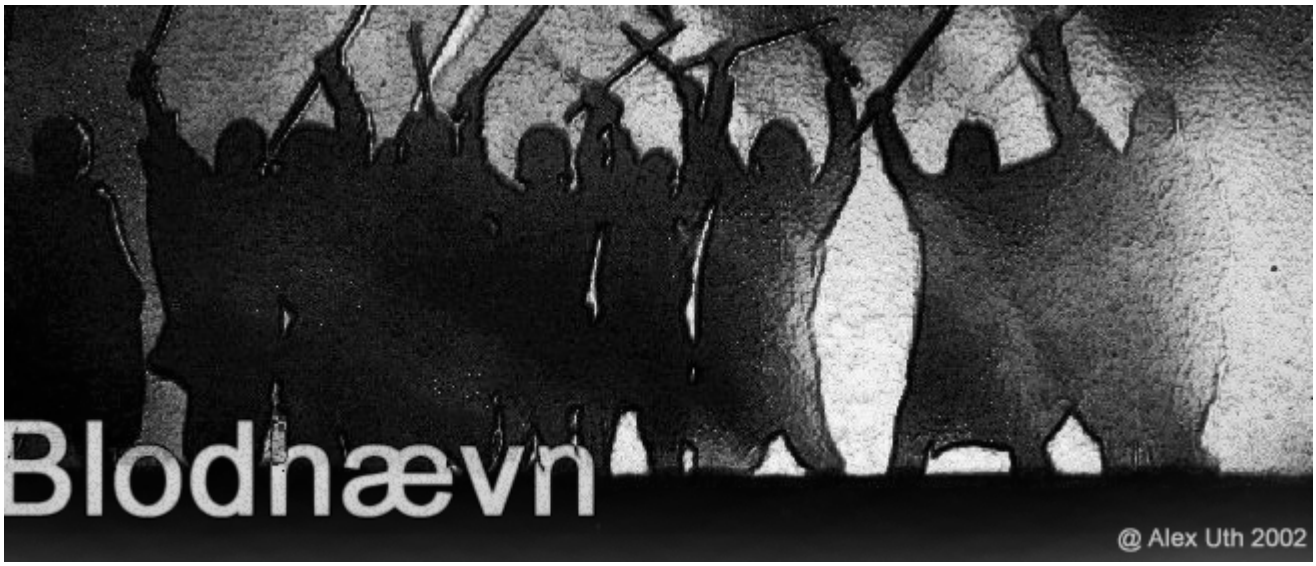
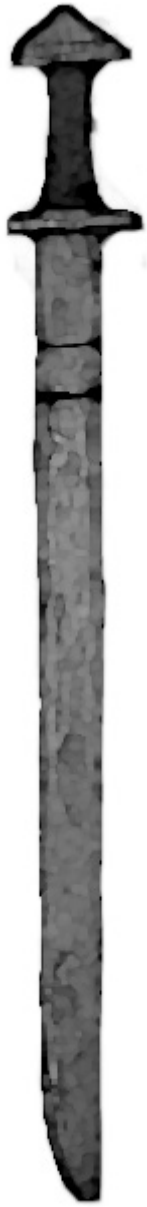

Blodnævn
@ Alex Uth 2002

1
Indholdsfortegnelse
Om denne historie
2
Officiel intro
Synops
3
Præsentation af karaktererne
4
Temaer
Baggrund
5
De dødes vilje
Scenerne
6
Anslag
En fest for de døde
7
„Grettir, din trællesøn- Einvigi
8
Gravsætning af Thorgrimn
En ubuden gæst
9
1. milepæl
Thorgrimn hjemsøger gården
10
En ny tvekamp
Sværdet i mosen
11
"Red jer selv!"
Gilde i gravhøjen
13
2. Milepæl
Karakterbaserede konflkter
15
3. milepæl: solhvervet
16
Slutscene: Fred med den anden gård
Slutscene: Den sidste kamp
17
Slutscene: Døden flytter med
Slutscene: Angreb på de døde
18
Værktøjer: Sult, vejr, varsler
19
Noter til karaktererne
20
Bipersoner - fjenden og de døde
Vikingetid og vikingetanker - "dansk Manowar"
22
Nordiske gengangere
23
Tilfældighed og kamp
24
Beskrivelse af gården
26
Effekt: Fejdens oprindelse (Oláfr)
27
Effekt: Forslag til begravelsesriter (Æsa, Björg)
28
Effekt: Bjórgs 1. drøm - grænsen mellem liv og død er ved at forsvinde
29
Effekt: Björgs 2. drøm - dit barn er i fare
30
Effekt: Björgs 3. drøm - de døde er ikke livets ven
31
Effekt: Björgs 4. drøm - ved solhverv dør verden
32
Effekt: Ulfrs 1. drøm - din mor ligger død i mosen
33
Effekt: Ulfrs 2. drøm - forfædrene bedrager jer
35
Effetk: Et syn (alle) - sværdet i mosen

Om denne historie



Historier om slægtsfejder har altid rørt mig voldsomt - noget jeg sikkert deler med mange at dømme efter interessen for de gamle myter. Det kalder på de ældste instinkter i mig, får mig til at føle vrede, sorg, samhørighed med de mennesker, de involverer. Jeg synes, jeg forstår deres handlinger; forstår volden, tabet, det at være bundet så tæt til hinanden for at kunne overleve; de mekanismer der driver dem frem mod hinanden for at slå ihjel. Selv foran min computer, i en varm, oplyst lejlighed i det 21. århundrede kan jeg mærke, at det rammer dybt, giver mening.

Således også denne historie: En slægt skåret ned til grunden, uden børn, uden forråd, uden fremtid. Deres eneste mål at hævne noget, som alle har glemt starten på. De er bundet til at slå ihjel. Til at fokusere alt hvad de har på at få ryddet den anden gård derovre, som man rydder ukrudt og sten fra en mark, med slid og sved og værkende muskler. Men de er mennesker, og mennesker er små når de er størst, og store i det små. De tvivler, frygter, bekymrer sig, er angste, hadske, misforstår hinanden, har små tanker og ønsker, som lever på undersiden af den stolte hævn som biller og myrer under en gammel sten.

Idéen med denne historie er at få fat i de kræfter, som tragedien vækker i os. Smag jorden, vinden, regnen, blodet, rusen, og mærk understrømmen der graver sig gennem mandsmod og store ord. For vold og kamp gør også ondt, når rusen brænder ud og sårene kan føles.

God fornøjelse,

Alex Uth
Holmstrup Mark, 2002

Intro fra programmet

"Jeg skal sige dig, Hafgrimm, at du og din æt af trællesønner og horedøtre skal blive slået ned som gale hunde, og smidt på heden til føde for ravne og ulv. En nat, så kommer vi med økser og ild, og jager dig ud af din lune svinesti. Og når din hal står i flammer, når din slægt rådner som ådsler uden gravsætning, når dit niddingeblod har mættet tørven, så har vi hævnet den uret, du og dine har gjort mig og mine. Indtil da er der kun had mellem dig og mig."

"Blodhævn" er historien om en nådesløs fejde mellem to slægter. Tiden er et mytisk sted mellem jernalder og vikingetid, og det handler om uforsonligt had. Om vold, der er blevet en vane. Om blodet, der binder - og hvad der kommer imellem. Om ære, der måske er blevet blind. Og de valg man må tage, når døden kommer for at kræve sit.

- officiel intro fra Fastavals program

Synops

To slægter i mytisk vikingetid ligger i langtrukken fejde. Hadet og blodet har forskubbet balancen mellem liv og død, og med mindre fejden standses, bliver hele området trukket ind i "de dødes land". De dræbte familiemedlemmer kommer tilbage som gengangere, og forsøger at få deres levende slægtninge til at afslutte fejden i et sidste blodigt slag ved vintersolhverv. Man spiller den ene slægt, og det står spillerne frit at lade deres karakterer standse eller fortsætte fejden - eller stikke af.

Historien foregår tæt ved midvinter, et sted inde på den vestjydske hede. Sneen har ligget tungt i måneder, frosten bider ubarmhjertigt, og både forråd og dyr er magre efter en dårlig høst. Alle har snekuller, og frustrationen samler sig om fjenden derovre på den anden gård. Til sidst er det nok - bipersonen Thorgrimn, den eneste oplagte kriger i familien - erklærer at han tager over for at kræve hævn for sin invaliderede bror Sigvé. Her starter scenariet - der er en uge til solhvervet.

Efter en slags afskedsfest, hvor den gamle historie om fejdens oprindelse kommer op, tropper hele flokken forhåbentligt op ovre ved den anden gård for at udfordre deres våbenføre folk. Det ender rigtigt galt, og familien må trække sig tilbage med Thorgrimns lig og gravsætte ham. Endnu en død, endnu et hul i familiens rækker, endnu en hånd mindre på markerne når foråret kommer - men alle er vant til sorgen og tabet. Man kender forløbet.

Men Thorgrimn vender tilbage et par nætter senere, hamrer på døren, og kræver sin plads både ved ilden og i sengen. Han huserer til den lyse morgen, og synker så i jorden, men det står hurtigt klart de efterfølgende nætter at han er kommet for at blive - og at han vil hævnes før han lader dem i fred.

Måske begynder familien at overveje hvordan de skal holde ham i graven, eller måske planlægger de endnu et togt for at hævne ham, men det viser sig, at der er flere gengangere på spil. De inviteres til natligt gilde i gravhøjen ude bag gården. Forfædrene vil have den anden slægt knækket nu, koste hvad det vil - og det skal ske på solhvervet mellem solnedgang og solopgang. Om de levende adlyder ved pisk eller gulerod er de døde ligegyldigt. Her splitter historien op i flere mulige forløb.

Der ligger en masse latente konflikter mellem karaktererne - og for dens sags skyld mellem karakterne og de døde - som kan komme i spil. Samtidig forsøger de døde aktivt at påvirke de levendes valg ved at lokke

med handler og hjælp til kampen. Går det ikke med det gode, forsøger de med splid. Nogle af karaktererne får varselsdrømme, og det bør snart stå klart for de levende, at deres døde slægt måske ikke vil dem noget godt. Den anden gård er modvægt til karakterernes overvejelser - vil de fred, vil fjenden krig, og omvendt.

Om morgenen før solhverv står solen ikke op, og dyrene forsvinder. Livet trækker sig væk for at vente på en afgørelse, og karaktererne må vælge mellem fred eller kamp inden solen står op igen. Kampen vil trække alt ind i døden og glemslen, freden kan være svær at stifte med nogen, man er begyndt at hade i vuggen.

Præsentation af karaktererne

Óláfr - den ældste mand, slægtens overhoved, far til Sigvé, Kjartan og bipersonen Thorgrimn. En gammel, vindtør, snu ræv af en mand - en bondesnu krejler, ikke en kriger. To koner i graven, mange døde sønner i højen udenfor. Tilsyneladende fortsætter han bare med at smide afkom mellem sig og fjenden ovre på den anden gård.

Sigvé - Óláfrs ene søn, gift med Björg. Familiens lysende håb og en forbilledlig søn indtil han blev slået til lirekassemand af den anden slægt, sin kones familie. Han bliver aldrig til mand igen, hverken overfor kone eller som kriger, og han er blevet en bitter og hadsk skygge af sig selv. Ansvarlig for fejdens nylige opblussen.

Kjartan - Óláfrs anden søn, tung, rugende og sindig. Han betragtes som idiot og det der er værre, for han vil ikke slås trods sin størrelse, styrke og sit ansvar. Kjartan er en tænker, hvis lunte måske er ved at være brændt op. Måske trækker han endelig, måske prøver han at mægle i striden - han er den sorte hest i spillet.

Björg - Sigvés hustru, hvis mand nu er mindre værd end et barn. Gift ind i slægten fra den anden familie som led i et mislykket forsoningsforsøg et år tilbage. Synsk og højgravid med et barn, der bærer begge slægters blod i sig. En fremmed på gården, fanget mellem to loyaliteter. En stærk, tålmodig kvinde - som måske er ved at have fået nok.

Æsa - Hustruen til Thorgrimn, der dør i starten af historien, og fungerende husfrue. En ærgerrig, hovmodig og hvas kvinde ude fra kysten, der håbede at gifte sig til et velanset navn og en stærk slægt. Hendes håb er blevet gjort til skamme - slægten er døende, gården er forfalden, og hun er stadig barnløs. I sin angst for at blive jaget bort i skam som gold lægger hun alle kræfter i fejden, og nu kommer fejden til hende i form af hendes døde mand.

Ulfr - Thorgrimns søn med en trælkvinde, anerkendt som fribårnen søn på grund af manglen på mandfolk. Han er 12, forvirret, skubbet rundt mellem de voksne. Hans far dør - så han skal vel hævnes. Eller skal han? Han må tage sin manddomsprøve ved at gøre op med det pres og de forventninger der stilles til ham - er han kun noget værd fordi han skal slås eller hvad? Hvor er hans plads i slægten?

Hvordan skal navnene udtales? Lige som du har lyst til.

Temaer

Freden, der ikke slog rod

Karaktererne valgte for et års tid siden mere eller mindre godvilligt at slutte fred med den anden gård. Det blev aldrig noget godt - det var en trykket og urolig fred, der gnavede som en stram grime, og man var på en måde lettede, da Sigvé i et anfald af hidsighed slog en knægt derovre fra ihjel, og fik striden til at springe op igen.

Man kan ikke få fred, hvis ikke man vil det. Modvillig fred er en falsk fred, og fordi karaktererne ikke kunne give slip på fejden, er den der stadig, mere sulten, mere hadsk, mere ond end nogensinde. Gengangerne er et udtryk for den magt, fejden har fået. Lægges fejden i graven, følger gengangerne med. Fortsættes volden, giver livet op.

Døden og Livet i uligevægt

Døden og livet i denne historie er to sider af samme sag. Det oldnordiske udtryk for "død" betyder "blive død" - man forandres til noget andet, men til noget, der stadig er forbundet med slægten og med livet. Man bliver optaget i den hedengangne del af familien, og kan følge livets gang fra sin plads i gravhøjen. Man forventes at våge over og beskytte de levende, og til gengæld kommer de én i hu, og fører slægten videre. Livet behøver døden, og døden livet, men de må nøje adskilles - ellers går det galt. De døde er i gravhøjen, uden for gården, de levende indenfor hegnet. Flyttes grænsen, kommer der sygdom og uheld.

Her har døden overtaget, og prøver at fortrænge livet. Hvis hver tanke, åndedrag, handling, hvert ord hos de levende drejer sig om had og død, forskubbes balancen. Grænsen mellem liv og død bliver tynd, til skade for livet - i "Blodhævn" er gengangerne det meget jordnære tegn på katastrofen. De vandrer frit ud fra deres dødehøj, ind i livet for at stille krav og sprede frygt og sot, og hele området er trukket ind i skyggen mellem liv og død.

Men døden har gjort regning uden vært. Forsvinder livet, er der intet til at huske, til at føre historien videre. Det som er dødt, kan ikke række ind i verden uden livets hjælp - det glider væk, bliver glemt, forsvinder. Følger karaktererne de dødes kald, giver de slip på livet, og så er der intet tilbage.

Baggrund

Som med alle gamle uenigheder, kan ingen huske hvad der startede fejden, selvom alle kan enes om at det er det andres skyld. I slægtsled efter slægtsled har man troligt opdraget sine børn til at hade dem på den anden side, og historien om hævnen er blevet slebet ned til knoglerne af overleveringen fra mund til mund.

På den ene gård (karakterernes) siges det, at en søn af familien havde set sig glad på en tøs ovre fra den anden gård. Familierne havde mødtes som skik var, der var blevet talt om sagen, de unge var blevet set an, og der var vel bred enighed om at det var et godt valg. De unge havde lovet sig til hinanden foran alle, og der var blevet givet ord på både det ene og det andet. Ja, så gik det vel som det ofte går - hun blev med barn før man kunne holde bryllupsfesten, men det var ikke værre end at knægten ville stå ved sine løfter. Man tilbød en større medgift, ville vise at det ikke var til pigens ufordel hvad der groede i hendes mave. Men hendes slægt ville have hævn, ville ikke lytte til fornuft, og således lagde de grunden til fejden da de sendte våbenføre mænd for at afgøre sagen.

På den anden gård fortælles historien lidt anderledes: En datter havde lovet sig bort til en rig familie ude ved kysten - og det var et vigtigt giftermål, der dér var kommet i stand. Man ville have fået del i svigerfamiliens

skibe, ventede sig en del af handel og sejllads. Men så blev hun taget med vold af en fordrukken, ærløs hvalp fra den anden gård, og da hans gøgeunge slod rod i hendes liv, var der jo ikke meget tilbage at forhandle om. Man krævede ret og bod af hvalpens gård, men blev mødt med hån og nid, og så måtte hendes brødre gøre deres pligt. De tog over for at hævne hende - og således startede fejden.

Hvad der egentlig skete, er ikke så vigtigt for scenariet. Begge gårde - både levende og døde - har vendt historien til deres egen fordel, og det vigtige er ikke at finde ud af hvem der gjorde hvad - men at lægge det bag sig.

De dødes vilje

Gengangerne er vægelsindede og handler ikke sammenhængende eller konsekvent; de er fanget mellem det, de kan huske fra deres liv, og døden, der har ædt af deres minder og erindring om hvem de er. De vil have fejden afsluttet, de vil hævnes - men kan ikke altid huske hvorfor. Noget i dem hader livet, hader de levende, hader solen, der varmer græsset over deres ansigter - og ønsker livet væk, ligegyldigt om det er deres slægt eller ej. De døde er vrangbilleder af noget, der engang var levende, og samtidig er de manifestationen af hadet og volden, der har groet blandt de levende længe.

Umiddelbart vil de døde have den anden slægt slået ihjel, men faktisk vil de lige så gerne have karakterene dræbt. Det eneste, der står fast er, at gengangerne frygter solhvervet og bliver drevet til at handle inden det kommer. Solhvervet er den mørkeste dag i vinteren, der hvor natten er stærkest, men det er også den dag, hvor lyset kommer tilbage til verden, og livet begynder at trænge vinteren ud.

Scenerne

Styring af historiens forløb

Historien - og dermed de enkelte scener - bevæger sig grundlæggende mellem to yderpunkter, to poler: Hævn (hefnd) eller Fred (friðr). Hvert valg som karaktererne tager, vil bevæge dem mod det ene eller det andet punkt. Deres placering mellem polerne bestemmer hvordan de kommende scener former sig, som jernspåner vil flytte sig omkring en magnet. Der er intet til hinder for at karaktererne frit vandrer frem og tilbage mellem Hævn og Fred, men når historien sluttes af, skal der trækkes en streg i sandet - og så vil de være på én af siderne.

Sandsynligvis kan I ikke nå alle personkonflikterne - jeg foreslår at du fokuserer på dem, der fænger hos dine spillere.

Anslag - 5 til 10 minutter
Skal sætte stemningen, give et billede af de fysiske rammer, og varme spillerne op. På side 24 er der en beskrivelse af gården til at inspirere dig. Det er ikke vigtigt at du gengiver området som jeg har beskrevet det - det er vigtigt at du får stedet til at blive levende i dine spilleres bevidsthed. Gør det til dit eget.

Vi befinder os et sted på heden i Jylland, godt 7 mil fra vestkysten, et sted mellem jernalder og vikingetid.

Det er nær midvinter, og frosten bider som et galt dyr. Solen står lavt over horisonten, og dagene giver kun nærigt af det blege, kraftløse vinterlys. Sneen ligger i tunge, dybe glitrende driver over hede og bakker, og vover man sig for langt væk fra læ, kommer snestormene fra vest som pludselige næveslag. Alle har været muret inde i uger - der er ikke noget arbejde på gården sålænge vejret er dårligt, så man snitter skeer, reparerer sko og tøj, væver og bides af hinanden i skæret af osende tranlamper og flammer, mens vinden hyler i sprækkerne. Maden er lige så knap som brændet, og det gnaver på alle, at der måske ikke er nok til at se dem gennem vinteren.

En tordentung sommereftermiddag dette år slog Sigvé Björgs lillebror for panden i vrede, og startede derved fejden igen, og et par dage efter midsommerbålet blev han gjort krøbling som tak. Høsten kom knap og nap i hus med en mand mindre til at tage fra, og regnen druknede hvad solen ikke sved. Efteråret bragte ikke mindre modgang - området var som forhekset og svampe, nødder, bær og rødder var svære at finde. Vinteren kom tidligt med lange, hårde storme og høj sne, og nu sidder man her, med slunkne maver og tankerne på den anden gård igen. Det har længe ligget i luften, at der jo nok skulle gøres noget, og de fleste har undgået at se Sigvé i øjnene når han trak sig rundt med sin knuste krop.

En fest for de døde

Spillerne får mødt Thorgrimn i live, og historien om fejden fortælles. Her er også mulighed for at føle hinanden på tænderne og få varmet op under karakterkonflikterne.

Mørket falder hurtigt på, og tunge sneskyer lover ikke godt for natten. I går morges bekendtgjorde Thorgrimn at han vil tage over heden. Tavsheden omkring fjenden derovre bag bakkerne, og hvad man skal stille op med dem er blevet brudt, og siden Thorgrimn vil afsted før daggry, har aftenen udviklet sig til en slags afskedsfest. Eller i hvert fald en aften, hvor man kommer fejden og dens historie i hu.

To høns koger lystigt i ildhuset med de mindst jordslåede grøntsager, og Oláfr har måske endda slæbt et fad af det dyrebare mjød fra efterårets brygning frem fra jordkælderen udenfor. Dine spillere er måske lidt kolde om haserne i starten, men det gør faktisk ikke noget hvis dialogen er 'jydsk' - fåmælt, langsom, mange pauser, få ord. Thorgrimn er påfaldende opstemt over at skulle slås, og bruger mange kræfter på at vise det - han kan være en god 'isbryder'.

Trællen Ysja, Ulfrs mor, har været væk siden i morges, ja faktisk siden i går aftes. Måske er hun stukket af - måske over til den anden gård for at advare dem - endnu en splint i stemningen. Oláfr ved hvor Ysja er - hun ligger i mosen med overskåren hals. Han har blotet hende så Thorgrimn kan få held i kampen, men det har han holdt for sig selv indtil videre.

På side 26 finder du et oplæg til at improvisere en kort historie om fejden. Det er meningen at Oláfrs spiller skal fortælle den på Thorgrimns opfordring, men du kan sagtens lade Thorgrimn fortælle den i stedet hvis dine spillere har lidt projektørskræk. Mit råd er at give Oláfrs spiller oplægget før spilstart, og sørge for at han har tid til at forberede sig.

I løbet af aftenen bør Thorgrim afkræve Ulfr en alvorlig ed om at „søge retfærdighed“, hvis han skulle komme af dage næste morgen. Ulfr kan afslå, men det bliver godt nok svært at forklare hvorfor. Vær sikker på ordlyden af eden - lover Ulfr rent faktisk at **hævne** sin far, har du frataget hans spiller et fundamentalt valg i scenariet.

Når du fornemmer at spillerne ikke har lyst til at snakke mere, så spring til næste scene. Thorgrimn bliver

rimelig fuld og larmer op. Han er ret sikkert bange, men der er dælendrønme ikke nogen der skal se det. Eller sige det til ham.

Udlevér 1. drøm til Björgs spiller i løbet af natten.

"Grettir, din trællesøn..."
Thorgrimn kommer frygteligt af dage ved tvekampen, spillerne bliver introduceret til fjenden

Natten bringer en kort, men hidsig snestorm, og der skal lægges kræfter i at mase lemmen ud til gårdspladsen op. Det er mørkt og bidende koldt udenfor, og det kommer til at koste hårdt arbejde at komme over til den anden gård - kræfter, som kunne have været brugt i kampen. Thorgrimn er sammenbidt og brysk, og insisterer på at det skal være i dag, hvis nogen skulle begynde at komme på andre tanker - han ved med sig selv, at han hellere må få det overstået, inden han begynder at tænke over sin beslutning.

Alle karakterer har mulighed for at tage med - der står en gammel, tung slæde i et af udhusene som kan spændes for hesten til Björk og Sigvé. Turen over heden er som forventet barsk, og solen står et godt stykke over horisonten da man nærmer sig et massivt, krumrygget langhus, der ligger frit fremme og kan ses på god afstand.

Fjendens gård er stor og bygget af mange tunge egeplanker. Kraftige rundstolper støtter op om et langskægget tag som når næsten ned til jorden, og kun løfter sig for at give plads til en høj dør med dobbelte fløje. Alt emmer af rigdom - eller i hvert fald hine tiders rigdom, for også her kan man se fejdens slidspor i dårlig vedligeholdelse.

Røgen siver langsomt ud af lyrehullet, så de må være vågne derinde - havde man nu bare været her tidligere. Thorgrimn overvejer sagen med sammenknebne øjne, trækker så en kort økse fra sit bælte, og kaster den hårdt mod døren med en øvet hånd. Den graver sig dybt ind i træet, og ganske rigtigt - husbond skræver ud, flankeret af sine to sønner, der gør sig brede og stirrer stift på udfordrerne - især Björg, hvis hun er med.

Nu er det jo ikke meningen at bipersonerne skal ordne det hele, så den formelle udfordring tilfalder Oláfr - og den bliver taget op med glæde. De to brødre henter våben mens husbond holder skansen, og alle på gården tager med på den korte tur til stedet, hvor tvekampene altid foregår.

Der bliver jo nok udvekslet et par meninger undervejs mellem de to slægter. Tonen er råt for usødet, og kan du lokke dine spillere til at tage den verbale kamp op, er det rigtigt godt. Jo mere had og raseri der kommer på bordet, jo bedre baggrund for den kommende kamp. Er Sigvé med, er det oplagt at minde ham om det sørgelige udfald på den sidste kamp.

Kamppladsen kaldes "Viet", og er en simpel stenkreds på heden mellem en klynge ældgamle graner. Det står hen i det uvisse hvem der satte stenene der, men stedet har altid været helligt for de mennesker, der har boet omkring det. Det siges, at hvis man trækker blod udenfor stenene, vil uheldet følge den ansvarlige hjem - om det sker, er op til dig. Sigvé slog jo ihjel uden for kredsen, og han led en forfærdentlig skæbne... Kredsen er fra gammel tid viet til kamp og offer (ligesom mosen et stykke derfra), og det er ikke kræfter det er godt at lægge sig ud med.

Armbjorn træder ind i kredsen med et par solidt udseende økser og et vældigt smil for at møde Thorgrimn. Det er meningen at Thorgrimn skal tabe, og du skal gøre kampen brutal, blodig, frygtelig. I starten ser det

måske lovende ud - Thorgrimn får et par gode slag ind - men så går det galt. Det ser ud til at fjenden vil gentage sin niddingedåd og krøble Thorgrimn - vil de skride ind? Blande sig i kampen?

Alle kan frit trække våben og træde ind i kredsen - men så blander den anden broder og husbonden sig også. Karaktererne kan ikke redde Thorgrimn fra at dø, men de kan godt uddele nogle tæv. Passer det ind i historien, kan du vælge at lade dem tage en af brødrene ned. Han kommer så tilbage som genganger senere - tifold stærkere og farligere.

Når Thorgrimn er døende, stopper kampen, og medmindre karaktererne vil yppe mere kiv lige på stedet, får de fred til at trække af med deres døde. Selvfølgelig ikke uden hån og spot fra fjenden, der står klar med spyd og økser.

Turen tilbage over heden bliver nok en bister affære - har du lyst og passer det ind, kan du jo improvisere et varsel (forslag på side 18) til at støtte op om stemningen.

Gravsætning af Thorgrimn
Endnu en død søn i højen, varsel om uro blandt de døde

Thorgrimn skal jo helst lægges til hvile i slægtens gravhøj af sin familie - skulle det utænkelige ske at han ikke begraves, kan du godt regne med at han er rigtig, rigtig vred når han vender tilbage som genganger.

Denne scene bør køres af dine spillere. På side 27 finder du et par forslag til hvordan begravelsen kan foregå. Udlevér dem til Björgs og Æsas spillere (det er traditionelt kvinder der gør de døde klar til begravelse), og lad dem føre an i at improvisere riterne. Grundlæggende handler det om at gøre Thorgrimn pænt i stand, tage ordentligt afsked, og få ham lagt ned inde i højen med nok offergaver til at sætte ham i respekt i de dødes rækker.

Dit job er at gøre scenen så ildevarslende og ubehagelig som mulig, at være spejlet, der forvrænger deres billeder. På side 25 finder du en kort beskrivelse af gravhøjen, som forhåbentligt kan inspirere dig. Den grundlæggende oplevelse af begravelsen bør være at føle sig iagttaget - og ikke nødvendigvis af noget venligt. Måske noget, der vejer dem. Venter på, hvad de vil gøre, når de slipper ud i sneen igen. Noget uset, der stjæler varmen fra deres ånde, og trykker sig mod deres ansigter. Der er hviskeri, utryghed, uro i både vind, sten og jord, og måske er en gammel gravgave blevet knust - en krukke, en kiste (møbel, ikke en kiste til døde), et smykke eller en figur. Højen er forstyrret - men af hvad?

Vejret er sært og vægelsindet den dag - koldt, blæsende, og skyet, men der kommer ingen sne og solen dukker uventet frem af skyerne i en kort, glødende brand af en solnedgang før natten lukker sig om heden.

En ubuden gæst
Thorgrimn kommer tilbage og kræver både hævn og sin gamle plads ved arnen

Efter solnedgang dagen efter begravelsen lyder der et enkelt, tungt slag på døren. Udenfor står Thorgrimn med jord i hår og skæg, bleg og med sorte fingre og negle. Han kræver at komme ind og varme sig ved ilden med en skurrende, rusten stemme. Lukkes han ind, vil han ikke alene have varmen, han vil også hilse på sin kone og søn, og have øl og mad serveret. Maden og drikkelsen rører han ikke, men det er tydeligt at han vil behandles som om han var i levende live - han snakker, griber fat i folk, vil have Ulfr til at sidde ved sin side

som en god søn, vil kysse sin kone, og vover folk at gå i seng, lægger han sig ved siden af Æsa.

Umiddelbart skal Thorgrimn virke harmløs - han savner jo bare sin familie - men gradvist skal du lade ham blive mere fjendsk, mere sær, mere uhyggelig. Det ene øjeblik er han tydeligvis ikke den, han var i levende live - og det næste øjeblik er han sig selv igen. Han kræver hævn, raser over sin død og er tilsyneladende fuldstændigt klar over sin tilstand, men pludselig er han mild, indladende, leende, og snakker om det hjortetakskæfte han har lovet Ulfr til en kniv.

Det skal meget gerne blive en rigtig lang nat, og Thorgrimn forlader ikke hallen før solen står op. Han bliver ved med at kræve hævn uanset om de lover ham den eller ej - som om han glemmer ting, eller måske slet ikke opfatter dem som han skulle.

Hvis Thorgrimn mødes med modstand, fjendskab eller forhindres i sine handlinger, bliver han rigtig slem - især hvis de prøver at smide ham ud. På side 22 kan du læse noget om gengangere og deres kræfter, og du skal bare skrue op for blusset hvis det er nødvendigt. Om han lægger hånd på nogen, eller bare bruger sin styrke til at blive i hallen, er helt op til din vurdering af scenen - jo mere modstand fra karaktererne, jo mere modstand fra Thorgrimn. Scenen kan fint bruges til at illustrere hvor farlige gengangere kan blive, når de folder sig ud.

Hvis ikke nogen har jaget Thorgrimn ud - og han **skal** forlade deres hus, hvis de byder ham det - flår gengangeren lige før solopgang døren op, træder ud - og synker sporløst i jorden. Kigger karaktererne til hans grav, er den ikke blevet rørt. Går de så vidt som til at grave ham op igen, vil han nok tage dem det ilde op. Gengangere er som beskrevet ikke hæmmet af dagen eller sollyset - og slet ikke inde i deres høj - men om karaktererne skal skræmmes, trues eller tæves er op til dig.

1. milepæl

Her når vi til den første milepæl i historien: Karaktererne har et håndgribeligt og forholdsvist overskueligt problem - en vred, død slægtning der vil hævnes, og som muligvis skal bindes til sin grav.

Formentlig går dine spillere til biddet og begynder at arbejde på sagen, og det giver flere mulige scener i vilkårlig rækkefølge. Næste milepæl er et skift af fokus fra problemerne med Thorgrimn til kravet fra de døde forfædre om drabet på den anden gård ved solhverv, og en gryende forståelse af at de døde ikke har rent mel i posen.

Har spillerne ikke selv fået gang i karakterernes personkonflikter, er det også her du skal begynde at stikke hårdt til dem. På side 18 finder du en liste over værktøjer, der kan hjælpe dig på vej, og på side 13 er de vigtigste konflikter opridsede.

Thorgrimn hjemsøger gården
Vil karaktererne ikke hævne Thorgrimn, eller blev han behandlet dårligt den første nat, spøger han omkring, slår dyr ihjel og skræmmer hvad skræmmes kan. Han skal manes tilbage i graven eller formildes.

Blev Thorgrimn behandlet dårligt den første nat han vendte tilbage, eller vil de ikke hævne ham, er der lagt i kakkelovnen. Udover at fastholde sit krav om at blive hævnet NU!, NU!, NU!, går han til angreb på både huse, dyr og inventar - og måske sine levende slægtninge. Han kan snildt smide en okse eller en hest så hårdt, at den knækker nakken, og det er ingen sag at slå igennem vægge, bøje jern eller knuse bohave med de bare

næver. Et særligt træk ved nordiske gengangere er 'husriding', hvor gengangeren under stor larm og ballade kravler op taget, sætter sig overskrævs over tagryggen, og rider huset som en hest mens alting knager og brager og dens hæle trommer mod taget. Det kan lyde komisk, men jeg tror rent faktisk det er en ret skrækindjagende oplevelse at sidde derinde imens.

Er Thorgrimn først blevet vred, bliver han ved med at komme tilbage hver nat og hærge indtil han enten formildes med sin drabsmands blod, eller manes i graven for altid. Under afsnittet om gengangere på side 22 finder du en kort forklaring på hvordan de kan manes.

Hævn - en ny tvekamp
Karaktererne efterkommer Thorgrimns krav, og står pludselig ansigt til ansigt med flere døde - denne gang med våben i hånd på fjendens side. Kæmper de, får de en slem forskrækkelse.

Kanske vælger karaktererne at bøje sig for Thorgrimns krav om hævn og iværksætte et angreb på den anden gård. Dermed tager de et skridt mod yderpunktet Hævn. Vælger karaktererne endda at slå ihjel udenfor stenkredsen, har de sandsynligvis taget endnu et skridt mod Hævn - de bryder gamle aftaler bare for at få ram på fjenden og dét er hadet, der taler. Det giver kraft til de døde, og derfor kommer karakterene til at møde gengangere i den anden gårds rækker - stærke, farlige gengangere, der slår langt hårdere end nogen levende.

Et hævnforsøg bør ende med en en solid forskrækkelse. Uanset om solen står på himlen eller ej, bliver de mødt af begge brødrene fra den anden slægt, som har et par velvoksne gengangere ved deres side - muligvis er den ene selv genganger. Det er ikke meningen at nogen karakter skal dø her, men de skal mærke at de er oppe imod noget rigtigt slemt nu. At det ikke længere udretter noget bare at kaste sig hovedløst mod den anden sides linjer i det samme gamle mønster af hævn for hævn.

Ulfrs 2. drøm og Björgs 2. drøm burde passe godt her som advarsler: Vælg døden, og I skal i sandhed få med døden at bestille. Du kan også krydre med improviserede varsler (side 18 for inspiration) eller drømme.

Forhåbentligt er det en grim overraskelse at skulle kæmpe mod døde, og måske begynder man at overveje hvorfor der er så mange af de gengangere. Sandsynligvis kommer de også i knibe rent styrkemæssigt hvis de vil fortsætte kampen, men det er der råd for: Deres egne døde kan hjælpe - for en pris.

Hævn - Sværdet i mosen
Karaktererne kan finde et sværd til at hjælpe dem mod gengangerne.

Har du lyst til at give historien et strejf af mørke heltegerninger og frygtelig selvopofrelse, kan karaktererne få fingre i et gammelt sværd, der bider rigtigt godt på gengangerne. Det ligger på bunden af mosen nær ved gården, men som det ofte er med den slags ting, kan det falde i hænderne på en karakter der er villig - eller desperat nok - til at hente det.

Mosen i nærheden af gården er en gammel offermose. Menneskene i området har fra gammel tid ofret til det sorte, tavse vand - våben, heste, krigsbytte, trælle. Der er stærke kræfter bundet i den, gamle kræfter, kræfter som ikke kerer sig om dødningene i deres høje. Oláfr har allerede handlet med stedet, som hverken er fjendtligt eller venligt stemt overfor de, der kommer til den, men lytter til ofringer.

Sværdet, som blev smidt i mosen for lang tid siden, er noget skidt. Det skærer det dybt, laver frygtelige sår

der trækker betændelse og koldbrand til hos de levende, og hugger gennem de dødes lemmer som var det smør. Men der er en pris - den som bruger det, bliver bundet til det. Man forandres, mister sig selv, og måske vågner man en dag og finder sig selv med sværdet i hånden, skrævende over sin sønderhuggede familie. Den som bruger sværdet, bliver nødt til at tage væk, og før eller siden bukker han eller hun under for den trolddom, der er bundet i klingen.

Bagest i scenariet finder du et syn (side 35), der kan udleveres til en spiller, og du må gerne hjælpe til med ekstra spor. Mosen er - hvis man kan sige det - ikke villig til at gemme på sværdet ret meget længere.

„Red jer selv!"
Trællen fra den anden gård advarer om at fejden kommer og banker på deres dør, hvis karaktererne gemmer sig for den.

Undgår karaktererne åben konflikt med den anden side og trykker sig i deres gård, kan du lade den fjendtlige gård vælge Hævn og optræde mere truende. Måske opdager nogen skygger og bevægelser mellem granerne - nogen holder øje med gården derude. Måske er der sære, tunge spor i sneen (de døde) - eller ingen spor overhovedet, selvom man ganske sikkert så nogen forsvinde. Få endelig dine spillere til at føle sig forfulgte og måske trængt op i et hjørne.

Når stemningen er moden til det, dukker trællen Kark op fra den anden gård. Han kan være døende, skræmt, forsulten, forkommen - eller måske ramt af sot eller fra forstanden - og lader karaktererne forstå at han er stukket af derovre fra: gården er blevet overtaget af de døde, der viser sig ved højlys dag. De har dræbt alle dyrene, og husbond opfører sig mere og mere mærkværdigt. Der er noget i huset, som ikke vil nogen noget godt, folk er syge, passer ikke deres dont, taler om døden som om de allerede var der. Kark overhørte en natlig samtale mellem husbond og en død mand med et gabende øksesår i siden, om at tage over heden ved solhverv og "tage sig af den trælleslægt derovre én gang for alle, nu hvor vi har handlet...."

Det skal gerne stå klart at hvis karaktererne stikker hovedet i sandet, får de bevæbnede gæster til solhverv - og det, der er værre.

Hævn eller Fred - Gilde i gravhøjen
Hvad enten karaktererne bevæger sig mod Fred eller Hævn, blander deres egne døde sig i sagen på et passende tidspunkt. I denne scene bliver kravet til karaktererne gentaget - nu blot i anden potens: Udryd den anden gård ved solhverv, eller læg jer ud med hele jeres slægt. Her kan de også få hjælp og støtte, hvis de skulle have valgt Hævn. Er de tjenstvillige, bliver de behandlet som betroede og skattede medlemmer af familien. Stritter de imod og støtter freden, skruer de døde bissen på. Flere karakterkonflikter kommer forhåbentligt i spil.

Når du synes det er på tide at karaktererne møder næste niveau af konflikten, hamrer det på døren efter solnedgang så plankerne ryster. Udenfor står en ludende, tung knægt, som er blevet låst et ubestemt sted mellem dreng og mand af døden. Hans hud og negle er blåsorte, og et gabende, blodløst sår gennem hans hals levner ingen tvivl om at han er død. Her og der kan man se indtørrede klumper af blod i hans beskidte, lyse hår, og hans tøj er jordslået og stinker af gammel grav, men trods det fører han sig frem som bragte han bud fra en konge: "Jeg kommer med bud fra den gamle - Ormr Skellingsson. Han byder jer til gilde i sin hal, i morgen når solen er gået under heden. Vil I komme?"

Ormrs navn kender alle - han var faderen til den pige, der var grunden til fejden - og spørgsmålet er retorisk. Afslår karaktererne, har de stillet sig i en meget ufordelagtig position: deres forfædre er vrede, men vil stadig forsøge at presse deres fejde igennem, nu bare ikke med det gode.

Takker karaktererne ja, spreder der sig et ulmende, grønligt lys oppe fra gravhøjens indgang så snart solen er forsvundet under horisonten. Det kaldes "dødningelys", og det er en kendt sag at man skal holde sig fra højene når det viser sig - men man må jo gøre gode miner til slet spil.

Indenfor er alt forandret - væk er det trange kammer med det stampede jordgulv; i stedet træder gæsterne direkte ind i en højloftet hal med tunge tæpper og store skind på væggene. Et kæmpemæssigt bål i midten af salen brøler op mod lyrehullet højt oppe i mørket, men formår ikke at nå ud i krogenes skygger eller give rigtig varme til de tre langborde der er stillet op omkring det. Trælle haster frem og tilbage med bugnede skåle og fade til den larmende forsamling af gæster, der er bænket omkring ilden, men skønt fedt og smør driver af maden, er der ikke rigtig nogen der langer til fadet eller kommer til bunds i kanderne med mjødøl.

Al samtale forstummer da karaktererne kommer ind. I midten af det øverste langbord troner en høj, rank skikkelse med skårne kinder og hvasse øjne. Glat, sort hår er trukket tilbage i en hestehale, der hænger som en lige streg ned af hans ryg, og en tynd guldring hviler på de grånende tindinger. Han udstråler magt, styrke, lederskab - og viljen til at betale prisen for at sidde hvor han sidder. Skønt hans tøj er jordslået og af meget gammel snit ligesom de andres, er det stadig en høvding værdig. Det kan kun være Ormr - og det er det også (se side 20). Han byder dem velkommen, og får dem bænket - Oláfr ved sin side, de andre rundt omkring i hallen. Det er vigtigt at de levende ikke får lov til at sidde sammen blandt de døde.

Larmen, råbene og den gjaldende latter vender hurtigt tilbage, men selvom alle lyder til at være til et vældigt gilde, er der ingen munterhed i deres øjne eller stemmer, og den festlige forsamling er grotesk: De fleste er mudrede, snavsede, jordslåede, og sorte og blålige ansigter veksler med ligblege ned langs rækkerne. Frygtelige, gabende sår i halse, hovedet, brystkasser og sider vidner om deres voldelige endeligt, men ingen tager sig af det - latteren brager højlydt hvis det påtales, og alle forsøg på at snakke om deres liv eller død bliver slået hen i grovkornet spøg og brutal munterhed. Det er svært at holde fast på noget, ligesom det er svært at se hvad der holder til i hallens skyggefulde kroge og hjørner. Og det synes hele tiden som om ansigterne skifter, flimrer, flyder, hvis man kigger på dem ud af øjenkrogen.

Karaktererne kan kende en del af selskabet - dér sidder den enes grandfætter, dér er den andens morfar, dér er jo en onkel, en tante, en bedstemor - men mange er fremmede indtil de bliver præsenteret. Det er skud fra slægtens gren gennem mange årtier, måske århundreder tilbage i tiden. Mærkeligt nok mangler der også mange, som skulle være gravlagt i højen, og spørger man til det, kommer der intet ordentligt svar; der trækkes på skuldrene, man ved det ikke, kerer sig ikke om det, bliver irritable hvis karaktererne trænger sig på med deres nysgerrighed. Thorgrimn sidder med ved sidebordet, men er sært tavs og vigende i det.

Formålet med festen er udelukkende at få de levende til at rende de dødes ærinde. Man regner ikke med at det bliver det store besvær - Ormr er vel slægtens ældste medlem tilstede, og selvfølgelig viser hans levende afkom respekt og lyder hans ord. På et tidspunkt fremlægger han sagen om fejden, der skal afsluttes til solhverv, med en mine og en jovial tone, som havde karaktererne allerede givet håndslag på det. Kan han fornemme modstand, prøver han først med det gode - minder om slægten, pligten, at det er på tide at få renset familiens ære fuldt. At de er sikret en plads ved hans højre side, skulle de dø i forsøget.

Virker det ikke med det gode, kommer der andre boller på suppen: de vil vel ikke gå imod slægtens vilje,

kerer de sig ikke om ære, er de uden ære eller frygter de kamp? Han er hurtig til at grave det fejlslagne fredsforsøg op, og mere end antyder at de ikke skal regne med en plads blandt de døde, hvis de ikke kan finde ud af hvad der er deres pligt og ansvar.

Har karaktererne allerede valgt at hævne Thorgrimn, er det oplagt at tilbyde dem hjælp her: Blander de blod med de døde, får de del i den kraft og styrke de besidder, og taler de levende godt for sig, kan det være de får en genganger med sig i kamp næste gang - måske endda Thorgrimn. Se side 22 for hvad de døde har at tilbyde. Og hvad det vil koste de levende.

Festen fortsætter til solen står op igen, og det ville være en dårlig idé at forlade den før. Alle falder uværgerligt i søvn, og vågner op i deres egne soveskind. Gravhøjen er igen det snævre, fugtige rum, og der er intet spor af nattens hændelser. Har nogen spist af maden i nattens løb, vågner de med en svag feber i kroppen og kommer til at gå og småskrante de næste par dage. De vil også opleve at maden fra forråd-skammeret ikke smager dem mere, og måske gribe sig i at tænke tilbage på de fedtdrivende fade med en sær længsel.... Man skal ikke tage del i døden, mens man er levende.

2. milepæl

Karaktererne har nu valget igen: Hævn eller Fred. Vil de tage over til den anden gård på natten til solhvervet og formentlig dø i en sidste, blodig kamp? Vil de forsøge at sno sig ud af forfædrenes krav? Nægter de åbentlyst? Prøver de at stikke af fra det hele? Giver de op, og gemmer sig i deres gård? Forsøger de rent faktisk at få en ny fredsaftale i stand?

Der er nu ganske få dage til solhverv (vælg antal efter hvordan det passer ind i historien), og din opgave er at give spillerne kamp til stregen: Vælger de Hævn og bruger tiden på at slibe våben og bygge hadet op, skal du gå til dem med drømme, varsler, tvivl - optræd om nødvendigt som deres 'indre stemme' og stik til deres valg.Vil forfædrene dem det godt? Har de lyst til at dø? Er det værd at dø for, det her? Er de sikre på at det er ret, det de er ved at gøre? Hvad er der med de døde, og er de nu også det de siger de er?

Vælger de Fred, må og skal de have en aftale i stand med den anden gård når solhvervet kommer - og det bliver ikke med de dødes stiltiende accept. Opsøg karaktererne med de døde, med varsler, med drømme - skil dem ad, forsøg at så splid, nid, tvivl. Mørkekræfterne er på spil, og forsøger at vende kampen til deres fordel. Vil slægten fred, skal det ikke være nemt. En halv fred er ingen fred, og denne gang skal den holde, eller slet ikke blive til.

Karakterbaserede konflikter
Hvad enten karaktererne vælger hævn eller fred, spiller deres egne stridigheder ind.

Før der kan blive fred mellem gårdene, skal der også være fred mellem karakterne. Karaktererne skal forstå, at hvis der ligger der uløste konflikter tilbage, kommer det ikke til at virke. De skal handle som én, ikke som splittede lemmer.

At vælge hævn bringer had, og had bringer gamle sår, der måske bryder op. De konflikter, der ligger og skurrer mellem karakterne, bør komme op til overfladen for alvor. Jo mere konfrontation du kan fremprovokere, jo bedre.

Kjartan og Oláfr
Oláfr har altid været en utilgivende, skræmmende figur i Kjartans liv, men måske har han fået nok. Kjartan

har gennemskuet meget af Oláfr på det sidste, og måske stiller han sin far til regnskab nu.

Omvendt kan Kjartan måske formå at få sin far til at vise ham noget respekt, efter et halvt liv med hån og foragt. Måske prøver Oláfr endnu en gang at få Kjartan til at slås - og måske lykkes det.

Konfronterer Kjartan ikke Oláfr, kan Thorgrimn gøre det: han blev sendt lige i døden, fordi Oláfr lader andre tage sine kampe.

Det dødfødte barn - Björg stiller Æsa til regnskab
Det er op til spillerne om Æsa rent faktisk havde en finger med i spillet ved Björgs dødfødte søn, men det er klart i hendes interesse at holde den førstefødtes plads fri i den nye generation. Førsteføder sønner i fejden giver sikkerhed og status. Björg har aldrig fået formuleret sin mistanke eller tvivl i den sag - men nu hvor hun er i samme situation igen, kommer det nok op.

Kampen mellem kvinderne
Æsa forsøger måske at få Björg stødt ud af familien én gang for alle, og i den forbindelse bliver hendes frygt for egen udstødelse og eventuelle goldhed måske afsløret.

Ulfrs manddomsprøve
Ulfr er måske bundet til sin far ved ed, og måske finder han ud af sin mors skæbne. Det er meget at skulle kæmpe med som 12-årig, men det er nødvendigt at Ulfr bliver voksen nu.

Svor Ulfr at give Thorgrimn retfærdighed natten før han døde, bliver han holdt til sin ed af sin døde far - et ord er et ord. Hvad vil han gøre ved det? Tør han bryde sin ed? Skal han lade sig styre af den? Blive slået ihjel af den? Gå imod sin levende slægt, hvis de vil fred? Hvad er 'retfærdighed' egentligt?

Kjartan ved, hvad der blev af Ulfrs mor - måske siger han det, måske gør Oláfr, måske forsøger Ulfr selv at finde ud af det. Hvad siger Ulfr til at hans mor er død, og for hans bedstefars hånd? Nok var Ysja mor til Ulfr, men hun var også træl. Og en træl, der blev blotet til gamle og stærke kræfter for at hjælpe hans far i kamp. Ysjas død er muligvis Ulfrs første indsigt i hvor barsk verden kan være.

Husk: Trælle er bohave, ejendom, ikke tænkende, frie mennesker med rettigheder. Der er som sådan intet moralsk forkert i at slå trælle ihjel, og det skal Ulfrs spiller vide. Moderne etik og moral sniger sig nemt ind.

Thorgrimn og Kjartan
I Kjartans karakteroplæg forbandede Thorgrimn hans svaghed og tilsyneladende fejhed, og der var had imellem dem. Det er der måske stadig, men Thorgrimn kan opsøge Kjartan - eller omvendt - for at søge forsoning. Måske prøver Thorgrimn for at få sin bror provokeret ind i kampen igen, måske tilgiver han ham, måske lyver Thorgrimn og prøver at narre Kjartan ind i fejden. Thorgrimn har ingen ære som sådan, siden de døde ikke følger de levendes regler.

Nyt blod, gammelt blod - hvor hører du hjemme?
Björg skal finde ud af, hvad hun skal stille op med sin situation, hvis fred ikke er på tale. Hun kan ikke blive ved med at leve som hun har gjort indtil nu, mere eller mindre forhadt af begge slægter. Hendes barn er livsvigtig for freden, men uønsket i hævnen. Hun kan frit gå fra Sigvé - det er hendes ret at lade sig skille - men

er det meget bedre at være på den anden side i en krig uden vindere?

Hvis du gerne vil ridse konflikten skarpt op, er det en mulighed at lade Björgs brødre opsøge hende i hemmelighed for at få hende til at forråde sin nye slægt, uanset om historien bevæger sig mod Hævn eller Fred. De knækkede hendes mand - men de er hendes blod.

De døde i gravhøjen bag gården er ikke Björgs slægt, og derfor heller ikke hendes allierede. Det er i deres interesse at få skaffet både hende og hendes ufødte barn af vejen, så måske hjemsøger de hende med det formål.

Björg bliver ikke nødvendigvis set som en martyr af nogen. I oldnordisk forstand er der noget fordækt, noget uforståeligt og måske skræmmende i at hun kræver at blive hos en familie, der kun er bundet til hende ved ægteskab, og måske endda risikerer være medvirkende i drab på sit eget kød og blod.

Sigvés nid
Sigvé har ladet sig æde op af bitterhed, selvmedlidenhad, had og sorg siden han blev knækket, og som sådan noget ofte sker, har han ladet det gå ud over de mennesker, der elsker ham mest. Han må gøre op med sig selv hvad han vil: lade hadet tage ham, eller gå igennem det. Björg har muligvis snart fået nok af hans mangel på hjælp.

Oláfr og forfædrene
Oláfr skal holde op med at vente, at være vægelsindet. Han skal på en eller anden måde have viklet sig ud af klemmen med sin døde slægt, hvis han vælger freden. Her er det vigtigt at huske, at Oláfr ikke skal tage stilling til om han har lyst til at bryde ud og følge sin egen vilje. Det gør man bare ikke på den tid. Man tænker som en del af slægten - den kan ikke vælges til eller fra. Løsningen kan være at indse, at de døde ikke er hans blod, hans slægt - de er noget fjendtligsindet, der kommer til ham i venneham. Han og hans familie skylder dem ikke noget.

Sætter Oláfr sig op imod de døde, forsøger de uden skrupler at klemme ham. Han er deres hovedbrik, men også den de regner med at kunne kontrollere nemmest. De er hans ældre, hans forfædre. De er slægten. Og de kan nemt nægte ham en plads blandt sig. De kan sætte de levende op mod ham. De truer med at slå hans familie ihjel. De kan brænde gården ned. Tilsyneladende har de alle kort...

3. milepæl: solhvervet, ved solopgang

På den sidste dag står solen ikke rigtigt op - den hænger som en kraftesløs, bleg skive lige over horisonten og i det falske tusmørke er det hverken nat eller dag. Vinden løjer af, forsvinder så helt, og tavsheden siver gennem alt. Der er ingen dyr at se, intet liv der rører sig. Det er som at sidde i en åben grav med fornemmelsen af at den bliver kastet til snart. Råddet og fugten har spredt sig i forrådshuset, og de sidste husdyr er døende og vil ikke rejse sig fra gulvet - hvis ikke gengangerne allerede har taget liv af dem.

Udlevér Björgs 4. drøm til hendes spiller

Afslutning

Der er 4 oplagte måder at slutte historien på. De to første slutscener ***skal*** *ske under solhvervet, efter mørkets frembrud- gør hvad du kan for at tilpasse historien.*

Fred: Møde med den anden gård (ved solhverv)

Karaktererne må bringe et møde i stand med den anden gård, og se om de kan tale deres sag. Gør det ikke nemt for dem, men har de besluttet sig for fred, bør du også lade dem få det. Freden skal besegles med et blot (offer) og en ed som alle skal deltage i. Har karaktererne tidligere indgået handler og løfter, der strider imod fredseden, må de finde en vej til at komme fri af dem - inden de står i selve situationen.

De levende bør beskytte sig mod de døde ved mødet. Lad for eksempel en biperson sige (eller råbe) til Björg: "Træk en kreds omkring os! Træk en kreds!". Det er ham eller hende magtpåliggende at Björg gør det - noget er på vej, som de må værne sig imod, og kun Björg kan trække kredsen (hun bærer blodet af begge slægter, et vigtigt tegn). Gør hun det ikke, må en anden tegne en kreds, der måske ikke er så stærk (men holder).

Med natten kommer tågen, og med tågen de døde. De møder op og trækker sammen i en kreds omkring de levende. Venter med hadske øjne og krogede fingre, peger, mumler og hvisker, hvæser og rokker, slynger forbandelser og hån ud mod dem, der skulle have fulgt dem i døden. Men de kan ikke forhindre freden eller krydse kredsen, og må se på mens fejden lægges i graven.

I samme øjeblik de to slægter binder hinanden i fred - for eksempel ved det afgørende håndtryk eller blót - går der en voldsom rystelse gennem jorden under deres fødder. En tung, brølende lyd, der forplanter sig op gennem kroppen, slår gennem hjertet, støder tænderne mod hinanden. Det er som om noget giver slip på verden med et tungt suk - det bliver lettere at trække vejret, alting er klarere, lysere, mere levende.

De døde er tvunget til at forlade stedet. Måske trækker de ud i natten med skrig og brøl, måske synker de tavst i jorden, måske truer de en sidste gang før de opløses i tågen. Det er op til dig - og stemningen. Gravhøjen ved karakterernes gård styrter sammen indefra med et langstrakt drøn, så al adgang er spærret.

Husbond fra den anden gård byder på det sidste øl og mjød i huset, hvis ikke karaktererne foreslår noget, og selvom det er svært at være venner lige pludseligt, bør ederne og blótet hjælpe dem godt på vej. Der er også noget, som har givet slip inden i de levende.

Slut historien ved solopgang - her vender lyset og livet tilbage til verden i et glødende løfte af solild ude mod øst, og Björgs fødsel går i gang.

Fejden: Den sidste kamp (ved solhverv)

Vælger karaktererne fejden, har de fået besked på at tage over heden på solhvervet - efter solnedgang. De skal opsøge den anden slægt, og kan de ikke vinde kampen, skal de tage så mange de kan med sig i døden. Kan de ikke slås, eller er de bange, tilbyder de døde at give dem styrke og evner, enten ved at besætte dem eller dele blod ("blodsbrødre"). Selvsagt er det en grim ting at være bundet til en død på nogen måde...

Der er lagt i kakkelovnen til en rigtig fæl slutning. Karaktererne har valgt mørket, døden, volden, og det skal du bruge slutningen til at understrege. Når de ankommer til den anden gård, er deres fjender klare - og de

har deres egne døde med i rækkerne. Kulden bider som den sjældent har bidt før, mørket æder af lyset fra fakler og bål, og landet er som tømt for liv. Verden venter, og frosttågen kommer glidende over sneen, stjæler åndedrættet ud af lungerne og giver flakkende, sære skygger i lyset.

Gør den sidste kamp rigtig slem - skru op for brutaliteten og detaljerne. Der er ingen nåde, ingen menneskelighed, ingen hjerte tilbage - det er kamp til stregen, kamp for overlevelse, kamp født og næret af ren had. Det er blod, smerte, blottede tænder og frygtelige sår. Og når døden kommer, kommer den ikke som en ven - gå gerne i detaljer med hvordan det føles at dø - og blive i sin krop. Bare ligge der i sneen uden at kunne bevæge sig, og mærke at det sidste liv forsvinder.

Når det sidste levende er dødt, bliver der stille. Selv vinden dør hen, og de døde stopper hvor de nu er. Tågen letter langsomt, modvilligt, og skyerne trækker væk for at give plads til en skærende, hvid måne. Landskabet er i sort-hvid, alt farve er som frosset væk - selv blodet synes sort i stedet. Ingen siger eller gør noget, men de døde stirrer mod øst med forventning. Tiden går - hurtigere eller i hvert fald anderledes end den ville for de levende - indtil man kan ane et tyndt, blodigt skær derude bag bakkerne, men som solen stiger, bliver den fjernere og fjernere, som om afstanden mod øst vokser. Lyset bliver aldrig andet end et blegt, skrantende skær uden liv eller kraft, og det er som om landet, de døde, karaktererne begynder at glemme. Eller glemmes. De glider væk, væk fra solen og det, der hører til den anden side. De glemmer sig selv, glemmer hvem de var, glemmer hvad de skulle. Måske hører de regnen, der trommer på deres ansigt, eller vinden, der hyler over deres knogler. Måske hører de ikke noget. Men væk er de. Livet har glemt døden.

Flugt: Døden flytter med

Den tredje oplagte mulighed er simpelthen at stikke af fra fejden, for at starte forfra. Det er muligvis det dårligste valg, for de kan ikke løbe fra det, der binder dem. Enten løser de konflikten, eller også forfølger den dem. De kan flygte ud til bygden ved kysten, og for den sags skyld videre derfra med skib eller langs kysten til hest, men død, sot og ulykke følger i deres spor. Hvert sted de slår sig ned eller søger fred, bliver hjemsøgt - ikke af deres forfædre - men af barnedød, ulykke, sot - og inden længe jager de lokale dem ud.

Karaktererne kan ikke vende tilbage og løse fejden efter solhverv - et valg er et valg. Gården brænder ned mens de flygter, og jorden vil ikke brødføde nogen igen. Kommende slægter vil undgå stedet uden at kende dets historie - instinkt vil fortælle dem at det er et dårligt sted, et dødens sted. Et sted, hvor mennesker bliver syge og vendes mod hinanden.

At gribe i egen barm: angreb på de døde forfædre.

Der er en fjerde sti, som skal trædes med yderste forsigtighed hvis karaktererne vælger den: de kan vende sig mod deres egne, og prøve at skaffe sig af med de døde. Deres chancer er ikke store - de døde er flere, stærkere, farligere og formentlig mere erfarne med kamp - men det skulle være muligt at udfordre Ormr til en tvekamp. De kan også forsøge at mane hele bundtet i graven, men der er mange...rigtigt mange.

At angribe de døde er en trist slutning - sandsynligvis dør karakterne på en grim måde, og de får aldrig fred på den anden side. De vil blive smidt ud, jaget bort, og har de ikke gjort sig klart at de døde ikke er deres slægtninge, har de selv i egne øjne begået den største forbrydelse af alle i vikingetiden: De har vendt sig mod deres egne.

Værktøjer

Sult

Sult er en fint værktøj til at skabe konflikt med. Når mennesker bliver sultne for alvor, slipper deres overskud op, og alle masker falder. Forrådet på gården er så småt ved at slippe op fra starten af historien, og det kan hurtigt gå til (se også under "Varsler" længere nede).

Vejret

Vejret kan du bruge til at kontrollere karakterernes bevægelsesfrihed med - holde dem indespærret på gården, give dem hyttekuller, gøre det besværligt bare lige at stikke af. Der ligger dyb sne over det meste af området, og frosten har bidt sig godt fast over mange måneder. Det er besværligt og måske endda farligt at bevæge sig rundt udenfor - man skal huske at det ikke er rare, moderne Danmark med motorveje og Falck. Gården ligger langt inde på heden, og der er langt til bygden ved kysten. Der er ingen veje, ingen stier, og kommer man for langt væk, kan det hurtigt blive livsfarligt. Vinden er iskold og trækker alt varme ud af kroppen, og snestormene kommer tavst og hurtigt ude fra vest. Har du brug for mere besvær, er der også ulve i området, og selvom de ikke normalt går på mennesker, har det været en meget lang og streng vinter...

Varsler

Varslerne bør være korte og generelt underspillede. Hvis du smører for tykt på, bliver dine spillere vant til det, og så er det knapt så uhyggeligt mere. Du er varmt opfordret til at være kreativ og improvisere - nedenstående varsler er ment som inspiration og hjælp.

Ravne - traditionelt ligædere og forbundet med død. Det kan være både et godt og dårligt tegn at se dem

Selvdøde dyr - intet tegn på hvorfor de er døde, eller måske er de døde på en skræmmende måde

*Ting, der brænder uden forklarin*g - ilden er skarp, hurtig, fortærer sit bytte med skarpe smæld og hvæs af flammer. Der lugter af brændte knogler.

Råddenskab i forrådskammeret - mug, råd og sot spreder sig langsomt.

Sædekornet til næste forår er ødelagt, ædt eller råddent trods alle forsøg på at opbevare det sikkert.

Vejret er sært - truende, trykkende, skifter pludseligt. Det kan med fordel følge stemningen generelt

Spilpersonerne opdager *små, blåsorte mærker* eller plamager på deres kroppe. Det ligner de mærker, som lig får på undersiden efter at have ligget et stykke tid. De er lidt ømme, og kommer og går af sig selv.

Vinden slår ned gennem lyrehullet, og slukker arnebålet - det tager tid at få gang i det igen, for der er ingen gløder at tage ilden fra. Eller vinden får bålet til at blusse eksplosivt op et øjeblik, så huset er ved at antændes.

Der lugter jordslået, muggent, fugtigt i huset - præcis den samme lugt som inde i gravhøjen.

Dyrene klager sig, eller er rædselsslagne, men der er intet at se.

Hønsene lægger endelig æg - men der er kun blodig blomme indeni.

Vinden synger i husets sprækker, bliver til hvisken, måske til stemmer. Det knager og brager, og plankerne giver sig som under voldsomt tryk.

Hunden hyler ude på gårdspladsen, et rigtigt klagende dyreskrig. Der er ikke noget at se, men den vil ikke holde op. Pludselig flygter den ud mellem husene og er væk i flere timer.

Björg kan pludselig ikke fornemme liv indeni - hendes barn føles som en død, kold klump, der suger varme og næring ud af hendes krop. Det holder op af sig selv, og barnet er ikke dødt.

Noter til karaktererne

Ved stort set alle gennemspilninger af Blodhævn er der dukket karaktermæssige ting op, som jeg gerne vil sætte fokus på her:

Björg bliver nemt enten den myge, tjenende kvinde uden ret til at sige noget (middelalder, helgen, martyr) eller den grædende humanist der bare vil have fred, fordi fred ligger 21. århundredes mennesker i blodet som det korrekte valg. Björg er en hunbjørn, der skal føde sin unge et sikkert sted - og fejden er ikke problemet i sig selv. Det er døden og ødelæggelsen, der bør skubbe hende til handling, for man kan ikke opfostre et barn under de kår.

Vikingekvinder er **ikke** middelalderkvinder - de er mandens lige. Manden har ansvaret for det ydre, kvinden for det indre. Alt vedrørende hus, gård, forråd, dyr og hjem er kvindens domæne, og her blander manden sig ikke. I sager vedrørende slægtens vilje og anseelse har manden det sidste ord - men intet forhindrer kvinder i at blande sig, og kloge ord tæller lige uanset køn.

Kjartan bliver nemt skubbet ud til siden spilmæssigt - mange spillere tror at Kjartan ikke har ret til at sige noget som helst, og bare skal holde mund ovre i hjørnet. Det er forkert - Kjartan er en del af familien og ingen kan forhindre ham i at sige sin mening eller blande sig i tingene. Forestil dig den fulde mand i bussen, der råber op og snakker med alle: de fleste ignorerer ham desperat, fordi han er pinlig, men mange føler sig tvunget til at indgå i en samtale eller i det mindste reagere. Sådan er det også med Kjartan - han er en skændsel, men han kan ikke bare holdes udenfor.

Mine bud på hvor svære karaktererne er at spille:

1. Björg - fordi hun er drevet af kvindekræfter, der kan være svære at spille ud
2. Kjartan - fordi han skal stå fast som en sten i en stærk strøm
3. Æsa - fordi hun ikke bare er en ondskabsfuld kælling
4. Ulf - fordi han er klemt mellem barn og voksen på en brutal måde
5. Oláfr - fordi han er slægtens overhoved, og sandsynligvis skal sætte sig igennem
6. Sigve - fordi han nemt går i selvsving.

Bipersoner

Fjenden
Den anden gårds folk har med vilje stort set ingen sympatiske træk beskrevet. Hvad enten det bliver Fred eller Hævn, skal de være svære at have med at gøre.

Grettir ("Nidstirrer" eller „Skuler“) Sigurðarson, husbond, Björgs far. En tung, velnæret mand nær de 50 i slidt, men dyrt tøj og mange pelse. Havde hans liv formet sig anderledes, var han måske blevet et bedre menneske, men fejden har formet ham til en hadsk, ondsindet mand med en løs hånd.

Gunnarr, Björgs yngste bror. En hoven, tavs knægt på 17. Han er en sulten los - mager, hurtig, rastløs.

Armbjorn ("Bitter Bjørn"), Björgs ældste bror. En selvsikker, smilende, ubehagelig knægt midt i tyverne, tung og bred hvor hans bror er skåren ind til benet. Det er Armbjorn, der fører ordet, og Gunnarr der bruger øjnene. Både han og Gunnarr har talent for at slås, og det er det eneste, de virkelig har brugt kræfter på i livet. Der er et særlig bånd mellem dem - ser man den ene, er den anden ganske sikkert lige i nærheden, og i kamp arbejder de instinktivt sammen.

Bódvé, Björgs mor. En tyndslidt kvinde med slukkede øjne, der har givet op og viljesløst følger efter sine mænd i fejden. Hendes hænder vasker, ordner, reparerer, sætter på plads, sætter i orden igen og igen uden et øjebliks hvile, som prøver hun at veje op for døden og forfaldet i hendes liv.

Trællen Kark, en duknakket, midaldrende mand med grove hænder og vigende øjne. Han er en pivet, krybende kryster, der er blevet knækket af husbond fra den dag han blev købt ude i kystbygden.

Gengangerne
Jeg har med vilje kun sat ansigter på de to døde, som karaktererne formentlig kommer til at beskæftige sig mest med. Onkler, tanter, fædre, bedsteforældre, grandfætre, søstre, brødre - der er en hærskære af dem, og de har allesammen en historie, et navn, noget de vil. Du er bedre tjent med at improvisere de døde, du får brug for undervejs.

Thorgrimn, Oláfrs næstældste søn, far til Ulfr, gift med Æsa. I levende live en mand som larmer meget, ligegyldigt hvad han foretager sig. Han fylder rummet, tager opmærksomh og plads uden egentlig at ville det, og han siger sin mening når han har lyst - påskønnet eller ej. Thorgrimn har været Ulfr en god far - taget ham med på jagt, lært ham at slås, holdt sin hånd over ham når livet slog for hårdt. Han er måske hverken en særlig kløgtig eller særlig taktfuld mand, men han mener det godt.

Som død er Thorgrimn en anden mand, et væsen med vigende, sære øjne og hurtig, hæs latter. Han slår ud efter alle med skarp tunge, og hvor hans tale før var klar, er den nu mudret til med hentydninger, skjulte angreb, nid og hån.

Ormr Skellingsson, den ældste af de døde. Fader til den unge kvinde, der var grunden til fejden, og hovedskurken. I slægtens historier en helt, en høvding, en stærk mand der forstår at sætte sin vilje igennem i livet. Han blev dræbt alene i et brutalt bagholdsangreb, og det siges at hævnen for hans død var så grusom, at den var med til at lægge skikken med stenkredsen fast.

Ormrs fremtræden er en sagnhøvding værdig, men det eneste der fylder hans hud og bevæger ham, er dødningekraft og had til livet. Hans smil, hans snak om slægt, ære, blodsbånd er tomme begreber, som han bruger overfor karaktererne som et kløgtigt rovdyr der efterligner sit bytte for at lokke det tættere på. Hvad

han måtte have været engang, er blevet ædt af det han er blevet til nu.

Du må gerne lade Ormr falde igennem en gang i mellem, mudre spillernes indtryk af ham, gøre det svært at regne ham ud. Han bør ikke være en mand, man blindt stoler på. Kigger man nøje efter, kan man fornemme hans fremmedhed, hans mangel på menneskelighed.Det kan være hans øjne, en skurren i hans stemme, en forkert bevægelse, forkerte ord. Björg og Kjartan har de skarpeste øjne, og især Björgs synske evner hjælper her.

Vikingetid og vikingetanker - om „Dansk Manowar“

"Blodhævn" drejer sig om at opleve noget fedt, og ikke om eksperimentalarkæologisk historiefortælling. Det er en simpel historie i mit hoved uden de store filosofiske krummelurer eller stilistiske overvejelser, og uden den store respekt for historie eller arkæologi. Jeg havde lyst til at stå på mit skrivebord og råbe "Hafgrimm, din trællesøn! Kom og mød mig som en mand, eller skal jeg brænde din mødding af en hal ned over dine kvinder?!" uden at vide hvilken type stolper der bar taget.

Derfor valgte jeg et fiktivt sted mellem jernalder og vikingetid, hvor en mand er en mand, og en bøsse først bliver opfundet meget senere. Hvor det handler om mandsmod og integritet, hvor ens ære kan få banesår, og et ord er et ord. Hvor folk er tunge at danse med, og jydske i hovedet. Hvor vold er mandigt, glorværdigt, noget at respektere - men også blodigt, brutalt, ærefrygtindgydende. Det er dansk Manowar[1]. Det skal være fedt. Om det er historisk korrekt eller realistisk for den sags skyld er mindre vigtigt. Har du brug for inspiration, eller står du på helt bar bund med vikingetiden, kan jeg varmt anbefale et kig rundt på *http://www.vikinganswerlady.org*

Tænk "Den 13. Kriger", tænk "Dark Avenger" (Manowar igen) - stemningen er tung, mørk, trist til tider, men alitd gennemsyret af blod, pathos, ære, og hårde folk der kæmper, lider, ofrer sig og dør for sammenholdet. Verden i "Blodhævn" er hård, kold, barsk, og den giver ikke ved dørene. Den skærer sine folk til, gør dem tunge og kantede, lukker ofte deres hjerter for alt andet end overlevelsen og det umiddelbare. De er knudemennesker, der holder nidkært på deres bekymringer, men når de endelig handler, så går det nemt over gevind. Det er en verden, hvor mænd ikke sjældent bliver drevet ud i fredløshed på grund af korte lunter og indelukket vrede. Tænk jydske fiskere med våben.

Slægtsfejder hænger uløseligt sammen med holmgang i manges hoveder, men faktisk hører holmgang til en senere, mere kontrolleret tid. Her støder parterne sammen i en tidligere version kaldet Einvigi ("single combat"). Der er ingen regler, ingen riter, ingen lov og frem for alt ingen guder indblandet - det er en ren sammenligning mellem evner, held og styrke. Kampene kan ske mellem hvem som helst og med hvilket som helst våben, og fejden fortsætter fordi den tabende part altid har ret til at hævne sig. Traditionelt kæmper kun to personer, men intet forhindrer dybest set tilskuerne i at blande sig undervejs.

Våben: Der er ikke særligt mange sværd eller vilde rustninger i denne historie - faktisk er der kun ét sværd i hver slægt, som er blevet givet fra fader til søn gennem mange generationer. Sværd er afsindigt dyre at få fat i, så man kæmper primært med kniv, spyd, økse og muligvis bue. Et par af af karaktererne har måske tykke slagkofter af læder, og Oláfr kan have en lamél- eller ringbrynje. Samme regel gælder for den anden gård. Mangler du billeder på ordene, kan jeg anbefale et kig på nettet med søgeordene "viking axe", "viking sword", "viking spear", "viking lamellar" og "viking armor".

[*1] http://www.manowar.com hvis du ikke er én af de udvalgte*

Nordiske gengangere

- herunder brug af de døde i historien som skræmmeeffekter, og hvordan de manes

Gengangere i norden har noget tilfælles med traditionelle vampyrer, og så alligevel ikke. Hvor vampyrerne er lidende, blege, romantiske, og især forsigtige, er gengangere brutale, fysiske og larmende. Selvom de ikke nødvendigvis er større i døden end i levende live, er de tungere og umenneskeligt stærke. De stinker af død, råd, fugt, kulde; de er blåligsorte, forrevne, snavsede, blodige, og hvor vampyren drikker blod forsigtigt, river gengangeren ører og arme af folk, og bider igennem skuldre og arme for at komme til det blodige kød. De kan endda vise sig ved højlys dag, for de har evnen til at trække tåge og mørke med sig, og møder de for megen modstand, synker de sporløst i jorden - måske for at dukke op et andet sted.

Gengangere (i denne historie) er en mærkelig blanding mellem fremmed og kendt. De er døde slægtsmedlemmer, men den kraft der huserer i dem - ligkraften - er ikke af hverken det levendes eller menneskenes verden. Det kan godt være at din broder eller fader eller moder kommer til dig, men det er ikke længere det menneske, du kendte i livet. Deres mål, deres ønsker, deres troskab kan ligge et helt andet sted end du tror. Og sulten efter livet bliver til hadet mod livet. Gengangere begærer livet, fortærer det hvis de kan komme til det - men hader det, som Gollum hader og elsker Ringen.

Gengangerne kan tilbyde styrke og evner, der ligger over menneskelig formåen. Blander man blod med dem, eller kan en kvinde få sig selv til at ligge med en genganger, kan man få del i deres kræfter gennem blodsbånd, besættelse eller et skiftingebarn der vokser op til at blive et uhyre som Grendel. Men grundlæggende får man ikke noget godt ud af at handle med en genganger, at sværge den troskab eller give den sit ord. Man binder sig til mørket, til natten og kulden, og gør sig åben for kræfter der ikke vil livet noget godt - man bliver syg, mister sin styrke, mister sit holdepunkt og sit formål blandt de levende. Prisen er altid højere end man troede.

At lægge en genganger ned er en farlig og besværlig opgave, som er bundet af traditioner: Én person skal gå ind i dens gravhøj og vælte den omkuld i ærlig brydekamp - uden våben eller hjælp. Gengangeren kan til gengæld gøre sig tungere og større....og kommer man til at se bæstet i øjnene, kan man blive ramt af trolddom og miste sin kraft til den døde. Brydekampen er altid lige til stregen og farlig for den levende part, men lykkes det at vælte den døde omkuld, kan og skal man straks kappe hovedet af den og hamre en pæl lige gennem hjertet. Vil man være helt sikker på at få husfred, skal man brænde hele liget og sprede asken for vinden, og skaffe sig af med gravgaverne - for eksempel ved at kaste dem i den nærliggende mose.

Gengangere bliver meget nemt et ligegyldigt uhyre som hverken overrasker eller skræmmer, måske fordi de er så fysiske og ligetil. Det gælder om at undgå at de bliver 'hverdagskost' for spillerne, og det kan du opnå ved at holde dem ude af syne så meget som muligt, og kun beskrive resultaterne af deres gøren og laden. Bliver noget smadret - så er gengangeren væk og kun de knuste rester ligger tilbage. Bliver noget slået ihjel, så beskriv en frygtelig scene - men lad kun offeret og blodet være tilbage. Jo mindre spillere ser, jo mere arbejder deres fantasi for dig.

Tilfældighed og kamp

Der er en god sandsynlighed for kamp undervejs, og siden scenariet er systemløst, lægger det en tung vægt på dine skuldre at få dem til at glide.Karakterer bør blive såret i kampe - Blodhævn handler ikke om Hack 'N Slash - men hvor alvorlige sårene er, bør være helt op til din vurdering af scenen: er det fedt, at nogen dør lige nu? Kommer alvorligt til skade? På denne måde? Passer det ind i historien, sådan som spillerne har valgt at spille den? Giver det mening? Både for mange, og for få eller ingen sår, kan vælte stemningen.

Somme tider kan det også blive kedeligt at komme igennem en systemløs kamp - der er aldrig rigtigt noget tilfælde med i spillet og det kan virke meget forudbestemt. Jeg har fundet på en primitiv måde til at pifte sammenstød og konflikter op: Læg 8 træskiver med hver deres tegn i en skindpose. Posen skal ligge ved spillerne, der frit kan trække en træskive, når de gerne vil overlade en beslutning til skæbnen. Det er op til dig at flette resultatet ind i scenen.

De 8 tegn er: *Tag Banesår, Jættebid, Høst, Lykketræf* og *Giv Banesår, Nidding, Sol, Død.* Hvordan ser de ud? Find selv på dem - så er de nemlig nemmest at huske.

Banesårene: Karakteren giver eller modtager et alvorligt sår - 3 sådanne banesår bør betyde døden. Banesår er taget med, fordi kamp i Blodhævn er alvor - ikke skæg underholdning og troldetæv. Man kan dø, og er guderne ikke med én, kan det gå stærkt.

Lykketræf: Improvisér en hændelse eller situation i kampen, der giver karakteren en (kortvarig) fordel eller overhånd. Både Lykketræf og Jættebid nedenunder er ment som variation og overraskelse i kampen. Forudsigelige kampe er kedelige kampe.

Jættebid: Improviser en hændelse eller situation i kampen, der (kortvarigt) giver karakterens modstander en fordel eller overhånd.

Nidding: At blive nidding (i denne historie), er at miste kraft, ikke at have overskud. Tænk på den fornemmelse man kan få når intet virker og alt er trælst. På et tidspunkt holder man op med at smile overbærende, og begynder at blive bitter, hånsk, ondskabsfuld. Man angriber andre mennesker i flæng, stikker til deres glæde, slår den ihjel. Nid er gift, had, at nedgøre, bagtale, at stræbe lykken efter livet. Man har ingen kraft selv, og søger at trække andre med sig ned.

Nid i kamp er der, hvor man holder op med at tænke, og begynder at hade. Taktik er ligegyldig. Venner er ligegyldige. Om noget er ret eller forkert er ligegyldigt. At være en nidding er ikke at gå bersærk - nid giver ikke styrke eller ekstra formåen, det gør blind, ligeglad, hadefuld, tager kontrollen fra mennesker. Hvor ord og forståelse holder op, tager blind nid over og bringer hadet og døden med sig.

Sol: Sol er det stik modsatte af nidding. Det er overskuddet, livslysten, kraften til at kunne stoppe op inden i sig selv midt i en presset situation og tænke tingene igennem. Sol er at kunne huske varmen og duften af hø fra sidste sommers engture. Lyden af en slægtnings latter. At huske duften af sin elskedes hud og hår. Sol er at vide, at man hører til et sted. At man er elsket. At man er en del af noget.

Sol i kamp betyder overskud - til at tænke klart, at genoverveje, eller til at føre en beslutning igennem med klart sind. Sol driver had og nid ud - alting er pludseligt ikke så slemt. Og skal noget som slægtsfejden afsluttes, gøres det med Sol, ikke Nid.

Død: Døden er træthed, udmattelse, når vreden og hadet brænder ud, når krop og sjæl er tømt for vilje til at

fortsætte. Død i kamp er når sårene pludselig kan mærkes - man kan pludselig mærke at blodet fosser ud, at man er kommet til skade, hvad det er man bringer ind i verden. Man bliver tung og langsom, og viljen til at løfte øksen endnu en gang, at fortsætte kampen svinder bort. Død er når man helst ville lægge sig på jorden - bare for at hvile sig et øjeblik - fordi man ikke orker at holde sig i live længere. Alting bliver besværligt, meningsløst, koldt, mørkt.

Høst: Høst er resultatet af de handler, karaktererne måtte have indgået undervejs. Har de handlet med mosen eller med de døde, er det nu at prisen skal betales - og deres krav indløses. Er der blevet handlet om mere styrke, bedre evner med øksen og spyddet, eller gengangere som krigere i sine rækker, kommer det her. Høst kan være både godt og skidt - det styrker sandsynligvis karaktererne i selve kampen, men husk at sørge for at karakterene betaler den fulde pris for at handle med de døde...

Beskrivelse af gården

Jeg vil gerne prøve at give dig inspiration til at beskrive karakterernes gård med nedenstående. Føler du dig stadig på bar bund, er der hjælp at hente på nettet: Prøv at rode lidt rundt på adressen www.vikinganswerlady.org, eller søg på Google (www.google.com). Ellers tag en tur på biblioteket - det er nemmere at finde bøger med billeder dér end på nettet.

Gården ligger klemt ned i en lavning, omgivet af en rand af gamle, høje graner der skærmer mod vestenvinden. Husene danner en kantet, ujævn ring, der vender ryggen mod verden og lukker sammen om en lille gårdsplads af stampet ler; skæve, flettede risgærder stikker op af sneen mellem husene og viser hvor tørrepladser til skind, og urte- og grøntsagsstykker vil dukke frem til foråret. Hvis frosten slipper sig tag igen...

Langhuset blev bygget for længe side af tunge planker stillet på højkant og gravet ned i jorden; vind og vejr har slebet det massive egetræ gråt og rundet kanter med årene. Røgen slipper ud af et hul i taget, for der er ingen vinduer, og døren er mere en høj lem end en egentlig indgang for nemmere at kunne forsvares. Det er en hal, som blev bygget til en større slægt, og de som trykker sig i nætterne mod frosten, finder den koldt og højloftet på trods af det lange, brede ildsted i midten.

Stabler af mølædte soveskind dækker de lave forhøjninger langs væggene, som også fungerer som siddepladser. En tung, rigt udskåret stol med dragehoveder troner tæt ved arnen, forbeholdt Oláfr; resten må klare sig med lave taburetter. Lave kister med mørkslidte udskæringer stikker frem i det lave lys hér og dér, og gemmer på personlige ejendele. En gammel rad af en hund, som hat tjent trofast i mange år som vagthund, har tilsneget sig en plads ved hallens arne.

Udover langhuset tæller gården også et ildhus og tre andre små, forpjuskede grubehuse, der er gravet halvt ned i jorden. Kjartan har sin primitive smedje i det mindste, der afgrænser den lerstampede gårdsplads mod nord, men resten er fra hine tiders rigdom, og er mestendels overladt til forfald. Her og der piver vinden ned gennem huller i de mosgroede tørvetage, som ingen orker at lappe før sneen er væk.

Ildhuset ligger lige ved siden af langhuset. Det er køkkenet, et lille simpelt hus med et forsænket ildsted i midten. Man skal ned af tre smalle trætrin og må dukke nakken for at komme ind af den lave dør. Et stort, tungt stativ af jern troner over ilden på snoede ben - her hænger sorte gryder og pander fra en tynd kæde. Stabler af ler- og træskåle står på lave bænke og kister eller skubbet ud mod væggene, og en gammel, skæv skammel er eneste mulighed for at sidde ned. Her sov familiens træl også, indtil Oláfr tog livet af hende.

Et lavt, simpelt hus med lerklinede vægge og svagrygget tag læner sig tungt mod langhuset i den nordlige

ende, klemt inde mellem gamle graner og tunge driver af sne. Her står gårdens sidste dyr opstaldet - en aldrende hest og en mager ko, og to tjavsede får. Et par høns, der holdt op med at lægge æg for nogle uger siden, har reder i de sidste baller af hø.

Bagved gården knejser en høj bakke, og fra toppen af den kan man næsten se lyset fra den anden gård på klare vinternætter. Det er slægtens gravhøj, og her har man altid gravsat sine døde. Hvem der gravede ind i højen, og hvor de kæmpemæssige sten der udgør vægge og loft er fra, ved ingen. Men gammelt, det er stedet. Sneen ligger i ugegamle driver der går en fuldvoksen mand til lårene, så skal man derop, skal der ryddes en vej.

En snæver åbning foret med utilhuggede sten bliver til en smal, lavloftet korridor, der fører ind i højen og ender i selve gravkammeret. Forestil dig et aflangt kammer med vægge af høje, flade sten og et lavt loft af de samme sten, der tvinger dig til at gå duknakket og krumbøjet. Jorden er af stampet ler, og den er hård og tung at grave i - men sært nok ikke frossen. Der lugter af ælde, kulde, fugt, af gammel død, og vinden piber ind fra indgangshullet. De døde er gravet ned i gulvet i mange generationer, så graver man, er det svært at undgå knogler og offergaver fra tidligere begravelser.

Er man flere herinde, er pladsen rigtig trang, og medbragte fakler oser og ryger. Flammer hvæser og brænder blåligt, og trykker sig tæt på træet i uventede, iskolde trækvinde. Alting er besværligt, tungt, ubehageligt, trykkende - der er uro og fjendskab i luften. Sådan har det ikke altid været - en gang var højen et sted man kunne komme og være tæt på den hedengangne del af sin slægt.

Fejdens oprindelse

Du skal fortælle en historie om fejden til din familie, for at alle kan komme den i hu. Det er en historie, der er blevet fortalt igen og igen – og den er ny hver gang. Hver fortæller har haft sit budskab, sit formål med at fortælle den, og har skamløst drejet historien efter det. Du skal bare improvisere frit fra leveren og lægge vægt på det som du synes Oláfr ville finde vigtigt – nedenstående er de få 'fakta' der knytter sig til fejden.

På jeres gård siges det, at en søn af familien havde set sig glad på en tøs ovre fra den anden gård. Familierne havde mødtes som skik var, der var blevet talt om sagen, de unge var blevet set an, og der var vel bred enighed om at det var et godt valg. De unge havde lovet sig til hinanden foran alle, og der var blevet givet ord på både det ene og det andet.

Ja, så gik det vel som det ofte går – hun blev med barn før man kunne holde bryllupsfesten, men det var ikke værre end at knægten ville stå ved sine løfter. Man tilbød en større medgift, ville vise at det ikke var til pigens ufordel hvad der groede i hendes mave. Men hendes slægt ville have hævn, ville ikke lytte til fornuft, og således lagde de grunden til fejden da de sendte våbenføre mænd for at afgøre sagen.

Det er mange, mange slægtsled siden nu, og talløse sønner, brødre, fædre er taget over heden for at udfordre de trællefødte horesønner på den anden gård. Det siges at forfædrene ikke kan hvile, før gården er blevet brændt ned til grunden derovre, og man har hugget livet ud af den sidste nidding. Først da er jeres slægts ære blevet hel igen.

Så længe du kan huske, har fejden udspillet sig på den samme måde: Man tager over heden et godt stykke tid før solopgang, og vandrer en mils penge for at hamre på døren derovre og udfordre dem. Der bliver altid udvekslet hårde ord, men man holder våbnene fra hinanden indtil alle er ved "Viet". Viet er en gammel stenkreds – ingen ved hvor gammel – ude på heden mellem gårdene, og her kæmper man. Ingen udover Sigvé og den knægt han slog ihjel har nogensinde tørnet sammen udenfor, og der går mange historier om hvilke kræfter der mon vogter dén forordning.

Alle kampe er til døden, og skønt de i hvert fald i starten foregår mellem to, er der lige så mange historier om familiemedlemmer, der har blandet sig i kampens udfald.

Forslag til begravelsesriterne

I skal beslutte jer for hvilke begravelsesriter I vil bruge ved Thorgrimns gravsætning. Nedenstående er foreslag – vælg frit og improviser gerne.

Liget vaskes, iklædes sit bedste tøj, gnides med urter (velduft), og gøres alment i stand.

En død må ikke kigges i øjnene, og kan være farlig at røre ved. Liget besidder en særlig kraft - ligkraften - som kan bruges til at sværge ved eller bevise sandheder, men den kan også bringe sygdom og ulykke.

Man kan våge den første nat ved liget for at sikre sig, at det kommer godt på vej.

Hvis man mener at en afdød er vred eller utilfreds med sin situation, kan man prøve at forhindre ham i at komme tilbage ved at skjule vejen til gravhøjen, eller forvirre ham.

En afdød må ikke gravlægges mellem solopgang og solnedgang. Det er livets tid, ikke dødens.

Alle familiemedlemmer skal give den afdøde en ting eller et løfte med i graven.

Man kan ”drikke minde” over den afdøde inden han begraves. Hver person drikker af et fælles bæger, og nævner de sider ved den døde, som han eller hun finder gode eller værd at nævne.

Våben, værktøj og jagtudstyr gives normalt med i graven - men husk at slægten har haft mange døde. Det tynder måske ud i ting, der kan undværes.

Intet af en afdøds personlige ejendom må beholdes. Det bringer kun uheld og ulykke.

Liget skal gravlægges i gravhøjen bag gården. Der skal graves et hul i gulvet. Liget kan bæres derop på nogle planker.

Ved gravlægningen kan der blotes (ofres) et dyr over graven for at sende ham godt på vej til forfædrene.

Björgs 1. drøm

Björg står i en flad lavning, omkranset af knortede, vejrbidte sten, der er blevet sat som ujævne dragetænder i en ring omkring hende. Græsset under hendes bare fødder er kort, som havde geder gnavet det ned, og hun husker vagt at det var vinter, er vinter, at hun burde synke i til knæene i sneen. Hun træder et skridt frem, mærker knogler knuses under fodsålerne. Bittesmå, sprøde, hvide knogler som fra mus. Et uglebo... Hun vender sig, og en ring af øjne følger hende ude fra mørket. Afventende øjne. Sultne øjne.

Hun står i den gamle stenkreds, og ved et øjeblik ikke hvor skrigene og den ramme lugt af sved er blevet af. Det er her fejden holder til. Det er her, hadet kommer fra. Hun kan høre stenene, deres hvisken under vinden, under verden, høre hvordan de husker blodet og lyden af økser i menneskekød, mod menneskeknogler. Menneskene kom til stenene, og stenene måtte se på, som hun måtte se på da de knækkede hendes mand.

Ravnen skriger hæst, og hun ved at den er et sted derinde mellem granerne. Det er mørkt, og vinden river grådigt i faklerne. Skygger danser, hælder, vakler. Hun ser to mænd, sin bror, sin mand, og et øjeblik tror hun, at de er på vej væk fra hinanden, at de endelig har kunnet vende ryggen til den anden. Men blodet løber, farver Sigvés kofte mørk, siver gennem hans bukser, og hendes bror venter på at han falder. Hun ved at det er en drøm, for da hendes bror valgte at knække hendes husbond, gik han ikke efter tredje slag.

Vinden kommer i et pludseligt stød, og tager ilden med sig. I mørket støder hendes hæl mod stenene, da hun træder et skridt tilbage, måske for at komme væk. Månen brænder gennem skyerne og bader træerne omkring i vinterlys. Dødningelys.

To mænd i midten af kredsen, den ene fladt udstrakt på jorden, den anden bøjet over ham med fingrene viklet ind i hans kofte som for at løfte ham op. Hendes kjole snor sig om anklerne da hun løber for at nå derhen, men hun allerede ved at Sigvé er død, at det er ham ligegyldigt at hun skynder sig. Hans drabsmand løfter ikke blikket, men hans stemme er rolig, blød: „Du skal hjælpe her, Björg. Vi skal flytte ham. Han ligger forkert. Der skal ikke være døde her længere.“ Hun forstår det ikke, vil sige at stenkredsen er dødens sted. Den har altid været dødens sted. „Han skal til gilde i din hal i aften, for porten er blevet slået på vid gab og lukker alle ind. De skal alle til gilde, Björg, og snart kan porten ikke stænges mere.“

Hans ord gør ondt et sted i hendes liv, men trods smerten hjælper hun med at flytte den tunge, døde krop, hjælper med at få den slæbt over stenene, trækker en tyk, blodig streg på jorden ud i mørket. „Stenene er blevet væltet, Björg. Grænsen står ikke længere....“ Hun kigger sig tilbage over skulderen. Ser at stenene, der holdt døden inde i kredsen, holdt hadet bundet, er blevet rykket omkuld af deres slæberi. Hun fortryder, vil trække liget ind igen, men det er blevet tungere, og manden er forsvundet.

Björg vågner med hamrende hjerte, husker drømmen i forvirrede glimt. Tilbage er fornemmelsen af noget frygteligt, der er ved at ske. Noget, der kommer - snart. Noget stort. Noget, der vil tage barnet i hendes skød fra hende. Noget, der vil livet ondt.

Björgs 2. drøm

Björg har født, men der er en sær stemning i hallen. Ingen synes at interessere sig for den mørkhårede bylt, der er levende mellem hendes ben. Ansigter passerer forbi, og nogle kender hun ikke. Hendes moder er der, hendes moder som burde være hjemme på gården, ikke her hos folk som ønsker hende død. Hun kommer til Björgs leje, vil tage barnet, men vil ikke sige hvorfor, og hendes ansigt er sortblegt som på en død. Björg vil spørge om hun er død, om der er sket noget, men hendes klæder lugter af regn og råd, og der er skjolder af jord.

„Hvor tager du ham hen, mor? Han skal jo bære våben snart...“ Hendes stemme er svag, uden styrke, som om hun ikke har brugt den i lang tid, men hun må forsvare ham, fortælle at han kan slås. At han kan slå ihjel. Moder ruller ham i skind, ligesom den første blev rullet i skind og smidt i et hul ude under granerne, lægger ham i vuggen, vuggen som er et nyligt gravet hul i gulvet. „Hvad er det du gør, mor?! Han er jo levende...“ Moder vender sig, et lille tyndt smil om hendes trætte mund, og kigger forbi Björg, ud mod gravhøjens smalle åbning. „Det er ligegyldigt om han er levende eller død. Når du presser ham ud af dit liv, er I begge gravlagt. Du får se, min pige...du får se.“

Björg vågner, husker drømmen i vage glimt, som giver en dump fornemmelse af angst i maven. Hun kommer til at miste sit barn, ligesom hun mistede det første. De døde tager det. Hadet tager det.

Björgs 3. drøm

Björg har sadlet hesten, rider den lange vej ud til bygden ved kysten. Hendes store mave gør turen besværlig og langsom, får hestens hove til at synke ned i de dybe pytter af smeltevand. Sneen trækker sig tilbage fra landet, og blotter det gamle spor gennem græstørven. Hun burde have født, burde have en levende bylt på armen, men hendes mave er spændt som skulle hun føde om en time.

Hun kommer op over en bakke, kan skimte de lave, lange huse halvt gravet ned i klitterne, med marehalm og tørv på tagene. Lugten af røg, fisk, mennesker slår hende i møde - hun vil købe salt, sild, måske lidt glas hvis en handelsmand har været forbi for nyligt. Det er godt at være blandt andre mennesker igen, godt at vinteren er overstået. Der er forår i luften, salt hav, mågeskrig, og hun vinker til en langlemmet knægt, der dukker frem bag et hus. Hans ansigt er tomt - og så breder angsten sig i hans opspilede øjne. Hendes arm synker ned, hun forstår det ikke. Hun har jo kendt ham fra han var var spæd.

„Egill ... Det er jo mig...“ Hun sætter hælene i siden på hesten, kæmper med den for at komme nærmere på knægten, der bakker. Først langsomt, så rædselsslagent, som var hun en fremmed, en dødelig trussel. „Egill - hvad er der sket?“ Hendes mave kommer i vejen, er til besvær, og hesten danser uroligt rundt med flade ører. Han trækker om bag stativerne med fiskenet, trykker sig. Stirrer på hende med hvide læber.

„Du er død! I er allesammen døde! Vi manede jer tilbage i højen i vinters! Du skal ikke være her!“ Hans stemme er skinger, knækker - og så løber han, piler mellem husene som var fuldvoksne vikinger i hælene på ham. Hesten danser under hende, dirrer, skælver, gnaver på biddet, og hun må klamre sig til den for at blive siddende. Vinden tager til i styrke, solen bliver ædt af skyer, og havet brøler tungt mod kysten. Hun fryser, vil indefor. Vil have varme.

Björg står udenfor gården, vil indenfor. Hamrer tungt på døren med knyttet næve. Hendes kæber låser, og musklerne er sært stive under den blåsorte hud. Hun vil ind, kan lugte livet derinde. Kan mærke varmen, der brænder svagt mod hendes hud. „Luuuk miiiiig iiiiinnnnnnd!“ Selv hendes stemme er låst, skurrende, hæs. Sulten, hun er så sulten. Og kold. Døren åbnes, og Ulfrs ansigt fryser i forvirring og angst. Hun kender ham, kender ham ikke. Kan lugte blodet og varmen i hans krop, hans kød. Vil holde om ham, holde ham fast. Elske ham, bevare ham. Fortære ham.

Björg vågner med et sæt, har blodsmag i munden. Hendes hænder ryster, og det tager tid før drømmen har givet slip på hende.

Björgs 4. drøm

Björg vågner, og det er nat. Hun vågner, og ved at hun er kommet for sent til solhvervsbålet. Kan ikke forstå hvorfor ingen vækkede hende, hvorfor rummet er mørkt, koldt, tomt. Hun kalder, men der kommer intet svar, og hun må fumle sig gennem mørket til lemmen ud. Skarp, iskold luft slår hende i ansigtet og kryber ind mellem skindene, der er viklet stramt om hendes krop. Hun krydser gårdspladsen, maser sig gennem sneen om bagved, om til bålet.

Det er brændt ned, men skønt fine røgsøjler stiger op fra asken, er den kold. Björg kalder igen, men ingen svarer. Natten trækker nærmere på, som om lyden af hendes stemme vækkede noget. Kulden presser sig mod hendes hud, bliver et tryk der langsomt maser luften ud af hendes lunger, tvinger hende ned mod jorden. Hun gisper efter luft, kan næsten ikke blive stående.

Trykket er ufatteligt, umenneskeligt, kulden trækker al førlighed ud af hende, gør hendes hænder blålige, næsten sorte i det knivskarpe månelys. Hun hoster, gisper, trækker vejret i bittesmå drag, hele kroppen ryster, tænderne skærer hårdt mod hinanden. „Solhver..vet KOMMER! Graaaaa...VEN! vennn....der!“ Hun hvæser, mærker sin tunge presse sig mod bagsiden af fortænderne som hos et menneske i kramper.

Ude mod øst strækker en bleg, gloende rand sig langs bakkerne - det må være solopgangen. Solen kommer - solhvervet er ovre, og vinteren er knækket... Hun ved, at noget er galt, allerede før hun kan se det. Al farve, al styrke, al vægt trækker ud af verden som røg og strømmer over jorden, væk fra den blege, kraftesløse skive, der kun lige hæver sig over bakkekammene. Hun svinder, begynder at miste sig selv. Fødslen går i gang, men hun er ikke sikker på hvornår hun føder - eller om hun føder. Da hun kigger ned mellem sine ben, er blodet tørret ind som på et daggammelt lig, og der er intet barn at se.

Verden holder op, bliver tavs som en døende, der ikke kan holde luften tilbage i lungerne og lader den sive ud mellem sprukne læber. Hun ligger på jorden, på ryggen, og mærker kulden trække ind til marven, tage al følelse, al førlighed. Den tager livet fra hende, men lader hende tilbage i tavsheden.

Björg vågner med rystende muskler og en ram smag af blod. Hendes tunge er øm som om hun havde bidt i den, og hendes kæber er spændte. Hun husker alt.

Ulfrs 1. drøm

Det er tidlig morgen, og Ulfr er gået ned til mosen for at samle kvas. Solen glitrer i smeltende dråber, springer tilbage i hans øjne fra sneen, tvinger ham til at knibe hele sit ansigt sammen mod alt det uvante lys. Et sted synger en fugl højt og klart, og hans støvler går igennem det vigende snelag med sprøde lyde. Han roder under høje, krogede graner, skraber sneen tilside. Bundtet af våde grene under hans arm vokser støt - de kan vel tørres derhjemme.

Han har undgået mosen, for den er farlig. „Mosen ... mosen, den lever af mangt og meget. Den skal du ikke komme for tæt på. „ Det er hans mors stemme, og han forstår ikke hvorfor hun sidder så tæt på det sorte, tavse vand. Grønne, slimede planter pletter hendes grove kjole, og tyndt mudder siver langsomt mellem hendes nøgne fødder. Hendes magre, knortede hænder grutter tålmodigt, skurer sten mod korn. Skuldrene arbejder i lange, seje tag, vugger kroppen frem og tilbage. Ansigtet er roligt, tomt.

„Mor! Kom væk derfra!“ Hans stemme er skinger, tynd som et fugleskrig, og han vil løbe ned til hende. Men han glider i græsset, og mudderet suger grådigt om hans ankler, holder ham fast. Hendes skuldre arbejder, glider frem og tilbage som langsomme plejle. „Nu skal du stå på egne ben, søn. Du er levende, lidt endnu. „ Hendes øjne er blanke sten, sorte bær, fugleøjne, der stirrer mod ham. „Sværd eller sten, Ulfr, sværd eller sten. Det kan jo være, jeg ser dig snart.“ Hendes stemme er skurrende, langsom, som om hun har svært ved at tale. „Mor! Kom væk!“

Ulfr vil samle kvas ved mosen, men sneen ligger i høje driver overalt. Det sorte vand er frosset til med mørk is, og selvom han ved at det er farligt, træder han ud på den. Mærker den blanke tyngde under sine støvler, mens han glider forsigtigt rundt og skraber sneen væk med tæerne. Gid at han havde taget sine skøjter med. Dernede mellem hans fødder ser hans mor op gennem isen. Hendes mund er åben, sort, og en dyb, blodløs flænge i halsen trækker vand ind.

Ulfr vågner med et hæst skrig, og husker alt.

Ulfrs 2. drøm

Ulfr står i stenkredsen med familiens sværd, svinger det prøvende. Skyder brystet mandigt frem og skræver bredt. Råber udfordrende mod granerne og blæsten. Sværdet er tungt, sært, en fremmed ting i hans hænder, skønt han er blevet trænet med det i flere år. Han drejer sig rundt, glor ud over heden. Forestiller sig en, to mørke prikker langt ude i horisonten, som ville være dem fra den anden gård, der kommer for at slås her. Med ham.

„Der står nok en fuldvoksen hirdsmand, villig og rede til at fodre os. „ Hæse, spottende stemmer. Hans øjne flakker rundt, hjertet hamrer i hans brystkasse. Sværdet ryger op foran ham, i forsvarsposition. To ravne stirrer ned på ham fra en høj gran, rokker frem og tilbage i blæsten. Fjerene er pjuskede, hvirvles rundt af de skarpe vindstød. Han bliver vred på en sær måde, vredere end han skulle.

„Jeg kan kæmpe lige så godt som en fuldvoksen mand!“

„ Ja, og dø lige så vel, håber vi. Selvom der ikke er meget at komme efter på din magre rad.“ De åbner deres næb i hæs latter. Blanke kløer borer sig ind barken.

„Hvis jeg dør, dør jeg fordi jeg skal. Det forstår I vel ikke, I som kun æder ådsler og forlader jeres unger. „ Han spytter vredt på jorden, men et sted indeni føles det forkert.

„Vi æder af de døde, og vi forstår os på de døde. Gør du det, knægt?“ Den ene ravn betragter ham længe med skarpe øjne, taler pludselig med en blød stemme. Han synes, han burde kende den.

„Det kerer jeg mig ikke om. Jeg er ligeglad med døden!“ Han svinger sværdet igen. Klingen hvisler, trækker lyset ned langs sine flanker. Han har aldrig rigtigt lagt mærke til håndværket i det, har altid bare tænkt på det som et værktøj.

„Er du det, knægt. Du, som har ladet dig binde til døden? Bundet dig til et lig - en genganger. „

„Det er min far! I skal ikke håne min far!“ Han tager et truende skridt mod fuglene, der ler hæst og slår med vingerne på deres grene højt, højt over hans hoved.

Ulfr ligger fladt på ryggen i sneen, ser op mod de tunge, natmørke skyer der dækker for månen og stjernerne. Han vil række ud efter sværdet, men hans hånd er for tung, vil ikke bevæge sig. Der er en fremmed træthed i hans krop, en forkert fornemmelse. En tyngde, der burde sige ham noget. Sneen knirker, laver bittesmå lyde i frosten.

„Er det din far, menneskebarn? Er det din far, der kommer hver nat og sidder kold og sort ved ilden?“

Den ene ravn hopper nærmere på stive fugleben, slår sig ned på hans brystkasse. Den er tung, tungere end han havde troet, og dens vægt presser luften ud af ham.

„Er det blod af dit blod, der rækker hånden ud når du bliver stille, knægt? Tror du, at døden kan elske livet?“

Den lægger hovedet helt på skrå, og stirrer ned på ham med blanke, runde øjne. Han vil skubbe den væk, bliver pludseligt bange, bange for den store fugl, for sin tunge, sære krop. Det store næb kommer tæt på

hans ene øje, rører det næsten. Han kan lugte råddenskaben, døden. Trækker vejret i korte gisp, som om luften ikke kan fylde hans lunger godt nok.

„Det er hvad døden vil, knægt. Det er hvad døden er. Det skal du nok se en dag. „

Den anden ravn letter pludseligt fra sin gren, flakser et par gange om træerne med hæse skrig. Et tungt stød mod hans bryst, følelsen af store kløer da den første sætter af og følger efter. I øst brænder den første glød af solen igennem de tunge skyer. Gyldent lys falder på hans ansigt - og så tungt ler, da de lukker gravhullet over ham.

Ulfr vågner. Hans lunger gør ondt, og han trækker vejret pibende og anstrengt indtil han har fået rystet søvnen og drømmen af sig.

Et syn

Det er tidligt om morgenen, og tågen hænger tykt mellem granerne. Du stod op mens det var mørkt, fulgte den gamle sti ned mod mosen gennem det sidste af sommernatten og nød fornemmelsen af dugkoldt græs under dine bare fødder. Det sorte vand er spættet med grønne alger og små åkander, og vinden rumsterer i sivene da du kravler ind under en kæmpe af en vindfælde og lægger buen klar. Venter.

Solen stiger, får mosset til at dampe og koger langsomt tågen væk. En klynge af stære flitrer pludseligt ud mellem træerne, forsvinder op mod de tunge, hvide skyer som trækker lyset med over landskabet. Du ligger pilen på, spænder strengen. Venter.

Du kan høre ham længe før han dukker op mellem træerne på den anden side af mosen, tunge, ujævne skridt, der knækker grene og kviste og trykker græsset ned i dybe spor. Han står og luder i solen, filtrede kager af hår foran hans ansigt. En voksende sky af fluer summer travlt, trukket til af stanken fra hans tøj og hud. Du synes, du kan lugte råddenskaben, blodet, døden tværs over vandet. Sværdet, som i starten hang ved hans side som en kongeskat, dingler fra en hånd som et stykke glemt legetøj. Du giver slip på strengen.

Pilen hvisler over vandet, borer sig ind i hans brystkasse med et sært smæld. Han giver et grynt, måske i overraskelse, rokker svagt til siden, så forover, men du har allerede den næste pil klar, spænder, slipper, ser den bore sig ind lige over den første. Den tredje pil er på strengen uden at du har villet det, men hans krop er allerede i fald, knækker sammen og kollapser tungt og leddeløst i en klynge skræpper. Tavshed. Fluerne summer, kredser, slår sig efter et stykke tid ned på hans ryg.

Alligevel venter du til solen står højt på himlen, og kager af fluer uforstyrret boltrer sig i de blodige plamager, før du forsigtigt kanter dig rundt om vandet og over til liget. Du sparker hårdt, næsten panisk, træder ufrivilligt et skridt tilbage med hamrende hjerte. Men intet sker, og det er som en vægt løftes fra dine skuldre. Du ruller kroppen rundt, river sværdet ud af hånden i én bevægelse og kaster det så hårdt ud over vandet at din skulder giver et knæk. Den sortblanke klinge glitrer som en spyflue i sollyset, og så trækker mosevandet grådigt sit offer ned under overfladen. Sværdet er væk, og ingen kan finde det igen, ingen skal bringe det tilbage til de levende, til nogen kamp. Det er mosens, og mosen holder på det, man bloter til den. Du har oopfyldt dit løfte.

Du tørrer omhyggeligt hånden, der har rørt sværdet, i græsset. Spænder buen på ryggen, sætter i løb gennem tidsler og langt græs. Liget lader du ligge; det interesserer dig ikke at begrave noget, der skulle have været brændt mens det endnu levede.