

# HULANANDS RELIGIONER

## Glöm det här...

Vill du ha med något utöver de vanliga rolltyperna eller spela på något utöver vad som står i beskrivningarna av värld, kultur och religion så tala med någon av huvudarrangörerna.

Här är några exempel på företeelser som inte finns i Hunaland vid tiden för Kampen i Ringen III:

- Större asatempel
  - Svartfolk inklusive mörkeralver
  - Vampyrer
  - Zombier
  - Regelbunden, enskild bikt
  - Inkquisition
  - Husförhör
  - Flagellanter och andra kristna extatiska rörelser
  - Prästerligt celibat
  - Kloster
  - Häxprocesser
  - Akademier
- 

De ursprungliga religionerna i Hunaland var elementärreligioner, sådana som hyllar och tillber element som vatten, jord, eld och luft. Numera finns det inte många dyrkare kvar i de äldsta religionerna, men mycket av tankesätten finns kvar i asatron och framför allt i folktron.

## Folktro

### "DET VET JU VARENDA MÄNNISKA..."

KOM-IHÅG-LISTA FÖR DEN SOM VILL KLARA SIG BLAND OKNYTT.

- Håll fred i ditt hushåll och arbeta flitigt så får du gårdsvättens hjälp.
- Glöm inte att bjuda vännen på mat.
- Slå en skvätt ur ditt krus på marken, så får du småfolket på din sida.
- Järn skyddar mot allt oknytt utom dvärgar.
- Kliv aldrig in i en älvring - då kan älvorna få makt med dig.
- Om du råkar på näcken eller bäckhästen, se till att du inte möter hans blick.
- Bär ett trollkors i en läderrem runt halsen.
- Gå aldrig på de dödas väg - den gräsbevuxna mitten av vägen.
- Om du vill hitta skatter som skyddas av oknytt måste du komma ihåg att aldrig vända dig om och att vara helt tyst vad du än får se och höra.
- Om du slänger en nypa salt över vänster axel i farans stund avvärjer du både oknytt och otur.
- Den som ljuger för en dvärg lever sällan till nästa dag.
- Man skall tänka sig noga för innan man önskar något av oknytt.

Både de asatroende och de kristna (med undantag för lärda och präster, som mumlar eller gormar om avgudamörkets efterhängsenhet i denna jordens avkrok) vet att världen bebos av mycket annat än människor och djur. En del av dessa varelser kan vara till god hjälp om man bara behandlar dem rätt, medan andra är helt och hållet livsfarliga. Det finns massor av knep för att klara sig bland alla oknytt, förmodligen har varje familj sina egna metoder.

Vi börjar med det gårdsnära oknyttet. **Gårdsvätten** eller **tomten** är en liten men urstark figur som trivs bra på välskötta gårdar. Han sägs vara en grinig och petig liten rackare som inte tål att man stör honom i hans arbete eller slarvar med sitt eget. Det är många husbönder som skrockande berättat hur deras trälar och drängar plötsligt fått en hård örfil av en osynlig hand när de stått och latat sig mitt i tröskarbetet eller gödselkörandet. Kommer man på god fot med sin gårdsvätte har man tur. Djuren trivs och förökar sig, säd och hö växer och mognar bra. Vad man aldrig får glömma är att dela med sig till gårdsvätten. Mat och dryck vill han ha - åtminstone lite gröt då och då. Skulle någon stackare glömma att ställa ut mat åt vätten kan vad som helst hända, från att någon i familjen blir sjuk och dör till att hela gården brinner ner. Gårdsvätten är mån om djuren vid gården, och håller ögonen på hur gårdsfolket behandlar dem. Därför är det klokt att till årsblotet - det de kristna kallar jul - bjuda husdjuren (och förstås vätten) på något extra gott och att ställa ut en sädeskärve till fåglar och smådjur.

Mer försynta än gårdsvätten är **småfolket** som bor under marken på gårdar och i byar. Det sägs att en del småfolksfamiljer till och med bor under husgolvet. Småfolket lever mest sitt eget liv och hör bara av sig till människor om det är riktigt viktigt - för dem. Om man misstänker att man har ingången till en småfolkstunnel någonstans måste man se upp så man inte förstör den, och det är viktigt att inte tömma sopor eller vatten i närheten av ingången - småfolket må vara försynta men visar men dem inte hänsyn kan de ställa till med allt möjligt. Om mjölken inte kärnar sig till smör, om djuren blir sjuka eller går vilse på skogen, om väven trasslar sig i vävstolen kan det vara småfolket som känner sig kränkta. Ett vanligt sätt att hålla sig väl med småfolket är att tömma ut litet ur sitt dryckeskärl till dem på marken eller att kasta in en pytteportion mat i elden. Förmodligen kommer den här seden från den gamla elementärtron - ett offer till jord och eld.

Något av det besvärligaste man kan råka ut för är **spöken**. Enligt asatron lever de döda vidare både i graven och i Valhall respektive Hel, och spöken är sådana som inte vill lämna det jordiska bakom sig utan lever rövare både i graven och vid sitt gamla hem. De kristna påstår att spökerna är människor som fått en osalig död och därför inte får fred i graven. Båda religionerna är i alla fall överens om att spöken är döda människor som inte kan hålla fred på sig. Spöken huserar oftast i närheten av sina gravar eller den plats där de dog. Framför allt är spöken en kuslig syn som kan skrämna vettet ur både folk och få, men de kan också vara farliga att möta. Det finns berättelser om spöken som dödat hela hushåll, en efter en, bara genom att uppenbara sig. Ingen människa med vettet i behåll går på den gräsbevuxna mittendelen av en kärrväg - det är de dödas väg, och den som råkar kollidera med ett spöke kan drabbas av allt möjligt hemskt. Särskilt dräpta människor blir gärna spöken. För att undvika detta är det vanligt att den som slagit ihjäl någon pålar fast liket i marken eller i en sjöbotten. Ibland kan detta hjälpa även mot "bofasta" spöken, och det har hänt att man har grävt upp gravar för att påla fast innevärdaren.

Utanför gården eller byn, en bit ifrån mänsklig bebyggelse, finns de flesta oknytt. Är man i närheten av en fors eller en bäck kan man ha otur att möta **näcken**. Ibland sitter han på en sten i vattnet och spelar på sina långa, styva morrhår, och den som hör den musiken grips av en svårbetvinglig lust att kasta sig ut i vattnet till honom. Näcken kan också förvandla sig till en häst, **bäckhästen**, och lura upp människor på sin rygg för att sedan störta sig i vattnet med dem på ryggen. Det märkliga med den hästen är att hur många människor som helst får plats på hans

rygg, den töjs ut för att rymma så många offer som möjligt. I Berghem berättas det fortfarande om Bagdar Böle som råkade bäckhästen en gång när han var vid bäcken för att ta sitt årliga bad inför kamperna i ringen. Bara genom att vägra möta bäckhästens blick och visslande dra sig bakåt tills han kunde vända och rusa iväg klarade sig Bagdar med livet uppför backen till byn.

**Troll** finns i alla storlekar och fasoner - en del är så lika människor att det knappt går att se skillnaden, och det går historier om troll och människor som gift sig och bildat familj med varandra. Gemensamt för alla troll är dock deras omänskliga styrka. Många troll sägs bo i berg och i hålor i skogen, där de samlar enorma skatter av guld och ädelstenar. Det sägs också att trollen kan göra sig osynliga och gå genom väggar för att stjäla av människors mat och dryck. Troll sägs vara särskilt farliga för nyförlösta kvinnor. Ingen nybliven mor skall lämna gård eller by innan hon slutat blöda efter födelsen, risken är annars stor att hon blir tagen av trollen. Ibland utvecklas inte det nyfödda barnet som det skall. Det ser inte riktigt ut som en vanlig människa, börjar inte prata i rimlig tid eller kan inte lära sig stå eller gå. Då finns det anledning att misstänka att ett troll har varit inne och bytt bort människobarnet mot en trollunge. Ett sätt att skydda barnen mot trollen är att lägga ett föremål av järn i lindorna - inget oknytt tål järn. Ett annat, säkert, sätt att skydda sig mot troll är att använda trollkors. Detta kors bärs runt halsen i en lädersnodd.

Någonstans i skogen sägs **skogsmaran** husera. Hon är ett förskräckligt fruntimmer, en sorts troll sägs det, som kan se in i framtiden - men det är sällan vackra saker hon ser där. De som är oförsiktiga nog att be skogsmaran om hjälp upptäcker snart att priset kan vara fruktansvärt högt. Vanligtvis håller hon sig undan och låter folk söka upp henne, men sommaren 1102 höll hon hov i närheten av Berghem by där hon skrämde folk från vettet och tvingade många under sin vilja.

Långt undan från människorna lever **jättarna**. De är onda och farliga varelser, men turligt nog ganska dumma så den som har huvudet på skaft kan lätt prata omkull dem. Några av jättarna bor högt uppe bland fjällen medan andra lever i isvärlden eller i eldvärlden utanför jordens kant.

Skogar, berg och sjöar har var sin egen härskarinna, som har makt att förse en med stora rikedomar om man lyckas få dem på sin sida. **Skogsrået**, som härskar över skogens vilt, är en underbart vacker och tilldragande kvinna - sedd framifrån. När hon vänder ryggen till ser man att det inte är en människa man råkat. En del skogsrån har ett hål i ryggen, några har en rygg av granbark och andra har en räsvans hängande ner. Räsvans har ibland också **bergsrået** som härskar över bergens malmskatter. Gemensamt för de två är deras dragningskraft på manfolk. Många jägare, skogshuggare och malmletare har kommit tillbaka efter lång tid ute i markerna och yrat om kvinnan de mött därute, och många har försvunnit för att aldrig återkomma. I många sjöar och tjärnar finns ett **sjörå**, även hon mycket vacker men med en grönaktig hy, simhud mellan fingrarna och små gälar under öronen. Sjørået råder över fisket och vädret på sjön. De här damerna är mycket farliga, särskilt för manfolk, och det finns ingen patentmetod för att komma tillrätta med dem. För en man sägs det hjälpa om han är ung, vacker och framför allt uthållig...

Männen bör se upp i markerna, den saken är klar. Har de tur och klarar sig undan rået finns alltid risken att de råkar på **älvor** istället. Älvorna är pyttesmå, vita, eteriska varelser som kan locka främst män med sig i sin dödliga dans i dimman. Här och där kan man se spåren efter älvornas dans i form av cirklar med nedtrampat gräs eller med små svampar. En sådan älvring, eller alvrum, skall man akta sig för att gå in i, för älvorna kan lätt få makt med en. Älvor håller sig mestadels utomhus, men kan också ta sig in i människors boningar och ge sig på nyfödda barn. Är barnen magra och ynkliga skall man titta efter älvsoget på deras fingrar och tår, alltså tecken på att älvorna varit framme och sugit blod och kraft ur barnet. För att undvika att detta händer skall man smeta något beskt där älvorna suger och förstås lägga järn i lindan.

**Dvärgarna** sägs födas som maskar djupt nere i jorden för att så småningom utvecklas till småvuxna sturgubbar med kort humör och långt minne för oförrätter. De är oöverträffade på magiskt smide (leverantörer till själva asagudarna) och skattsamlare, och är inte så oävana som bryggare heller. För den som vill umgås med dvärgar gäller egentligen bara en viktig regel: **BRYT ALDRIG ETT GIVET ORD TILL DEM!** De ljuger aldrig för dig och de förväntar sig samma hederlighet tillbaka. Däremot händer det ofta att dvärgarna är betydligt oartigare mot dig än vad du skall vara mot dem.

Figurer som **glo-son** och **lindormen** är lite mer sagobetonade, men man vet ju aldrig... I Berghem har man i alla fall inte i mannaminne haft något trovärdigt vittne på deras existens. Glo-son är en jättelik sugga med lysande röda ögon och rakknivsvass rygg. Den som möter henne en mörk natt skall akta sig noga, för hon har för vana att springa emellan benen på folk och klyva dem till armhålorna med sin vassa rygg. Det enda raka sägs vara att ställa sig med benen i kors, men det blir ju besvärligt att ta sig fram då. Lindormen är en enorm orm som, om man retar honom, biter tag i sin egen svans och rullar över folk och krossar dem.

*Litteratur: Ebbe Schöns "Älvor, vättar och andra väsen", Gunnar Gällmos "Några fakta om forn sed", Jan-Öjvind Swahns "Trollen", L. M. Widéens "Värmländsk mystik", J. Henrikssons "Plägseder och skrock bland Dalslands allmoge fordomdags", Helmer Linderholms "Nattens vilda jakt", Eyrbyggarsagan mm, mm.*

## Asagudarna

### "ATT LEVA ENLIGT FÄDERNAS TRO"

KOM-IHÅG-LISTA FÖR DEN SOM VILL GÅ TRYGG I MIDGÅRD

- Träffar du på troll är Tor bästa hjälpen - bär hans amulett.
- Ser du en korp så tänk på hur du för dig - korparna är Odens ögon.
- Blotgodar och blotgydor skall du vörda - de talar direkt med gudarna.
- Mänskligheten är indelad i tre klasser - jarl, bonde och träl - det är efter gudarnas vilja.
- Gudarna hjälper om dina offer är tillräckligt stora - glöm aldrig att skänka offer inför alla större företag i livet.
- Inte ens gudarna rår över ödet.
- När du tänder en ny eld vill den ha ett offer, annars kan den löpa vild.
- Krossa aldrig offerdjurens ben, då går de halta hos guden.
- Asar och vaner är de som skyddar Midgårds folk från jättarna.

Hunualands främste gud är **Oden**, den trollkunnige som offrat sin ena öga i Mimers Brunn. Han är främst en överklassens gud, som både själv ägnar sig åt blot och tar emot stora blot. Spjutet är Odens symbol.

Åskguden **Tor** är ganska populär bland bönder och krigare. Han är mer folklig än Oden, och det finns många mustiga historier om honom. Hans symbol är torshammaren.

**Frej** är strängt taget ingen asagud; han tillhör de så kallade vanerna. Detta hindrar inte att han är en mäktig gud bland de asatroende. Han har hand om tillväxten, inte bara på åker och äng utan

också för människor och djur. Han avbildas ofta med en jättelik fallos och hans symbol är svärdet (märkligt nog, för han är också fredens gud).

För fruktsamma kvinnor är jord- och kärleks gudinnan **Freja** viktig. Hon och Odens hustru **Frigg** åkallas för hjälp under födsloarbetet och hon håller också sin hand över havande kvinnor. Asatroende kvinnor är noga med att föda sina barn på ett jordgolv för att Freja, jorden, skall kunna skydda både mor och barn.

*Litteratur: Snorre Sturlasons Edda, Gunnar Gällmos "Några fakta om forn sed", Brian Branstons "Gudar och hjältar i nordisk mytologi", Britt-Mari Näsströms "Blot", James Graham-Campbells "Vikingarnas värld" mm, mm.*

## Kristendomen

### "SÅ SKYDDAR KRIST OCH HELGONEN."

KOM-IHÅG-LISTA FÖR DEN SOM VILL HA HIMLENS BESKYDD.

- Vid fara för liv eller själ skyddar korsets tecken.
- Till Gud ber man i kyrkan under prästens ledning. Till vardags skyddar helgonen.
- Korstecknet görs med höger handflata från pannan nedåt bröstet, från vänster skuldra till höger utan att beröra kroppen.
- Ett ljus tänt till helgonen kan hjälpa dina böner på väg till himlen.
- En gåva till kyrkan kan rädda din själ.
- Korset skyddar mot oknytt - både för folk och få.
- Förböner för de dödas själar kan hjälpa dem till himlen.
- Du skall inga andra gudar hava...
- Heliga relikier och heligt vatten kan göra stora underverk.
- Bara en niding lyfter handen mot präster och munkar.

För några år sedan lät Hunalands kung, Ragnvald Knaphövde, döpa sig till kristendomen. Han krävde samtidigt att alla i hans hushåll skulle vara döpta. Några av hans mer högt uppsatta män och kvinnor vägrade och lämnade sin tjänst hos kungen. Fattigare folk hade som vanligt inte stort val, så det stora flertalet lät döpa sig för att få behålla sitt levebröd - ja, de flesta tyckte väl inte att det spelade så stor roll det där med dopet. En extra, stark gud som skydd kunde ju inte skada. Till många nydöptas bestörtning fick de genast efter dopet veta att Vite Krist inte tolererar några andra gudar jämte sig, så visst fanns det de som återföll till den gamla läran innan dopvattnet ens hunnit rinna ur skägget. För de flesta andra har inte dopet inneburit någon större skillnad i livet än att man går till mässan då och då och visar de nya prästerna respekt.

Den kristna missionen bedrivs från det norska Trondheim, under en del mutter från svearna som gärna vill vara de som kristnar det hedniska Hunaland och därmed vinner politiskt inflytande. Nu har i alla fall den kristne ärkebiskopen befallt att så skall vara, så svearna får nöja sig med att gnissla tänder. Med tanke på hur kort tid som gått sedan kung Rangvald lät döpa sig får man säga att det gått bra med missionen - man räknar med att nästan tredjedel av hunalänningarna redan är kristna, trots att kungen befallt att man skall gå fram med mildhet och inte kristna med järn och eld som i grannlandet Norge.

Hunalands enda kyrka är tillägnad det norska helgonet Olav och ligger på ätten Knaphövdes ägor vid Tennesjö. Där råder kungens hovkaplan, den engelskfödde fader Laurents som kommit med kungens frände Sven Ragnarson från Svealand. Det finns inga kloster i landet. Det mest populära helgonet i Hunaland är Olav, som för drygt 70 år sedan gick med sin här genom landet för att dö martyrdöden vid Stiklastad. Andra helgon man då och då ber till är apostlarna Petrus och Paulus. Mariadyrkan är inte vanlig i Hunaland.

*Litteratur: Adams av Bremen "Historien om Hamburgstiftet och dess biskopar", Maja Hagermas "Spåren av kungens män", mm, mm.*

## **Islam**

finns bara representerat av dem som kommit hit från fjärran länder och som delar denna tro. Det finns inga moskéer eller liknande. En muslim känns oftast igen på att han inte klär sig som vanligt folk och att han inte dricker starkt eller röker pipa. Ibland händer det att muslimerna måttar in en matta och lägger sig på knä på den med ändan i vädret, utan att verka bry sig om vem som ser på. Hunalänningarna begriper ingenting av detta men låter oftast främlingarna hålla på med sitt.

## **I SAMHÄLLET SKUGGA**

### **Brestadyrkan**

Sedan urminnes tid har brestakulten funnits i Hunaland, vid sidan av de andra religionerna. Det är inte mycket folk utanför kulten känner till om gudinnan Bresta och hennes fanatiska anhängare, men spåren av dem förskräcker. Kusliga berättelser finns om människor som hittats döda bredvid hjulspår i marken efter att ha pålats fast och lämnats att dö av Brestas tjänare.

Ingen anständig hunalänning - varken kristen eller asatroende - vill ha med brestasekten att göra, och kung Ragnvald har förnyat förfädernas påbud att den skall förföljas med varje medel.

### **Häxeri**

Häxor - både kvinnliga och manliga - är människor som lärt sig att betvinga både de naturliga och de övernaturliga krafterna. Några brukar sin kunskap bara till att göra livet lättare för sig själva och andra, några bara till onda och mörka dåd, men de flesta är en blandning av de båda inriktningarna. Har du ett problem som varken böner till helgonen eller offer till makterna verkar bita på kan du i värsta fall vända dig till en häxa - men det brukar ha sitt pris...

Några häxor använder sig av ristade galdrar, väl bevarade hemligheter som får till och med den modigaste kämpe att bli lite mjuk i knäna om han skulle råka få syn på dem. Få som inte själva är häxor vet vad de olika galdrarna heter eller vad de används till.