Atgeir. Forfærdentligt spyd.

Orms mand.

Har været professionel holmgangsmand. Udenfor hirden er han en ransmand, voldsmand, morder, et svin. Indenfor er han en helt.

Bjarke drikker.

Han er jaded. Han har svært ved at tage noget til hjerte efterhånden. Han har set alt.

Prøvet alt. Gjort alt.

Bjarke kender ikke andet end hirdens arbejde. Han har intet at vende tilbage til. Han har prøvet at slå sig ned. Det gik forfærdentligt galt. En gang bersærker, altid fremmed.

Hvorfor drikker Bjarke?

Væsen

Tyndslidt

Gjort alt, set alt. Træt.

Tvivler

Tager ikke meget for gode varer. Ville gerne være tro. Ville gerne høre til. Ville



gerne stole på folk.

Hårdt hjerte

Brutal. Men hans hjerte er der. Det er klemmt. Det kommer altid i sidste række.

Sejlivet

Tålmodig, udholdende. Giver ikke op

Jævn

Rigdom og det gode liv trækker mere end ære og gloriøs død.

Det stille vand

Holder kortene tæt til kroppen. Det stille vand. Holder sine ord for sig selv. Hvad sagde jeg.

Skarpe øjne

Han kan se mange ting, som vil komme, eller som de er.

Bersærkerne

Bjarke var en tyv, en morder, en ransmand, en skidt fyr da han rendte på Ormr. Han forstod tidligt styrken i at kunne gå bersærk. Hvilken magt man kan have over folk, hvis man bruger volden klogt, hvis man er så forfærdentlig, at alt andet er bedre end at slås med en. Han huserede længe på Voelfar hede ved tinget, hvor han terroriserede de lokale bønder som professionel holmgangsmand.

Ormr tog på sig at tage Bjarke ned. Men da Bjarke lå blødende på jorden med brudt skjold og knækket klinge, ville Ormr alligevel ikke have hans liv. Han tog i stedet Bjarke til sig, ind i sin hird. Der gik lang tid, før Bjarke vidste hvorfor. "Bjarke er knyttet til min skæbne. Sådan bliver det. Han er med os." Ormr havde et syn den dag, forklarede han. Han og Bjarke er forbundet. De deler skæbne. Hvor Orm skal falde, skal Bjarke være tilstede. Bjarke vidste længe ikke, hvad han skulle stille op med dét. Så han fulgte med.

Bjarke gik længe uden noget formelt optagelsesrite. Det var en sær situation. I Ormr's hird er alle lige - og så alligevel ikke. Ormr behandlede ham uden videre forklaring som noget særligt fra starten. Som sin højre hånd, sin rådgiver. Det skabte splid og nid, som Bjarke måtte tage sig af. Ormr hjalp ham aldrig i de slagsmål, der opstod. Bjarke lærte at klare sig. Bjarke er hård i filten.

I længden var Bjarke bare mere sejlivet og mere tålmodig end alle andre. Han holdt sin plads. Og en aften, mens de lå i lejr ud for en kyst og ventede på at angribe ved dag gry, samlede Ormr sin hird og stak Bjarke et skind. Det er længe siden. Bjarke kan ikke engang



huske, om de tabte eller vandt den dag.

Hirden var et godt sted. Han fik respekt. Guld om halsen og på armene. Mad i maven. Fik fred til at være noget andet. Fik respekt, oven i ærefrygten.

Fjenden

Det er mens de ligger i tidlig vinterlejr østpå, at rygter om Brennu-Grettir når dem. En genganger, der får folk levende, og som ingen levende mand kan stå imod. Dagen efter er de på vej mod Svartils hal, mange dages ridt mod nord. Ormr's øjne gløder ved tanken om den kommende kamp.

Ikke alle er lige begejstrede. Nordpå er der ingen penge. Ingen rige småkonger, i hvis haller man kan lade sig varte op og æde sig fed vinteren over. Flere i hirden har svært ved at se fornuften i Ormr's plan, men man holder mund og følger trop.

Der er noget galt hele vejen derop. En dårlig stemning. Ting går galt. Heste brækker benene på lige strækninger. Uheldet følger dem som en herreløs køter i skyggerne. De er ikke velkomne nogen steder.

Svartils hal er knap en høvdings hal. En gammel, ludende bygning med afskallet maling og blege gudestøtter ved døren. Besisningen bærer mere præg af fattigdom end storhed. Men Svartil fører sig frem, og Ormr lytter villigt. Aflægger ed på alles vegne, at standse fjenden.

De venter i hallen, til fjenden dukker op, som skygger i natten. Sært tunge mænd i brede kofter, med ansigter lyset ikke vil hvile på. Og Grettir selv, en stor, ludende, grim mand med brændte lemmer og tjavset hår. Hans tænder lyser blegt gennem forrevne kinder.

Mange dør den nat, også Svartil. Men Ormr finder Grettir, og brydes med ham, indtil uhyret må bøje sig. Og med et mægtigt brøl rykker Ormr hans hoved af. Alle i bygden er målløse. Senere, ved sejrsfesten, nævner nogen drukkent, at Ormr må være mere end en mand. Bersærkerne lader den passere.

Da festerne rinder ud, er foråret mildt og vejene åbne. Men Ormr bliver i Svartils hal. Holder sig til hans unge enke Rannveig. De ler og hvisker, snakker lavt nætterne igennem. Ingen ved om hvad. Bygdens venlige blikke falmer. Man ser gerne en bersærkers ryg, når hans opgave er løst. Og en mindre frimodig dronning.

Så vender drabene og de natlige rædsler tilbage. Ødegårde angribes. Måske er det dét, Ormr har ventet på, for månen efter er de på jagt efter fjenden gennem tæt skov og i drivende regn. Ormr gav bygden endnu en ed, en gang for alle at for alle at standse



uvæsenet. Der var knurren blandt hans folk, men man fulgte ham uden tøven.

Men fjenden spillede kispus med dem. Flygtede, uden at ville give kamp, længere og længere mod nord. Det er tidligt efterår, da de når lysningen første gang. Bjarke husker duften af graner. At græsset var langt og sølvskinnende, som kvindehår, henover tuerne. De slår lejr for natten. Fuglene var tavse. Eller væk. Senere fandt de døde egerne mellem træernes rødder. Alle var utrygge.

Og om natten kom fjenden endelig. Der var desperate kampe i mørket, forvirring og en rædsel, få havde kendt før. I morgenlyset er mange døde. Ormr's ansigt er sort af vrede. Han sværger hævn. Sværger at blive her, til fjenden er udryddet.

Bjarke vidste fra det øjeblik han så de døde, at de havde taget fejl. Der var ikke noget her. Ingen ære, ingen hæder, ingen guldringe og skind. Ingen, der kunne bringe deres navn tilbage sydpå gennem skovene. De ville komme til at dø her. Men Bjarke holdt sine tanker for sig selv.

Og sådan fortsætter det i tre vintre. Mænd dør. Ikke i åben kamp, men i pludselige overraskelsesangreb, snigmord og ulykker. De ryger i huller og flækker benene. De fryser ihjel om natten, selvom bålet brænder så huden syder. De forsvinder i skoven. De findes døde med afrevne lemmer i daggryet. De hænger spiddede fra træer. De bliver kvalt. De bliver ramt af våben bagfra, og sårene kan ikke hele. Fjenden er skygger og rædsel.

Som tiden går, er der flere og flere skænderier. Dårlig stemning. Undertrykt vrede. Bersærkere er bygget til at blive udløst, ikke til at vente. De er første linje, ikke skyttegravskrigere. Alle går alle på nerverne, og disciplinen strammes til det uudholdelige for at undgå interne drab. Lejren er en trykkoger. Men Ormr vil ikke give op.

Og så ankommer bygdens hird. "Forstærkninger", lyder Rannveigs bud. Det er en åben fornærmelse, en påmindelse om Ormr's løfte, og han kan ikke sende dem tilbage. Allerede timen efter, er der dybe kløfter mellem bersærkere og hird i lejren.

Situationen

Det er den fjerde vinter. Det meste af hirden er død, væk. Dræbt af Ormr's stædighed og blindhed. De er tre tilbage. De kommer ikke levende væk. Døden kommer, en ydmygende, kold, sotbefængt død. Og Bjarke kæmper mod ligegyldigheden og opgivelsen.

Det er en grav, en åben grav de sidder i. Det er trolddom, de kæmper imod. Og Ormr er gal.

Det er noget skidt. Bjarke har svært ved at hidse sig op over det. Trækker på skuldrene. Han er træt. Gider ikke mere.



Bjarke forstår at Ormr ikke vil give op. Forstår, hvorfor han holder ved, hvorfor de er der. Men det er dét, der har kostet dem så mange mænd.

Skænderi med Ormr. To dage med bitter tavshed mellem dem. Hvad skændtes de om? Bjarke vil have Ormr til at give op. Vende om. Indse, at det er en blindgyde. Finde en anden vej ud af den forbandede ed. Rannveig må have vidst, hvad de gik ind til. Fjenden har længe været i området. Bygden har narret dem.

Anslag

Bjarkes drøm:

Han vågner. Det er timen mellem nat og daggry, hundetimen. Den koldeste time. Bålene er slukkede. Alle ligger døde på jorden, trukket ud af deres skind og slagtet som spædbørn. Bjarke er forfærdet. Han er ladt alene tilbage.

Nogen betragter ham fra skovens bryn. Det er Ormr. Han må have overlevet. Hvorfor? Da Bjarke kommer nærmere, kan han ane kulden, der stråler ud fra Ormr's krop. Hans øjne glitrer. Månen er kommet frem, bader lysningen i hvidblegt lys. Gør blodet sort.

Ormr smiler. Han er tilfreds. Det er fuldført. Alle er døde.

Du er ikke Ormr. Du er dem. Fjenden.

Ormr slynger pludseligt en arm om hans hals bagfra. Strammer til i et hårdt greb. Bjarke kan ikke få vejret. Fægter med armene. Prøver at ryste Ormr af. Han vejer som en hest eller flere døde mænd. Det kan ikke lade sig gøre. Hvor Ormr's brystkasse rører Bjarkes ryg, krymper han sig.

Se! Se godt på dem. Det er, hvad jeg vil gøre. Det er, hvad Ormr vil bringe jer. Se!

Bjarke kæmper imod. Atles åbne mund gaber mod ham. Nogen har stukket hans øjne ud. Du kan standse det, Bjarke. Du, der aldrig rigtigt valgte hilden, før den valgte dig. Giv mig Ormr. Giv mig villigt Ormr, og jeg skal lade jer gå.

Grebet strammer om Bjarkes hals, kvæler hans protester.

Din troskab klæder dig ikke, Bjarke. Du ved, han har uret. Du ved, han ikke længere kerer sig om noget. I følger en død mand.

Pludselig slippes grebet. Bjarke vælter forover, hiver efter vejret. Lander på hænder og knæ i mudderet. Kan mærke manden, som ikke er Ormr, knæle ved siden af sig. Mærke hans ånde på sit øre.

Giv mig Ormr, Bjarke. Der er ingen ære i den død, han giver jer. Giv mig Ormr.

Bjarke vågner med et gisp. Hans hænder farer til hans hals. Han stirrer op i en regngrå himmel. Morgen. Råb. Råb omkring ham. Bjarke sætter sig brat op, stirrer forvildet rundt. En bylt ligger i mudderet nær det første bål. Det er slukket, som i drømmen. Men folk står et stykke væk, omkring Ormr og Bodulf. Begge har hånden på sværdfæstet. De er næppe mere end en armslængde fra hinanden.

Bjarke vakler på benene. Det er som om hans krop har mistet al kraft. Han vil over og stå



bag Ormr. Han må støtte sin leder. Han må være tro. Bjarke glider på plads bag Ormr's højre skulder. Atle har den venstre. Han ser bleg ud. Bag Bodulf står Atle og bygdens folk.

"Så hans død betyder intet for dig," spyttede Bodulf. Ormr står som en støtte. Bjarke kan lugte hans sved. Kan se de fine nakkemuskel dirre. Hans galskab er på vej. Hvis den når frem, er Bodulf dødsens. Bjarke er i syv sind. Han bør bryde ind...

Bjarke om de andre

Hirden

Hirden kom da denne vinter startede, som forstærkninger. Anført af Bodulf og Ottar. Det gik skidt lige fra starten. Ormr gjorde det klart, at de hverken var velkomne eller ønskede. Spurgte til, om Rannveig tvivlede så meget på hans evner, at hun måtte sende ham folk? Ormr's opførsel var skammelig, men forståelig. Rannveig ...

Kort tid efter red Bjarke, Oddvar og Atle så på Ormr's bud derned for at sætte sig i respekt. De skulle føre sig frem, dække over hvordan det stod til, og vigtigst lade Rannveig vide, hvor stor pris Ormr satte på hendes hjælp. Bygdens fjendtlige øjne og kolde ansigter red med dem tilbage i tusmørket. Turen gennem skovene vil Bjarke ikke gerne gøre igen. Skygger red med dem i mørket. Øjne vågede. Hvis Ormr også ville vise fjenden bersærkernes mod, virkede det ikke.

Ormr

Ja, hvad skal man stille op med ham?

Ormr's stædighed har holdt alle fast i lysningen. Kostet mange gode mænd livet.

Orm er gal. Bjarke er ved at indse det. Hvad så?

Ormr undlod at dræbe Bjarke, tog ham med. Bjarke har længe anset ham for at være et fjols. Hvad skulle det til for? Hvad er det han vil med Bjarke?

Voksende troskab over årene. Ormr er en god leder. En stor mand. Nogen, der er værd at følge. Og årene har været gode ved Bjarke i Ormr's tjeneste. Han skylder Ormr meget. Men hvor meget?

Ormr har behandlet bygdens folk som skidt. It ain't right.

Atle



Reddede Ormr fra en grim død på en kongsgårds mødding. Ormr's taknemmelighed gav Atle adgang til hirden.
Rask knægt. God kæmper. Kamphane. Koldhøgen.

Atle er så ung. Så dum. Så fyldt med ære og alt det han skal. Han snakker, og røven den går. Bjarke bliver så træt. Men han kan godt huske, hvordan det var. Og så alligevel. Atle er mere Ormr, end han er Bjarke. Han kommer til at vokse op og følge Ormr's bane. Han kommer til at koste mange livet, også dem der følger ham. Hvis han overlever.

Bodulf

Småleder. Bonderøv. Han har sine fejl. Men ikke en dårlig mand. Ormr har ikke ret i at Bodulf er en svag mand. Han har rygrad. Han har vilje. Hvis han blev givet tid og plads, ville han gøre noget godt for bygden. Måske blive Rannveig en god mand.

Bjarke forstår den klemme Bodulf sidder i: Ormr har intet andet end hån tilovers for ham og hans hird. Bodulfs hird vil tilbage til bygden, men Bodulf vil ikke give lov og holder dem i lysningen, trods det at det vil koste flere liv. Det handler om ikke at tabe ansigt overfor Ormr. Det ville også være farligt at vise ham svaghed.

Ottar

Hønsepik. Under sin brors støvle. Men Bjarke har set noget velkendt i hans øjne den sidste vinter. Morderisk raseri, der sover dernede. Bersærkerens raseri. Skal man vække ham. Eller er det ligemeget? Bare for sjov? Fordi man kan?