

RUNSA BORG

MODUL TILL VIKING AV NIKLAS HALLGREN

En av fördelarna, eller nackdelarna om man så tycker, med rollspelet Viking är att äventyren utspelar sig i en miljö som vi känner till – i alla fall rent geografiskt.

Det som är bra med detta är att man på ett lättare sätt kan göra ett äventyr illustrativt och mer trovärdigt. Detta kräver givetvis lite efterforskningar av spelledaren.

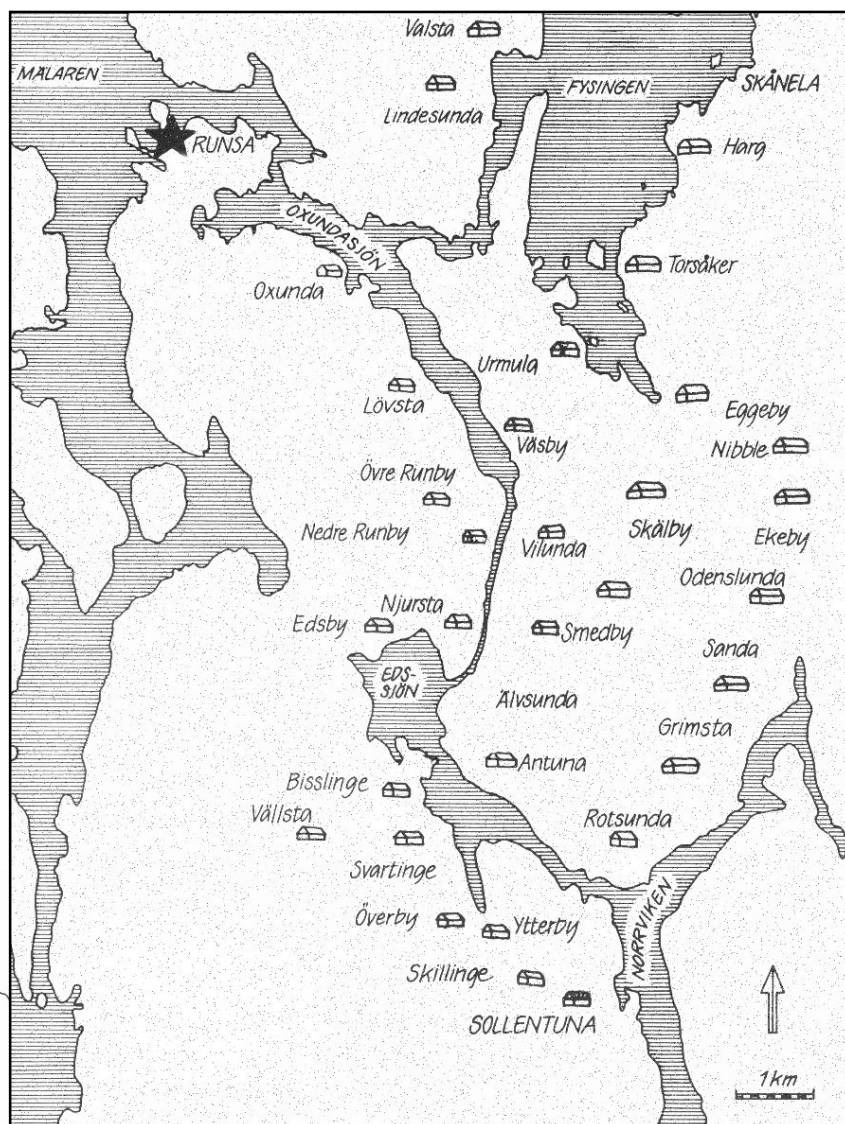
Om man ser det negativa med en redan känd värld borde det vara svårigheten att skapa "nya" miljöer och mystiska platser.

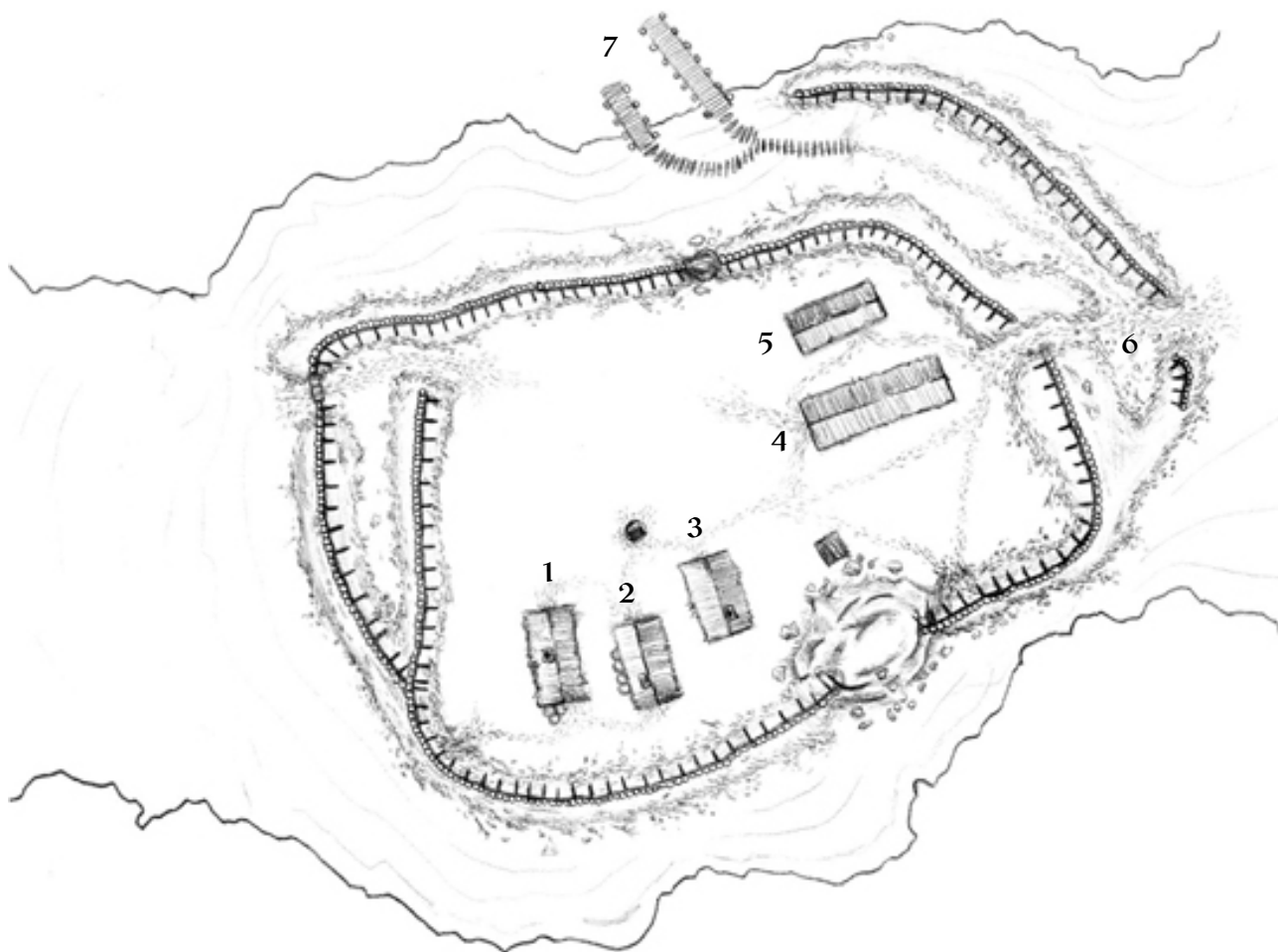
Viking utspelar sig under en tid då Europa och resten av världen såg mycket annorlunda ut. Inte bara geografiskt, utan även kulturellt, socialt och maktpolitiskt.

Om man har alla dessa faktorer i åtanke finns det goda chanser för improvisation och skapande av nya miljöer. Man måste dock vara försiktig när man gör detta i ett historiskt perspektiv...

Nåväl, strax utanför Upplands Väsby ligger fornborgen Runsa, strategiskt belägen vid Mälarens norra del. Mina intressen kring historia och arkeologi sammanföll när jag ville göra en teoretisk rekonstruktion. Modulen Runsa Borg för rollspelet Viking är baserat på reella utgrävningar av platsen och givetvis en hel del spekulationer.

Om ni vill betrakta dagens Runsa kan ni bege er till Upplands Väsby. (Pendeltåget från Stockholm mot Märsta, eller E4:an mot Arlanda.) Runsa är en turistattraktion och därför finns det gott om skyltar.





historia

Troligen byggdes borgen under en mycket lång tid i olika etapper. Flera gånger har den blivit nerbränd, och detta har satt sina spår i konstruktionen. De första byggnationerna gjordes troligen redan under bronsåldern och de sista vid slutet av vikingatiden.

Eftersom pallisaderna ett flertal gånger bränts till aska, har vallarna blivit större och större. 2-3 meter höga och 6-18 meter breda! Lägg sedan till träverken av ek, och du får en ofantlig försvarsförmåga.

Under tidernas gång har vattennivån sjunkit och en ny vall har fått byggas. Detta för att skydda den hamn som har uppförts under järnålderns mitt.

Det definitiva slutet för borgen inträffade under tidigt 1100-tal, när estniska sjörövare brände och plundrade området.

geografi

Borgen ligger strax nordväst om Wäsby, och har ett perfekt läge för handel mellan inland och sjö. Från söder via Stäket går handelskeppen från Birka, i norr finns både Sigtuna och Uppsala och mot sydost kommer man ut i skärgården via Norrviken (kräver lite jobb vid vissa dragställen).

Wäsby är omgärdat av sjöar och andra vattendrag, vilket ger bygden väldigt bra kommunikationer. Under vikingatiden gick det ju alltid snabbast att ta sig fram över vattnet, även under vintern.

Utanför Runsa brukar stora marknader ta plats under vintern, då isen lagt sig. Lögen, (Mälaren), är dock sällan helt istäckt, och det underlättar för långväga köpmän.

överblick

Borgen ligger högst uppe på en väldigt brant klippa, Borgberget, en halvö som skär ut i mälarbotten.

Terrängen saknar i stort sett vegetation, eftersom det mesta i busk- och trädväg nyttjats till ved.

En vall med kraftig pallisad löper från borgen ned till hamnen, och skyddar denna effektivt från inlandet. Hamnen består av en stensatt brygga och ett flertal vanliga stolpbryggor. Här kan flera stora skepp lägga till samtidigt och oftast ligger här så många att det blir trångt. Skeppen bär laster som skall säljas eller som precis blivit köpta där.

Kala berghällar leder en besökare uppåt mot borgens vallar. En oändlig mängd sten har samlats från den omkringliggande miljön för att ligga till grund för pallisaderna. Dessa pallisader, bestående av prydligt uppradade ekstockar, ser nästan ynkliga ut jämfört med de stora stenvallarna.

Den främre ingången skyddas av dubbla vallar och portar, och dessutom tvingas angräparn gå från vänster till höger. Detta

gör att han inte kan använda sin sköld och blir sårbar.

Väl innanför den främre ingången blickar man ut över en oas. Till skillnad mot miljön utanför borgen, växer här inne frodigt med gräs och bärbuskar. De fem husen är uppresta på solida stenterasser för att motverka lutningen.

Framför ingången ligger två hus, varav det ena är väldigt stort. Detta är borgens hallhus. Huset som ligger precis norr om detta är jarlens boningshus.

Lite längre bort kan man se tre hus som ligger på rad längs den södra vällen. Här finns fähuset med trälarna, ett boningshus för gäster och ett för hunden.

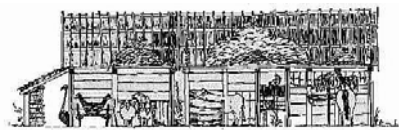
I mitten av borgen finns ett vattenhål med det friskaste av källvatten. Detta är omgärdat av ett hägn för att hindra fåren, när dessa är innanför vallarna, från att gå ned sig eller smutsa ned vattnet.

Längst bort ligger den bakre ingången, som främst används för vallning av boskapen. Denna har också dubbla pallisader och portar.

Mot söder finns ett ställe där borgen saknar vall, eftersom en spetsig berghäll har omöjliggjort ett pallisadbygge. Naturen skyddar dock borgen med ett stup och jarlen tycker inte att man behöver oroa sig. Han använder dessutom en djup spricka i klippan som fängelsehåla.

1. Trälstugan (Fähus)

Detta hus har flera rum och därför är det inte fullt så illa för trälarna som bor här, som man kanske skulle kunna tro.



Eftersom trälarna inte tillåts elda, alstrar djuren den värme folket behöver om natten. Huset har tre kammare, och i en av dessa får de nio trälarna trängas. I de andra rummen finns grisar, getter, kor och hästar.

2. Gäststugan (Boningshus)

Ett fint boningshus med fyra rum, vilka alla har rejäla sängar och mycket halm på golvet. Två av rummen har mer eller mindre ockuperats av två hantverkare, som tjänar bra med pengar på sin sysselsättning och en bard som underhåller om kvällarna.

3. Hirdstugan (Boningshus)

Ett större hus med en stor sal och ett mindre rum längst in. En lukt av avskräde och alkohol slår emot en eventuell besökare. Det finns inga sängar, men golvet är täckt av halm som antagligen döljer det som luktar illa. Längs väggarna står ett antal olika kistor, innehållande männens olika personliga tillhörigheter.

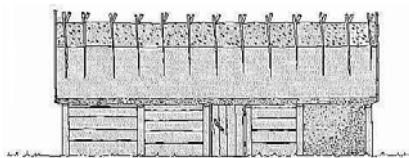
Här sover de arton mannarna ur jarlens hird och dricker mjöd givetvis. De av mannarna som har familj sover ofta på arrenderade familjegårdar i närheten av borgen.

I det lilla rummet längst in i huset bor hirdkaptenen, men han är sällan där.

4. Hallhuset

Borgens stolthet, förutom försvarsverken, är helt klart detta enorma hus. Det innehåller bara en enda stor sal, och fyra, med jämna mellanrum nedplacerade, tjocka ekstockar håller upp taket. Pelarna är utsökt snidade med runor för att bringa lycka. Många är de som försökt tyda runskriften, men få är de som lyckats klura ut mer än ett ord. Den berömde Röd Balle har, för dyra penningar, ristat så kluriga runor att självaste Loke skulle kliat sig i huvudet om han såg dem.

Ett långt ekbord, också det utsökt hantverk, löper genom salen, och ofta hålls här ting för att senare på kvällen urarta i vilda fester.



5. Jarlahuset (Boningshus)

Här bor Banke Munulvson själv och inte helt oväntat omger han sig med den prakt han förtjänar. Huset är större än de andra och innehåller tre rum. En förstuga där fränder kan få övernatta efter att ha druckit gott och länge. Längre in finns rådgivarens rum, som i stort sett bara är möblerat med ett bord och några stolar; här brukar jarlen äta med sina närmaste krigare - när man inte är i hallhuset.

Längst in i huset, dolt bakom en bastant dörr med lås, ligger Bankes eget rum. En stor säng med många täcken, pälsar och filter täcker större delen av rummet som är mycket mörkt. Underst i högen av alla filter och pälsar har jarlen lagt undan sina pengar och dyrbarheter, men denna paranoida handling är dock onödig. Ingen kommer in i jarlens Munulvsons hus utan att ha pratat med någon ur hirden som håller vakt, och sedan med rådgivaren Illuge. Kommer man in kan man inte ta sig in i jarlens rum i första taget, eftersom han alltid låser dörren och själv bär på nyckeln.

6. Främre porten

Ingången är så smal att man bara med svårighet kan leda in en häst eller en mindre vagn. Stenvallarna, som här är tre meter höga går nästan ihop, medan pallisaden löper vidare över ingången.

Här har man även byggt en landgång, där två man ur jarlens hird kan stå och hålla vakt. Det innebär att en fiende lätt kan bli attackerad från ovan om han lyckas slå in portarna.

Här befinner sig alltid två vakter.

7. Hamnen

Norr om borgberget ligger hamnen, väl skyddad från väder och vind.

Hamnen skyddas också med en bastant pallisad mot anfall från inlandet. Strandskanten är stenlagd och den största bryggan är stensatt. Detta gör att hamnen håller en relativt god klass och att mycket handel kan bedrivas där. Förutom den stora bryggan finns ett flertal mindre stolpbryggor formerade så att ett anfallande skepp måste sicksacka in i hamnen.

Mannar ur jarlens hird brukar patrullera och se till att allt går rätt till.

BORGEN I ROLLSPELET

Wäsby har ingen fast stadskärna under vikingatiden, vilket Sigtuna och Birka har, så Runsa Borg är därför det naturliga fästet för Wäsby.

Här hålls tinget och man idkar handel med de många som passerar på vägen mellan Birka och Sigtuna och Gamla Uppsala.

I borgen bor dessutom ett antal hantverkare, vilka betalar dyrt för att vara skyddade av jarlens hird. Man säljer främst benhantverk, bl a är den gamle Sven Redigson erkänt duktig på att göra tärningar.

Borgen är dock primärt jarlens hem och nejdens sista tillflyktsort vid ett anfall. Maktpolitiskt läge

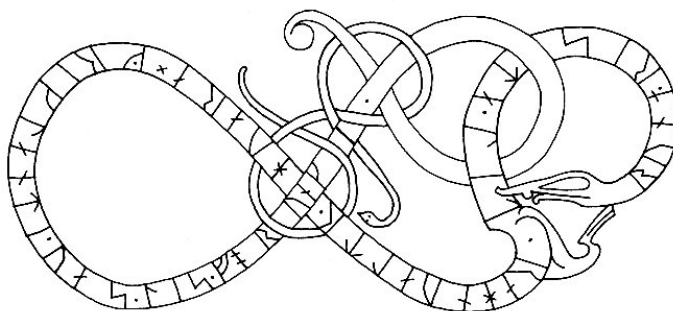
Jarlen är fullt medveten om Runsas strategiska läge, men utnyttjar inte detta. Från borgen kan man se enda till Sigtuna och hur frestad man än kan bli att begära tull av passerande skepp, gör man det inte i närheten av en sådan maktfaktor.

Jarlen utnyttjar sitt läge på andra sätt.

Han erbjuder skyddad handel med alla passerande skepp och tjänar mycket pengar på detta.

I Wäsby nejd har han dock inte samma maktfaktor, utan här ter sig förhållandet mer som ett samförstånd mellan bönderna och jarlen. Eftersom Runsa inte är självförsörjande är man beroende av böndernas säd, fisk och slaktade djur. Med en annan jarl än Banke kunde det lätt gå illa, men nu är folket nöjda med sin jarl och har inte en tanke på uppror. Uppror brukar dessutom sällan sluta lyckligt. Så, bönderna betalar skatt i form av mat och päls, och erhåller jarlens skydd, och visdom. Rådgivaren Illuge sägs stå i samröre med asagudarna, och dumma är de som trotsar en man med sådan makt. Inte helt sällan dyker det upp en kvinna eller man, som vill hålla blot med Illuge, för att uppnå vissa bestämda önskningar. (Nejden är inte kristen, och blir inte det i verkligheten än på hundra år.)

Banke har en nära allierad i brodern Torfast "Kvinnosorg" Munulvson, som är jarl i Sollentuna, en dagsfärd söderut från Wäsby. Denne är ofta på besök, och har alltid med sig fagra kvinnor för att imponera på brodern.



BORGENS styrka

Jarlen har en hird på arton man, men drygt hälften av mannarna har dagligen andra göromål (timmermän, fiskare och jägare) än att hålla vakt eller gå i härnadståg.

Detta är inte ett problem eftersom borgen är stark och inte behöver många försvarare. Skulle en fiende anfalla borgen blir det till med belägring och då hinner jarlen samla frivilliga från bygden.

Man kan räkna med uppåt trenne dussin kämpar från Wäsby - varav en tredjedel kan uppbåda en egen häst.

Till sjöss är dock borgen inte lika stark.

I hamnen ligger jarlens utsökta långskepp, men det är också det enda stora skepp man förfogar över. Bisslinge har ett stort långskepp, men detta är aldrig till salu, och gubben skulle aldrig låna eller hyra ut det till någon. Så förutom långskeppet finns bara tre mindre båtar med högst tre årpar vardera.

Till rådgivaren Illuges missnöje håller sig Banke oftast i bygden och företar säl-lan några längre resor.

äventyrssuppslag

Illuges list

En av spelarna är son till timmermannen i jarlens hird. Denne råkade höra Illuge prata med en främling om att ta makten i Wäsby. Främlingen, som kommer från Sig-tuna, ska under ett blot mördra jarlen, och samtidigt ska Illuge se till att folket väljer honom till ny jarl. Vad ska spelaren göra? Vad kan spelaren göra? Jarlen kommer antagligen inte tro på anklagelserna, och kasta personen i fråga i fängelsehålan. Illuge går säker i borgen, men främlingen reser från Runsa i ett litet handelsskepp. Det är tre dagar till blotet...

Erik Erikssons vrede

Under en festlighet i Runsa blir en av spelarna så berusad att han inte vet vad han gör. Unni Eriksson försöker desperat få Hirdkaptenens uppmärksamhet. Denne är dock djupt involverad i någon gammal skräda som jarlen berättar, och flickan väljer en ny metod: svartsjuka. Hon griper tag i närmsta individ av manligt kön, den berusade spelaren, och kysser honom länge och passionerat.

Tyvärr får detta inte avsedd effekt. Spelaren kommer dock garanterat tro att den vackraste kvinnan i Wäsby är förälskad i honom. Längre än så hinner inte de berusade tankarna flyga iväg, eftersom kvinnan slits ifrån honom. En extremt förgad far vill ha spelarens, och antagligen hela hans familj och vänner, huvud på ett fat, eller en enorm summa pengar, för att denne förgripit sig på dottern. Hur löser man det?

spelledarpersoner



Illustration:
Mats Andersson.



jarlen i wäsby

Namn: Banke Munulvson

Kön: Man

Ålder: 39 vintrar

Längd: 182 cm

Vikt: 90 kg

Utseende

Banke är en storvuxen karl med ett enormt manligt skägg som täcker i stort sett alla andra ansiktsdrag. Han ikläder sig praktiska kläder, sällan vackra och dyrbara sådana, och härkläder endast i strid.

Jarlen bär dock alltid sin respektingivande *stora* stridshammare i bältet.

Karaktär

Banke är omtyckt av folket i nejden, eftersom han är en rättsskaffens man. Han ser hellre en stor festlighet ofta, än en framtida enorm rikedom. Och fester gör jarlen ofta, blot hålls det så mycket att grenarna i offerlunden nästan hänger ned till backen. Trots att Banke dricker hejdlöst har han alltid tid åt folkliga frågor, och hans visdom och rättvisa är vida känd.

Jarlen är starkt asa-troende och hans falske rådgivare Illuge drar nytta av det...

Färdigheter

Rida, Navigera, Övertala, Dricka, Runskrift, Asakult, Rättsväsende, Svärd

hirdkaptenen

Namn: Hurtig Stormtvinge

Kön: Man

Ålder: 38 vintrar

Längd: 190 cm

Vikt: 100 kg

Utseende

En lång vacker karl i jarlens ålder, med vårdat skägg och vita tänder. Han har, otroligt nog, en tatuering på ryggen föreställande en naken vacker kvinna.

Hurtig klär sig i vackra och färgglada kläder, och ofta misstar sig folk och tror att denne man är jarlen själv.

Han brukar bära ett välgjort vackert svärd vid sin sida.

Karaktär

Hirdkaptenen är jarlens bästa vän och i deras ungdom reste de långväga tillsammans. Det är dock först på senare år som Hurtig bosatt sig i Runsa, eftersom han varit allt för reslusten.

Han skulle med lätthet dö för Banke och han vet att jarlen skulle göra det samma för honom. Vänskapen har resulterat i hirdens totala respekt för Hurtig och allt han företar sig. Till exempel har vissa ur hirden börjat gå ned till sjön i arla morgonstund för att tvätta sig. Hirdkaptenen tvättar sig ofta och får mycket kvinnfolk att sukta. Han försöker dock inte påtvinga någon sina vanor, utan ser hellre att alla får som de vill.

Hurtig avskyr Illuge, som ständigt försöker få jarlen att bli ovän med honom. Bankes vänskap råar Illuge dock inte på.

Färdigheter

Simma, Rida, Dansa, Övertala, Strid till Häst, Svärd, Pilbåge, Spela Tärning, Dricka, Slåss



storbonden

Namn: Erik Eriksson
Kön: Man
Ålder: 46 vintrar
Längd: 160 cm
Vikt: 90 kg

Utseende

Storbonden är en kort och tjock man, som saknar hår på huvudet och kompenserar det med ett ovårdat smutsigt skägg. Han ikläder sig i relativt fina kläder, för att visa sin status, men saknar i övrigt fullständigt karisma. Han bär alltid en dolk i skärpet.

Karaktär

Erik Eriksson är en farlig man. Han skulle sälja sin moder för en silverpenning, om hon nu inte vore död. Han ser sin chans till makt och rikedom genom sin dotters underbara skönhet.

Att hans dotter har detta utseende tror många i bygden beror på att gudarna spelat gubben Eriksson ett spratt.

Storbonden försöker enträget få jarlen, som är föga intresserad av giftermål, att falla för dotterns charm och skönhet. Om han kan få sin dotter ingift blir han själv släkt med jarlen och får all makt som medföljer!

Färdigheter

Räkning, Jordbruk, Handel, Gömma sig, Tjuvlyssna

storbondens dotter

Namn: Unni Eriksson
Kön: Kvinna
Ålder: 17 vintrar
Längd: 170 cm
Vikt: 60 kg

Utseende

Unni är otroligt vacker och man skulle kunna tro att hon var Freja själv. Hon ikläder sig vackra klänningar och har ofta utsläppt hår.

Dottern är längre än fadern, som inte gärna står bredvid henne inför folk.

Karaktär

Unni är lika snäll som hon är vacker, vilket fadern ofta drar nytta av. Många kloka, modiga och dugliga karlar har kommit med giftasgåvor, men ingen har varit god nog för fadern. Unni har dock inte sört över detta, eftersom hon är djupt förälskad i Hirdkaptenen Hurtig. Varje gång, vilket är ofta, familjen besöker jarlen försöker Unni komma i närheten av Hurtig. Han verkar dock inte intresserad, och Unni tror att det är av respekt för jarlens eventuella mö.

Även om hon tycker om Banke skulle hon aldrig tänka sig att gifta sig med honom. Han tänker bara på fester och frillor, och skulle antagligen bli en usel man.

Färdigheter

Sömnad, Dansa, Förföra, Matlagning



rådgivaren

Namn: Illuge Irnviman
Kön: Man
Ålder: 54 vintrar
Längd: 157 cm
Vikt: 60 kg

Utseende

Rådgivaren är en krokig gammal man utan skägg. Han har en stor korpnäsa som pryder det även i övrigt fula ansiktet. Illuge utstrålar nästan ondska. Han ikläder sig diskreta kåpor för att dölja sitt utseende och bär aldrig något synligt vapen.

Karaktär

Illuge är en slug gammal gubbe, vars vilja ingen vet något om. Han ser sig själv som den klokaste i Midgård och väntar tålmodigt på sin belöning. En belöning i form av rikedom och makt för sitt underkuvade liv hos jarlen under många år. Gubben är falsk som en råtta och sprider ofta osämja för att själv kunna ta makten. Hans kunnande kring asakult ger folk respekt och hans position som jarlens rådgivare gör att ingen gör honom illa.

Färdigheter

Dolk, Gömma sig, Tjuvlyssna, Drogkunskap, Övertala, Asakult, Runskrift

