



LYKTSKEN

LIDER DU AV JÄRNBRIST?

Askevalls bysmed Odd tar sig gärna an dina beställningar. Exempel på tidigare arbeten i lajvsammanhang är grytfötter, smycken, eldstål, pilspetsar, knivblad, spännen, samt vapen- och rustningsdetaljer.

Ring Erik Stormark på 019 - 22 60 42



**KRUKMAKERSKAN
CECILIA JANSSON**
Brukskeramik med historiska förebilder
Fanjunkarevägen 61
703 65 Örebro
Tel: 019/310771

**Läckra kötträtter i
annorlunda
miljö!**



lajvare varmt välkomna!

Värmlandsv. 8, Karlskoga. Tel 0586-500 35

Lin
Mollskinn
Sammet
Ull

Sundbybergs Textilcentrum

Knappar
Spännen
Band
Mönster

Tyger och tillbehör för

LIVE • ROLLSPEL •

VIKINGA - och MEDELTIDSARRANGEMANG m m

Syfestival

Sollentunamässan 5-7 mars -99

Öppet: fred, lörd 9.30-18, sönd 9.30-17
Entré: 70:-, 7-14 år 30:-

Ta med dig denna annons så bjuder vi på 10% rabatt på entrépriset!
Ge livearen ett ansikte - kom i dina livekläder! Mässan skall krylla av liveare.

Vi representeras på mässan av våra liveare.

Försäljningen pågår för fullt i butiken på Järnvägsgatan 56, Sundbyberg.

SAGEN



smink • mask • kroppsdelar • kläder • rustningar • vapen
bägare • smycken • råmaterial för egen tillverkning
arbetar med hantverk i ben, horn, läder, trä, sten, smide
ring oss! Per 0222-132 54 • Adde 0581-422 49

LYKTSKEN

UTSKICK ETT

en uppsättning av

Livesällskapet Galadrim

TIM KINALI
KI SANDHOLM
MIKAEL ENMALM
OSKAR ÅSLUND

SKRIBENTER

ANNA-KARIN LINDER
JOHAN JOHANSSON
HELENA BROGREN
KLARA OLANDER-BERGSTRÖM
ÅKE NOLEMO

ILLUSTRATIONER

HELENA BROGREN
CAMILLA EKLUND
ELIN ERIKSSON
SARA JOHANSSON
TIM KINALI
ANNA-KARIN LINDER
ULRIKA LINDER
OSKAR ÅSLUND
STINA ÅSLUND

OMSLAG

NIKLAS ASKER

KARTA

TIM KINALI

KORREKTUR

DANIEL KRAUKLIS
JONAS NELSON
PETRA MALMGREN

FORMGIVNING

TIM KINALI
MIKAEL ENMALM
OSKAR ÅSLUND

TRYCK OCH REPRO

DB GRAFISKA AB, ÖREBRO 1999

Örebro, Kulturpalatset 990214

LIVESÄLLSKAPET GALADRIMS HUVUDKONTOR

Föreställ dig en gnistrande vinterdag. Föreställ dig orörda snövidder. Försök sedan föreställa dig antalet snöflingor på dessa vidder. Man brukar säga att det inte finns två snöflingor som är identiska, men är det troligt? Är alla snöflingorna på vidderna verkligen olika? Låt vidderna breda ut sig och bli gränslösa. Till slut måste du finna två identiska snöflingor! Naturen kan till slut inte göra annat än att upprepa sig själv.

Slutsatsen blir att i en viss mängd ting, förutsatt att mängden är tillräckligt stor, måste ett ting förr eller senare uppträda två gånger. Men vad innebär detta i ett större perspektiv?

I universum finns en stor mängd solar, ingen vi känner till är dock helt lik vår egen. Men är antalet tillräckligt stort måste den finnas där, bara man letar tillräckligt länge, den exakta kopian av vår egen sol. Fortsätter man sökandet kommer man finna ett stort antal solar identiska med vår egen, förutsatt att mängden solar är tillräckligt stor.

Några av solarna kommer ha planeter som kretsar kring dem. Och är de tillräckligt många kommer vi bland dem att finna en planet, vars föränderliga yta helt liknar jordens.

Någonstans där ute i det oändliga mörkret, bland galaxer, galaxhopar och hopar med galaxhopar, kan det kretsa en planet där jordens evolution och historia upprepas. Någonstans där ute kan det sitta en person som läser ett utskick till ett levande rollspel och förundras över hur det kan vara möjligt att en identisk person, vilket skulle betyda du, kan sitta på ett ändligt avstånd och läsa samma text och tänka samma tanke.

Men varför uppehålla oss vid vår egen värld? Varför söka efter en kopia av jorden, när möjligheten finns att det någonstans i universums tomma djup kan finnas en värld som människorna där kallar Rodin? En värld full av möjligheter och mystik. En värld där Askevalls hustak ligger under ett täcke av oräkneliga, gnistrande snöflingor. Där lever människorna ovetandes om att vi gestaltar dem och deras vardag på ett levande rollspel. Ett rollspel som där är på fullaste allvar. Där sagan är verklighet.

LIVESÄLLSKAPET GALADRIM

Kulturpalatset
Rudbecksgatan 33
702 11 Örebro

tel: **019 – 18 22 24** mobil: **0739 – 350051**

fax: **019 – 36 47 54** mobil: **0704 – 811967**

pg: **695 696 – 5** (den glade munken)

e-mail: **galadrim@larp.com**

web: **www.larp.com/galadrim**

© **1999** – Livesällskapet Galadrim

INNEHÅLL

PRELUDIUM

~ ETT LJUS I MÖRKRET ~	5
------------------------------	---

PRODUKTION

PRODUKTIONSMÅL	8
ARBETSMETOD	8
PRODUKTIONSPLAN	9
MONETÄR KALKYL	10
AUTENTICITET	11
FÖRUTSÄTTNINGAR	11
BLANKVAPEN	12
OMRÅDE	13
ATT ANMÅLA SIG	13
ROLLER SOM PASSAR	14
ATT TA EN ROLL	15
HJÄLP OCH FRÅGOR	15

SAGA

ÄTTER OCH FAMILJER	17
ASKE	17
FURA	19
LODBROK	21
RÄTTRÅDE	22
GALDRAKINN	23
BRESTEBANE	24
STORTUNA	25
BÖLE	26
FINNBOGE	28
LIVETS GÅNG	30
BARNAFÖDSEL	30
SYNEDAG	30
FÖRMÄLNING	32
HAVANDESKAP	33
ATT BLI GAMMAL	33
KVINNAN OCH MANNEN	34
KÖNSSYN OCH ORÄTTVISOR	35
EKEBÄCKS HISTORIA	36
URKUNDER OCH BERÄTTELSE	44
TANKAR VID HUGGKUBBEN	44
TIDENDER	44
VEDERGÄLLNING	45
I JAKT PÅ MÖRKRET	45
IRRITATIONEN VÄXER	46
TVÅ BYALAG	47
MARKNADSFRIID	47
FÖRMÄLNING	47
BRA ATT VETA VID ROLLSKAPANDE	48
ATT ANGE TID OCH ÅLDER	48
NAMNHÄVD	49

PRELUDIUM

-ETT LJUS I MÖRKRET -

Åren rullar sakta förbi och lämnar djupa spår i den väg de vandrar. Ekeback har genom åren vuxit, förmodligen mer än omvärlden gjort, och kanske främst i våra hjärtan. Byn Askevall fick se världen först 604, eller det som vi skulle kalla våren år 1996, i en liten skog söder om Örebro. Det var några få vindskydd och en grupp frusna människor i taffliga tabarder och orcher med lysdioder och surströmming. Helhjärtat och gulligt, men knappast lyckat. Men grusvägen ledde oss vidare till Sirions vagg, vilket gav byn ett stort uppsving. Ett tvåhundralet invånare gästade Ekeback i augusti över ett år senare och lade grunden till det som senare kom att bli dagens Askevall. Då, redan på den tiden, stod Bryne i dörren till skänkstugan Aftonlyktan och skrockade på samma sätt som idag, med pipan i ena handen och den andra innanför bältet. Iva var redan då byns plågoris och eviga gullunge. Men Ule hade ingen sett röken av.

November det året, som var 1997, lades grunderna till det byråd som idag styr Askevall, och handelsleden förde oss från en namnlös by i häraden Ekeback till det Askevall vi idag känner. Resan har varit lång och hård, och det är inte utan tårar och svett som vi med glädje förlöser detta första inbjudningsbrev till tävlingen och förmålningen, bytinget och lagmannens förhandlingar som kommer att äga rum under några dagar denna sommar. Under den tid som gått med arbetet har vi varit tryggt förvissade om att Udars skött sina angelägenheter och att byrådet inte gått över ända. Vi har sedan dess vetat att Ule varit en lustig karl och alltid gött sina svin väl, att Naima och Skade vakat över de stackare som ankommit i häraden och att Bue fortfarande håller på med sina galen-skaper, trots att vi inte har varit där och sett det. De lever i våra hjärtan.

Lyktsken bygger med andra ord vidare på Sirion och Sirions Vagg, som var klassiska lajvarran-gemang där det bjöds på både mys och boffer. Det mysiga bylivet och boffervapnen är idag från-gångna för att göra mer realism möjlig och ge plats för historiska vapenreplikor. Kampanjvärlden Rodin och byn Askevall är idag absolut inte vad de tidigare varit. Vi siktar mycket högre denna gång!


Med Lyktsken ämnar vi skapa en levande och fängslande värld och kultur, där människornas överlevnad och kamp står i fokus och jakten på skatter och monster ligger långt från den gängse vardagen. Naturtrogenheten står även den i centrum och realismen skall kännas ända in i benmärken.

Med en trovärdighet i grunden och en solid tanke bakom kulturen kan vi förhoppningsvis borge för något som du som deltagare kan spinna vidare på och som verkligen kan göra byn Askevall levande. Sagan skall inte vara en känsla, den skall vara som en reell verklighet. Syftet är inte att ge en nöjsam semesterupplevelse, utan att förmedla en vision och känsla, karakteristisk för detta evenemang. Vi hoppas ge en förnimmelse av katharsis, och eftertanken är viktigare än skrönorna.

Tydliga, och delvis förutbestämda, familjer och ätter med gammalt groll och stor förtretlighet sinsemellan, uppbyggda av realistiska karaktärer, ger utrymme för spännande konflikter och in-tressanta förvecklingar. Kärlek och arbete är en stor ingrediens i var människas liv, så även avund-sjuka, bråk och osämja, men även glädjeämnen och umgänge med familjen. Tanken är att undvika pompa och ståt och verkligen gå ner sig i bylivets dy. Aska istället för puder. Ylle istället för siden. Brunt istället för purpur. Jord under naglarna istället för händer lena som nytalkade barnrumpor.

Vi vill alltså servera ett scenario och hopkok av intriger som vi hoppas kommer glädja alla våra deltagare. Det rör sig inte om trist monsterslakt eller ändlösa skattjakter, utan vi ämnar ge intriger-na och skeenden på Lyktsken ett djup och en högre mening. Det kommer att erbjudas samspel med andra, men även moraliska kakor och surdeg som förhoppningsvis skänker en och annan eftertan-ke. Men liksom ett sociologiskt experiment kan vi inte avslöja hela handlingens ändamål och syfte, utan själva upptäckandet och resan till vetenskap är det egentliga målet. Om vi berättar för mycket om handlingen skulle alltså denna förlora sin mening. Därför har vi valt att hemlighålla stora delar av de mer intres-santare intrigena. Detta på både gott och ont.





Man kan ju påstå att handlingen inte är lika viktig som spelet mellan människor, och med den motivationen skriver allt fler arrangörer utförligt om sina intriger i utskicken, men samtidigt tror vi samspelet mellan människor blir bättre och mer spontant om det finns hemligheter att upptäcka och något intressant att fundera kring i alla ord som sägs. Askevall är en by som sjuder av hemligheter och konflikter, men vi tänker inte avslöja mer för er än det som är absolut nödvändigt. För som det är sagt är vägen kanske viktigare än målet.

Detta utskick fyller två funktioner. För det första skall det locka deltagare att anmäla sig till Lyktsken, genom att redogöra för produktion och upplägg, intressant redogörelse av saga och drama samt inspiration och känsla. Den andra funktionen är att deltagare skall kunna vara tillgodosedda med information nog för att grunda och utveckla sina roller och starta sina förberedelser inför evenemanget. Detta är alltså söt honung att locka med och smakfull deg till att forma roller och karaktärer. Andra utskicket kommer till större delen att handla om skeenden och ting, kunskap och kultur som karaktärerna känner till, de redskap som behövs för att grädda kakan. Tredje utskicket innehåller vägbeskrivningar, karaktärs Galleriet samt sådant som vi glömt i tidigare utskick.

Slutligen vill vi ge er en liten profil på oss själva, främst för er som inte har en aning om vilka vi är. Sjelva stommen i Livesällskapet Galadrim är fyra naturvetare och örebroare. Våra erfarenheter gällande levande rollspel sträcker sig mellan fyra och sex år tillbaka i tiden, vilket givit oss viss insikt i både speltekniska som produktionsmässiga faktorer. Två av oss arrangerade Sirions Vagga, under augusti 1997. De två andra har arrangerat mindre uppsättningar, såsom spel under några timmar eller ett par dagar för hundra eller färre deltagare. Dessutom finns lite mer nytänkande evenemang som bland annat Hålahultaren, ett nutida skräcklajv i scoutmiljö, på vår meritlista. Bakom uppsättningen står givetvis även ett större antal skribenter och medarbetare.

Väl mött!
Projektledarna



PRODUKTION



PRODUKTIONSMÅL

En uppsättning av det här slaget kräver en fungerande organisation och produktion, där deltagarnas behov tillgodoses, pengar redovisas och arrangörerna har koll på läget. Vad det beträffar produktion så är boken *Saga mot Verklighet* en mycket bra ledstjärna, rent av var hugad arrangörsbibel, men vi har under det år som gått med Lyktsken upptäckt att den på många punkter inte är heltäckande. Detta ämnar vi komplettera med någon form av häfte, gärna tillsammans med andra arrangörers åsikter och erfarenheter.

En ovärderlig kontakt mellan deltagare och arrangörer är det globala, världsomspännande, internationella nätverket med dataanslutning och it-anpassning, kallat internet. Vi hoppas att vi skall kunna använda internets resurser och med våra kunskaper utnyttja så mycket vi bara förmår. Evenemang före Lyktsken har nyttjat detta medel med bravur, men det känns som om det fortfarande går att kräma ur så oändligt mycket mer.

Sedan känner vi att allmänheten inte alltid helt förstår vad det verkliga är vi sysslar med, vilket

otroligt arbete som ligger bakom ett levande rollspel. Därför ämnar vi dagarna innan Lyktsken bjuda in politiker och journalister, lärare och andra nyfikna för att visa vad som pågår i skogarna. Detta kommer att utföras i samarbete med projektet *Spela Roll*, som styrs under riksorganisationen Sverok. Det kommer ske dels genom en traditionell föreläsning och presentation av levande rollspel i allmänhet och Lyktsken i synnerhet, dels genom en rundvandring och exposition på området för att stärka intrycket med egna sinnesupplevelser. Genom att kombinera dessa två medel tror vi att intrycket och uppfattningen om vad levande rollspel egentligen är när nya höjder. Förhoppningsvis kan vi även utveckla någon form av plan för detta ändamål som kan användas även på andra arrangemang.

Men viktigast för er deltagare är kanske vår vilja att presentera ett intressant scenario, ett sjujävlarers lajv, något som man ser tillbaka på och säger för sig själv: "Så jävla dödsmäktigt!"

ARBETSMETOD

Det system som vi använder oss av till uppsättningen är både demokratiskt i viss mening och hierarkiskt i en annan. Överst i pyramiden sitter de fyra projektledarna: Tim Kinali, Ki Sandholm, Mikael Enmalm och Oskar Åslund. Där fattas alla beslut gemensamt - om det rör sig om stora frågor - och vi tar inte beslut förrän alla är överens. Detta kan medföra att diskussionerna ibland blir långa, men å andra sidan så kommer alla att vara helt överens om att det bästa beslutet är fattat varje gång och modellen har även gjort gruppen väldigt samkörd. Rör det sig om mindre frågor brukar det räcka med att två av projektledarna kommer överens, och yttersta småfrågor avgörs individuellt utan samrådan. Detta gör att det för vissa frågor kan ta tid för deltagaren att få svar, medan andra går väldigt snabbt. Helt beroende på vad det är för fråga.

Under denna demokratiska grupp finns undergrupper, såsom exempelvis bygggruppen och skribentgruppen. Vissa grupper består av en person eller ett par, andra av ett tiotal. Dessa grupper får direktiv och uppgifter av projektledningen, och är redovisningskyldiga inför projektledarna och arbetar som egna enheter. Inom grupperna kan de vara olika organiserade.



I projektledningen har Ki och Oskar som största uppgift att se till det mer dramatiska och spelmässiga på Lyktsken. Mikael och Tims huvudansvar är allt som rör projekt och organisation. Tim är även sällskapets webmaster. Dessa gränser är väldigt flytande, men kan i alla fall stå som en liten riktlinje för vem som svarar bäst på vilka frågor.

Vi vill slutligen påpeka att projektledningen är en enhetlig grupp av ansvarsområden, mer än fyra individer med skilda ansvar. Därför kan det kan ibland verka lite rörigt med vem som gör vad i projektledningen. Undergrupperna får man bäst kontakt med genom projektledningen.

PRODUKTIONSPLAN

JANUARI

Detta utskick tar form. Deltagarkontakt och rolltillsättning tar delar av vår tid. Vi arbetar med olika sponsorer och bidragsansökningar. Husbygget påbörjas av byggruppen.

FEBRUARI

Detta utskick trycks och distribueras. Vi besöker Knudepunkt i Danmark. Deltagaradministration och rolltillsättning fortsätter. Websidan uppdateras med bland annat info från utskicket. Skrivandet av intriger, fler roller samt andra utskicket tar vid på stort allvar. Bygget kommer igång ordentligt.

MARS

Skrivandet fortsätter. Websidan uppdateras kontinuerligt. Deltagaradministrationen fortsätter och börjar nå sin kulmen. Sista anmälningsdag närmar sig med stormsteg.

APRIL

Rolltexter från deltagare liksom intriger tar stor möda och mycket tid. Andra utskicket trycks i mitten av månaden, för att före månadens slut distribueras till deltagarna. Skrivandet på utskick tre startar, såvida det inte redan är en bit gånget redan.

MAJ

Skrivandet på utskick tre fortgår. Deltagarkontakt tar stor del av tiden. Börjar på allvar verkställa produktionsmässiga uppgifter.

JUNI

I början av månaden börjar vi arbeta med Lyktsken så gott som 24 h/dygn. Före sista juni är tredje utskicket tryckt och distribuerat. Deltagarkontakt tar ännu mycket tid. Intriger har deadline 21:a juni, och bifogas tillsammans med liknande information i utskicket. Eventuellt kan några intriger eller liknande bli kvar till nästa månad. Vissa betydande rekvisitainköp och liknande görs. Byggnationer av olika slag byggs klart och provanvänds, gott och väl en månad före Lyktsken. Iordningställande av området tar även det tid och kraft, främst efter det att alla portabla byggnationer mer eller mindre är färdiga.

JULI

Alla tre utskick är deltagarna tillhanda. Intrigerna är utdelade. Alla byggnationer är färdiga. Byggruppen arbetar på området. Deltagarkontakt tar tid även nu. Alla stora förberedelser på området skall vara klart minst en vecka före morgonen den 18:e, då deltagarna skall vara på plats. Offläger reses strax utanför området. Resterande inköp av rekvisita sker.

LYKTSKEN

Den 18:e och 19:e juli är obligatoriska förberedelsedagar, då allmänheten gästar området, medtagna hus och byggnader reses. Slutgiltiga presentationer av Askevalls invånare görs, ett antal gånger om dagen dessa två dagar. Slitsamma dagar för alla inblandade parter.

Tidigt på morgonen den 20:e, när ljudet från smedjan kan höras, kan man vara säker på att evenemanget har startat för att pågå fram till eftermiddagen på lördagen den 24:e juli. Vi får hoppas att det blir fyra mycket bra dagar.

AUGUSTI

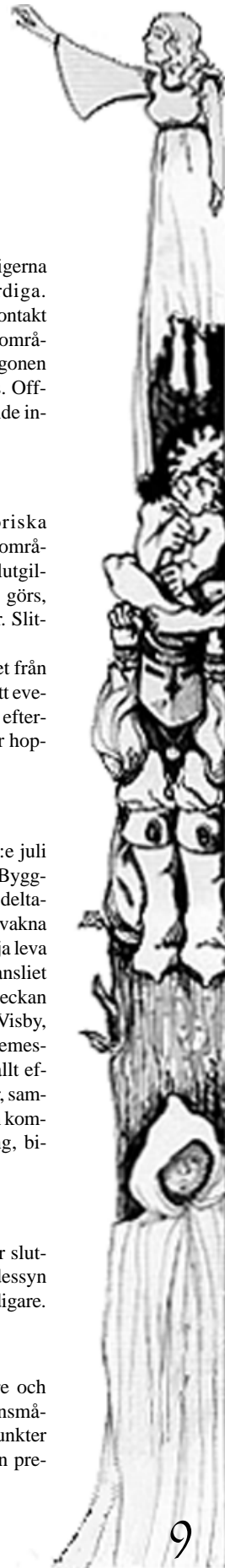
Städning av området startar direkt den 24:e juli och pågår tills det att allt är rent och snyggt. Byggnader transporteras bort från området och deltagarna flyr fältet. Första veckan går åt till att vakna efter Lyktsken, städa efter Lyktsken och börja leva igen. Förutom området städas vi även ur kansliet lite grovt. Sedan är det dags för medeltidsveckan då så många som möjligt av oss träffas i Visby, under en välbehövlig och avslappnande semester. Väl hemkomna börjar vi arbeta med allt efterarbete, såsom ekonomiska redovisningar, sammanställning av häftet med erfarenheter och kommentarer angående blankvapen användning, bidragsansökningar, och så vidare.


SEPTEMBER

Kansliet rensas från golv till tak och vi tar slutgiltigt farväl av vårt årsgamla hem. Områdessyn med markägaren, om det inte skett redan tidigare.

OKTOBER

Bokslutet redovisas för alla bidragsgivare och sponsorer. Utvärdering sker av produktionsmålen och det sammanställda häftet över de punkter där vi finner att det saknas dokumentation pre-





senteras i slutet av månaden. I ämnet "levande rollspel och internet" kommer vi att göra en djupdykning. Likaså kommer vi göra en grundlig utvärdering av vårt blankvapensystem. Vi kommer även beröra ämnet bidragsansökningar och hur man skriver ett prospekt. Dessutom kommer vi

lägga vikt vid ett kapitel om utskicksuppbyggnad och informationsordning, för att preliminärt nämna några ting som vi känner att det saknas dokumentation kring. 31:a oktober är projektet slutligen avslutat och redvisat.

MONETÄR KALKYL

UTGIFTER

Administration, 16 000:-

Inkluderar telefoni, kontor för 4000 kronor fram till mitten av augusti samt datorer, kopiator och annan kontorsutrustning.

Utskick och marknadsföring, 52 000:-

I stort sätt kan man säga att alla pengar går tillbaka till deltagarna här. Det rör sig om utskick, porto och även viss marknadsföring som också deltagarna kommer att få igen helt.

Logistik, 27 000:-

Bensin är dyrt. Resor till grupperna före Lyktsken, rekning av området samt resor för att visa och lära ut blankvapensystemet. Dessutom resor till möten med sponsorer och bidragsgivare.

Hygien och säkerhet, 17 000:-

Vattentank, försäkring, sanitet och sophämtning.

LÖNER OCH ARVODEN

Löner och arvoden, 140 000:-

Fyra i projektledningen arbetar heltid med lön drygt två månader före evenemanget. Dessutom tillkommer arvode och ersättningar till medarbetare.

Sökt anslag för löner, 140 000:-

Dessa pengar söker vi förmodligen från Stiftelsen Framtidens Kultur, och berörs alltså av varken Sveroks pengar eller deltagarnas anmälningsavgifter. Alternativt försöker vi söka dessa medel på annat vis.

Detta går alltså på plus minus noll. Om vi inte beviljas detta anslag, eller inte kan skaffa fram pengarna på annat vis, kommer vi att ta ut pengar i form av förmåner. Alltså ersättning för mat, bussresor, lajvutrustning och dylikt, som nu bekostas av oss privat. Detta gäller alltså bara om vi inte får fram lön.

Livsmedel, 88 000:-

Mat i form av råvaror och dryck till 400 deltagare i fem dagar. Förvaring ingår också i posten.

Scenografi, 53 000:-

Hus skall byggas och resas. Staket skall uppföras och andra byggnationer skall göras. Dass skall spikas, uthus förfärdigas och verktyg slitas.

Rekvisita, 38 000:-

Arkendiska mynt och attiraljer. Tunnor till bad, rep, skyltar på vägarna och liknande. Gränsen mellan rekvisita och scenografi är dock inte speciellt stor.

Övrigt, 40 000:-

Runt tio procent av budgeten.



INKOMSTER

Beräknade deltagaravgifter, 274 000:-

400 deltagare betalar 685 kronor. Detta utgör basen av våra inkomster. Detta drygas ut av anslag från ett antal av Sveroks distrikt. I skrivande stund har vi bara fått besked från två av distrikten, men vi har sökt hos fyra till plus Örebrogruppen.

Redan beviljade anslag, 57 000:-

Sverok Stockholm, 25 000:-
Sverok Svealand, 32 000:-

AUTENTICITET

Med Lyktsken avser vi skapa en levande kultur och ett fungerande samhälle. En värld som står på egna ben. Att bygga upp en fristående värld utan förebilder är både svårt och fruktansvärt tidskrävande, näst intill omöjligt. Därför har vi valt att utgå ifrån europeiskt 1100-1200-tal, och sedan byggt vidare från denna grund. Slutresultatet är en blandning inspirerad av vikingatid, högmedeltid, senmedeltid och fantasylitteratur. Konsekvensen är en helt fiktiv värld, som skall ge deltagarna en specifik känsla. Vad avser vi då med autenticitet och tidsenlighet i spelet? Då vår värld

är ett sådant hopkok av fantasi och olika historiska perioder, är det svårt att tala om *historisk* korrekthet, snarare borde vi tala om *själva spelets* korrekthet eller *arkendisk* autenticitet.

Vad gäller allt världs- och utrustningsmässigt skall man alltså utgå från de texter som återfinns i utskicken. Dessa kommer dock inte kunna vara helt omfattande, så där inget annat nämns skall man utgå från europeiska 1100-1200-tals förebilder. För att omöjliggöra missförstånd bör man kontakta oss om frågor uppstår.

FÖRUTSÄTTNINGAR

DRÄKT OCH UTRUSTNING

Vi kräver av dig en utrustning som är riktig rakt igenom och som ser mycket bra ut. Allt skall vara äkta in på bara kroppen. Moderna glasögon, gummisulor och mycket av militärens utrustning är givna bannlysta exempel.

Tänk på att val av material, färg, och snitt på din dräkt är väldigt viktig. Exempelvis ser vi ylle, linne och skinn framför bomullstyger. Dräkten skall stämma överens med Arkondors dräktmode och spegla din rolls status. Dräktmodet, som till största delen baseras på europeiskt 1100-1200-talsmode, kommer i sin helhet att presenteras i nästa utskick. Lägg dock märke till bilderna i detta utskick för att få en föraning av modet. Kom även ihåg att det är detaljerna som gör helheten. En liten semi-ankronistisk detalj i din utrustning, som exempelvis ett fabriksstillverkat bältesspänne, kan förstöra intrycket av hela din dräkt. På samma sätt fungerar det omvänt, välgjorda detaljer och utsmyckningar som känns äkta höjer intrycket av din dräkt rejält.

Alltför ofta på lajv ser man deltagare iklädda alldeles nya och nytvättade dräkter. På Lyktsken vill vi att din dräkt och din övriga utrustning skall vara smutsig, sliten och helt enkelt se använd ut. Patinera!

BOENDE

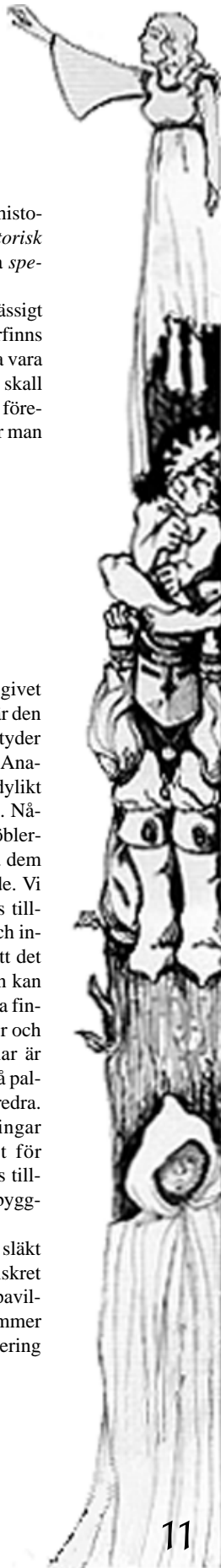
För samtliga bofasta byroller är trähus ett givet krav. Standarden för byggnationer ligger där den sattes inför Nytegg -97 eller bättre. Detta betyder att inga masonithus kommer förekomma. Anakronismer som bultar, vinkelbeslag och dylikt skall döljas väl. Spontat virke undanbedes. Något som dessutom ofta nedprioriteras är möbleringen i husen, att göra dem bebodda och ombonade. Vi vill att det skall finnas tillräckligt med möbler och inventarier i husen för att det ska vara troligt att man kan bo där i flera år. Det ska finnas bord, bänkar, kistor och hyllor. Notera att stolar är ovanliga i Arkondor, så pallar och bänkar är att föredra.

Ritningar, anvisningar och annat matnyttigt för bygge av bland annat portabla trähus finns tillhanda på vår websida. Kontakta annars vår byggmästare Daniel Brogren om ni har frågor.

Tillresta roller bör helst bo inhysta hos släkt och vänner, eller sova i enkla tygtält av diskret färg. För mycket rikt folk rekommenderas paviljonger i lika diskreta färger. Eventuellt kommer det finnas begränsad möjlighet till inkvartering på värdshus.

KONTROLL

För att dräktkrav och utrustning skall hålla den klass vi eftersträvar kommer utrustning som tas in på området i så stor mån som möjligt kontrolleras. Vi kommer inte tveka att säga nej till utrustning som inte uppfyller uppställda krav. Detta är vi tvungna till då vi har ett ansvar gentemot övriga deltagare att uppsättningen lever upp till den utlovade materiella standarden.





ROLLGESTALTNING

Grunden för en god rollgestaltning ligger i förberedelserna. Det går inte att göra en fullgod rollprestation dygnet runt i en vecka utan förberedelser, hur duktig improvisatör man än må vara. Likaledes gäller att det går att göra en god rollprestation även om man inte är född teatermäniska, bara man förbereder sig tillräckligt bra. Gör ditt bästa!

Nyanserade och realistiska karaktärsdrag är fundamentalt. Klichéartade och utpräglat svartvita karaktärer är inte möjliga att få riktigt levande och trovärdiga. För att undvika denna monotona uppbyggnad krävs betydligt mer arbete. Det gäller att förse karaktären med både bra och dåliga sidor, samt allt som finns däremellan.

Detta kan dock medföra att det är svårare att hitta karaktärens rätta jag, vilket gör det ännu viktigare att verkligen lära känna och arbeta sig fram till sin roll, för att den inte skall tyckas splittrad och främmande. Improvisationsövningar, minilajv, iscensatta händelser och dylikt krävs för att lyckas ordentligt med detta. Det är viktigt att finna och utröna rollens inre motsättningar och obalans innan spelets start. Vidare gäller det att hitta och kunna tänka som karaktären i alla tänkbara situationer, veta hur denne reagerar och vilka följder olika upplevelser får. Detta är ofta omöjligt att veta utan att spela upp, improvisera och bearbeta konkret.

En väl genomarbetad bakgrund är också ett måste för att lyckas bygga upp en realistisk person. Bakgrunden med alla minnen, erfarenheter och upplevelser formar åsikter, karaktärsdrag och reaktioner. Den skall vara så inarbetad och bekant att spontana minnesbilder och associationer skall kunna infalla under spelet.

BLANKVAPEN

Till Lyktsken har vi valt att använda oss av blankvapen. Det betyder att vapnen inte är av plast eller latex, utan av stål. Detta har använts förut på levande rollspel, men för det mesta då bara som rekvisita. Vi ämnar nu ta ett steg till och tillåta strider med blankvapen.

Varför? Det största argumentet för oss är att det kommer att höja känslan och realismen i spelet. Vi kan genomföra detta på ett säkert sätt för alla deltagare, och risken för skador blir minimal. Vi tror också att det kommer att främja spelet

Lägg därtill ett för rollen specifikt och naturligt mönster, i såväl verbalt som kroppsligt språk. Detta är ett bra medel för att känna igen och ikläda sig rollen. Viktigt är dock att det inte blir överdrivet spelat eller för genomskinligt.

ENGAGEMANG

Engagemang och aktivt intresse är något vi väntar oss av våra deltagare. Vi vet att det är de som satsar mest som också kommer få ut mest av Lyktsken. Vi tar gärna emot era idéer, texter eller annat arbete. Sedan projektstart i början av november 1997 har vi lagt ner åtskilliga timmar på Lyktsken, och många fler kommer att avverkas. Om vi alla strävar mot samma mål tror vi att Lyktsken kan bli något bra, något förtrollande bra!

ÅLKOHOL

Arrangemanget är helt drogfritt, alltså kommer alkohol starkare än lättöl eller cider inte att tillåtas. Detta ser vi som en självklarhet, med tanke på det faktum att blankvapen kommer att förekomma, samt hur alkohol påverkar omdömet.

ÅLDER

Det bör även nämnas att vi har en vägledande åldersgräns på 16 år. Med detta menar vi att yngre personer visst är välkomna, men det bör i så fall vara på rimliga grunder, såsom i äldres sällskap eller med annan bra anledning. Är man yngre än 16 år, men ändå vill vara med på Lyktsken så bör man höra av sig till projektledningen.

genom att det blir svårare att lösa en situation genom strid.

Vi har utvecklat ett system som vi tror på och som är lätt att lära ut. I första rummet har vi satt säkerheten och vi tror oss kunna elimi-nera alla skaderisker. För det första är vapnen trubbiga. För det andra är det endast ett fåtal roller med vapen som tillåts. För det tredje kommer det endast förekomma svärd. Detta för att underlätta både träning och strid, då det blir färre moment att hålla reda på. För det tredje kommer de som bär vapen

att genomgå träning och bevisa genom tester att de kan hantera vapnen, samt de regler och krav som vi ställer på dem. För att detta ska kunna uppnås har vi tillsatt två vapenansvariga som kommer att sköta all träning, och som också kommer att se till att de som bär vapnen kan hantera dem på ett säkert sätt.

Striden i sig bygger på en serie slag och blockeringar. Varannan gång slår man, varannan gång blockerar man. Slagen skall utföras på ett sådant sätt att även om en blockering missar skall motståndaren inte bli träffad.

OMRÅDE

Det område vi redan har skriftligt kontrakt på är beläget ungefär två mil väster om Örebro. Närheten underlättar väldigt mycket, speciellt för husbyggen och dylikt. Tyvärr saknas en sjö. Matlagning och hygien kommer istället kunna skötas via den brunn som vi har tillåtelse att gräva och den tvagarstuga som kommer byggas på området.

Dricksvattentillgången kommer förmodligen att lösas med hjälp av en stor vattentank, som kommer att placeras precis utanför området. Vattentanken kan dessutom fyllas under arrang-

Detta är ett första steg för att etablera blankvapen på lajv. Vi vet att detta system inte är perfekt ur estetisk synvinkel. Det finns mycket kvar att önska, men vi vill göra det enkelt och säkert. Därför kommer inte striderna att vara så roliga att utöva som en helt fri strid. Vi hoppas dock att standarden bland utövarna i framtiden kommer att öka på detta område och en dag kanske vi får se helt fria strider. Vem vet? Detta är i alla fall ett steg i rätt riktning.

emanaget vid behov. Alternativt gräver man ner en tunna som man fyller med hjälp av en tank, som är förbunden med en nedgrävd slang.

Området har övervägande skogsnatur och bra stigar. En nackdel är dock att området är ganska begränsat i en riktning, då det uppkommit ett kalhygge. På området står redan den timrade skänkstugan Aftonlyktan och vi har tillåtelse att uppföra flera fasta hus och byggnationer, samt gräva brunn och fixa med det mesta som ligger inom ramen för lagen i Svea rike.

EFTERLYSES!

Vi är på jakt efter bättre alternativ till det område vi nu har. Har du tips eller kontakter som kan vara oss till nytta, hör av dig! Området ligger med fördel inom tio mils radie från Örebro. Vi utlyser en belöning i form av fritt deltagande på Lyktsken, samt 50% rabatt på samtliga kommande allmänna uppsättningar av Livesällskapet Galadrim, till den person som leder oss till det slutliga området.

ATT ANMÄLA SIG

Ordinarie pris för Lybktsken är 685 kronor. Detta betalas på postgiro till 695 696 - 5 (*den glade munken*). Efter onsdagen den 31:a mars höjs priset med 100 kronor. Fram till den 14:e april kostar det alltså 785 kronor. Före onsdagen den 28:e april skall rollformulär vara postade, annars får vi svårt att få rollerna på rätt plats i scenariot. Därefter har man två veckor på sig om man ändrar sig och vill dra sig ur, fram till onsdagen den 12:e maj. Vi kommer dock att ta en administrativ avgift på 100 kronor som inte återbetalas.

Alla skall anmäla sig på en egen postgiroblankett. Glöm inte *namn, adress, telefonnummer* och *personnummer*, samt eventuellt *e-post*.

Skriv om möjligt även med *roll* och vilken *grupp/familj* du tillhör. Oläsliga eller ej fullständiga blanketter betraktas som generösa bidrag.



ROLLER SOM PASSAR

Som ni säkert har förstått så gör den inriktning vi har valt på vår uppsättning att vi söker en uppsjö av roller som passar in i den mångfacetterade byn. Man kan lätt se sig omkring i dagens samhälle, vilka människor på torget eller i grannstugan skulle man inte kunna placera i en annan, mer medeltidslig miljö? Huvudparten av de roller vi söker kommer att vara byroller, eftersom de externa grupperna till stora delar är tillsatta i förväg. Därför vill vi först och främst ha grupper som kan gestalta familjer samt möjligen enskilda individer som är beredda att ingå i dessa. Ni som är intresserade av att bära blankvapen under Lyktsken ombuds kontakta oss snarast.

Givetvis är klichéer i stil med *"Den ödestyngde hjälten"* inte önskade och vi vill heller inte se ensidiga och trista karaktärer i stil med

"Den godmodige piprökaren". Men å andra sidan måste det på en vecka verkligen kunna kännas vad det är för karaktärer man har med att göra. De människor vi dagligen omger oss med kan knappast beskrivas ens med en bok, om det ens går att beskriva en karaktär i ord krävs det bra mycket mer. Ett helt bibliotek är inte nog.

Det vi söker, skulle man kunna säga, är roller som inte är klichéartade men heller inte så djupa att det egentligen inte går att sätta fingret på karaktärsdrag. Vad vi menar är att djupet i karaktärer borde ligga på den nivån att man kan förklara de grövre karaktärsdragen på ett par långa och välformulerade meningar. Ett exempel är:

"Den småaktiga och retsamma grisodlaren som hyser hatkärlek till unga och ofta muttrar om hur dåligt saker och ting sköts. Han surar och gnäller, men kan ibland släppa loss, med dans och skrån, även om han oftast anses som slö och lat, dock med orätt eftersom att han arbetar hårt när han väl sätter fart."

Vi eftersträvar karaktärer med både goda och dåliga egenskaper och ingen i Askevall bör vara helylle på något vis, utom möjligen helyllekluvan i sin karaktär. Dessutom bör poängteras att alla karaktärer har dåliga egenskaper, och vi ser gärna att dessa är övervägande hos de flesta karaktärer.

Vi kan med andra ord säga att de flesta karaktärer, som är realistiska, speciella och inte för extrema, passar på Lyktsken. Ingen skall bara vara en i mängden och alla skall ha sitt eget kynne och fylla just sin funktion som en av många udda. Vi vill alltså inte se några grå och osynliga figurer i Askevall, som bara finns där för att finnas, eller karaktärer som inte är spelade utan bara är en deltagare i lustiga kläder. Det är helt fel och absolut inte vad vi söker. Det hela får dock inte gå till överdrift, vi vill inte heller se alltför extrema karaktärer som hela tiden försöker stjäla scenen.

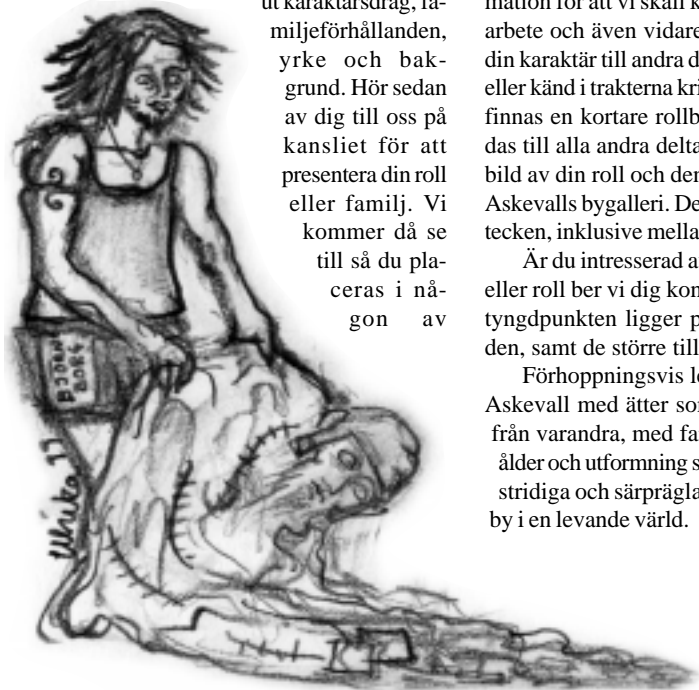
Roller som ej fungerar är goda superhjältar, klassiskt onda antagonister eller otydliga och personlighetslösa karaktärer utan substans. Typer och kufar som bor i skogen fungerar inte heller, eftersom det handlar om en by och att man då givetvis inte får ut lika mycket av uppsättningen om man bor ensam ute i skogen. Det är i Askevall och de närliggande lägren vi kommer att lägga våra största ansträngningar.



ÄTT TA EN ROLL

Detta utskick är uppbyggt så att du skall kunna finna en roll som passar dig och scenariot. I texterna förekommer mängder av namn, familjer och ätter, de flesta koncentrerade kring byn Askevall. Målet är att du skall finna en ätt som tilltalar dig och kanske kan till och med någon av de omnämnda personerna falla dig i smaken. Spinn vidare utifrån den information som ges, fundera

ut karaktärsdrag, familjeförhållanden, yrke och bakgrund. Hör sedan av dig till oss på kansliet för att presentera din roll eller familj. Vi kommer då se till så du placeras i någon av



ätterna, om det verkar passande. Skulle du ha problem att bestämma dig så tillhandahåller vi ett antal roller eller förslag till roller på kansliet. Ring eller maila.

Därefter är det dags att anmäla sig och på allvar börja utarbeta din roll. Fyll i rollformuläret och skicka in det och en utförlig karaktärs- och bakgrundsbeskrivning. Detta skall ge nog information för att vi skall kunna använda det i intrigarbete och även vidarebefordra information om din karaktär till andra deltagare. Är din roll bosatt eller känd i trakterna kring Askevall skall det även finnas en kortare rollbeskrivning som kan spridas till alla andra deltagare. Den skall ge en bra bild av din roll och den kommer att finnas med i Askevalls bygalleri. Den skall innehålla cirka 400 tecken, inklusive mellanslag.

Är du intresserad av att spela en extern grupp eller roll ber vi dig kontakta oss. Notera dock att tyngdpunkten ligger på byn och rollerna kring den, samt de större tillresta sällskapen.

Förhoppningsvis leder detta till att vi får ett Askevall med ätter som verkligen utmärker sig från varandra, med familjer som är realistiska i ålder och utformning samt med ett myller av motstridiga och särpräglade karaktärer. En levande by i en levande värld.

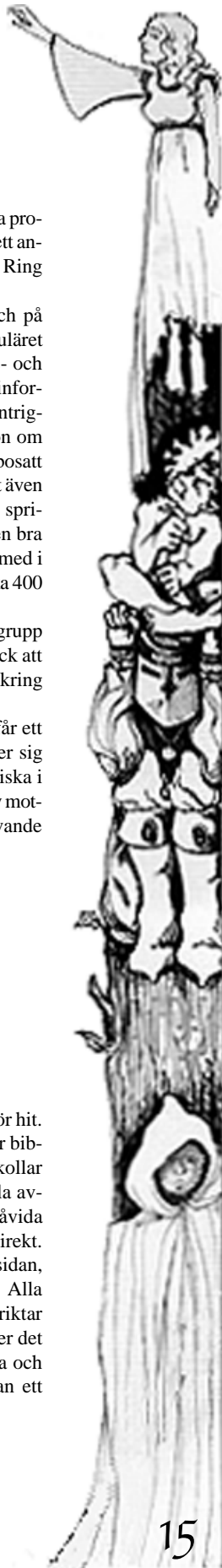
HJÄLP OCH FRÅGOR

Det första man gör om man har en fundering är att åter igen lusläsa alla de utskick och brev vi skickat och kommer att skicka. Om frågan inte fått något svar kan man vända sig till vår websida, fråga sina gruppmedlemmar eller höra av sig till oss på kansliet. Antingen via post, e-post eller per telefon. Dock är det skriftligt ord som gäller, elektroniskt eller på papper, och svar per telefon kan vara förhastade i vissa fall.

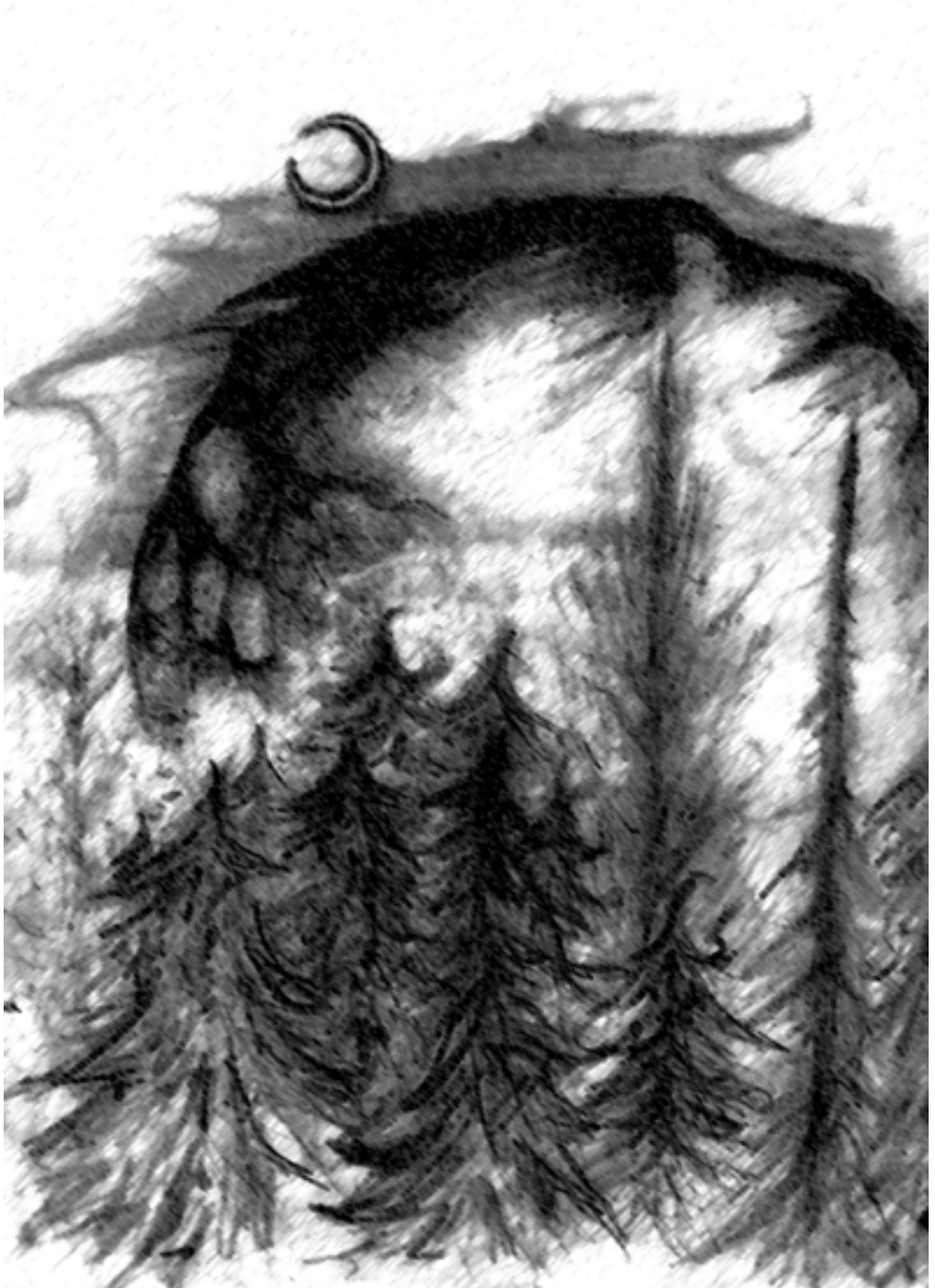
Vad det beträffar byggnationer och hus vänder man sig bäst till vår byggmästare Daniel Brogren. Allt som rör byns utformning i realiteten är hans ansvarsområde. Brandsäkerhet, bygg-

nationernas placering, hyra och liknande hör hit. Om det rör klädstil och dräktmode erbjuder biblioteken ypperliga svar. Men se till att ni kollar på rätt tidsperiod och inte missar eventuella avvikelser som kan förekomma i Askevall, såvida ni inte vänder er till oss eller våra utskick direkt.

En regelrätt FAQ kan ni finna på websidan, som ger svar på snabba och enkla frågor. Alla dessa frågor besvaras i detta utskick, och riktar sig kanske främst till personer som inte äger det utskick ni nu läser, men slås ni av en fråga och befinner er på nätet är en titt på websidan ett snabbt alternativ att få svar.



SAGA



ÄTTER OCH FAMILJER

ÅSKE

"En Aske älskar sina fränder. Den avlägsnaste släkting är en broder."

HALVDAN FASTHEM

"En Aske står alltid handfast och säker, för i vår ätt finns vår trygghet."

HALVDAN FASTHEM

Om det är något som medlemmar i ätten Aske är kända för så är det för sin släktkänsla. Kommer man i bråk med en Aske kan man räkna med att få hela ätten emot sig.

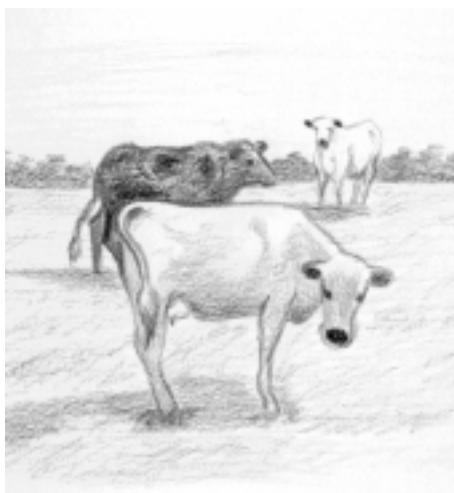
Det är en av stöttepelarna i Askes synsätt; att man aldrig lämnar en frände utan stöd eller hjälp. Detta har lett till att alla i ätten håller samman och att man sällan bestämmer något utan att fråga sina släktingar. Andra kan tycka att detta är omständligt och irriterande, och många börjar bli mer än lovligt trötta på Askes sätt att sätta näsan i vädret och anse sig vara förmer än andra.

"Att bruka jorden är vad vi Aske kan och ska leva av, det finns inget fel i det.

Men var man måste vara sin egen herre och ha sin egen gård."

HEL HÅRFAGER

Aske är en stor ätt med många medlemmar. Det har gått bra för många av dem, och de flesta har egna gårdar att försörja sig på. Västståndet beror mycket på Halvdan Fasthems företagsamhet när han kom till Ekebäcksområdet med sina två orubb-



liga söner och sin vackra dotter Livbjorg. De kom i rättan tid, ty finnbogingarna var på väg från Askevall, och Halvdan lyckades köpa all mark som Finnbogeätten ägde kring Askevall för en mycket billig penning. Det är den mark som i stor utsträckning tillhör Aske än idag, ungefär sjuttiofem år senare, och som dessutom har utökats i och med att det har fortsatt att gå bra för Aske.

Man skulle kunna säga att ätten är uppdelad i två halvor. Den ena delen är mer välbärgad än den andra, och ser gärna sig själv som lite finare än de andra. Denna delning uppstod efter Halvdan Fasthems bortgång när hans äldste son Amund ärvde den stora gården Fasthem och den yngre sonen Mäkolv Sväre fick ge sig iväg och starta om på nytt.

Fasthem hade redan då ett nästan orubbligt välstånd med marker, kreatur och flera hus, och det blev svårt för Mäkolv att bygga upp ett lika betydande hem. Men även om han inte lyckades lika bra som brodern, som faktiskt hade rätt mycket hjälp på traven, så lyckades även han bygga sig en gård, kallad Askelycka.

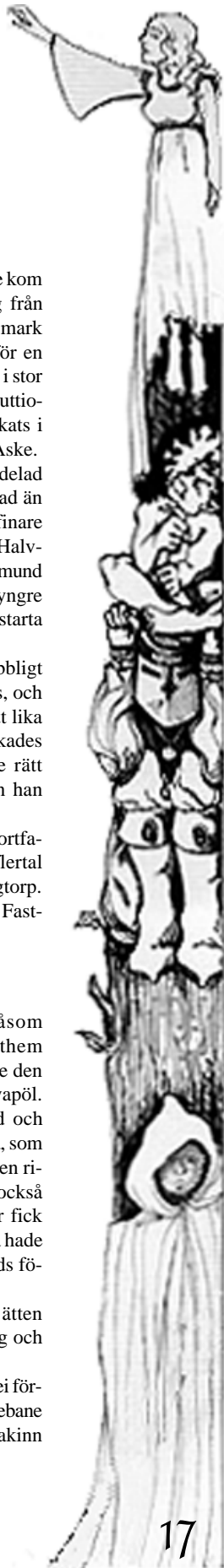
Både Fasthem och Askelycka finns fortfarande kvar, dock har de byggts om ett flertal gånger. Det finns även en tredje gård, Tryggtorp. Det var Glums Store som byggde den när Fasthem blev för trångt.


FASTHEM

Allerville Fasthem ärvde såsom äldste sonen ättegården Fasthem av sin fader Amund. Han skötte den väl och utökade dess ägor med tjärnen Älvapöl. Dessutom planterade han flera äppelträd och grundade Aske äppelgård. Hans hustru Kila, som var av ätten Brestebane, tog med sig mycken rikedom, däribland tio stinna kossor, som också bidrog till gårdens stora tillgångar. Tyvärr fick hon endast ett barn, sonen Sölmund, ty Kila hade en svår förlösning och blev efter Sölmunds födelse ofruktsam.

Sölmund förmälde sig med Eivy av ätten Stockestöt och de fingo tvenne döttrar; Vig och Högvei.

Fasthem blomstrade. När Vig och Högvei förmälde sig med ett tvillingpar, Redebold Hamebane och Redebold Hamedräpe av ätten Galdrakinn





fick de således med sig rikliga gåvor. Det fanns då ingen arvtagare i fasthemled när Sölmund drog på digergata, så kusinen Eymund Askhem tog över gården. Vig och Högvei röntede dock ett otjänligt öde i och med den skymfliga händelsen med Red Hamedråpes finnbo gesöner, då Redebold och Redebold gick sina öden till mötes.

Eymunds dotter Ingerun står nu som enda arvingen till Fasthem när Änke-Vig och Änke-Högvei flyttade tillbaka till gården. Där ställs ätten Aske inför ett problem. Eftersom Ingerun kommer att förmåla sig med Udav av ätten Fura kommer Fasthem att övergå i Furas ägor enligt sedvänjan. Det vi alla frågar oss nu är: Hur kan Aske förbli detsamma om vår anfaders hem inte tillhör oss?"

Fasthemssagan, berättat av Hel Hårfager på Askes senaste ätteträff

ASKELYCKA

Då Fasthem enligt Ased gick till Halvdan Fasthems äldste son Amund fann den andra sonen Mäkolv för gott att flytta från barndomshemmet och bygga sig en egen gård. Så drog Mäkolv och hans hustru Varga av ätten Stige och deras två små barn; Styrlag och Rökbjörn bort från gården. De båda sönerna var båda mycket unga och Rökbjörn hade knappt lämnat linderåldern. Varga, som var havande med ett tredje barn, protesterade mot att flytta innan barnet var fött, men Mäkolv stod på sig och i början på gröne gav de sig av. De hindrades dock av att Varga och barnen plötsligt blev sjuka, ty denna gröne var lika regnig som någon blöte. Medan Mäkolv fortsatte, bestämde sig Varga för att stanna i en glänta, eftersom det ofödda barnet plågade henne. Så kom det sig, att när Mäkolv vände åter, var Varga redan död bredvid sina blöta och uthungrade barn. Barnet hade kommit för tidigt och orsakat moderns död.



Förtvivlad beslöt Mäkolv att vända tillbaka till Fasthem och sörga sin hustru. Han hade inte gått långt förrän han mötte en glåma. Han förtalte henne genast vad som hade hänt och om den skuld han kände för sin hustrus död. Glåman lyssnade allvarsamt till Mäkolvs ord, när han tystnat lovade hon att hon skulle hjälpa honom. Men hon hade ett villkor som betalning för hjälpen, och det var att hon skulle få välja ut platsen där hans gård skulle stå. De började gå samma väg som Mäkolv just hade kommit, och för tredje gången kom Mäkolv till gläntan där Varga dött. Där stannade glåman och sade till Mäkolv att hans gård skulle byggas i just den gläntan. Sagt och gjort. Mäkolv hade inget val än att göra som glåman sade, och började således röja timmer medan glåman tog hand om barnen.

Och innan snöe gjort sitt intrång stod det första boningshuset klart. Mäkolv döpte gården till Askelycka till minne av de lyckliga åren med Varga. Efter vintern gav sig glåman av, men det sägs att Styrlag och Rökbjörn aldrig blev riktigt som andra efter sina månvarv i glåmans vård. De förmålde sig trots allt med varsin präktig kvinna och byggde ut Askelycka. Dock ville gården aldrig blomstra, som Fasthem eller Tryggtorp, och det sägs att det vilar en förbannelse över platsen där Varga dog.

Askelyckesagan, som den är berättad av Hel Hårfager

TRYGGTORP

Glum och Arngun Store fick tillsammans fem barn, God-Ödis, Hel, och trillingarna; Tjodolf, Tjodolf och Tjodolf, varav mellanbrodern dog som lindebarn. Då familjen fortfarande bodde på Fasthem insåg alla de att inte skulle stå ut länge till med att bo alla på gården, då det var fruktansvärt trångt. Glum samrådde med sina bröder och de beslöt att hjälpa honom att bygga sig en ny gård. De drog ut i gröne för att bryta mark och hittade mycket snart en plats som skulle passa för en ny Askegård. Glada i hågen började man bygga och bryta marken. Under någon fyrand arbetade de hårt i sitt anletes svett. De hade precis lagt klart stengrunden då sju män dök upp. Man kände dessa män som medlemmar ur Brestebaneätten. Glum, Tjodolf och Tjodolf gick för att hälsa dem. När de kom fram upptäckte de att männen var beväpnade. Det visade sig att dessa män ville att de skulle sluta bygga, eftersom de byggde olovandes på Brestebanes mark. Glum hävdade naturligtvis att så inte var fallet och att de befann sig på Askes marker. Det var nära att det blev handgemäng, men Rosin Store ingrep. Hon och Tjodolf Store var precis nyförmälda. Liksom alla av ätten Rätträde hade hon snart råd på vad som skulle göras. Hon föreslog att de skulle avgöra tvisten med en tävling. Hon visade männen på två stora stenar, och sade att dom som först kunde få en av stenarna i sjön skulle ha rätt. För Aske skulle endast Glum, Tjodolf och Tjodolf tävla, medan alla de sju männen från Brestebane fick delta. Det blev en härlig kamp, och som ni nog alla redan räknat ut var det Glum och Tjodolf och Tjodolf som vann. Det var även därför som de har fått sina tillnamn; Bred-Tjodolf och Starke-Tjodolf. Tryggtorp byggdes färdigt och där bor nu både Bred-Tjodolf och Ögisgerd, Starke-Tjodolf och Rosin, och alla barnen, fem i varje familj. När Glum dog ärvde Bred-Tjodolf och Starke-Tjodolf gården tillsammans.

Då det senare visade sig att gården faktiskt ligger delvis på Brestebaneättens mark, drog ätten detta inför tinget. Där beslutades det dock att marken nu tillhör Aske, ty det hade ju avgjorts på ett ärligt sätt. Men detta har inte Brestebaneätten kunnat smälta, och de hävdar fortfarande att Tryggtorp ligger på deras mark. Men vi vet att det är Askemark, och att det alltid så kommer att förbli!

Tryggtorpssagan, som den är berättad av Hel Hårfager

FURA

"Utan tanke på livet, inget liv värt tanken!"

UDAR FURA

"Furor strävar ständigt uppåt, de breder ut sina mäktiga kronor, de sträcker sina kraftiga stammar, dock släpper de aldrig sitt fasta grepp om marken med sina rötter."

URFURA

"För att fälla en fura krävs mer än ett yxhugg."

VE RÖDE

Ätten Fura kännetecknas av sina filosofiska tankar och för sitt fria och öppna lynne. Många i ätten tycks ta emot livet med öppna armar och är ofta tvångslösa. Hos många Furor återfinns snabbtänkt och ett intresse att förstå de mest avlägsna företeelserna.

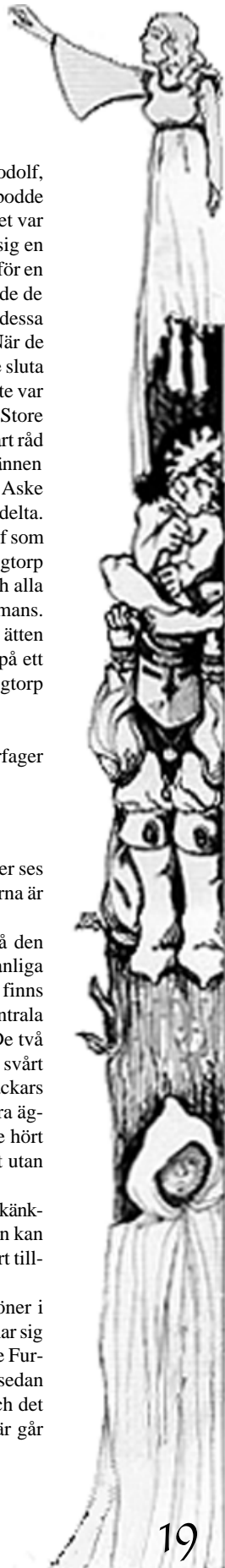
De är ganska väl ansedda och har det gott ställt. Ona tungor menar dock att furorna inte gjort sig förtjänta av sin välfärd och menar att de är lata turgubbar som på något sätt ständigt lyckas få allting gratis.


Ätten är inte så sammansvetsad, utan fränder ses på som goda vänner. De tre främsta familjerna är Fura, Älghuvud och Furfast.

Familjen Fura bor utanför Askevall på den stora gården Fura gård. Där odlas många vanliga grödor men även äpplen och humle. Här finns också en biodling. På gården görs det i centrala Vintborg kända Furaölet och Furacidern. De två drängarna och pigan på gården sägs ha det svårt och de som ogillar furorna menar att de stackars tjänstefolket blir utslitet medan furorna bara ägnar sig åt att slöa. Andra menar dock att de hört tjänstefolket själva säga att så inte är fallet utan att även de tillåts slöa sig ibland.

Den välkända familjen Älghuvud driver skänkstugan Aftonlyktan inne i Askevall, där man kan smaka på ättens egna dryckjom. Ett populärt tillhåll på ölekvallarna.

Familjen Furfast, som förlorade två söner i kriget, bor även de inne i Askevall där de ägnar sig åt handel och hantverk. Familjefadern Faste Furfast har alltid haft problem med ölet, och sedan hans söner dog har det bara blivit värre, och det vet ju alla, att där för mycket öl går in, där går vettet ut.





Det var den omtalade och mytomspunna Urfura som skapade ätten för länge sedan. Det är till stor del han som, genom de legendariska sagorna, ligger till grund för många av furornas filosofiska tankar och värderingar.

Furorna kom till trakterna nära Askevall för omkring sjuttio år sedan då Ölkovre och Alfhild Fura flyttade in och byggde upp Fura gård. Ätten bodde tidigare i närheten av Finnbogedalen, där de bott en längre tid, men på grund av osämja mellan dem och finnbogingarna flyttade de in till Askevall-trakten.

UTDRAG UR SAGAN OM URFURA

För många år sedan, på den tid då sagorna var sanna, levde i östan en reslig och stolt man kallad Urfura. Med sina tvenne kära bröder skötte han sin faders gård, den största i trakten. Men så började fadern bli gammal, och en dag fick han ett tecken från ljustet. Han begav sig ut på sin digergata och lämnade sina sö-

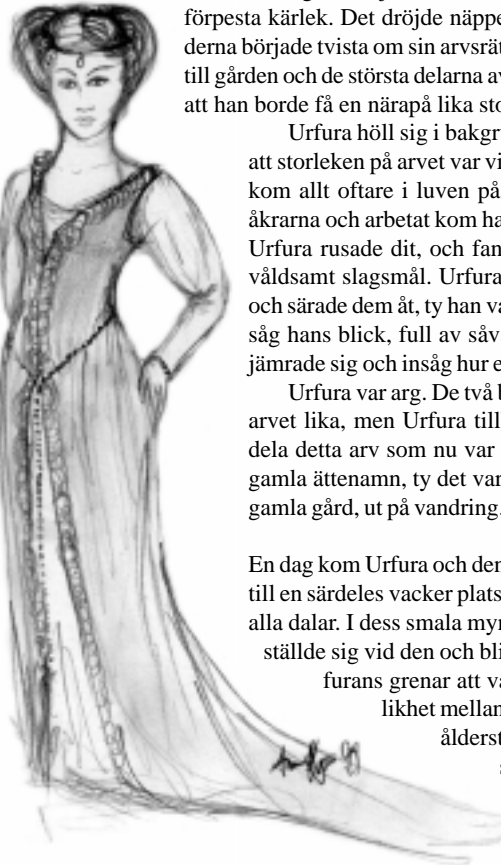
ner att sköta gården själva. Dock finge Urfura snart bittert erfara hur girighet kan förpesta kärlek. Det dröjde näppeligen ett månvarv innan de tvenne äldre bröderna började tvista om sin arvsrätt. Den äldste brodern hävdade att han ägde rätt till gården och de största delarna av dess ägor, emedan den yngre brodern menade att han borde få en närapå lika stor del av arvet.

Urfura höll sig i bakgrunden, ty han var icke så skapad att han ansåg att storleken på arvet var viktigare än broderskärleken. Hans äldre bröder kom allt oftare i luven på varandra, och en dag då Urfura varit ute på åkrarna och arbetat kom han hem och fann visthusboden stå i ljusan låga. Urfura rusade dit, och fann där sina bröder på marken inbegripna i ett våldsamt slagsmål. Urfura tog de tvenne stridslystna bröderna i nacken och särade dem åt, ty han var både resligare och starkare än de båda. Då de såg hans blick, full av såväl vrede som sorg, brast de båda ut i gråt. De jämrade sig och insåg hur enfaldiga de varit, men gränsen var passerad.

Urfura var arg. De två bröderna erbjöd sig ångerfullt att de skulle dela arvet lika, men Urfura tillbakavisade erbjudandet, ty han önskade icke dela detta arv som nu var nedsmutsat. Icke heller önskade han bära sitt gamla ättenamn, ty det var draget i smutsen. Han begav sig bort från sin gamla gård, ut på vandring.

En dag kom Urfura och den vackra, högvälborna damen som var hans fru, till en särdeles vacker plats. Framför dem öppnade sig en dal, vackrare än alla dalar. I dess smala mynning växte en uråldrig och reslig furu. Urfura ställde sig vid den och blickade ut över dalen. Vinden fick hans hår och furans grenar att vaja harmoniskt i vinden. Det fanns en slående likhet mellan dem. Urfura var ej lika reslig och ej heller lika ålderstigen som furan, men han stod förvisso där lika stolt och lika fast som det stora trädet.

”Från denna dag är vi ätten Fura, och detta är vårt hem. Här skall vi bygga vår gård, och här skall vi föda upp våra barn. Här hör vi hemma!”



LODBROK



Då ätten Lodbrok kom till Askevall för drygt åttio år sedan från staden Erindal, togs de emot med viss misstänksamhet. Snart mjuknade dock folket i byn och ätten blev väl etablerad.

Vimor och Gissur Glömme hette de som först kom till Askevall. De byggde, med hjälp av sina två barn, den vackra Lodbrokagården. Barnen förmälde sig och fick så småningom egna barn. Lojte och Skolme hette de två söner som kom att föra ätten vidare. De

bodde med sina familjer på Lodbrokagården, där de ägnade sig åt att bruka jorden, men även åt att, likt deras fader, tillverka vagnar. De lyckades etablera en stor rörelse och kunde bygga ut gården.

Kvinnorna i ätten är mycket framträdande och lodbrokska kvinnor har över lag ett mycket gott rykte. De tycks ha en medfödd känsla för affärer, varför det ofta är lodbrokskvinnorna som gör affärer, medan deras män står för arbetet. Tidigt betraktades lodbrokskvinnorna som såväl starka och rejäla som fagra och granna. Men de blev mest kända och omtyckta för deras kunnskap i hur man gjorde vid barnafödslar. De bär en mycket gammal tradition som bringemödrar i ätten. Isa Gode, dotter till Lojte, lärde sig konsten av Ingimod Gode, som i sin tur lärt sig av Tyrvida Nudamod, som lärt sig av sin fadster Illmor, som var känd som en mycket framstående bringemor i Erindal.

Ättens barn och unga har dock inte lika gott rykte. De skäms bort av överbeskyddande föräldrar och göds väl av den mat de serveras. De är odrägliga, på gränsen till elaka, egoistiska och tjockskalliga. Dock tycks de med åren anpassa sig och bli allt mer omtyckta av sin omgivning.



Ätten har arbetat upp sig och på grund av att de varit så få familjer i ätten har de lyckas undvika osämja i de egna leden, trots att det tycks finnas en dylik tendens. Det har dock framgått tydligt att de sätter sin egen familjs bästa långt före hela ättens väl. Dock har alla familjer rätt till en viss del av ättegården, som nu delas mellan Ime Lode och Höder Varghamn och deras barn. Förvisso brukar familjerna alla sina egna åkrar och tar hand om sin egen boskap.

Många i Askevall tror att lodbrokarna har en gemensam ekonomi och därför ryktas det om undanstoppade förmögenheter på Lodbrokagården. Men de olika familjerna har det olika ekonomiskt ställt och det skulle aldrig falla en lodbroksfamilj in att hjälpa någon annan ekonomiskt, inte ens någon ur en annan lodbroksfamilj. Däremot kan de hjälpa varandra med tips och råd gällandes hantverk, arbete på gården eller kanske framförallt saker rörande sociala frågor.

Lodbrokarna är kända för att inte prata bredvid mun. Man kan lite på att en lodbrokare inte för en hemlighet vidare. Men det händer desto oftare att de bryter löften om saker som de lovat att utföra. Det kan röra sig om enkla tjänster eller mer viktiga uppdrag.

Lodbrokarna gör saker och ting på sitt sätt och de är övertygade om att ingen annan ätt kan göra de sakerna på bättre vis. Därför ber de aldrig någon annan ätt om hjälp i några avseenden utan löser saken på sitt eget, ofta väl praktiska vis. Däremot är det många som kommer till lodbrokarna för att få råd om kärleksbekymmer och andra känslomässiga problem. Lodbrokarna med sitt lugna sinne har mycket vist att säga till en villrådig eller kärlekssjuk.



RÄTTRÅDE

Vidar och Aris Gode flyttade in till Askevall när barnen Aris, Valgerd och Visäte var i 20-årsåldern. De bodde först i grannhäradet Valla, bortanför Finnbogedalen. Där hade de sitt hem hos Vidars äldre broder, på familjegården. Då brodern dog bestämde sig Vidar för att söka sig ny mark. Han skickade så ut sina tre barn för att finna en bra plats för dem att slå sig ner.

Aris for åt söder, Valgerd åt öster, och Visäte styrde kosan mot norr, åt Ekebäck till. Barnen återvände snart med var sin näve jord varpå Vidar gav sitt tycke. "Din jord är bördig, Aris, men din jord, Valgerd, är ännu bördigare.

Dock är de intet i jämförelse med din jord Visäte, den är den bördigaste av de trenne."

Så kom det sig att familjen Gode for till Ekebäck och byggde sig en gård, Godhem.

BERÄTTAT AV TANGBAND GODE

Ätten Rättråde har fungerat som Askevalls rättvisa ledare på många plan. Vill man ha råd frågar man en Rättråde, vill man ha goda händers hjälp frågar man familjen Gode och vill man få gehör för en bra åsikt så bör man vända sig till Tangband Gode, Askevalls ålderman.

Rättrådingarna är arbetsamma och flitiga, duktiga med det mesta, men inte för den skull särskilt uppåtsträvande. De är ganska nöjda med vad

de har och snålar inte med mat och dryck till gäster. Brestebaneätten och Rättråde har alltid haft lite svårt att komma överens, Tangband Gode och storbonden Amund Gulle är ett bra exempel, ett groll de ärvt från sina fäder. I övrigt har Rättråde gott anseende hos de flesta, medan Lodbrok och Fura alltid stått Rättråde närmast. Det är med andra ord en sävlig ätt som kommer bra överens med de flesta, och om någon ätt i Ekebäck kan kallas för sakenliga och opartiska så är det Rättråde. Det är ingen slump att det är en rättråding som är ålderman i Askevall.

Rosin Starke är Tangbands yngre syster, förmäld med Starke-Tjodolf av ätten Aske, och vida beryktad för att hon ofta, eller möjligen alltid, reagerar skarpt och mycket personligt på orättvisor. Några gånger har hon uttalat sig högt och eldigt i ladan på något av byråden på tinge om det orättvisa faktum att bara män får sitta i byalaget, givetvis till männens förtret och inte utan att arga röster höjts. Hon är ganska högljudd, får saker gjorda och är en god talare och får många fränder och vänner med sig. Är det någon som får fart på karlarna så är det Rosin. En rättråding av sitt slag.

GODEFÖRBANNELSEN

Där familjen kom till Ekebäck var de tre oförmälda barnen alla i rättan ålder för att finna sig en livsvän. För Aris och Valgerd gick det sorglöst och smidigt, ty de var båda händiga och trevliga töser. Aris fann sig en man från Brestebaneätten och Valgerd förmälde sig med Lojte av ätten Lodbrok. Visäte, som även han var begåvad och omtyckt, gjorde ett mindre sorglöst val när han blev förälskad i Ingimod av ätten Lodbrok, Valgerds makes syster. Ingimod var beundrad av alla män i trakten för sitt lynne; lugnt och säkert, för sin begåvning; händig och handfast, för sin skönhet; fyllig och vacker, för sin tanke; snabb och rättfärdig och inte minst för sin tunga; kvick och fräck. Många var de män i häradet som giljat till henne, men utan att lyckas vinna hennes hand. Ingen man tycktes vara henne värdig, och hennes föräldrar höll henne kort. Dock verkade det som om hon äntligen skulle bli förmäld, då den rike Lojte Gulle av Brestebaneätten hade mottagit hennes spåband. Förmälning var redan i sinnet förberett av moder och fader.

Men Visäte lyckades fånga Ingimods blickar, och genast blev de två förälskade. Ingimod bröt trolovningen till Lojte och förmälde sig utan dröjsmål med Visäte efter att ha förlett sina föräldrar att få



välja sin make själv, ty de trodde blåögt att hon skulle vilja förmåla sig med Lojte. Att det inte blev så var till stor förargelse för hennes mor och far, då Lojte och många andra av de som tidigare giljat till henne varit både rikare och klokare män än Visäte. Till störst vrede var det dock för Lojte Gulle själv. Det sägs att han ogin och svårmodig sökte upp en trollpacka. Lojte väddade till trollpackan att hon skulle låta ofärd drabba parets avkommor i sju led. I gengäld skänkte han häxan den brudgåva som han skulle förärat Ingimod. Och så blev det. Olycka har drabbat Visäte och Ingimods älsta son sedan dess.

Ur: *Godeförbannelsen*

GALDRAKINN

"Ack, ve! Vi som var en av de största"

STOR-RANDVER BESTE, BERUSAD

Galdrakinn har under mycket lång tid, så länge man kan minnas, varit en av de rikaste och stoltaste ätterna, men de har det senaste året både förlorat mycket makt och pengar. Detta beror till stor del på det fruktansvärda dåd som Red Hamedräpe gjorde, lämnade sin fru för en äcklig och ful finnboing.

Släkten bor till största delen utanför Askevall och har under långa tider varit den ledande jaktsläkten, men har den senaste tiden glidit allt längre ifrån det levebrödet.

Flera av de yngre i släkten är nu vuxna, men på grund av det som hände mellan Galdrakinn och Finnboeätten tittar nu flera av ätterna snett på Galdrakinn och det finns ingen som vill se sina barn förmåla med en av "finnbogevännerna". Sanningen är denna att ingen av de övriga hatar finnboingarna mer än Galdrakinn, men det har inte de andra ätterna förstått till fullo.

Frede och Ätte är två Galdrakinnfamiljer som bor inne i Askevall. De är också de som blivit mest respekterade av de andra invånarna. Ingemund och Ån är också de som lyckats få det bäst ställt av familjerna i Galdrakinn, då de har övergivit den gamla jakttraditionen och försörjer sig nu framgångsrikt på hantverk.

De andra familjerna har även de övergivit jakten, men de har inte lyckats hitta någon syssla som de kan försörja sig bra på. Man har försökt allt, från broderi till snickeri via bryggeri, men allt med samma usla resultat. Anledningen till att man lämnade jakten var att tillgången på villebråd sjunkit kraftigt efter en dödlig epidemi hos hjortdjuren kring Askevall.

"Och vi alla kommer att minnas Redebold och Redebold som de starkaste och modigaste av alla ur ätten Galdrakinn"

STOR-RANDVER BESTES TAL VID

REDEBOLD OCH REDEBOLDS JORDFÄSTNING

Redebold och Redebold var två av de starkaste karlarna i hela bygden. Trots att de båda var söner till Red Hamedräpe ansågs de vara trevliga och begåvade män. De dräptes för ett tag sedan av sina halvbröder Finnboe Hamedräpe och Angantyr Hamedräpe. Detta blev droppen som fick bägaren att rinna över. Finnboingarna var mycket illa omtyckta redan innan, men nu är de hatade bortom all sans av ätten Galdrakinn.

Heden och Olve kom springandes in i huset med andan i halsen och tårar i ögonen.

"Kom fort!" ropade Olve med darrande röst.

"Det får inte ha hänt, det får inte ha hänt." snyftade Heden för sig själv.

"Vad säger ni?!" kom Vig in och frågade.

"De har dött!" snyftade Olve och föll i hejdlös gråt.

Den trevlige och karaktärsfaste Stor-Randver Beste har gjort ätten mycket gott och har därför varit ättens överhuvud de senaste åren. Tyvärr har Stor-Randver förlorat både sitt minne och förstånd redan som relativt ung, för ett år sedan. Han tas nu omhand av sin fru Tyrvi och de flesta hoppas nu att han snart ska gå sin digergata, så att han slipper plågas mer.

Stor-Randver låg i sängen som vanligt när Tyrvi kom in. Stor-Randver tittade upp.

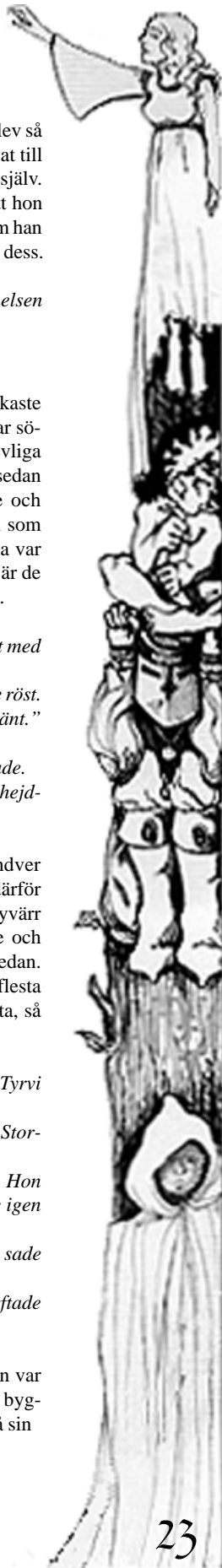
"Du var mig allt en vacker kvinna." sa Stor-Randver. "Påminner om min fru."


"Jag är din fru!" sa Tyrvi och suckade. Hon kände sig mycket ledsen att han inte kände igen henne längre.

"Jag undrar varför hon lämnade mig." sade Stor-Randver sorgset.

"Men kära nån, det har hon inte!" snyftade Tyrvi med gråten i halsen

Storfadern är dock den störste av dem. Han var den förste av ätten Galdrakinn och kom till bygden under en av sina jakter. Han träffade då sin





blivande fru och blev förälskad direkt. De för-
mälde sig mycket snart och fick två söner, Rök-
björn och Gynne. När deras söner var i femtonde
respektive trettonde levnadsåret lämnade Store-
fadern hemmet för att ge sig ut på jakt. Därefter
syntes han aldrig mer till. Det finns många berättelser om vad som hände honom, men ingen kan säkert säga sig veta sanningen för säkert.

Han hade vandrat länge sedan han senast hade sett någon bebyggelse, men där framme såg det ut att vara ett ljus. Han tog lite längre kliv och såg att det var ett hus lite längre fram i en glänta. Han snabbade sig ännu mera och nu kände han hur törstig han egentligen var.

Kvinnan såg hur någon närmade sig huset. Hon gick genast in och sa till sin far. Fadern kom precis ut från stugan när den unge mannen kom in på gården. "Jag undrar om jag kan få lite att dricka." sade mannen och stannade upp när han fick se kvinnan som stod bredvid sin far.

En annan vars rykte i ätten är både stort och vida känt är den kvinna som nu kallar sig Edla Högljuse. Hon är, eller möjligen var, yngre syster till Stor-Randver och äldre syster till Svala Gråm och Fin-Örn Frede.

Redan när Edla var ung märkte man att hon hade en stor dragning till ljuset. Hon levde mycket sedligt enligt ljuset och drömde hjältehistorier om Ljusets ättlingar. Hon ville bli en av dem. Och så blev det också en dag. Det är med glädje och lycka som Galdrakinn framhäver sin ättefrände, som är upptagen bland ättlingarna, även om man också sörjer hennes tomma plats på ätetränfarna.

"Henne vill vi ha!" hördes en vass och bestämd kvinnostämma i byn. Det var tre ryttare i vita mantlar som nyss anlänt. Hon som föreföll att vara ledare pekade på Edla med sitt svärd. "Jag vill ge henne en plats bland himlens stjärnor!"

Svala av ätten Galdrakinn var länge känd som den vackraste i hela häradet, och kanske på denna sidan om Snöviddsbergen. I sin ungdom var hon fager som skymningen och hennes blick lovande som en vacker gryning. Många var de män som önskade förmåla sig med henne, men hon var inte intresserad av någon av dem. Hennes ögon fann bara tycke till en man, den bångstyryge och envise Ule Gråm av ätten Aske.

På den tiden var inte Ule som han är idag. Men redan då levde han med sina grisar, och när han började bli osedvanligt gammal för att vara oförmäld tyckte de flesta att Svala snarast borde bli hans hustru.

"Men Ule. Hon är både fager och klok. Säkerligen den bästa kvinnan i Vintborg. Du borde verkligen förmåla dig." sade hans mor.

Några år senare giljade Ule och snart förmålades de tu. Livet lovade dem mycket och redan något månvarv senare började Svala bli frodig om magen. Deras dotter Saga kom till världen när hösten fällde sina första löv. Det var ett vackert barn och alla förstod att hon skulle bli lika vacker som sin moder. Tyvärr olycksakades Svala i barns-ången och livet blev tomt och kallt för Ule. Sedan dess har han varit en förtretlig gubbe, men med en ack så vacker dotter.

BRESTEBANE

Bid gården var allt en enda röra, kvinnor och barn stod i en skrämnd klunga framför boningshuset. Framför dem stod Breste, en kraftig karl med en yxa i handen. Hans anlete var likblekt men i hans ögon lös det av beslutsamhet. Brestes son Ullergeir stod bakom honom och höll sin mors hand i ett krampaktigt grepp. "Ulvgrim Breste av ätten Böle! Denna gård är inte längre i er ägo!" sade Eymar med stadig röst och gick fram till honom. Han tog upp ett pergament och tryckte det i ansiktet på Breste. "Den tillhör nu mig, Eymar Råde av ätten Fågel!" Breste spottade föraktfullt Eymar i an-

siktet. Eymar blev rasande och högröd i ansiktet. Han stank av raseri samtidigt som han drog sin bordsdolk och högg den hårt i Brestes bröst. Breste hostade till och föll död ihop på marken, blodet färgade hans kjortel röd. Brestes son sprang fram till sin far och skakade den sargade kroppen. Han gav Eymar en blick av hat och väste fram "Må ljuset straffa dig! Eymar... Brestebane!"

"Vi är de främsta, låt oss nu styra"

AMUND GULLE

För 75 år sedan anlände Eymar och Eyra Råde till Ekeback, de två var unga och välbärgade västanbor som kommit för att söka lyckan i Vintborg. De hade köpt sig gård och mark av den dåvarande friherren och åkt till Ekeback för att bosätta sig.

På gården bodde frälsebonden Ulvgrim Breste av ätten Böle, ansedd som en av de framgångsrikaste i ätten, som var helt ovetandes om att hans herre sålt gården. De hela slutade i ett överilat dråp på Breste. Eymar och Eyra Råde skaffade sig folkmun öknamnet Brestebane, som snart blev deras ättsnamn.

Den lilla gården växte snabbt efter det att Eymar och Eyra övertagit den. De fick tre barn; Boste Råde, Kåra Djärve och Arngild Gulle.

Eymars och Eyras dotter Kåra förmälde sig med Glum Djärve av ätten Slage. Detta gjorde att yngste sonen Arngild Gulle fick ärva gård och allt, blott 17 år gammal. Arngild Gulle förmälde sig inte långt därefter med Mira Gulle av Mosseätt, som var 10 år äldre än han. I Arngild Gulles styre, eller snarare Mira Gulles, fortsatte gården att blomstra. Ett nytt långhus byggdes och man anställde fler tjänstefolk.

Lojte Gulle ärvde sedan som äldste son gården av sina föräldrar. Han hade under hela sitt liv stora kärleksproblem. Många säger att han ständigt var förälskad i Ingimod Gode, vilket gjorde att relationerna mellan honom och Visäte Gode inte var de bästa. Hur som helst så förmälde sig Lojte i hög ålder med Härmild av ätten Slage.

Det mest spektakulära som hände på gården i Lojtes ägo var när Lojte dog, för bara en kort tid sedan. Han hade överlevt flera sjukdomar på sin ålders höst, men när den gamle mannen till sist hittades död vid var det drunknad i en vattenpöl

på gårdsplanen. Det hela såg ut som om någon hade dräpt gamle Lojte med berätt mod, men vem det var vet ingen säkert.

Lojtes båda söner Amund Gulle och Kolben Hårfager hade sedan länge bott på gården med sina välkända fruar God-Ödis och Hel, båda av ätten Aske. Amund Gulle ärvde ensam allt men lät sin bror och dennes familj bo kvar på gården, mycket beroende på att Kolben har fem barn och Amund bara sonen Borgar.

Arbetskraft är alltid välkommen. De två bröderna brukar dock ofta hamna i mindre dispyter och då är det tur att det finns två förståndiga Askekvinor på gården som kan medla.

Brestebaneätten är den rikaste i hela Ekeback. Gulle-delen av ätten är rika storbönder och Råde-delen är skickliga hantverkare. Amund Gulle och hans bror, och många fler med dem, vill dock inte veta av familjen Råde efter det att det framgick att äldste sonen, den läkekunniga Arnulf Råde, var mörkervän.

Brestebaneättens anseende och inflytande är numera något skamfilade och ätten är på väg neråt. Många inom ätten ser det dock ännu som en självklarhet att de skall behandlas värdigare och bättre än någon ur en annan ätt. De ser ner på det nuvarande byalaget och är kända för att under bytinget stjälpas mer än att hjälpa. Detta beroende på att ingen ur ätten, trots all rikedom och inflytande, är en del av byalaget. Många anser att byalaget helt bör bytas ut och att en ny ålderman skall tillsättas.

Det finns även många i de andra ätterna, såsom i Aske, som är avundsjuka på deras rikedomar. Dessutom har flera i ätten Galdrakinn skulder till Amund Gulle och det väcker känslor.

STORTUNA

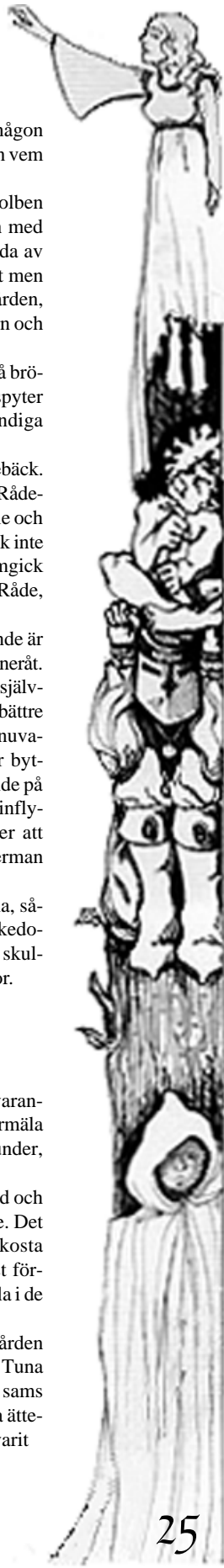
Stortuningarna anses vara både fega och lata, dessutom är det allmänt känt att de inte drar sig för att ljuga. De vänder kappan efter vinden för att tjäna såväl anseende som pengar, men eftersom få litar på dem går det sällan som de tänkt sig. Ofta är de lagda åt det konstnärliga hållet och är skickliga finhantverkare, duktiga spelemän och sagoberättare. Stortuningarna har ofta rött hår och det sägs ibland att håret får den färgen då man ljuger.


Omkring det magra året 490, alltså drygt 115 år sedan, kom två ätter till Askevall. Det var Signer av ätten Store och Saxe Mjärda av ätten Tuna med sina familjer. Tunaätten var fattiga medan Store levde gott. Av en slump träffades de under

resan till trakten och de slog sig ner nära varandra. När barnen Sulva och Bolle önskade förmåla sig beslöts sig ätterna, på lite underliga grunder, för att förenas till en, ätten Stortuna.

Då behövde man bara bygga en ättegård och skulle på så vis spara mycket tid och arbete. Det bestämdes dessutom att Store skulle bekosta uppförandet av gården. Då gården var rest förmälades det unga paret och med dem bytte alla i de båda ätterna namn till Stortuna.

Men det dröjde inte ens fem år innan gården brann ner och två personer ur gamla ätten Tuna brann inne. Genast fick de svårt att hålla sams och en familj flyttade och återtog sitt gamla ättenamn. Det spekulerades vilt om det hade varit





någon som uppsåtligt bränt ner gården, och fortfarande talas det om den stora branden på Stortuna gård.

Gården byggdes upp på nytt och likaledes brann den ner igen. Trots många dispyter och fejder inför tinget angående vem som brände ner gården denna gång, gav sig inte stortuningarna. Gården ligger på samma plats än idag, som den alltid gjort, ett bra stycke från byn. Vissa anser att gården är dåligt planerad, vilket nog är sant. Troligen beror det på de många olika viljorna som ständigt drar åt olika håll.

Stortuningarna har fortfarande svårt att hålla sams. Alltid är det något stortunafamiljerna är oense om. Ett tag trodde man att hela ätten skulle flytta, men så blev de kvar i alla fall. Hur det kan bli något arbete alls utfört på gården, de förstår sig ingen på. Nej, de där stortuningarna bara sjunger, spelar, skriker och gapar dagarna i ända. Byborna blir lika förvånade varje gång stortuningarna kommer för att sälja sina vackra hantverk i byn eller till genomresande handelsmän.

Det är svårt att komma en stortuning nära

"Där geten är bunden skall den också beta!"

ASLÖG YKKLYVE

Ätten Böle är Askevalls urinvånare. De bodde där långt innan de andra ätterna slog sig ner på platsen. Allt medan åren gick, värdshuset byggdes, och de andra ätterna slog rot i Askevall höll sig alltid Böle på sin kant.

De verkade inte vara intresserade av de andra ätternas konflikter om status och pengar. Istället ägnade de sig åt att sköta sina egna förehavanden. Kanske är det därför ätten Böle varit betraktad som en fattig, enfaldig och harmlös ätt. Genom tiderna har Böle försörjt sig som tjänstefolk, torpare och andra enklare yrken.

En typisk Böle är en lugn och sävlig person. De arbetar långsamt och noggrant. Man får sällan se dem vare sig krusa eller förakta överheten. Nej, en Böle förstår att var sak har sin plats och allt sin tid.

Av andra är Böle betraktade som fånar som inte förstår det som för andra människor är självklart. Det berättas många löjeväckande historier om folk i ätten. Dock verkar de själva vara alltför godtrogna för att förstå att det skrattas bakom deras ryggar. En Böle är aldrig snål, ty tjänstvilighet och givmildhet lönar sig i längden. Trots detta är det väldigt få som tar hjälp av en Böle.

inpå livet, eftersom de ljuger så fruktansvärt mycket. Ibland tror man att man vet var man har dem någonstans, men så lurar de en igen. Kanske tycker de att det är roligt eller så vet de inte bättre.

De som arbetat tillsammans med en stortuning vet att de inte gör det allra minsta mer än vad som är nödvändigt. Nej, lata som de slöaste svin, det är vad de är. Dessutom är de oerhört fega. Vågar varken ta ansvar eller prova på nya saker.

Något som stortuningarna är oense om, förutom de gamla bränderna, är sina skiftande traditioner. Somliga vill hålla på Stores gamla seder och vissa säger att det är Tunas traditioner som är de riktiga. De andra ätterna bara skakar på huvudet åt stortuningarnas gnabb och envisa gräl.

Ätten består nu av tre familjer. De sysslar alla med finhantverk, utöver de vanliga sysslorna på gården. Är det någon som behöver ett vackert smyckeskrin eller kanske ett fint broderat tyg är det till Stortuna gård man ska bege sig. Men det är bäst att inte betala förrän man sett vad man får för mynten, annars är det mycket troligt att man aldrig får se röken av någon vara.

BÖLE

"Att rådfråga en Böle slutar alltid med att du får ge alla svar själv."

AMUND GULLE AV BRESTEBANEÄTTEN

Böles ställning i Askevall idag är i stort sett som den alltid har varit; de har inget som helst ekonomiskt inflytande över byn. Ett litet torp i utkanten av byn, mark hyrd av Aske och Brestebaneätten och en av ståthållaren arrenderad gård är allt ätten Böle har.

ÄTTEMÖTEN

Bor, sade Hilma, hur kommer det sig att vi aldrig har några ättemöten?" Det var en varm dag i gröne och Hilma och hennes mor Löghild hade tagit en paus i sitt arbete med att plocka vinbär.

"Ja, sade Löghild, jag vet inte riktigt. Några i er ätt har ju flyttat härifrån och Ragnöl är försvunnen och ja, det finns väl helt enkelt inget intresse i att ni ska samla er. Jag menar, Nagle och Tomme träffar du ju. Men fast jag håller med om att det är alltför sällan. Varför undrar du det?"

"Det talas om att Askeätten ska ha möte nu igen och jag undrade bara vad dom har och tala om som inte vi har?"

"Ingenting egentligen, såvitt jag vet. Det talas så mycket luft på de där mötena, förstår du. Låt oss återgå till arbetet istället." Hilma nickade till



svar och tillsammans hjälptes de åt att fylla alla kärler med de mogna bären. De arbetade i tyshet sida vid sida, men till slut kunde inte Hilma hålla sig längre.

”Men, mor, du kommer ju från Aske. Har du aldrig varit med på något möte?”

”Jovisst! Jag var med förr, och är så än idag om det är något viktigt, men det är det sällan.”

”Men vad gör ni då?”

”Det pratas om pengar, marker och nonsens mestadels. Och sen går de igenom vilka som har fötts och vilka som dött och vilka som levat. Det är en så stor ätt och så tycker de att de måste träffas för att inte glömma bort varandra.” Detta fick Hilma att bli tyst en stund. Bären blev plockade och tillsammans bar de kärleken och korgarna in i skuggan för att hjälpas åt att rensa dem.

”Kan jag hjälpa till?” Glum kom gående ut ifrån stugan och visslade för sig själv.

”Så, det är dags att komma nu, när allt är färdigplockat?” sade Löghild. Glum svarade inte utan slog sig ner vid sin mor och sin syster.

”Jag glömmar då inte bort Nagle och Tomme bara för att jag inte träffar dem så ofta!” utbrast Hilma självsäkert.

”Det gör väl inte jag heller!” sade Glum.

”Tror du att far har glömt bort sina kusiner, mor?” undrade Hilma.

”Det är klart att han inte har glömt dem.”

”Är du säker?” frågade Glum.

”Spring och fråga honom om ni inte tror mig” Barnen rusade iväg och Löghild fortsatte plocka bär. Efter en liten stund kom de snopna tillbaka.

”Vad sade han?” undrade Löghild.

”Inte så mycket, han undrade vilka vi pratade om...” sade Glum surt. Hilma såg lite besviken ut och Löghild skrattade muntert.

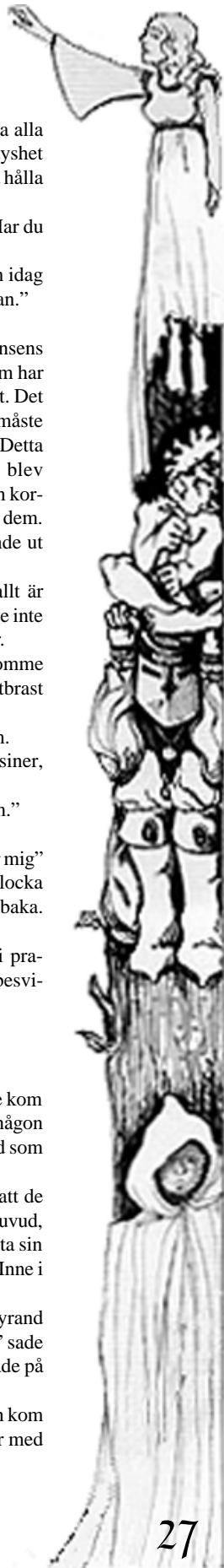
BÖLEGOTTIER


Det höll på att gå mot snö, det året Bue Villråde kom till världen, när Illuge och Svarre kom dragandes med sin kärra mot bytorget. Visserligen var det tinge men ingen i byn hade någon tanke på marknad nu när vinden blåste så snålt. Nyfikna ögon samlades för att se vad som stod på. Med röda kinder började Svarre Svintryne plocka upp sina saker ur kärran.

”Kom gott folk!” skrek hon. Både hon och Illuge var tunt klädda och man förstod snart att de verkligen var i behov av pengar. Den dåvarande värden för skänkstugan, den reslige Grimkel Älghuvud, som fick sönerna Bryne och Bryno, bjöd Svarre och Illuge att sitta ner i Aftonlyktan och fortsätta sin försäljning där. Illuge som var storbyggd, men ganska tyst och försagd, nickade sävligt till svar. Inne i skänkstugan var det varmt och trevligt.

”Så, hur kommer det sig att ni har kämpat er hela vägen hit? Ni var ju här för mindre än en fyrand sen och sålde fin torr ved så det stod härliga till. Jag tror alla i byn har att elda med så det räcker.” sade Grimkel. ”Jo,” sa Illuge, ”men vi väntar tillökning.” Människorna som samlat sig runt dem tittade på Illuge. ”Svarre ska ha barn snart och vi måste få pengar till kläder och annat åt den lilla.”

”Nå, vad är det ni ska sälja då?” frågade Grimkels fru Ödis. Svarre gick ut från värdsuset och kom insläpandes med en stor tung säck. Hon höll säcken upp och ner och ut ur den välldes små påsar med





färgade trådar knutna kring sig. "Det är gotter. Jag och Illuge har hjälpts åt att baka." Detta uttalande fick männen i Aftonlyktan att skratta och Illuge skakade lite på huvudet och skrockade förläget.

"Och de där tror du alltså att vi ska köpa?" skrattade en kvinna, Kråk-Hervor Starke, som stått och iakttagit den lilla händelsen. "Kommer ni inte ihåg hur det var när Svarre försökte lura på oss kvinnor att vi själva borde brygga vårt öl efter hennes recept. Det var det vidrigaste öl jag någonsin smakat." Svarre log lite smått undflyende. "Illuge tyckte i alla fall om det där ölet." Nu kunde inte folk hålla sig längre utan brast ut i rent gapskratt.

"Svarre," sade Grimkel, "ditt öl var verkligen det värsta jag smakat, men det behöver ju inte betyda att dina gotter smakar illa för det. Låt mig få smaka en av dina påsar så lovar jag dig att jag köper allihop om de smakar bra." Detta hade Svarre ingenting att förlora på så hon öppnade en påse med röda trådar och räckte den över till Grimkel. Det var alldeles tyst på Aftonlyktan, bara några halvkvävda barnfniss hördes. Värden tog sötsaken och förde den sakta till munnen. Spänt väntade man på en reaktion.

"Gott!" sade han förvånat.

"Visst smakade det bra?"

"Skulle du köpa alltihop sa du?" sade Illuge triumferande.

"Ja!" sa Grimkel. "Det lovade jag ju. Men egentligen har jag inte råd med alla påsar."

"Du kan köpa de blå påsarna. Det utgör nästan hälften av alltihop. Det har du nog råd med." sade Svarre. Således köpte Grimkel och Ödis alla de blå påsarna. Illuge och Svarre tackade för sig och begav sig hemåt. På vägen tillbaka till sitt torp hade Illuge dåligt samvete.

"Vad är det du gnäller över?" sade Svarre. "Vi sålde ju massor av gotter."

"Ja, de gotter jag bakade, ja!" svarade han olyckligt.

Ungefär samtidigt öppnade Ödis den första blå påsen på Aftonlyktan och stoppade ett par gotter i munnen. Och att döma av hennes ansiktsuttryck var det inte särskilt gott. Ursinnig skrek hon till sin man: "Grimkel, Bölingarna har lurat oss! Jag har misstankar om att de gotter du smakade var gjorda av Svarre. De här är Illuges verk!" sade hon och pekade på två dussin blå påsar. "Grismat är vad det är! Åh, förbannade Bölegotter."

FINNBOGE

Enligt finnbingarna själva var det de som bildade byn Askevall. Under åren har de hållit sig till sitt och försökt att inte bry sig om vad andra gör och säger. Deras historia är brokig och det är mycket svårt att följa deras släktled. Var och varannan vet inte ens namnen på sina mor- och farföräldrar. Man håller dock mycket hårt på att man är en gammal ätt och att den en gång var mycket mäktig.

Mycket pengar fanns och de hade stort inflytande både i Ekeback och grannhäradet Valla. Men detta ändrades under de mörka åren. Ätten blev splittrad och rikedomarna försvann. Det gjordes försök att samlas igen och bygga upp dess forna glans, men ödet ville annorlunda.

En kvinna som hette Fjold lyckades samla det som var kvar av ätten runt sig. Hon fick dem att växa och lyckades sakta bygga upp rikedomerna igen. Hon såg till att ätten höll samman och lät bygga en stor gård dit alla skulle flytta.

Under flera år växte gården och så även högen med mynt i kistorna. Då uppdagades det att Fjold inte var av ätten Finnboge. Det blev stor förvirring och innan man hann fatta beslut om hur man skulle tackla detta försvann hon och med sig tog hon det mesta av de rikedomar som sparats. Det

blev ett hårt bakslag för finnbingarna. Det uppstod ett stort gräl om vems felet var och ännu en gång splittrades de. Flera gav sig iväg för att finna Fjold och de kom inte tillbaka.

De flesta hade satt all tilltro till Fjold och stod nu på bar backe. Det blev en svår tid. Många började tugga och stjåla för sin överlevnad. Det var under denna tid som de lade grunden till sitt dåliga rykte.

Detta är en stolt och sluten ätt. De värnar mycket om varandra och det beroende på att de är utstötta av alla andra ätter. De har väldigt låg status och blir mer betraktade som få än som något annat. De är mycket envisa och de glömmar aldrig en oförrätt. Detta har lett till mycket bråk med andra närbelägna ätter.

Allt som går fel eller av oförklarliga skäl försvinner skylls antingen på troll eller finnbingar. Det är helt otänkbart att förmåla sig med en finnboing och de få som gjort så har fått mycket att förklara för andra. Inte heller att göra affärer med dem anses vara något man ska syssla med.

För mindre än hundra år sedan bodde finnbingarna ännu i Askevall. Dock började hatet och utfrysningen bli så allvarlig att ätten kände

sig tvungna att lämna byn. De sålde all sin mark till den nyinflyttade ätten Aske för en billig penning och flydde till Fagerdal för att få vara i fred.

Snart uppstod dock nya problem, ty i dalen bodde på den här tiden ätten Fura. Det dröjde inte många år innan Furorna inte längre stod ut med att ha finnboingarna som grannar och de flyttade istället till Askevalls närhet.

Fag erdal började snart kallas för det mer passande namnet Finnbogedalen. Det är inte många från Askevall som har varit där sedan Fura flyttade därifrån. Ryktena kring dalen och ätten blir därför fler och fler för var dag som går. Det behövs kanske inte nämnas att finnboingarna fortfarande inte är välkomna till Askevall.

OTÄCKA SANNINGAR



erätta mer pappa! Varför är finnboingarna så fula då?" frågade den unge pojken. Starke-Tjodolf kliade sig på hakan och log.

"Jo förstår du, de är inte riktigt som vi andra. De förmäler sig nämligen med sina egna ättlingar! Du förstår att man kan ju inte förmäla sig med sin bror eller syster! Eller hur? Det blir inte bra och därför är de så konstiga. Det finns till och med finnboingar som har grinsnäsor och det vet ju alla varför."

"Nej, inte inför barnen." Rosin ställde sig upp. "Det är dags att gå och lägga sig nu" Hon föste iväg barnen under ihärdiga protester.

"Men det är ju sant! Det kan ju inte jag göra något åt, eller hur?" ropade Starke-Tjodolf. Kvar vid bordet satt bara familjens äldste son Sölkel.

"Berätta mer far!" bad han.

"Jo förstår du. De har tagit Finnbogedalen bara för att kunna lura dit folk. När de lyckas locka någon köpman eller annat resande folk till sitt hem erbjuder de dem en säng med en kvinna över natten. Sen rånar de stackarna och skickar iväg eller rent utav dräper dem. På så vis finns det ingen far till barnet och så kan de utöka sin släkt. Och du ska veta att de ynglar av sig! Hittar de ingen man så får någon finnboing ta sig an kvinnorna, eller rent utav deras kreatur."

Sölkel tittade storögt på sin far "Men det kan väl inte vara sant?"

Starke-Tjodolf tittade djupt in i det ljus som stod på bordet. "Nja, man vet ju aldrig. Men ett är säkert, de ljuger och de är snåla. Man kan lätt känna igen en finnboing på att de håller hårt i det lilla de har. Och så kan man känna stanken av dem på långt håll. För att inte tala om hur de ser ut. Fula, stora näsor och skrynkliga ansikten. De duger inte till att arbeta heller. De är så späda och har ingen ork. Det är deras lathet som har satt dem i Finnbogedalen. De orkade inte annat och där kunde de skydda allt sitt guld som de har rövat till sig."

"Men var de inte fattiga?"

"Jo, alltså... De har en massa guld, men de gör aldrig av med det. De samlar det bara på hög tills någon annan av dem stjal det, de är ju så korkade att de inte förstår bättre. Ständigt stjal de av varandra. De stjal, ljuger och bedrar så mycket de orkar. De flesta är mörkervänner också enligt vad jag har hört."

Starke-Tjodolf stirrade tomt framför sig, sedan böjde han sig långsamt fram och såg sin son allvarligt i ögonen. "Det börjar bli sent, och vi skall gå till sängs. Men, min son, glöm inte vad jag sagt. Det kan stå dig dyrt!"

I dalen har finnboingarna sin egen lilla by. Den är inte så stor men det bor ändå många där. Dalen förser dem med allt från fisk till timmer. Där bestämmer en man vid namn Finnboe. Han är far till fler barn än någon annan i hela Arkondor. Detta har gjort honom mycket högt respekterad bland de sina.

Att föra ätten vidare är det högsta enligt finnboingarnas tradition, dock är det inte lika viktigt att man gör det med en och samma kvinna genom åren. Finnboe är en bister man som ofta är arg och sur. Dock sägs han vara rättvis mot de sina. Han har full kontroll på allt som rör dalen och finnboingarna, och ingen ifrågasätter honom.



LIVETS GÅNG

BARNAFÖDEL



Då nytt liv föds ur en kvinnas sköte är det ömt. Intet förnuft det äger, och fritt från bekymmer och begär det är. Ej heller en egen själ den nye har, sårbar den dyrbare är, likt en oläst kista i trollens skog. Världens eländigheter har ännu inte slagit rot i den oskuldsfulles hjärta. Ej heller har den Svarte varit där och sökt med sina mörka, vidriga klor, och trollen som ständigt trånar efter nyfött barnkött och människobarn har ännu inte kommit det när. Således måste barnet skyddas från all ondska och världsligt elände, till dess ljuset skänkt en del av sin heliga helhet till barnet, en själ att växa och ta form.

Under första fyranden skola barnkammaren aldrig vara mörk, och ingen man skall vistas därinne. Fönster skall hållas stängda och skyddas mot trolldom och ondska med örter och järn, likaså dörren, som endast skall passeras av en nytvagad kvinna, bringemor. Fadern skall bege sig ut på lindegång i en fyrand och finna barnets

namn. Är det en flicka skall han rida, är det en pojke skall han gå. Han skall förtälja för var man och kvinna han möter att han söker namnet till sitt barns själ och lindor till dess kropp, och de skall alla skänka honom en linda av linne och det namn de först kan tänka på. Han skall bjuda in till barnasyn och sprida vetskapen om den nyes ankomst till Rodin bland fränder, vänner och andra. Intet skall fadern äta som han inte blivit skänkt. Om barnet avlider under denna fyrand skall ingen det få veta. Moder och bringemor skall hålla det rent till barnasyn är kommen.

När fadern sedan återvänder till barnasynen, en fyrand efter barnets födelse, skall alla vara samlade utanför barnkammardörr, som skall slås upp av bringemor. Fadern skall först träda in och skänka barnet det namn ljuset skänkt honom under lindegången. Han skall klä barnet i den första av de skänkta lindorna. Sedan skall var frände, i tur och ordning, ta barnet i sin famn, förtälja den dess namn och knyta var sin linda kring dess kropp, till dess kroppen är täckt och var frände hälsat på den nye. Denna fyrand skall dörr och fönster stå olästa, då alla äga rätten att beskåda den nyfödde och de skall ock skänka en bit mat till dess moder. Barnet har nu påbörjat sitt första levnadsår och skall leva sitt liv så länge ljuset så bjuder.

Skulle barnet finnas dött vid barnasynen skall det hela fortlöpa som givet, men efter barnet fått sitt namn och sina lindor skall det bäras ut på gårdsplanen för att där möta de renande eldslågorna och askan skall spridas i dödsgläntan följande dag. Intet skall fadern äta eller säga under dessa två dagar, ty han valt fel väg under lindegången och han givit fel namn under barnasynen. Hans oduglighet har straffat sig och han skall minnas den resten av sitt liv.”

Ur: *De Vintborgska traditionerna i skrift*, skriven av Anund Glömme

SYNEVDAG

Dagen för en persons barnasyn firas varje år med gamla traditioner och en festlig måltid. Denna dag kallas synevadag och är för många en av årets viktigaste dagar. Så snart ett barn kan gå och tala själv börjar man fira dess synevadag enligt de gängse traditionerna. Barn och gamla firas på samma sätt,

även om uppståndelsen blir något mindre med åren och man tvingas ta det lite lugnare medan synebarnet ännu är litet. Då man inträder det sextonde levnadsåret blir man vuxen. Denna synevadag är mycket speciell och den kantas av många gamla seder och festligheter.

Synedagen inleds med att synebarnet lämnas ensam i huset på morgonen. Familjen gör i ordning sig och lagar den traditionella synedagsgröten med mycket honung och ställer in den i huset. Därefter ringer de i en klocka för att väcka synebarnet. Denne stiger upp mol allena och äter sin synedagsgröt i ensamhet. Tanken är att denna lugna stund skall ägnas åt att tänka igenom året som gått och det kommande året. När synebarnet gjort sig klart öppnar det dörren, där familjen och de närmaste släktingarna står och väntar. Då synebarnet sätter ner sin första fot utanför huset börjar dennes nya år, och de väntande fränderna räcker synebarnet en trumma eller annat taktinstrument och stämmer sedan upp till synesång. Sedan bär det iväg till platsen där man firar synedagen, vanligtvis tingsplatsen, i en ljudande och ringlande ormdans och de man passerar hakar ofta på.

Väl framme håller någon i familjen ett litet tal och låter bringa ljus över synebarnet, som även det förväntas säga något kort om året som gått och året som skall komma, samt bjuda in samtliga närvarande till kvällens festmåltid. Sedan vidtar det uppskattade skådespelet där familjemedlemmar och vänner spelar upp något som hänt synebarnet under året, ofta något överdrivet.

Därefter återvänder alla till sitt och familjen och synebarnet börjar förbereda kvällens festliga måltid. Det är brukligt att de som ämnar komma

på kvällen går förbi och bidrar med något att äta eller dricka. Under dagen finns det inga speciella åtaganden för synebarnet, men denne bör tänka på att vara extra trevlig denna dag, ty det sägs att det man säger till andra under sin synedag påverkar relationen med varandra under hela nästa år.

På kvällen bjuds fränder och vänner på en festlig måltid till synebarnets ära. Festen inleds alltid med att synebarnet berättar den första årsagan. Den skall handla om hur året varit för synebarnet, och det är brukligt att tacka vänner, familj och fränder för det gångna årets vänskap och alla bra saker de gjort för synebarnet. Därtill brukar läggas några väl valda ord om framtiden. Denna första årssaga skall enligt tradition vara formell och gärna högtravande.

Efter maten och drycken är det dags för den andra årssagan, som brukar vara mycket populärare än den första. Synebarnet berättar då vad som hänt under året, men denna gång kryddas allting med lögn och väldiga överdrifter. Det går ut på att driva så mycket som möjligt med de andra vid bordet. När som helst får dock en av gästerna avbryta sagan med ett rop: "Lögn och båg!" så fort denne anser lögnerna och överdrifterna alltför tilltagna. Synebarnet tvingas då omarbeta berättelsen tills alla blir nöjda. Skulle synebarnet inte lyckas med detta brukar denne få hjälp av någon i det ofta något druckna sällskapet.



FÖRMÄLNING

I solens, kärlekens och grönskans månvarv, groe och gröne, sker de flesta förmålningarna. Båda parter skall vara i vuxen ålder och må icke vara fränder, ty detta är enligt lagen straffbart och enligt seden anskrämligt. Sådant sysslar endast de förskräckliga finnbogingarna med.

Då en kvinna blir vuxen, på sin sextonde syne-dag, kungör hennes föräldrar huruvida de ämnar välja en make åt henne eller icke. Numera är det mycket ovanligt att ofrälse väljer ut maken åt sin dotter, men seden, då föräldrarna förtäljer hur de ämnar göra, lever ännu kvar. Skulle det vara så att föräldrarna inte utser kvinnans make kan hon själv söka bland de oförmålda männen i bygden.

Då de tu unga så småningom fattat tycke för varandra är det övligt att kvinnan skänker pojken spåbandet, för att därmed visa att hon är redobogen att ingå förmälning med honom. Är han av samma förmenande som hon ordnar han så att han får träffa hennes föräldrar för att gilja.

Giljningen börjar med att den unge mannen högtidligt förtäljer att han kommit för att anhålla om dotterns hand, varefter han ber om att få prövas för att få visa sin duglighet och för att förvissa kvinnans föräldrar om att han är man nog för att uppbära hennes hand. Om han har erhållit kvinnans spåband bär han det kring sin handled för att visa föräldrarna att hon gett sin tillåtelse för en förmälning. Mannen prövas genom många och ingående frågor, ofta angående hans framtid och hans möjligheter att försörja en familj.

När frågorna är avklarade anhåller mannen om sin älskades hand. Han har då att vänta sig ett av tre möjliga svar från hennes föräldrar:

Om flickan själv vill, ser vi inget hinder för att ni skall leva tillsammans, livet ut.

Dina uppsåt må vara goda, men vår dotters hand får ej bli din.

Dina uppsåt må vara goda, men vår dotters hand får ej bli din, dock kan bot och bättring visa sig dubbelt lönt!

Det andra innebär att föräldrarna motsätter sig en förmälning mellan mannen och deras dotter, och att han försuttit sin chans. Det sista innebär att mannen inte klarade prövningen denna gång, men att han om han förbättrar sig, kan komma för att gilja igen om ett månvarv.

Då giljningen är avklarad kommer de två familjerna överens om en dag då paret skall förmälas. Ryktet sprids bland släkt, vänner och alla andra som ämnar höra på, ty en förmälning är en

fest till vilken alla får komma, vän eller ovän.

Ceremonin börjar redan på morgonen då de unga tu får sova ut ordentligt. Släkt och vänner beger sig till förmälningplatsen för att under total tystnad feja och förbereda dagens festligheter. Då det är klart går kvinnorna för att hämta kvinnan och männen går för att hämta hennes blivande man. Detta brukar ske under mycken støj och glam. Slutligen förs paret samman på förmälningplatsen. Seden säger att det unga paret ej tillåts yttra ett enda ord, ej heller se på varandra, under hela denna tid. De andra männen och kvinnorna försöker dock göra allt för att förmå det blivande paret att göra så.

Därefter beger sig de yngre männen ut för att hämta björkris och de unga kvinnorna för att plocka blommor. Nu tillåts paret åter att tala, men det är sällan det finns tillfälle till det, ty vid det här laget brukar det hagla oanständiga kommentarer och skämt, liksom goda råd och lyckönskningar inför det kommande äktenskapet. Under tiden ordnar de äldre med bord och bänkar, och maten börjar förberedas.

Då alla kommit tillbaka binds två kransar av blommorna och en valvbåge av björkriset, under vilken paret skall stå under ceremonin. Kvinnan beger sig till tvagarstugan med sin mor och sin bringemor för att där få sig ett varmt bad, varefter hon kläs i den röda förmälningssärken. Då de kommer åter är det mannens tur att gå dit med sin far och äldermannen för att kläs i den vita särken.

När det är avklarat kan ceremonin vidta. Äldermannen och kvinnans bringemor ställer sig framför kvistvalvet under vilket paret skall stå. Därefter tar äldermannen till orda och talar om alla plikter och åligganden en förmälning och ett liv tillsammans innebär. Sedan frågar han kvinnans mor och mannens far om de tillåter förmälningen.

Vidare tar bringemor till orda och säger: "Bind nu era själar till en krans och fläta dem samman!" varpå paret sätter blomsterkransarna på varandras hjässor. Åter talar bringemor: "Bryt nu brödet och lev två som en!" Sedan räcker bringemor brytbrödet till den unge mannen som kvinnans mor bakat. Paret bryter det mitt i tu och åter det. Sedan säger bringemor och äldermannen i kör: "I ljuset skall ni i evig tid vara förenade." varefter någon låter bringa ljus över paret och förmälningen och paret kysser varandra. Ceremonin är därmed slut och festligheterna vidtar med mat, dryck, gåvor, tävlingar, lekar och skådespel.

HAVANDESKAP

Då en kvinna står i blom skall en lykta ständigt brinna utanför hennes hus. Vördnad och aktning följa hennes vaggande gång varthän hon den för. Båd män och kvinnor skall stå henne bi vid arbete och möda. Gammelmor skall tidigt välja åt henne en bringemor, ty då det närmar sig födseln skall bringemor smörja den havande kvinnans mage för att forma och förkovra det groende livet. Oxblod sägs ge styrka och handfasthet, honung skönhhet och blidhet, öl mod och frimodighet. Veten, att för mycken smörjelse kan ge oönskad verkan, liksom för mycket vatten skänker rutten skörd.

Ingimod Gode av ätten Lodbrok, Bringemor

ÄTT BLI GAMMAL

Familj och fränder, i natt mötte jag en stjärna. Den sänktes ner mot mig från en glittrande himmel där jag låg och sov på min bädd för att låta mig känna på dess glans och härlighet. Den gav mig ett bud. Mitt sextiofemte levnadsår är snart gånget till sin ända, och min vistelse på Rodin skall sluta i samma stund som det mynnar ut i det nästkommande. Att än en gång påbörja ett nytt år är mer än vad min kropp orkar med, och min ande och tanke är mogen att lämna min kropp. Desslikes känner jag hur min kropp tär på det som yngre kroppar behöver mer. Kärlek, föda och försorg. Jag ämnar lämna plats åt nya generationer, ty det är sagt att när en gammal ej längre orkar ta hand om sin kropp, skall denne lämna den bakom sig och befrias från dess onerösa bojar. Stjärnorna väntar, evigheten väntar, ljuset väntar. Min digergata är nära.

Gyrid Fura av Brestebaneätten

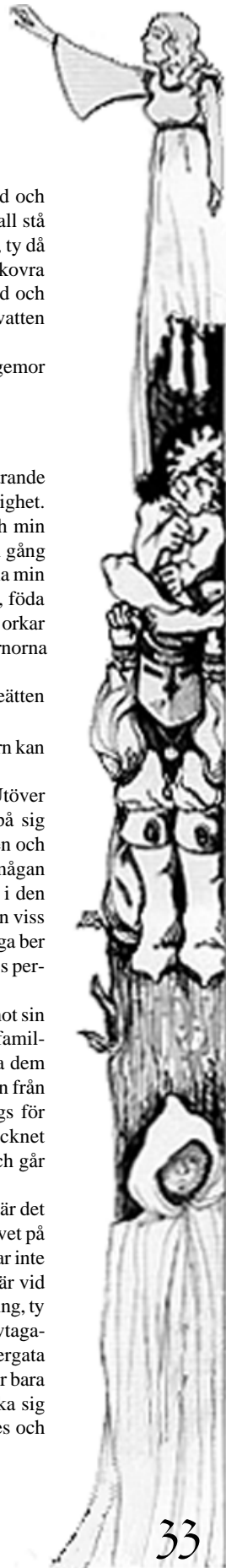
I Arkondor är det barnens plikt att ta hand om sina föräldrar då de blir gamla. Det är återbetalningens tid då barnen skall betala tillbaka lite av det som deras föräldrar skänkt dem som små. Den som har många och välbärgade barn kan räkna med att få en tämligen angenäm avslutning


på sitt liv, medan den som inte har några barn kan få det knapert och svårt.

Den gamle tillskrivs många attribut. Utöver den livserfarenhet och vishet de samlat på sig sägs de ha bra kontakt med olika andeväsen och med ljuset. Likaså sägs vissa gamla få förmågan att bota sjukdomar genom att endast vara i den sjukas närvaro, eller överföra kärlek från en viss person till en annan. Det är något många unga ber sina mor- eller farföräldrar om, att få en viss person att fatta tycke för dem.

Men även de gamla har en plikt gentemot sin familj. Då de känner att de är en börda för familjen, och då de känner sig mogna att lämna dem och allt annat, skall de skåda efter ett tecken från ljuset. Detta tecken betyder att det är dags för dem att lämna sin kropp. När de fått tecknet skall de ta farväl av vänner och fränder och går sedan iväg för att möta ljuset i ensamhet.

Denna sista färd kallas digergatan och är det är på det sättet var god arkend vill lämna livet på Rodin. Den som beger sig ut på digergata har inte med sig någonting utom kläderna denne bär vid avfärden. Inte heller skall denne äga någonting, ty allt arv skall i detta läge ha överlåtits till arvtagarerna. När en person väl gett sig ut på sin digergata finns inte längre någon återvändo. Det gäller bara att finna ljuset och låta dess befrielse sänka sig över den åldrade kroppen, som då upplöses och släpper anden, livet, fri.





Då anden lämnat kroppen förenas den vanligtvis med ljuset, dess ursprung, och hjälper sedan till att övervaka Rodin och dess innevånare. Många menar att om man lever ett rättfärdigt liv i enlighet med ljuset förenas anden med någon av stjärnorna som pryder natthimlen. Vissa personer som varit mycket framstående i sitt liv kan till och med få en egen stjärna tänd efter sig.

Det händer att man hittar liken efter personer som gett sig ut på digergata. Det betyder att de aldrig mött ljuset. Deras andar sägs leva kvar som osaliga spöken och gästar bland människorna på Rodin. Har personen inte varit död någon längre tid går anden dock att rädda om liket omhänder-tas på rätt sätt, ty anden dröjer ofta kvar vid

kroppen någon tid. I större byar och städer finns ofta någon som har en särskild förmåga att rädda dessa andar. Det kan gälla anden hos folk som dött innan ljuset hämtade dem under digergatan, folk som dött på slagfältet, folk som dött av sjukdom, och så vidare.

Deras kroppar smörjs in, får besvärjelser lästa över sig och behandlas på olika sätt, innan de slutligen jordfästs i den heliga dödsgläntan. Anden tas då upp av ljuset om kroppen räddats i tid. Dödsgläntan får endast beträdas av de personer som behandlat liket, och det är farligt att komma nära denna plats för alla andra, ty där sägs många andar som inte ljuset tagit emot uppehålla sig.

KVINNAN OCH MÄNNEN

"Nog så är det sant att det är kvinnorna som får världen att gå runt, men varför ska det var så svårt för männen att inse det?"

ROSIN STARKE AV ÄTTEN RÄTTRÅDE

K arlar! De tänker med håret de har på bröstet och handlar därefter." fnös Svanne Frede medan hon ilsket vevade på brunnsveven. "Vad har han gjort nu då?" frågade Edla Furfast och lyfte av oket från axlarna. "Är det dummare än den gången då han försökte hjälpa Ule plöja med förspända grisar?"

"Nej!" sa Svanne och skrattade. "Det är inte riktigt lika illa den här gången. Jag talar om den manliga fäfangan, och att alla män alltid försöker överträffa varandra ifråga om ägodelar." Hon nickade insiktsfullt åt den andra kvinnan och fortsatte. "Jo, förstår du, häromdan kom Fin-Örn hem med en ny lie. Jag frågade varför, vi behöver väl ingen ny lie? Men han svarade inte, utan muttrade något jag inte hörde och gick ut för att slipa bladet.

Ett litet tag senare hördes dom grövsta svordomar från skjulet och jag gick ut för att se vad som hade hänt. Då hade bladet gått av när han försökt slipa det, och vet du varför? Bladet var för långt! Först så avfärdade jag det som ett av Fin-Örns många infall. Men sen när jag stormade ut från skjulet efter att ha gett honom en rejäl utskällning, fick jag syn på en lie som stod lutad mot grannens ena vägg. Den var splitter ny och hade ett långt och präktigt blad. Jag gick tillbaka in till Fin-Örn och frågade om hans nya lieinköp berodde på grannens nya lie. Först ville han inte erkänna att det var så, men efter ett tag kröp sanningen fram. Han hade helt enkelt velat ha en lie med längre blad än grannens!"

Edla nickade. "Ja, nog känner jag igen det där. Allt för många gånger har viktiga saker gått i stöpet bara för att karlarna ska tävla. Vad är det egentligen de försöker bevisa? Och inte är det bättre med öldricket på öle heller. Aldrig kan dom dricka måttligt utan måste alltid stjälpas i sig tills de inte kan stå. Och så är det vi som får bära hem dem sen."

"Ja! Och göra rent när de kastar upp. De är värre än grisar!" sade Svanne och krokade ilsket på sina hinkar på oket. Hon reste sig upp med det på axlarna och Edla gjorde detsamma. De började gå hemåt.

"Nej, nog skulle vi allt klara oss bättre utan de där vandrande fårskallarna." sa Edla efter en liten stund. "Tänk på hur mycket som skulle bli gjort!". De båda kvinnorna skrattade.

När Edla svängde av på vägen som ledde hem till henne stannade hon. "Fast en får ju erkänna att de är rätt underhållande ibland." Svanne log och såg på Edla.

"Och så värmer de ju skönt när det är kallt på nätterna!"

"Ljus, Svanne! Vi ses på Öle!"

"Ljus Edla. På Öle! Och då är det minsann Fin-Örn som får bära hem mig, och inte tvärtom!" svarade Svanne och så skildes de båda kvinnorna åt.

"Kvinnor, de gör bara två saker bra. Skriker och härjar!"


BRYNO ÄLGHUVUD AV ÄTTEN FURA

"Kvinnor kan laga mat, men inte utan att vi ger dem kött från jakten och korn från åkern.

Kvinnor kan sy och skradda, men inte utan att vi ger dem ull från fåren!

Men att tjata och gnata, det klarar de utan hjälp från oss män!!"

RÅDULV STARKE AV ÄTTEN BRESTEBANE

 n stilla puff kom ur pipan. "Mmmm..." njöt Bryne helgjutet på rökarkänkan. Ime Starke såg på honom och verkade lite sliten. "Vad är det med dig? Eller är det Galdra som bråkar igen?" Ime muttrade bara som svar. "Har hon funnit rättor i huset igen? Eller arbetar du kanske för mycket?" fortsatte den grove piprökaren.

"Nej. Hon bara... Äsch!" muttrade Ime. "Hon säger att jag tvättar mig för sällan, att jag luktar och att jag har samma kjortel nu som när vi förmälde oss. Jag menar, jag råkar faktiskt gilla just den här kjorteln." Bryne skrattade bara gott.

"Knepet, kära Ime, är att låta dem tro att de bestämmer. Kvinnor är tjuriga av naturen och det lär vi få leva med. Se bara på Lova. Eller på min bror Brynos hustru Hille, eller för att inte tala om hennes syster Eija. När de börjar bråka så är det bäst att gå därifrån och ge dem tid att lugna ner sig. Man vet aldrig var man har dem och när de är upprörda så är det bäst att hålla sig undan." Ime log och såg upp på Bryne. Han kliade sig på hakan.

"Jo, det är nog sant om något! Man vet aldrig var man har dem och de har alltid något lurigt på gång. Ibland känns det som om man lever med en främling. Ibland kan de vara hur underbara som helst. Ibland bråkar de, men oftast är de tysta och begär att man själv skall förstå vad man gjort. De är märkliga. Inte ens när mitt hår vitnar kommer jag att förstå mig på deras nycker." suckade han. "Förra öle hötte hon mot mig med en kvast. Jag lommade bort från huset och gömde mig på Aftonlyktan. Minns du vad som hände sedan?" frågade han och Bryne kliade sig eftertänksamt i skägget.

"Jo, jag tror det. Du smög dig in på Aftonlyktan och jag serverade lite rejäl furacider. Efter lagom lång tid när du äntligen börjat skråla och taket lyfte av röster smällde Galdra upp dörren. Hon släpade ut dig och skrek något om fulla karlar och Ules svin efter sig. Om jag minns rätt." Ime skrattade och verkade mer avslappnad.

"Tack för det här Bryne. Kanske kan jag nu våga mig tillbaka? Fast jag måste nog ta det lugnt i morgon på öle. Inte värt att bråka mer med henne, speciellt inte eftersom att hon har hotat att jag kanske får äta skulor i fortsättningen."

Senare under dagen sprang Bryne samman med Ime på stigen mellan smedjan och Aftonlyktan. "Hur är det med Galdra? Är hon lugnare nu eller har du fått en brödkavel i huvudet igen?" frågade Bryne.

"Nej. Jag smög iväg till Odd och köpte henne ett litet vackert halssmycke. Sedan gav jag henne några väl valda komplimanger så var allt som bortblåst. Nu verkar allt mycket bättre, fast jag vågar inte tro för mycket. Men du Bryne, en sak kan jag säga: vi ses i morgon på skänkstugan. Då skall de bli dryckjom och sång!!". Bryne log stort.

"Jo, de är lättmutade de små liven. Underbara som ljuset och farliga som Mörket självt när de vill."


"Ja." inflikade Ime "Dessutom värmer de ju farligt skönt på natten också!"

KÖNSSYN OCH ORÄTTVISOR

Arkondor är ett land fullt av fördomar. Man föraktar adeln, man förtalar finnbogingarna och man ser ner på det svagare könet. Det svagare könet är alltid det andra könet. Adeln förtrycker de fattiga, ättefränder förtrycker de ättlösa och lika fullt som männen förtrycker kvinnorna, förtrycker även kvinnorna männen. Det är lätt att se, och återfinns på alla nivåer, och det är lätt för en 1990-talsmänniska från norra Europa att föräras över Arkendernas elakhet och småsinthet.

Skulle man fråga en arkendisk bondmora om hon kände sig förtryckt, av sin man eller av länsherren, skulle hon säkerligen bara ruska på huvudet och skratta. Förmodligen skulle hon tro att du var en sådan där konstig stadsbo, och så skulle hon tala om för dig, att hemma hos henne, där fick allt karlen hennes noga se upp med översittarfasoner. Men skulle du fråga maken så skulle han nog säga att hustrun hans tiger i sällskap och att han är husets herre.





Invånarna i Askevall ser det hela på ett annat sätt än vad vi gör. En mor skulle aldrig få för sig att hon var orättvis när hon varnar barnen för de smutsiga finnbovingarna, eller att det är något konstigt med att män och kvinnor har skilda sysslor och umgängen. Det är en lika naturlig del av livet som skörden eller ätten.

Det finns traditionella yrken för de olika könen, och på många sätt skiljer sig även seder och bruk. Kvinnor sköter mer av hemarbetet och männen sköter mer av arbetet ute. Man säger att männen styr familjen, men i de flesta fallen är det faktiskt helt tvärt om. Mannen brukar ofta lyda sin hustru, som styr och ställer i hemmet, även om det näppeligen är något männen erkänner.

Varför valde vi att göra så här på Lyktsken? Arkondor är för oss en värld som är trovärdig, intressant och rolig att spela inom ramarna för. Hur går detta samman med de något orättvisa könsförhållanden som råder?

Det har vridits och vänts på könsdebatten genom åren, med bara föga resultat. Som kvinna är det ofta en viktig fråga om världen man skall bevista är jämställd eller inte. Man är gruvligt trött på att hela tiden hävda sitt kön. Men även om världen i fråga sägs vara jämställd så når visionerna oftast inte längre än till den blaserade kliché som vi kallar landet Lajvien.

Det blir bara ännu mer tröttsamt. Det blir bara någon sorts halvhjärtad jämställdhet, som inte når målet på långa vägar, och alla blir ofta mer eller mindre besvikna på resultatet. Med Lyktsken vill vi inte göra detta misstag. Vi anser det viktigare att tänka på möjligheter, för- och nackdelar och vara medvetna om dem, än att på-

stå att världen skall vara på ett visst sätt, utan att sedan fullfölja det.

Vi vill att alla som bevisar Lyktsken skall vara insatta i de respektive könen liv och syn på varandra. Ofta en nedvärderande syn, givetvis från båda sidor. Att kvinnor exempelvis inte tillåts sitta i byrådet, enligt hävd och tradition, innebär inte nödvändigtvis att kvinnor inte har makt, utan snarare att man får kanalisera den via andra medel och bruka allt inflytande som finns.

Detta är något som vi bäddat för som arrangörer. Att vara kvinna kommer inte att vara en nackdel, utan tvärt om kommer det att innebära stora spelomöjligheter. Men de ges inte gratis, givetvis måste varje deltagare ge max för att kunna få max tillbaka. Det är viktigt för både kvinnor och män att ha allt detta i bakhuvudet under hela förberedelsearbetet och spelet, annars är risken att det hela faller platt.

Frågor man kan ställa till sin roll är exempelvis följande: Hur ser jag på det andra könet? Hur reagerar jag på de orättvisor och fördomar som finns i Askevall? Hur är förhållandet till fränder och vänner av det motsatta könet? Hur stark är jag som person när det gäller frågor av detta slag? Hur självständig är jag? Hur kommer allt detta ta sig uttryck under uppsättningen? Och så vidare.

Vi har en vision med starka kvinnor som utövar sin makt bakvägen, medan männen styr offentligt. Var därför noga med att inte fastna i fällan och skapa för svaga kvinnokarakterer och för starka och styrande män. Låt gärna kvinnan vara den som styr och håller i trådarna hemma, medan mannen är den som ivrigt försöker hävda sig.

EKEBÄCKS HISTORIA

Tidslinje enligt arkendisk tideräkning.

140-talet efter enandet

Det Stora Kriget och folkvandringarna

År 143 stormar hemska varelsor ner från bergen långt borta i norr och ett långt krig kallat Det Stora Kriget, inleds. Det Stora Kriget ändas efter fyra svåra år och de fruktansvärda demonerna dräps och jagas bort med hjälp av en av ljuset besatt sten, Sirion.

Kriget leder till stora folkvandringar söderut. I det tidigare mycket glesbefolkade området på sydvästra delen av kontinenten, där Ekebäck numera ligger, slår sig några av de flyende nordborna ner och anlägger sina nya boningar.



År 270 e.e. – Arkendernas intågande

Anförd av konung Reidulv I av Konungaätt kommer en stor här intågande från öster till de sydvästliga delarna av kontinenten. Folket kallar sig arkender och kommer från konungariket Arkondor som ligger bortom de stora Snöviddsbergen.

Ett nytt krig bryter ut, men denna gång lyckas folken i de västliga rikena inte stå emot fienden. Två av de västliga rikena erövras och slukas av Arkondor, däribland det Hosasserska riket i vilket Ekebäcksområdet ligger.

År 290-talet e.e. – Askevall grundas

Arkondor får mer och mer inflytande i de tre kvarvarande västliga rikena, Västerland, sydvästra delen av kontinenten, där Ekebäck nu ligger, slår sig några av de flyende nordborna ner och anlägger sina nya boningar.

Swärdsrike och Nordhem. De arkendiska mynten, tron på Ljuset och den arkendiska tideräkningen sprids över hela kontinenten och handeln börjar blomstra. Arkenderna upprättar en handelsstation och kallar platsen vid den för Askevall.

Nybyggare från riket i öster flyttar in och en by börjar ta form. Allt land delas upp i härader och häradet Ekebäck, där Askevall ligger, skapas.

Den arkendiska tideräkningen införs, enligt vilken tiden räknas från det år då den mäktige Ark enade ett stort antal stammar till ett rike, senare kallat Arkondor. Åren numreras således i antal år efter enandet.

År 490-talet e.e. – Ekebäcks bybyggelse ökar

Allt fler söker sig till området kring Askevall, där ätterna Böle, Finnboge och Galdrakinn hitills dominerat. Sulva och Bolle, av de två nyanlända ätterna Store och Tuna, förmäler sig och under omständigheterna slår sig ätterna samman till ätten Stortuna. Stortuna gård byggs.

År 497 e.e. – Branden på Stortuna

Stortuna gård brinner ner till grunden och två unga pojkar av forna ätten Tuna blir innebrända. Tuna ger Stores äldsta dotter Silifri skulden för olyckan, medan denne menar att det var ett verk av familjens belackare, den illa beryktade finnbogefamiljen Myrgin. Ogmund Mjärda tar tillbaka ättsnamnet Tuna och lämnar sina släktingar. Men Sulva och Bolle Stortuna bygger återigen upp Stortuna gård.

År 502 e.e. – De mörka åren börjar

De mest fruktade åren genom tiderna inleds. Under nästan ett decennium är himlen mörk och solens strålar bleka och svaga. Snö faller mitt i gröne,



nattfrosten lägger sig året om och det regnar aska och sot från himlen.

Skördarna är fruktansvärda och boskapen svälter ihjäl. Man fruktar att världen är sjuk och att allt skall dö. Många börjar öppet dyrka mörkret, ty det tycks som om Ljuset är besegrat. Stora delar av folket i Ekebäck dör av sjukdomar och svält. Mörkret frodas.

Under perioden förvärras finnbogingarnas anseende och rykten börjar gå om hur finnbogingar stulit och rövat för att klara sig undan svält, ty de lider inte samma nöd som alla andra. Många finnbogingar överger också tron på Ljuset i ett tidigt stadium, vilket föder nya konflikter.

År 510 e.e. – Ljuset återvänder

Så småningom återkommer värmen, till Ekebäck och till resten av världen. Åter frodas livet och sakta men säkert börjar Ekebäck återgå till vad det var innan de mörka åren.

Finnbogingarna blir allt mer missshagliga i trakterna kring Askevall, och de andra ätterna beslutar att ingen förmälning skall ske mellan dem och en finnboging. Två familjer ur Finnbogeätten bryter upp och flyttar till Fagerdalen i södra delarna av häraden Ekebäck.

År 521 e.e. – Ätten Lodbrok anländer

Familjen Glömme av ätten Lodbrok flyttar in till Ekebäck från Erindal. De bygger den vackra Lodbrokagården och blir snart en väletablerad ätt.





År 524 e.e. – Finnbogeföraktet stegras

Efter många små incidenter och mycket rykten och skvaller enas ätterna i Askevall om att varken köpa eller sälja någonting till någon Finnboge.

År 526 e.e.

Aske kommer och Finnbogingarna flyttar

Halvdan Fasthem av ätten Aske kommer till Ekebäck med sin familj. De är alla handlingskraftiga och företagsamma. De alltmer utstötta finnboGINGarna säljer all sin mark till Askefamiljen för ett billig penning och flyttar allesammans till Fagerdalen längre söderut i Ekebäck, senare känd som Finnbogedalen.

Gröne år 529 e.e.

Andra branden på Stortuna

Läget har varit spänt mellan bröderna Hök-Finnvald och Hård-Ben, Sulva och Bolles båda söner, ända sedan dagen då arvet skulle delas efter Bolles plötsliga bortgång. Dessutom är deras fruar, kusinerna Barka och Frivida av ätten Tvetuta, kända för att ständigt vara osams och smida lömska planer mot varandra.

Det hela resulterar i den andra branden på Stortuna. De båda familjerna skyller brandens orsak på varandra, och det hela går så långt att tvisten tas upp på bytinget. Hök-Finnvald och Frivida vinner tvistemålet och utgår ur tvisten med ättens alla rikedomar och landägor, medan Hård-Ben och Barka blir utfattiga och de byter sig åt ond trolldom. Hon finner det bäst att lämna sitt hem, men korna slutar inte att sina. Detta öde drabbar så gott som alla och snart har kaos brutit ut mellan ätterna.

Man misstänker fränder och vänner för att ägna sig åt trolldom, folk spionerar på varandra och alla spörsmål, som tidigare varit för obetydliga för att bry sig om, väcker nu starka känslor.

I snö år 758 kulminerar fejden då Fast-Ulv Björnadråpe av ätten Fura försvinner spårlöst. I tõe år 578 hittas hans kvarlevor i älvpöl, efter det att isen smält. Fast-Ulvs död förblir en gåta, men alla har sin egen version av händelsen.

Under sommaren det året återfår de sinade korna mirakulöst nog sin mjölk. När 590-talet börjar lägger sig konflikten långsamt, utan varken lösning eller tillgifter.

Groe år 582 e.e. – Red Hamedråpes föräderi

Den skumme och för skumraskaffärer beryktade Red Hamedråpe av ätten Galdrakinn blir avslöjad för att under en längre tid ha haft kontakt och handlat med Finnbogeätten.

Detta resulterar i att Galdrakins anseende börjar försämrans och att en inre konflikt börjar ta form. Red stämplas som finnbogevän av de andra ätterna och drar därmed med sig stora delar av ätten Galdrakinn i smutsen. Ätten får ryktet om sig att vara vänligt inställda till finnboGINGarna, vad de än säger.

Snart står det klart att Red förälskat sig i en finnboGEKVINNA och katastrofen är ett faktum. Sista fyranden i groe lämnar han sin fru Gunda och sina två tvilling söner Redebold och Redebold, säljer familjens hus och landägor och flyttar till sin finnboGEKVINNA i Finnbogedalen där han får ytterligare två söner.

Tõe år 599 e.e. – Knektar rekryteras

I gröne anländer några av grevens knektar, på konungens uppdrag, för att rekrytera knektar och trossbemanning till nästa århundrades första och kanske ärofullaste uppdrag. En stor armé skall samlas och tåga upp norr om Skuggtingabergen för att kartlägga och utforska de norra okända markerna. Dagen efter har åtta män och två kvinnor från Askevall och dess närhet anmält sig och de lämnar sina hem tillsammans en fyrand senare.

Tõe år 600 e.e. – Meddelandet

”Det fullständigt tanklösa uppdrag som den numera fängslade konung Villfrid III skickade en anseelig armé på blev ett fatalt misslyckande. Uppdraget förvandlades till en stor digergata i Skuggtingabergens bitande kyla och bland alla dess okända faror.

Troligen har ingen överlevt och förhoppningsvis kommer inte heller Vilfrid III att så göra. Jag, greve Vamund Skäkteskäl av Vintborg, beklagar och begråter förlusten av den stolta armén och alla de heroiska och modiga arkender som miste sina liv under detta sorgens uppdrag. Må det i och med detta äntligen bli ett slut på konungarna av Gyllenätt!”

År 601 e.e. – Hjortdjurens insjuknande

Under året börjar de tidigare så talrika hjortdjursstammarna i trakterna kring Askevall att minska kraftigt på grund av en smittsam epidemi. Många rådjur, hjortar och ett fåtal älgar hittas döda med otäcka bölder kring ögon och mun. Jaktförhållandena försämrans avsevärt under året och har alltsedan dess varit mycket dåliga. För ätten Galdrakinn blir detta ett extra hårt slag, då många i ätten ägnat sig åt jakt, slakt, garvning och dylikt.

Blöte år 601 e.e. – Vamund Skäktesköld dör
Vintborgs grevar har alltid varit hårda mot sitt folk och missnöjda med konungarna av Gyllenätt. När greve Vamund dog såg både folket i Vintborg och landets adel med spänning på vilken ställning hans son Valdemar skulle ta.

Valdemar visade sig vara sin fader upp i dagen och han visade tydligt vad han ansåg om konungen och hans politik och om det enkla folket och hur man får dem att stanna på sina platser.

År 602-604 e.e.

Det fruktansvärda Skuggkriget

De fruktansvärda nyheterna om Skuggkriget når Ekeback. Hemska varelser kända sedan Det Stora Kriget har återvänt i full styrka och skövlar landets norra delar. Grevens knektar kommer till Ekeback och tvångsrekryterar många av byns unga män. De tvingas lämna hem och sina familjer för att ge sig ut i ett fruktansvärt krig mot de anstörmande demonerna i norr.

Kriget ser ut att bli en hopplös förlust och demonerna tränger allt längre söderut, men hoppet räddas då det sägs att några av konungens närmaste riddare funnit den legendariska Sirion, ljustes sten, som räddade Arkondor i Det Stora Kriget. Just som demonerna börjar tränga in i Vintborg och börjar närma sig Ekeback vänder lyckan till ljusets fördel.

Just som folket i häraden förbereder sin desperata flykt söderut, nås de av berättelser om hur odödliga Arkender, bärandes på den heliga Sirion, krossar demoner som enkla kryp. Askevall räddas i sista stunden.

Tidig snöe år 605 e.e.

Lagmannen beordrar ett byalag

Tidigt i snöe anländer Vintborgs lagman Vermund Grytte till Askevall. Han uppfordrar att man i Askevall skall införa ett byalag enligt vissa bestämda regler, före gröne mänvarv är slut. Det tidigare oorganiserade byråden skall skötas av ett byalag med en ålderman i spetsen. Åldermannen skall väljas av Ekebacks fria män. Stor oreda uppstår i häraden, ty plötsligt vill alla vara med att tycka och bestämma.

Töe år 605 e.e. – Främlingar från väster

Som en löpeld sprids ryktet genom Vintborg. Mystiska skepp har lagt till i västra Vintborg och ett hundratal främlingar hade stigit i land. De sägs vara främlingar från ett annat land, men då inga fler nyheter kommer faller det hela i glömska.

Tolfte tinge i töe år 605 e.e.

Åldermanskandidaterna väljs

Alla häradens fria män, bortsett från finnbingarna som ingen tillfrågat, väljer ut tre män som i gröne skall tävla om vem som skall bli ålderman, byalagets ledare. De valda blir Tangband Gode av ätten Rättråde, Arnulf Råde av Brestebaneätten och Ime Lode av ätten Lodbrok.

Nionde fyranden i gröne år 605 e.e.

Ime Lodes olycka

En dag kommer Ime Lode, en av åldermanskandidaterna, aldrig hem på kvällen efter att han varit ute i skogen och fällt några träd. Hans fru Järva samlar ihop en grupp människor som går ut i skogen för att söka rätt på Ime.

De letar länge och väl, och snart finner Nauma Tare, Järvas vän, hans tillsynes livlösa kropp, fastklämd under ett stort träd. Bredvid kroppen står en stor björn. Förskräckt griper Nauma tag i en kraftig trädgren och rusar skrikande mot björnen. Efter ett våldsamt svingande ger sig björnen snopet iväg. Nauma lyckas gräva fram Ime, som ännu är vid liv, och bär ensam hem honom.

Tolfte tvage i gröne år 605 e.e.

Budet om grevens ankomst

Den växande byn Askevall drar till sig grevens nyfikenhet och i ett bud till folket i Ekeback kungör han att han ämnar följa med sin skattefogde och i egen hög person uppbära skatten i häraden. Tangband Gode utses till att bli den som för bud till Finnbogedalen om grevens ankomst och krav.

Trettonde nye i gröne år 605 e.e.

Ime Lodes oväntade beslut

Den svårt skadade Ime Lode blir mirakulöst och plötsligt mycket bättre och snart står det klart att han kommer att överleva. Läkekunniga Arnulf Råde, som botat Ime, blir mäkta populär i så gott som hela Ekeback. Dock kan den sargade Ime inte delta i åldermanstävlingarna, men ber att själv få utse sin ersättare. Han ges tillåtelse att göra så, ty ingen kunde någonsin gissa vem han skulle välja.


I ett framträdande kungör han att hans ersättare skall bli Nauma Tare, som räddade honom från björnen. Kvinnorna jublar, men många av männen ser inte lika glatt på Imes beslut.

Trettonde fyranden i gröne år 605 e.e.

Tangband Godes försvinnande

Tangband Gode ger sig iväg till Finnbogedalen för att meddela finnbingarna om budet från greven. Men han återvänder inte under den dag som





man beräknat. Då han inte heller återvänder under nästa dag börjar man bli mycket orolig. Många tror att finnboingarna slagit ihjäl eller rånat Tangband, och menar att man borde samla ihop en stor skara män och beväpnade bege sig till Finnbogedalen för att se vad som skett. Till slut beslutar man dock att skicka en fredlig grupp män och kvinnor för att undersöka vad som skett.

Finnboingarna påstår att det aldrig kommit något bud och särskilt inte att någon Tangband kommit till deras dal. Dock tar de emot grevens bud och betalar utan bråk den summa pengar och varor som Askevallborna bestämt att de skall betala av grevens totala skatt. Gåtan med Tangbands försvinnande förblir olöst.

Trettonde öle i gröne år 605 e.e.

Bue Villråde av ätten Böles digergata

Den tokige Bue Villråde kungör plötsligt att han ämnar ge sig ut på digergata, trots sin mycket ringa ålder. Han påstår, efter en period av svår depression, att han fått tecken från Ljuset och att hans tid snart är ute.



Fjortonde tvage i gröne år 605 e.e.

Greve Valdemar Skäktesköld av Vintborg

Självaste greven anländer så till Askevall för att samla in sin skatt av folket. Samma dag anländer även ett synnerligen underligt följe människor med mycket underlig dialekt och utseende. Det sägs

först att de är Tingabor, men det visar sig senare att det är delar av det följe kommit över Västerhavet. De bär underliga kläder och har mörkt hår och hy. Dock undviker de all kontakt med vanligt folk, så få fick sig en fullständig bild av detta underliga folk.

Fjortonde öle i gröne år 605 e.e.

Ljusets ättlingar och Naumas insjuknande

Med anledning av de mystiska farlänningarna, kommer en grupp riddare från Ljusets ättlingar till Askevall.

Åldermanskandidaten Nauma Tare, insjuknar plötsligt på eftermiddagen på öle. Det är så illa att Naumas man tar med sig den sjuka och far till hennes mor i Nudlöse. Den enda återstående av de tre åldermanskandidaterna är således Arnulf Råde. Hur det nu skall bli med åldermanstävlingen är det ingen som vet.

Fjortonde tinge i gröne år 605 e.e.

Arnulf blir ålderman och byalagen tävlar

Problemet med de försvunna, skadade och sjuka åldermanskandidaterna skapar mycket oro bland Askevalls befolkning. Till slut lyckas man dock enas om att den populära Arnulf Råde av Brestebaneätten skall väljas till byns ålderman, utan att det blivit några åldermanstävlingar.

Den uteblivna åldermanstävlingen skall istället stå mellan det byalag som Arnulf valt, samt ett hoplock av de som tillhört Imes, Naumas och Tangbands tänkta byalag. Tävlingarna påbörjas under kvällen, men skall få sitt avgörande på måndagen, då Arnulf och det vinnande byalaget skall tillträda sina poster.

Arnulf Rådes byalag består av Ime Lodes son Andur av ätten Lodbrok, Bryggar-Tyrulf Brygge av ätten Slage, Gärdar Tungste av ätten Galdrakinn och Ime Starke av Brestebaneätten. Det andra byalaget utgörs av Ule Gråm av ätten Aske, Udard av ätten Fura, flickan Lea av Motunaätten från Naumas byalag samt Halvljot Lie av ätten Galdrakinn.

Skördes månedag år 605 e.e.

Den underligaste månedagen i mannaminne

Denna månedag, som skulle gå till historien som den underligaste månedagen genom tiderna, börjar med byalagstävlingen som blir mycket spännande. Inte förrän efter sista grenen kan man kora ett segrande lag. Det blir till slut det hoplockade byalaget som vinner, med Ule Gråm, Udard, Lea och Halvljot Lie.

På kvällen dukas det upp för den traditionella skördefesten som alltid hålls på skördes måndag. Det blir en väldig fest och det segrande byalaget och den nye äldermannen Arnulf Råde firas. Men med kvällens mörker sänker sig en tryckande oro. Den glada feststämningen spricker. En onaturlig skräck kommer krypande upp längs ryggraden på Askevallborna för att sakta men säkert borra in sina isande kalla fingrar i nacken på oskyldiga människor.

En grupp demoner, kvar i skogarna sedan Skuggkriget, anfaller byn. Hus bränns, folk dräps och saker fördärvas. Skulle det inte vara för hjälpen från grevens knektar och riddarna i Ljusets ättlingar, så skulle Askevall idag inte vara mer än aska och sot. Mycket arkendiskt blod spills innan demoneran är dräpta och lugnet åter lagt sig. Folket räds för vad mer som kan hända och man sitter vakna hela natten med vakter utposterade utanför byn. Inget mer syns dock till och nejden ligger tyst och mörk.

Första nye i skörde år 605 e.e.

Många underliga gripanden

Efter långa och hemliga förhandlingar mellan greven och farlänningarna uppstår ett väldans tumult vid grevens paviljonger. Farlänningarna griper greven och kungör på bytorget att greven gjort sig skyldig till högförräderi. De visar upp ett kontrakt från självaste konungen att de är berättigade att gripa greve Valdemar och för sedan iväg honom till konungen.

I den kaotiska byn börjar det talas om att det försiggår mörkerdyrkan i byn och allt fler riktar sina misstankar mot några i det förlorande byalaget. Till slut finner man att åtminstone en man, Bryggar-Tyrulf har många starka misstankar mot sig. Man ber Ljusets ättlingar att ta hand om saken och de griper den misstänkte. Snart har de fått ytterligare två namn ur det förlorande byalaget, Ime Lodes son Andur och Gärdar TunTungste. Förhör inleds slutligen med de tre gripna och det visar sig mycket riktigt att samtliga är mörkervänner.

De män som gripits för att vara mörkervänner har alla pekat ut äldermannen Arnulf Råde som deras ledare. Ljusets ättlingar tar under dagen Arnulf Råde till förhör och senare på eftermiddagen kan de verifiera mörkervännernas avslöjande, Arnulf Råde av Brestebaneätten, Askevalls älderman, är mörkervännernas ledare och den ondaste av dem alla. De för ut, den efter förhören illa tilltygade, Arnulf på bytorget, där de får honom att själv erkänna sitt brott. Folket i Askevall

häpnar över detta dråpslag. De har alla blivit bedragna och mörkervännerna kunde, lika gärna som de nu blev dömda för deras illdåd, alla ha suttit i byalaget, med deras ledare som älderman.

De tre dömda i byalaget hängs på bytorget, medan Arnulf Råde förs till Ljusets borg. Askevall står ännu utan älderman.

Första tvage i skörde år 605 e.e

Bue Villråde återvänder

Endast en fyrand efter att Bue gett sig ut på sin digergata återvänder han hem, utsulten och trött. Det sägs att han på kvällen efter sin hemkomst lär ha sagt till Løghild Store att han bara hade skoajat och att han ville se folkets reaktioner.

Andra tinge i skörde år 605 e.e.

Tangbands återkomst

Med ett förband om benet återvänder Tangband Gode, som de flesta trodde varit död. Han berättar att någon jägare placerat en fälla mitt på stigen han gick på. Som tur var hade Tangband lyckats tagit sig till handelsleden som går till Erindal där han fått hjälp av en vänlig farman. Han hade fått åka med i en vagn till Erindal, där han fått sitt sår omskött. Slutligen hade han blivit bättre och kunde åter ta sig tillbaka till Askevall med en av handelsmannens vänner. Tangband väljs med stor glädje till älderman och är så än idag.

Tionde nye i skörde år 605 e.e.

Bud om ståthållarens tillträde

Ett bud förtäljer att greven dömts för högförräderi och dömts till landsförvisning. Därtill meddelas något som häpnat många av de högre stånden i Vintborg, men som även skulle komma att påverka den enkla befolkningen i Ekeback. I stället för att låta utse en ny greve har konung Gervar III Gyllenätt av Arkondor låtit en Athlon vid namn Sigfast Vise tillträda som ståthållare över Vintborg, detta för att stärka sin av högadeln hotade ställning som Arkondors konung.

Tredje tvage i blöte år 605 e.e.

Eymar Frisk kommer hem

Den vitt beresta farmannen Eymar Frisk, av ätten Vigg, återvänder till Askevall efter en lång tid ute i världen. Han meddelar att han nu på sin ålders höst ämnar slå sig ner och stanna i Askevall. Hans entusiasm och visioner är vad byalaget behöver och snart väljs han att däri ta Halvljots plats. Byalaget består således av Tangband Gode av ätten Rätträde som älderman, med Udard av ätten Fura, Ule Gråm av ätten Aske, kvinnan Lea av Tvillingätt och nu även Eymar Frisk av ätten Vigg som sitt byalag.





Nionde fyranden i tõe år 607 e.e.

Svalting gör entré

En man vid namn Aske Svalting anländer till Askevall, där han ämnar slå sig ner. Han gör en frapant entré och blir på några dagar både omtalad och omtyckt. Han gör kvinnorna förtjusta med sin charm och faktumet att han är oförmäld trots sin ålder lockar många. Men han gör även starkt intryck på männen med sina friska och radikala idéer. Aske blir genast viktig för byn.

Åttonde nye i gröne år 607 e.e.

Budet om friherrarnas ankomst

I ett bud från Vintborgs ståthållare Sigfast Vise förklaras det att allt land i Vintborg som tidigare inte innefattats i något av friherrarnas förlänningar, utan som legat direkt under greve Valdemar Skäktesköld, nu skall delas upp mellan de två friherrarna Volmar Bolm och Vismar Karp. Detta för att det från högre ort anses olämpligt att ha landområden utan adlig länsherre.

Det har dock uppstått ett problem under uppdelningen av markerna. Häraden Ekeback och dess näst intill obefolkade grannhärad Valla, ligger mitt emellan de två friherrarnas förlänningar och beslutet vem häraderna skall tillfalla kommer att ge en av de två friherrarna stor fördel.

Friherrarna kan inte själva enas om hur affären skall läggas upp, och ståthållaren själv kan inte, utan att ta någons parti, finna en god lösning på problemet. Därför ämnar han, som en folkets man, låta orsbefolkningen i Ekeback och Valla avgöra vem av de två friherrarna häraderna skall tillfalla. Det är nu upp till byalaget hur detta kommer att gå till, så länge det sker under rimliga former och under uppsikt av Vintbors lagman Vermund Grytte. Ståthållaren själv föreslår någon form av tornerspel för avgörandet.

Åttonde tvage i gröne år 607 e.e.

Ingimod Godes digergata

Ingimod Gode av ätten Lodbrok, en av Ekebacks mest framträdande kvinnor genom tiderna, gav sig ut på sin digergata med rak rygg och stort mod. Efter sig lämnade hon sig en hopar gråtande och sörjande vänner och fränder, som alla älskat henne högt. Det är dock sant att hennes briljans orsakat mycket problem bland häradens män. Den avundsjuka och svartsjuka som alstrats kring henne lär leva vidare långt efter hennes död, ty i Ekeback tänker många som så; att din fars fiende är din fiende.



Åttonde tinge i gröne år 607 e.e.

Svalting tar Leas plats i byalaget

Byalaget har kallat till ting och tingsplatsen är full med folk, ty frågan om Aske Svaltings inträdande i byalaget har väckt blandade känslor. Kvällen innan var alla män slående eniga om att Lea skulle bort och Svalting skulle in i byalaget, men många av kvinnorna är av annan åsikt.

Förvisso gillar de flesta kvinnorna Aske Svalting och hans idéer, men man vill å andra sidan inte förlora den kvinna som lyckats komma med i byalaget. Många av männen har på grund av sina fruars ställningstagande blivit osäkra, men då det blir en omröstning visar det sig ändock att Lea åker ut ur byalaget och att Aske Svalting träder in.

En antydning om att Askes inflytande över kvinnorna sjunkit visar sig, liksom en antydning om att kvinnorna börjat ena sig för att kunna påverka mera.

Nionde tvage i gröne år 607 e.e.

Redebold och Redebold dräps

Då nattens mörker sänkt sig över Arkondor och folket i Ekeback somnat in, händer ett fruktansvärt illdåd. Red Hamedräpes två finnbogesöner som han fått med sin andra fru smyger sig hem till Redebold och Redebold, Reds söner med hans första fru. De bryter sig in i huset och väcker de två unga männen med kalla klingor tryckta mot deras strupar.

De börjar härja med de yrvakna tvillingbröderna och förklarar för dem att de inte tänker tolerera att Reds arv går till oäktingar som Redebold och Redebold. Alla andra i huset vaknar och kommer för att se vad som står på. Men de kan inget gör. Finnbogemännen trycker klingorna än hårdare mot Redebold och Redebolds strupar. De förklarar att tvillingarnas liv snart skall få sitt slut och att de aldrig borde ha blivit födda, ty Red var aldrig ämnad att ha någon annan fru än Rösvar av ätten Finnboge.

Redebold och Redebold var ett misstag, och nu skall de hjälpa Red att rätta till det. Redebold och Redebold sade aldrig något mera.

Nionde öle i gröne år 607 e.e. Lagmannens bud om jordomdaningen

Byalaget erhåller ett brev från lagmannen i vilket det förklaras att en jordreform skall ske. All mark skall vara indelad i kvadratiska områden, vardera om minst en tiondels tunnland. Detta för att vid skatteuppbärning lättare kunna avgöra hur mycket landägor var man besitter. Detta skapar enorma



problem för folket i Askevall, ty man har inga egentliga skriftliga uppgifter eller kartor över markerna, som kan avgöra vem som äger vad.

Att dela upp markerna i kvadrater innebär även att åkrar och ängar som tidigare varit uppdelade i smådelar som tillhört flera familjer eller ätter, nu måste slås ihop till en eller ett fåtal områden. Även om det hela löser sig smidigt så kommer det innebära att många kommer bli väldigt upprörda och besvikna.

Nionde tinge i gröne år 607 e.e. Visäte Gode går sin digergata

Åldermannen Tangbands far går sin digergata endast några dagar efter hans fru och lämnar liksom henne många människor i stor sorg efter sig.

Tionde nye i gröne år 607 e.e. Lojte Gulle hittas död

Den gamle Lojte Gulle, som överlevt många svåra sjukdomar på äldre dagar, hittas drunknad en vattenpöl. Många misstänker ett mord, men någon baneman har ännu inte hittats.

Tionde tvage i gröne år 607 e.e. Det närmar sig...

Folket i Ekeback förbereder sig inför den kommande fyrandens göromål. Man samlar ihop den del av frälseföljenas frälsevivre som det tillfallit familjen att bistå med. Alla bidrar efter egen förmåga, den rike ger mycket och den fattige lite.

I Askevall är stämningen tryckt. Det förekommer vilda spekulationer om vad som hänt Lojte Gulle. Han jordfästas under eftermiddagen av Sigtrygg och Tyrvald.

Tionde öle i gröne år 607 e.e. ...och folk anländer

På eftermiddagen kommer de två friherrarna med sina följen, vart och ett för sig för sig. Även Vermund Grytte, lagmannen, anländer i anknytning till friherrarnas följen.

Under dagen droppar folk in från gårdarna kring Askevall. Folk som vill vara med på tinget, folk som vill se spektaklet med friherrarna, folk som vill sälja sina varor på marknaden, folk som vill se sina fränders förmäling, och så vidare.

Det blir en vädig uppståndelse då alla skall inkvarteras, hälsa på sina vänner, undvika sina ovänner och få höra det senaste skvallret. Kvällen blir sen och ölförsäljningen inne på skänkstugan går ypperligt.

Tionde tinge i gröne år 607 e.e. Sagan blir verklighet!!



URKUNDEK OCH BERÄTTELSEK

TANKAR VID HUGGKUBBEN

Det tjänade ingenting till att gräma sig nu. Stor-Kurböle Beste ställde ifrån sig säcken med rovor vid huggkubben och plockade upp yxan. Han balanserade ett vedträ på kubben och höjde yxan för att sedan låta den klyva vedträet. Snart hade han en stor hög ved samlad runt huggkubben. Han höll upp och staplade veden mot husväggen, och satte sedan igång igen.

Hugga. Stapla. Hugga. Stapla. Stor-Kurböle var full av de tankar som hade väckts hos honom under mötet i ladan. Huggen blev allt våldsammare. Snart förlorade han sig i rytmen av att svinga yxan och trava veden. När Stor-Kurböle kände en hand på sin axel kom han på var han befann sig och blinkade vilset. Han torkade svetten ur pannan och vände sig mot Aslög Yxklyve som stod där och tittade på honom bekymrat. "Sådana där tankar är farliga, Stor-Kurböle. Att strida mot en herreman är som att spotta i motvind." sade Aslög.

Stor-Kurböle ryckte till. Hade det syntts så tydligt vad han tänkte? Så erinrade han sig vad man brukade säga om Aslög i byn, att hon kunde läsa människors tankar.

"Men är vi många kan vi få vinden att vända!" grumsade Stor-Kurböle till svar.

"Du borde lyssna mindre på Aske Svalting och ägna dig mer åt ditt arbete!"

Stor-Kurböle lät höra en ljudlig fnyssning. "Det är vi som brukar jorden, det är vi som föder dem. Utan oss, vem skulle då så åkrarna?"

"Där geten står bunden, där skall den också beta. Ljuset satte oss på våra platser här i livet. Dessutom är en herreman bra så länge man gör honom till viljes." förklarade Aslög bekymrat.

Stor-Kurböle hade långsamt börjat stapla upp veden som låg kluven på marken nedanför huggkubben. "Nå, stå du och beta på samma plats livet ut! Svalting har rätt, det kommer du inse så småningom, när jorden på din betesplats är utarmad och inget där längre växer." brummade han.

"Svalting..." Aslög talte lågt, men tillräckligt högt för att Stor-Kurböle skulle höra. "Han må kunna tala väl, och förvisso har han gjort mycket gott för byn, med det skall du veta, att mången man har honung i mun men kniv i bältet!" Med de orden vände Aslög om gav sig därifrån.

Stor-Kurböle återgick till arbetet. Hugga, stapla. Hugga, stapla. Tankarna vällde in i honom igen.

TIDENDEK

Den lille pojken ropade förväntansfullt "Mor, har du hört?!". Han sprang fram till mor sin som satt och snidade noggrant på en träsked. Förargad över att ha tappat koncentrationen över sitt arbete tittade hon upp och svarade surt: "Nej, Ullerville, jag har inte hört! Vad har du gjort nu då? Jag har sagt åt dig att du inte får leka med getterna!"

Trots moderns barska ton såg gossen fortfarande lika glad ut och orden hoppade raskt ur munnen på honom "De kommer hit mor! De kommer!" Modern tittade förskräckt på sin son.

"Din odåga! Rymmer getterna, har du glömt att stänga grinden nu igen?"

"Nej inte getterna! Stormän kommer hit till byn!" sade odågan med ett flin.

"Vad är det du säger? Hur har du fått för dig något sådant?" frågade hon och kliade sig bekymrat i pannan. Hon såg konfunderad ut och kunde inte tro sonens ord.

"Tangband förtäljde det alldeles nyss, han sade att de båda friherrarna kommer hit för att avgöra vem som skall bli vår nye länsherre! De båda har ju trätt i evinnerligheter och nu ska vi i byn anordna en tävling med allt från svärdskamp till gåtgissning. Mor, jag kommer få se riktiga knektar, med svärd och brynja!" Modern reste sig raskt upp och satte händerna i sidan.

"Se så Ullerville, spring iväg och lek med getterna nu." sade hon med något tankspridd röst. "Den här frågan är något vi vuxna måste diskutera." mumlade hon medan Ullerville glatt visslande skuttade iväg mot getternas inhägnad.

VEDERGÄLLNING

Pojken stod i dörröppningen och blickade oavvänt på mannen som just anlänt till Askevall och slagit sig ned inne hos familjen Gode denna ljumma skördekväll. Hans mor sa alltid till honom att det var ohövligt att stirra, men han var för upptagen med att upptäcka världen för att lyda sin mors råd. "Godafton" klämde pojken fram. Mannen, som länge suttit och blickat in i eldstadens trollbindande lågor, tittade upp mot pojken och gav honom ett trött leende till svar. "Jag heter Tjalve. Är ni vän till Tangband och Isa?" fortsatte den unga pojken.

"Ja. Det kan man väl säga." Mannen verkade road av pojkens fråga.

"Vad har du där?" Tjalve pekade mot ett bylte som låg vid mannens fötter.

"Det är mitt svärd, pojke." Svarade mannen med samma trötta leende.

"Ni är en av de som vill slå ihjäl Finnboge, inte sant?"

"Ja, så är det. Finnboge ligger bakom Tangbands försvinnande, och Tangband är god vän med Stor-Kurböle Beste, som är min broder. Det är därför jag har kommit. Två ting ska vi ge dem att välja mellan, det första är att dräpas jämte dem vi finner för gott, det andra är att finnbogingarna tillkännager vad som hänt Tangband, och inför tinget tar följderna därav. Därtill hoppas jag få vedergällning för Redebold och Redebolds död."

Tjalve nickade liknöjt. "Får jag se ditt svärd?" frågade han nyfiket. "Jag har aldrig sett ett riktigt svärd" Mannen tvekade för ett ögonblick, sträckte sig sedan ned och tog fram svärdet ur tygbyllet. Han drog långsamt svärdet ur skidan, och lät eldens sken dansa över stålet. Tjalves mun öppnades i beundran. "Det är vackert" mumlande han.

"Ja, så sant. Har du inget svärd, pojke?"

Tjalve skakade på huvudet. Han sneglade mot träsvärdet i sitt bälte, som han brukade leka att han dräpte mörkervänner, och ibland även finnbogingar, med. "Det måste ha kostat mycket, ditt svärd" sa Tjalve andlöst.

"Jag vet inte. Det tillhörde min bror, och före honom min far och min farfar, som var en stor krigare." förklarade mannen för den unge pojken med spår av stolthet i rösten.

"Kan jag få röra vid det?"

"Ja, men var försiktig. Vi vill inte att du ska förlora fingrarna innan du träffat på din första finnboging, eller hur?" Tjalve gick närmare. Han böjde sig långsamt över svärdet, som över en helig skatt. Stålet var kallt. Små immiga fläckar av kondens uppstod där han rörde vid den polerade klingan. Tjalves ögon växte större och större, skimrande av eldslagorna. Mannen iakttog pojken. Det var alltid svärdet som gjorde det. Han hade sett samma glöd i deras ögon, hundratals gånger. Han ville säga åt pojken att kasta sitt träsvärd i eldens lågor, där det hörde hemma, och glömma sina drömmar och istället gå och fortsätta arbetet i hemmet. Men han kunde inte göra det, hur mycket han än ville.

I gryningen skulle säkerligen pojkens far och många andra män i Askevall följa honom till Finnbogedal, om de fick sin vilja igenom. Kanske skulle pojken vara faderslös inom loppet av en fyrand.

I JAKT PÅ MÖRKRET

Mannen satt vid det stora, utsmyckade ekbordet och läste noggrant några gulnade pappersark. Djupa påsar under hans ögon vittnade om många veckor av hårt arbete, ändock fanns där en stark glöd inom mannen och han verkade mycket målmedveten. Salen han satt i var stor, golvet och väggarna var av sten och från en liten fönsterglugg sipprade en sostråle in i salen. Väggarna var prydda av vackra bonader, de skildrade alla krig, äventyr, ära och död. Eldflammar slukade veden i härden och i salens hör satt facklor. En ljummen doft av grillad hjort fyllde luften.

Raska men tunga steg hördes i trappan och mannen vid ekbordet såg ut att vänta sig ännu en ypperlig kvällsvard. Han strök sig genom det mörka håret. Hans ansikte var väderbitet men vackert. Försiktigt sköt mannen bort pappersarken. Han torkade av bläcket från gåsfjädern och lade den prydligt ovanpå pappersarken.

De tunga stegen i trappan var nu framme och in i rummet steg en kraftig knekt. Mannen vid ekbordet blängde surt och något förvånat på knekten. "Nå!?" skrek han ilsket.

Knekten, som var iklädd en ringbrynja och en vit vapenrock, svarade snabbt och nervöst. "Jag har ett viktigt meddelande till er, herre!" Mannen vid ekbordet flinade belåtet åt den nervöse knekten.





”Ja, låt höra då.”

Knekten tog ett djupt andetag och talade. ”Han har flytt, fången har flytt från fängelsehållorna.” Han stammade fram de sista orden.

”Flytt?! Vid ljuset! Hur kunde du låta det ske!?” vrålade mannen och slog näven i ekbordet. Han gick fram till knekten och störrade honom stint i ögonen. ”Vad väntar du på ditt fån, han lämnar inte borgen levande! Stäng portarna och hämta min rustning!” skrek den rasande mannen.

IRRITATIONEN VÄXER

Galdra Starke, som var Imes fru och av ätten Löve, var uppe vid Älvapöl och tvättade kläder med Edla Furfast av ätten Löve. De tvättade under tystnad tills Edla började tala. Återigen tog hon upp vad som hänt senaste öle.

”Ja, det var verkligen fruktansvärt. Det började med att jag kom in där på Aftonlyktan och försökte få Faste att inte dricka mer, för vi var tvungna att vakna tidigt nästa dag för att ta hand om mjölkningen. Men genast öppnade Starkad Store sin stora trut och började bråka och ropa något om att kvinnor alltid skall förstöra den lilla frid männen har. Jag drämde till honom med ett krus och alla männen skrattade åt mig. Det är otroligt förnedrande.” Edla tog en paus och såg både arg och ledsen ut. Galdra såg på henne med en bestört min.

”Men, vad hände då? Du gav väl tillbaka? Du kan väl inte låta karlslokarna stå oemotsagda!?” utbrast hon upprört och förolämpat.

”Det ser ut som om det kommer att bli regn, men inte ännu. Mörkare väder är på väg. Det kommer inte att bli en rolig vinter i år. Kanske blir den kall och i ensamhet.” sade Edla med bister röst och verkade ytterligt långt bort från sjön och vännen. Galdra verkade överraskad.

”Vad menar du? Edla, sluta tala i gåtor. Jag förstår inte vad du menar. Blir det kallt i vinter? Hur kan du säga så?” frågade hon och förstod ingenting.

”Nej, Galdra, det är inte så jag menar. Faste kommer nog inte att få en varm vinter. Om han inte kan hålla sig i kragen så får han allt hålla sig i brokorna.” fortsatte hon och tog ett djupt andetag. ”Vet du vad som hände sedan? De skrattade alla, åt mig och Starkad, och jag blev rasande. ’Faste!’ vrålade jag och slet tag i honom. ’Nu kommer du med mig!’ Jag var rasande. Men vad hjälpte det? Han, Starkad och bröderna Tjodolf bar ut mig och kastade mig i ett kar med vatten.” snyftade Edla. ”Jag försökte att inte gråta, men det gick inte. Tårarna rann längs kinden, men då hade karlarna redan gått in för att fortsätta dricka igen.” Galdra såg mycket upprörd ut, och försökte trösta Edla så gott det gick. Sedan gick de över till ett annat samtalsämne.

Några dagar senare sprang de tu samman på vägen till badet. ”Du, Edla, jag har funderat på det du sade. om en kall vinter. Jag tycker det är en bra tanke, men det går inte om det bara är du och jag. Vi måste bli fler. Många fler. Det bästa vore om hela Askevall, hela Ekeback, eller varför inte hela Vintborg, kunde vara med på det. Vi måste tala med kvinnorna. Vi får säkert många med oss, det är fler som har det som du.” viskade Galdra upphetsat men så tyst hon bara kunde och Edla såg på henne.

”Tror du verkligen det? Men det blir svårt för oss också. En kall vinter är en tråkig vinter. Att säga nej till kärlek är inte någon lätt sak. Jag har försökt förut.”

”Tänk på alla gånger han har förstört för dig, så är det inte så svårt.” Galdra log ett cyniskt leende. Edla log tillbaka. Deras ögon avslöjade att planer för framtiden redan börjat ta form, men ingen av dem visste ännu helt vidden av dem.



TVÅ BYALAG

För två år sedan instiftade man i Askevall det första byalaget, enligt samma modell som i grannbyarna. Tangband Gode valdes till dess ledare och talesman, åldermannen. I byalaget ingick även den unge Udarn av ätten Fura, Halvljot Lie samt den gamle tjurgubben Ule Gråm. Därtill den vackra tösen Lea av Högvallaätten. Ett halvt månvarv senare återkom den populäre farmannen Eymar Frisk till Askevall. Kort efter sin ankomst fick han Halvljots plats i byalaget.

Året gick och byn växte så det knakade. Byalaget hade många bestyr, och somliga muttrade om att det var en kvinna med, ty så var det inte i någon annan by man kände till. Så en dag vandrade en ung och trevlig man in i byn. Svalting var hans namn, Aske Svalting från Västanborg. Han gjorde en storartad entré i Askevall och blev mycket populär. Han fick mer och mer inflytande och kom allt närmare en plats i byalaget.

Men allt var inte frid och fröjd. Under det senaste halvåret hade Amund Gulle, storbonden av Brestebaneätten, samlat fyra av sina bekanta till att bilda ett byalag. Syftet var att ta över ansvaret för Askevall och häradet och få Tangband att lägga ner sitt byalag, som ändå så sällan var folket till nöje. Allt gick som det skulle, i

tystaste hemlighet, och de fick allt fler tysta anhängare, främst på gårdarna utanför Askevall. Tangbands största stöd fanns i byn eller strax omkring denna. Men en dag nådde ryktet Tangbands byalag, man gissar att det var genom en av Eymars många kontakter och ivriga samtal, och det hela blev allmänt känt.

Motståndet mot Tangbands byalag har vuxit sedan dess och Amunds byalag har lyckats få till stånd en omröstning om vilket av de två byalagen som skall styra. Omröstningen skall hållas den elfte tinge i gröne, då Vintborgs lagman Vermund Grytte är i byn.

För att få mer stöd hos folket lade Tangband fram förslaget att den populära Aske Svalting skulle gå med i Tangbands byalag och ta flickan Leas plats, ty det tycktes opassande med en kvinna i byalaget, och det var en faktor som minskat förtroendet för Tangbands byalag. Efter det att en omröstning hade hållits gick förslaget igenom, och den enda kvinnan i byalaget fick ge plats åt Aske Svalting, vilket självfallet medförde att många av byns kvinnor blev trilska.

Nu kämpar båda byalagen för att få folket på sin sida och utgången är mycket oviss.

MARKNADSFRIED

Det var en regnig tinge i gröne, byborna i Askevall var alla samlade i byns hölada. Man hade burit i ett långbord och några bänkar som man trängde ihop sig på. Många, framförallt de yngre, satt på golvet, på någon av höbalarna eller stod lutade mot väggen. Ljusen och lyktorna som brann kastade ett flammande sken över de församlades ansikten. Byrådet satt samlade på högra halvan av långbordet. Där var Eymar Frisk, Aske Svalting, Udarn Fura, Ule Gråm och på kortsidan satt byäldsten Tangband Gode. Han tog till orda och invigde byrådet med ett kväde om den antågande årliga marknaden.

FÖRMÄLNING

”Vörde du att Udarn giljade igår? Det kunde man knappast tro. Vet du vem han giljade till?” sade Glum av ätten Böle till sin vän Grep Varghamn.
”Ingerun av Aske? Åh, jag visste det! Nu har det gått för långt. Hur fick du veta det? Har du hört vad hennes föräldrar sade?” frågade Grep barskt.

”Hur kunde du gissa det? Jag hörde det av Tumme Fura som var inne i Askevall nyligen och berättade det för allt folket. Jag var där lyssnade. Det verkar vara avklarat redan. Visst är det kul! Jag blev så förvånad när jag hörde det att jag snubblade på tröskeln och...”

”Nej, inte det minsta! Det är inte alls bra. Fura och Aske. Hon borde förmåla sig med en redig Lodbrok, en karl som jag. Den där Udarn är ju bara en getskägging och en usel yngling som tror sig veta allt hela tiden. Har han någonsin tagit ett ärligt tag med spaden eller burit en enda säck med rovor?” avbröt Grep. Glum kliade sig i pannan och kände sig lite dum. Som vanligt för Glum med andra ord.

”Men, Grep, det är väl bara bra...?”



”Nej! Det är klart att det inte är bra! Dessutom, hur tror du det nu går med Fasthem? Det kommer troligen bli så att Fasthem tillfaller Fura! Vad tror du Aske tycker om den saken?” utbrast Grep upprört och gestikulerade vilt med armarna. ”Det kommer bara att bli ättegräl av detta!”

”Nåja. En förmälning blir det, och så länge det blir fest och dans så är jag nöjd.” försökte Glum avsluta samtalet. ”Dessutom tror jag att du bara är avundsjuk. Du vill ha både gården och flickan.” Han plirade retsamt med ögonen, men Grep brydde sig inte om det.

”Må så vara, men det tror jag om Aske också, för jag tvivlar på att de låter ättegården gå dem ur händerna. Det tycks mig underligt att hennes föräldrar Eymund och Solgerd godkännt giljningen. Vi får allt se om det blir någon gförmälning.”

BRA ATT VETA VID ROLLSKAPANDE

ATT ANGE TID OCH ÅLDER

Den kalender som används i Askevall idag kallas den andra kalendern. Året är indelat i sex månvarv, tiden mellan två fullmånar. Dessa benämns snö, töe, groe, gröne, skörde och blöte. Varje månvarv är uppdelat i fjorton fyrander, vardera om fyra dygn. Således är ett månvarv 56 dygn långt. Mellan varje månvarv ligger dessutom en dag kallad månedag. Denna dag ingår inte i fyranden utan är en fristående dag som återkommer vid varje fullmåne.

På denna dag hyllar man ljuset och festen är en bön om att ljuset skall komma tillbaka till månen, den slocknade solen.

Ett arkendiskt år är således 4 dygn x 14 fyrander x 6 månvarv + 6 fristående månedagar = 342 dygn och börjar första dagen i snö. Detta stämmer dock inte exakt och man tvingas därför lägga in en extra dag emellanåt, kallad rättedagen.

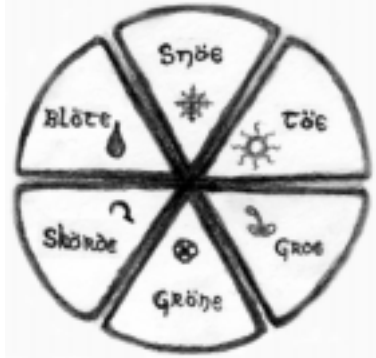
Fyranden är som sagt fyra dygn lång. Dygnen kallas nye, tvage, öle och tinge.

Fyranden börjar med nye, som följs av tvage, dagen då det är sed att tvätta sig mer eller mindre noga. Öle har enligt legenderna gett sitt namn åt den heliga drycken öl, då det var på öle man för första gången drack av denna underbara dryck.

På ölekväll bör man åtminstone dricka ett stop öl, även om man är barn. De flesta lindebarn får suga på en tygbit med en knut på som man doppat i öl. De flesta anser dock att barn inte skall berusa sig förrän de påbörjat sitt sextonde levnadsår och därmed blir vuxna.

Efter öle följer tinge. Denna dag är något av en vilodag då man inte skall arbeta med tunga kroppsarbeten. På morgonen sover man ofta längre än vanligt, kanske beroende på att ölekvällar tenderar att bli lite senare än andra. Det är endast på tinge man får hålla ting i byar och städer, men detta sker dock inte varje tinge. Tinge är även den allmänna marknadsdagen.

Kort tid anges i glas, syftande till timglas. Det går för enkelhetens skull 24 glas på ett dygn. När man anger tid utgår man ofta från bestämd tid på dygnet. Ett glas efter kvällsvard (kl. 18), är alltså klockan 19. Andra givna tidpunkter är morgonmål (kl. 06), middag/dagvard (kl. 12) och midnatt (kl. 24). Skymning och gryning förekommer också, men dessa varierar beroende på vilken tid på året det är. Observera att begrepp som klocka, timme, vecka och månad inte förekommer.



Att årets längd på Rodin skiljer sig från årets längd på jorden medför en åldersförskjutning. För att räkna ut din rolls ålder utgår du från din egen ålder. Denna tillåts variera max 20%. Skall du modifiera din ålder på detta sätt, d.v.s. spela yngre eller äldre än vad du egentligen är, måste du se till att den erhållna åldern är trovärdig och att du har förutsättningarna att få det att se naturligt ut.

När du har din modifierade ålder räknat i jordår är det dags att konvertera den till arkendiska år. Det gör du genom att lägga på 7% (365/342) på åldern. Du har nu din modifierade ålder räknat i arkendiska år. Dock räknar man i Arkondor inte avslutade levnadsår, utan påbörjade. Således måste du addera ett år till åldern för att få det levnadsår som din roll nu är inne på.

Exempel: Robinson-Kent är 30 år gammal, men han ser ut att vara äldre och skall spela far till en god vän, Robinson-Lelle, 16 år. För att det hela skall vara trovärdigare bestämmer han sig för att spela äldre än vad han egentligen är, då han har de förutsättningarna utseendemässigt. Således ökar han sina 30 år med 20% och får då åldern 36 år.

Han räknar sedan ut åldern på sin roll, Tredske-Rökskägg Fule, och lägger då till 7% till sin modifierade ålder. Han får då $36 \times 1,07 = 38,5$ arkendiska år. Därefter adderar han 1 år till åldern och får 39,5 påbörjade arkendiska år. Tredske-Rökskägg är alltså i sitt 39:e levnadsår, vilket han helt korrekt kan skryta med under Lyktsken.

NAMNHÄVO

Vintbor har en förkärlek till namn. Förnamnet är det namn som betecknar individen. Det får man vid sin barnasyn av sin fader. Förnamnet utökas ofta med ett tillnamn som passar personen, såsom God-Ödis. Tills man blir vuxen bär man dessutom sina föräldrars familjenamn som de båda valt då de förmäldes sig. Ett barn ärver dessutom sin faders ättenamn för hela livet. När man blir myndig förlorar man sitt familjenamn. När man ingår förmälning skall den nya familjen få ett familjenamn som både mannen och kvinnan skall bära. Är mannen äldsta sonen till sina föräldrar ärver hans nya familj det gamla familjenamnet.

I Arkondor har alla tvillingar, trillingar och så vidare samma namn. För att skilja dem åt ges de sedan olika tillnamn, såsom trillingarna Starke-Tjodolf, Bred-Tjodolf och Död-Tjodolf, varav den sistnämnde dog mycket ung.

NAMNLISTA

Namnen är inte ämnade att låta vackra i 1900-talsöron. Man kan välja ett namn rakt ur listan, ett namn i stil med Ramuld och Halvi, eller så kan man använda sig av förstavelssystemet. Namn i listan kan man ta rakt av och bara addera ett familjenamn och ättenamn, men namn som slutar med ett streck, som Arn~ eller Hol~, har en valfri ändelse. Dessa ändelser finner man under rubriken ändelser. Alltså kan man heta Arn~björn eller Hol~ifri. Vanligt är även att man under sitt liv får ett tillnamn, som exempelvis Diger-Ramuld eller Lång-Halvi.

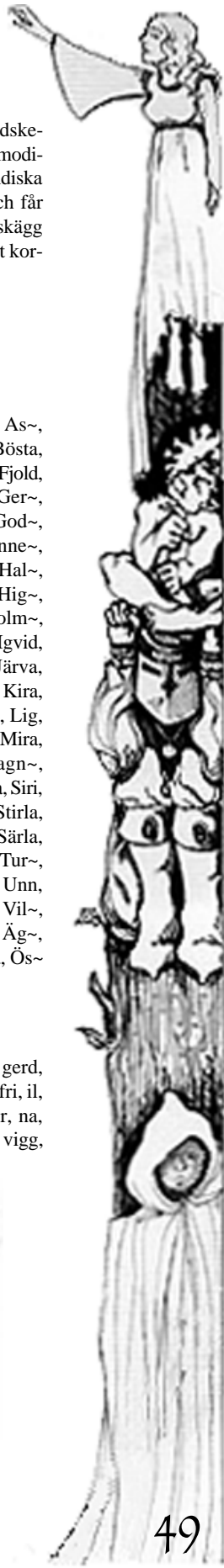
Genom att kombinera dessa ändelser och förstavelser kan man få namn till att bli Arn-e eller An-na, vilket ju absolut inte är passande. Arne och Anna är vanliga namn i Sverige 1999, vilket alltså inte passar med Arkondor 607. Undvik namn av det här slaget, annars kan ni känna er ganska fria med era namnval. Notera dock att personerna i de största ätterna, samt många av nyckelpersonerna, redan finns namngivna.

KVINNONAMN

Ag~, Alv~, Al~, Amma, An~, Aris, Arn~, As~, Aska, Audun, Ausi, Barka, Bresta, Bria, Bösta, Edla, Eira, Ejvi, Er~, Ey~, Fag~, Fala, Finn~, Fjold, Flosa, Flos~, Fri~, Fyr~, Galdra, Geita, Ger~, Gesta, Gil~, Gis~, Gluma, Glåm~, Gnipa, God~, Godfi, Gritte, Gul~, Gunda, Gunn~, Gunne~, Gyer, Gyl~, Gynn~, Gyr~, Gär~, Hag~, Hal~, Heg~, Hek~, Hekja, Hekla, Hel, Hervor, Hig~, Hild~, Hilma, Hirka, Hjalta, Hol, Hol~, Holm~, Hon, Håg~, Hågil, Hågvi, Härmid, Hö~, Ia, Igvid, Ila, Ila~, Ill~, Inge~, Ira, Is~, Iv~, Jo~, Järva, Jökul~, Kal~, Kar~, Kata, Katla, Kila, Kill~, Kira, Kona, Kur~, Kyr~, Lad~, Lav~, Lea, Lera, Lig, Lig~, Lin, Liv, Liv~, Lov, Lov~, Ly~, Lög~, Mira, Molög, Myra, Naima, Nauma, Os~, Ragn~, Rosin, Rös~, Saga, Sal~, Si~, Sig~, Sika, Silja, Siri, Skade, Snot, Sol, Sol~, Spjalla, Spruind, Stirla, Stula, Sulva, Svala, Svanne, Svarre, Säla, Särila, Söl~, Thea, Tig~, Tova, Truds, Tu~, Tunna, Tur~, Tvi~, Ty~, Tyg~, Tyr~, Tyva, Ull~, Ulva, Unn, Val~, Varga, Ve, Ve~, Ves~, Vi~, Vig, Vig~, Vil~, Ygg~, Yl~, Yv~, Yva, Åg~, Ål~, Ås~, Åd~, Åg~, Ål~, År~, År~, Öd~, Ög~, Öjva, Öl~, Ölda, Ös~ och Öy~.

ÄNDELSE, KVINNONAMN

a, afri, ann, avi, bjorg, dis, erun, evi, frid, gerd, gisbjorg, grima, gun, gvei, gyn, hild, i, id, ifri, il, imod, is, kin, la, lög, maj, mild, mod, mor, na, nild, ra, run, runa, runn, va, vei, vi, vid, vida, vigg, vor, vy, y samt yn.





MANSNAMN

A~, Arn, Arn~, As~, Asgot, Ask, Ask~, Aslak, Assur, Ayte, Bark, Beinir, Boe, Bolle, Borgar, Bork, Bram, Breste, Bryn~, Bryte, Bue, Bård, Böle, Böste, Dru~, Eindride, Eirian, Eirik, Ey~, Falgeir, Fimbultyr, Finn, Finn~, Flosi, Fyrkel, Gam, Garm, Geite, Gellir, Gervar, Gest, Gest~, Gille, Gisle, Gissur, Glum, Glåm, God~, Gorm, Grane, Grep, Grette, Grim~, Grjotteig, Grjotå, Gudrik, Gulle, Gunn~, Gunne, Gynne, Gälla, Gärdar, Hakon, Hall, Hall~, Halv~, Halvdan, Hame, Hasil, Heden, Hedin, Hegil, Her~, Hjalte, Holm~, Hord, Horik, Hüge, Hå~, Hård, Hälvar, Häring, Hävig, Höder, Illuge, Ime, Ing~, Ire, Jofur, Järv, Jökul, Jökul~, Kettil, Kettil~, Kol, Kol~, Kolle, Kur~, Kår, Lojte, Måkolv, Nagle, Nare, Njal, Njord, Og~, Olve, Orm, Os~, Osriver, Ragn~, Ramuld, Randver, Red, Red~, Rig, Råd~,

Räv, Rök~, Sasser, Saxe, Sibbe, Sig~, Skolme, Smid, Styrlag, Sulve, Såm, Söl~, Tang~, Tar~, Tekul, Thorke, Tidrande, Tjalve, Tjod~, Tjostar, Toke, Tomme, Toste, Traen, Tue, Tumme, Tyke, Tyne, Tyr~, Udar, Ule, Ull, Uller~, Uller, Ulv, Ulv~, Va~, Vagn, Val, Valdemar, Valke, Varg, Ver~, Vest~, Vidar, Vidur, Vil~, Vis~, Vitmar, Vol~, Vä~, Ån, År~, Ås~, Ädrink, Ärre, Öd~, Ög~, Öl- och Örvendel.

ÄNDELSER, MANSNAMN

björn, boge, bold, brand, böle, dar, e, ebold, fast, finn, fred, geir, ger, gil, grim, gunn, hadd, hand, hvat, hög, ismund, jot, julv, kel, kil, kovre, kur, ljot, lode, mar, mod, mond, mund, nar, ner, o, odd, olf, rik, skägg, sten, trygg, uld, ulf, ulv, un, ur, vald, var, ved, ville, vind, äte samt öl.

Tack för ert visade intresse. Vi i projektledningen hoppas att detta utskick fått upp era ögon för Lyktsken. Nu väntar vi bara på att ni hör av er.

Puss och kram på er alla lajvers!



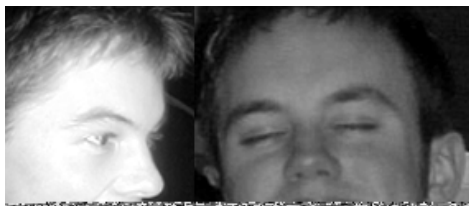
www.larp.com/galadrim

SÖKES!

Vi söker två större adelsgrupper till Lyktsken. Det rör sig om de båda friherrarna Wolmar Bolm och Wismar Karp, båda med följn bestående av ämbetsmän, knektar och tjänare. Erfarenhet av blankvapen är en fördel, men inget krav. För mer information, hör av er snarast till Galadrim's huvudkontor!

Vi väntar på ditt samtal!

Notera att många av texterna i detta utskick är nedklippta eller kortfattade versioner av ursprungstexterna. De finns att återfinna på vår websida, tillsammans med allt möjligt matnyttigt för deltagare till Lyktsken.



Saluför nytt och begagnat, allt i utrustningsväg för kräsna Liveare med små penningpungar.

Ring och tala om vad du behöver till Lyktsken eller andra Live. Har vi det - mot förmodan - inte i vårt lager* kan vi ordna det mesta till rimliga priser!

Smycken, bågare, hålten, börsar, väskor, matskålar, skrin, dräkter, knappar, pärlor, spännen, damejeanner, krus, flaskor, skedar...

Även uthyrning.

Helena Ängebrink & Stefan Olsson

08-7399701

070-7756976

***För närvarande har vi ingen butikslokal, men arbetar på att etablera oss permanent i Sundbyberg**

Studie 
främjandet

**- Samarbeta med Studiefrämjandet
Vi hjälps åt att göra bra arrangemang!**

www.sfr.se

Vintborg, Ljusets år 605 e.e.

Jag skriver inte dessa ord i flärd, utan som en redogörelse över de mörka dagar då Askevall var äventyrat av en högst farlig och fördärvlig motståndare. När jag skriver dessa ord sover Askevall. Och ännu när jag blickar ut ur mitt fönster, kan jag fortfarande se, i denna sena stund, en ensam lyktas sken någonstans bland husen. Lyktan kastar en gul glöd över en stigande natt-dimma, en dimma som i min fantasi svävar ut över hela Arkondor. Jag tänker på en svart själ fångslad i kristall, sjudande av vrede, någonstans där ute i dimman som reser sig från bleka, ensliga platser där jag en gång red som barn, och där jag kan komma att åter igen färdas, om nöden skulle tvinga mig.

