

ETT JULÄVENTYR TILL
HJÄLTARNAS
—TID—
BOCKEFARS STORA
MIDVINTERFEST

TEXT: FREDRIK »BURRAN« JOHANSSON

FORM: KRISTER SUNDELIN

KARTA: TOMAS BRATTSTRÖM

BILDER: MIKAEL CEDERBOM, KRISTER SUNDELIN

☞ När midvintertider komma åter
I bergen hörs misslor som gråter
Trollet Bockefar, den elake saten
har snott all den goda vintermaten.
Någon måste klättra till bergets topp
om det för misslorna ska finnas hopp
för en vinter utan föda
kommer leda till många döda

BAKGRUND

Misslorna i byn Tokmunter har hela året förberett sina förråd inför den karga vintern. De har sparat, de har torkat, de har saltat och de har syltat. Men i nattens mörker skedde det otänkbara: någon har brutit sig in i byns stora jordkällare och stulit all mat och dryck som misslorna sparat undan. Dessutom har misslan Lingon kidnappats.

Den som ligger bakom dådet är det stora och elake trollet Bockefar som bor i ett övergivet dvärgautpost i berget ovan byn. Han behövde mat till sin stora midvinterfest och eftersom han varken kan sylta, baka eller laga mat överhuvudtaget, så ansåg han att det var enklast att stjäla misslornas mat och bjuda på den under sin fest.

Misslorna är förfärade! Ingen av dem är tillräckligt stark eller modig för att våga sig upp för berget till Bockefars boning. Kan några hjältar kanske ta sig upp för berget? För om misslorna inte får tillbaka sin kära Lingon och sin mat vet de inte vad de ska ta sig till

ÄVENTYRETS UPPLÄGG

Rollpersonerna är på genomresa när de anländer till byn Tokmunter och får reda på vad som hänt. De erbjuds en fin belöning om de kan rädda misslan Lingon ta tillbaka misslornas mat. Om de antar uppdraget så väntar en svår klättring uppför berget fram till Bockefars boning. Boningen vaktas av hans vakthund, en gigantisk tvåhövdad best.

Inne i boningen, som är delar av en gamla dvärgisk utpost, finns inte bara Bockefar utan även en samling andra troll han bjudit in till sin midvinterfest. Om rollpersonerna lyckas undvika de fällor som Bockefar kon-

struerat av de gamla dvärgiska försvarsmekanismerna samt överlever en vild batalj mot trollen i utposten och återföra misslornas vinterförråd kommer de bli rikligt belönade och omsjunga som hjältar.

BYN TOKMUNTER OCH ÄVENTYRETS BÖRJAN

Läs högt:

☞ »Ute på snötäckta vägar i Nordfjalla
I vintermörkret och snöfallet kalla
En by med små hus och ett litet torg
men något är fel: ni hör klagan och sorg
Tokmunters misslor har olyckan känt
men vad i allsindar är det som hänt?»

Rollpersonerna anländer till byn Tokmunter dagen före Midvinternatt och uppträcker snabbt att det är något som inte står rätt till. Om rollpersonerna enligt misslorna »ser ut som hjältar« – det vill säga att de rider på hästar, bär vapen och rustningar eller liknande – kommer misslornas klokrfru Frostflinga, en äldre misslekvinna, med ett ugglelika drag som förstärks av de stora glasögonen hon bär, närma sig rollpersonerna, och hälsa dem: »Välkomna till Tokmunter, en by i nöd! Är ni hjältarna vi bönat andarna om?»

Om rollpersonerna har en mer lågmäld utstrålning kommer de mötas av sorgsna blickar och höra snyftande läten från varje hus de passerar. Om de frågar någon de möter vad som hänt kommer de misslor dem frågar att brista i gråt och säga att de får prata med byns klokrfru Frostflinga, hon hittar dem utanför hennes hus vid byns lilla torg. Frostflinga hälsar dem välkomna till Tokmunter en by som inte längre kan stå för sitt namn.

Frostflinga kommer i varje fall berätta för rollpersonerna vad som hänt. Att natten till idag så hände det fruktansvärda. Grotttrollet Bockefar bröt sig in i byns stora jordkällare och stal all deras mat och öl de sparat inför vintern. Misslan Lingon måste hamnat i trollets väg för henne tog han med sig. Sen

dansade han runt torget och sjöng med sin mullrande röst.

☞ »Nu har jag allt för min Midvinterfest
ni kommer dö som i kolera och pest
Bockefar kan ni inte rå på
för ni, fega misslor, är allt för små«

Frostflinga ber Rollpersonerna om hjälp, att ta sig upp för berget och ta tillbaka deras mat innan Bockefar åter upp den. Midvinternatt är natten som kommer så det är bråttom, vilket Frostflinga insisterar på.

Som tack kan Frostflinga erbjuda rollpersonerna 20 silver var, samt fyra doser magiska helande bär, som läker 2T6 hälsa direkt när de förtärs, samt varsin magisk kopp som gör att all vätska som hålls i den förvandlas till rykande varm choklad. Det sägs att Bockefar har många skatter i sin grotta, vilket du kan använda för att motivera giriga rollpersoner.

Om rollpersonerna antar uppdraget kommer Frostflinga högtidligt förkunna att deras hjältar har kommit vilket gör att flera av byns invånare strömmar till dem och ger dem sina lyckönskningar.

UPP FÖR BERGET SKUGGKLINTEN

Skuggklinten är ett ensligt berg omgärdat av granskog. Dess topp är täckt av snö och på bergets sidor växer ett fåtal små knotiga granar. Med ett svårt slag mot Lärdom kan en rollperson veta följande:

☞ »För länge sedan var berget hem
åt en dvärgasläkt vid namn Strå-
skägg som hittat malm och ädel-
stenar i berget, men fyndigheterna
visade sig inte vara så stora som man
hoppats så dvärgarna övergav det
lilla fäste man byggt upp.«

Om rollpersonerna vill samla på sig saker som kan hjälpa dem på deras uppdrag kan de besöka gårdfarihandlaren Knote som har diverse ting i sin vagn som står bakom hans

hus i byn. Han har rep, snöskor, facklor, halsdukar och rejäla vantar. Han har även ett kortsvärd han hävdar är magiskt. Om någon tar i svärdet, be personen slå ett slag för Wyrd. Om slaget lyckas känner man att det är något annorlunda och kraftfullt med det.

Svärdet har samma värden som ett vanligt kortsvärd med skillnaden att om det åstadkommer skada som går in på hälsa sänker det målets turordning med 1, dock minst 1.

Knote använder inte pengar. Det är bytreshandel som gäller: han har 68% i handel och är svag för fina viner, kryddor, tobak och sagoböcker.

📖 UTMANING: TA SIG UPP FÖR BERGET

För att ta sig till Bockefars grotta behöver rollpersonerna ta sig upp för berget. Detta är en krävande strapat som kräver både mod och försiktighet. Klättringen tar utan missöden ungefär tre timmar.

- ❖ **Manöver**, för att ta sig upp för de brantare delarna
- ❖ **Uthållighet**, för att orka med mödorna
- ❖ **Spana**, för att hitta bästa vägen framåt
- ❖ **Stigvana**, för att ta sig upp för berget

❖ MODIFIKATIONER

Om rollpersonerna samlat på sig utrustning från till exempel Knot, eller sedan tidigare har klättrutrustning eller liknande, kan du göra slagen mot Manöver och Stigvana två snäpp lättare.

Är de däremot dåligt förberedda och rusar upp för berget i sina rustningar med vapen dragna så blir alla slag två snäpp svårare.

❖ RESULTAT

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Rollpersonerna tar sig upp för berget utan problem. De finner en gammal stig som gör klättringen enkel upp till Bockefars grotta. Dessutom hittar de fyndplatsen (se nedan).
- ❖ **God kvalitet:** De tar sig upp för berget utan problem och hittar Bockefars grotta.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** De kommer fram, men de drabbas av ett missöde, se nedan
- ❖ **Låg kvalitet:** De kommer fram men klättringen är verkligen påfrestande. De drabbas av två missöden, se nedan.
- ❖ **Undermålig kvalitet:** Efter en lång och krävande klättring står de äntligen framför Bockefars grotta, de har råkat ut för tre missöden

❖ FYNDPLATSEN

Vid Överlägsen kvalitet i utmaningen hittar rollpersonerna en gammal stig som användes av dvärgarna som bodde i berget. Den leder förbi en ingång till vad som tidigare använts som en helig offerplats av dvärgarna. Offerplatsen är till stor del raserad och förfallen av tidens gång, men det finns ett altare och en gammal kista i rummet. Kistan innehåller två helande drycker samt en dvärgisk stridsyx i förvånande fint skick. Platsen räknas som helig för magiska reningsritualer.

❖ MISSÖDEN

Om rollpersonerna klättring inte går helt problemfritt råkar de ut för ett eller flera missöden på vägen. Här är några förslag:

- ❖ **Om Manöver misslyckades:** Rollpersonen som slog slaget ramlar ner i ett fyra meter djupt gammalt schakt. Fallet gör 2T6 i skada direkt på Hälsa, och rustning skyddar inte. Med ett slag mot manöver kan rollpersonen försöka ta emot sig och då minskar skadan med 1T6. Rollpersonen behöver hjälp upp från schaktet, eftersom väggarna är så släta att det inte finns grepp att klättra.
- ❖ **Om Uthållighet misslyckades:** Rollpersonen som slog laget bli rejält nedkyld, speciellt om sina händer. Hen förlorar 1T6 hälsa samt får två snäpp svårare på alla slag mot fingerfärdighet det kommande dygnet.
- ❖ **Om Spana misslyckades:** Rollpersonerna blir plötsligt attackerade av en flock snöbestar. De är lika många som rollpersonerna. Rollpersonen som slog slaget är Överraskad.
- ❖ **Om Stigvana misslyckades:** Vägen upp är svår och tär på rollpersonerna. Rollpersonen som slog slaget förlorar 2T6 Hälsa på grund av mödorna, och alla andra är Utmattade.



BOCKEFARS BONING

Bockefars hem byggdes av dvärgar som för länge sedan övergav platsen när bergets rikedomar inte visade sig vara lika stora som man först trott. Det som skulle bli ett storlaget fäste hann bara påbörjas, men de rum som konstruerades skapades av de skickligaste av dvärgiska ingenjörer, med mängder av utsmyckningar och bekvämligheter.

Av detta är det inte mycket kvar. Dvärgarna tog med sig de mesta när de flyttade därifrån, och resten har genom åren tagits av rövare och andra lycksökare. Några större dvärgaskatter går inte längre att hitta, i alla fall inte i de delar som Bockefar nu använder som sitt hem.

Fästet är förvånansvärt varmt. Varm ånga från den stora ugnen i rum 10 strömmar genom rör av metall i väggarna. Slår man sönder rören sprutar det ut kokhet luft med en räckvidd på en meter. Den varma ångan ger 2T6 i skada direkt på Hälsa när röret slås sönder, när man går in i ångstrålen, eller först i rundan om man börjar i ångstrålen.

❖ 1. HUNDSÄNG

Det som en gång var dvärgarnas entré är nu som sovplats åt Bockefars vakthund Maxmax, en stor tvåhövdad vildhund som ligger i mitten av rummet och sover. Med ett svårt slag mot Gömma sig kan man smyga förbi honom utan att han vaknar. Om någon misslyckas så vaknar Maxmax och ett av hans två huvuden anfaller ilsket.

Förutom Maxmax så finns sex stycken kolonner i rummet. En av dem är täckt med inristningar som på dvärgröna berättar om vem som grundade fästet och varför.

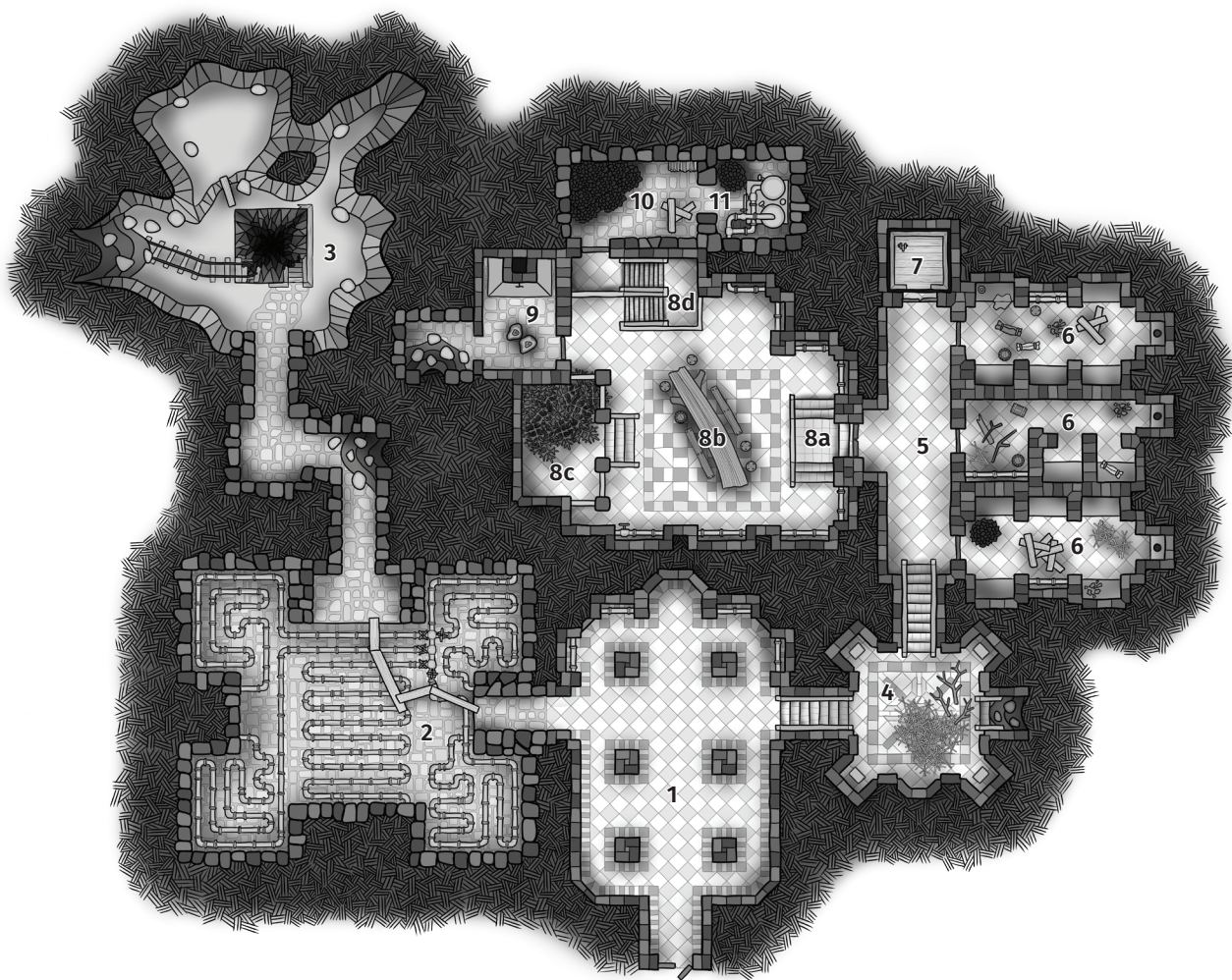
❖ 2. SVAMPODLING

En trappa leder ner till en liten avsats en meter ovanför rummets golv. Golvet är täckt med ett virrvarr av rör som läcker ånga i fogarna. Dvärgarna använde rummet som svampodling. Ovanför rören fanns en gång i tiden en träkonstruktion som användes för att odla svamp. Träramen har rasat med tiden, och nu finns bara några plankor utlagda som en något ostabil gång över till korridoren som går till rum 3.

Om rollpersonerna ger sig ut på plankorna är det 50% chans att de möter på två gråttroll som är på väg tillbaka till festen från gruvschaktet.

❖ 3. AVLOPP

Ett trasigt gruvvagnsspår går från en igenrasad gång i grottans västra del till rummets mitt utgörs av ett djupt gruvschakt. Den hiss och de trappor som tidigare ledde ner i det mörka schaktet har rasat, och det



finns ingen säker väg ner. En rollperson med mörkersyn kan se att det finns gångar från schaktet, men de är minst femtio meter ner. För alla andra går det inte att se schaktets botten, utan det försvinner i de mörka skuggorna.

Bockefar har använt hålet som soptunna. Allt från benrester till avföring har han slängt ner. Han siktar inte så noga, så det ligger en del otrevligheter utspritt i rummet och sprider en väldigt oangenäm odör.

Den igenrasade gången tar timmar att rensa, och vart den leder får du bestämma. Kanske leder den till ett annat gruvschakt eller en grotta som är hem för något otäckt monster.

❖ 4. GETSTALL

Getstallet var en gång i tiden dvärgarnas heliga sal, men fyra stycken altare i sten är den enda som finns kvar sedan den tiden. De heliga symbolerna har blivit sönderslagna av Bockefar som nu använder salen som stall för sina getter.

Det finns ett tjugotal getter i rummet. De är lugna men rädda för inkräktare. Om de

upplever någon som hotfull kan de attackera med sina horn. Golvet i rummet är täckt med halm, kvistar och getspillning.

Här finns också en igenrasad gång som skulle ta timmar att rensa. Gången leder till oanvända tomma delar av dvärgafästet, eller kanske hemsökta delar av dvärgafästet om du tycker det är roligare.

❖ 5. KORRIDOR

En lång korridor. Från den västra dörren hörs dova skränade röster och musik

❖ 6. FÖRRÅD

Förråden var från början sovrums, och man kan fortfarande se sängar och toaletter utbyggda ur berget. Numera använder Bockefar dem som förråd.

Den som genomsöker ett rum kan slå ett slag på tabell 5 i dokumentet trolskatter eller skattetabell 3 i grundboken (sidan 62) för att se vad dem hittar i rummet.

❖ 7. HISS

En fungerande men väldigt knarrande hiss som går nedåt. Den leder till en korridor

som i sin tur leder till en hemlig ingång på bergets västra sida. Hissen är stor nog för fyra människor eller två grotttroll. Den körs genom en spak inuti hissen.

❖ 8. FESTSAL

8a: trappa, 8b: festsal, 8c: Bockefars säng, 8d: trappa till vedrum och ångpannan

Tidigare dvärgarnas sällskapsrum används nu som Bockefars gemak och festsal. Ett stort långbord gjort av en halv trädstam ligger i mitten av rummet. Ovanför långbordet hänger en väldig takkrona som Bockefar har skapat av en jättebjörkkrona, med talgklumpar som ljus.

Takkronan svajar betänkligt i ett grovt rep, och skulle göra zonen Antänd om den föll ned på granriset.

Vid rummets västra sida finns en scen varpå det ligger en bädd av granris.

I ena hörnet står en halmgubbe i människostorlek lutad mot väggen. Att bränna gubben ingår i Bockefars midvinterfirande. Den fångade misslan Lingon – fortfarande vid liv – är halmgubbens stomme. Hon piper skrämt om någon kommer i närheten av

halmgubben med en öppen låga. Om Lingon räddas behöver hon en runda för att återhämta sig, men är sedan hämndlysten och redo att slåss. Hon har 20 i Hälsa och Gard, Grund 35%, Slagsmål 45%, Kasta sten 50%

I rummet befinner sig Bockefar och hans inbjudna gäster, Förutom Bockefar är det två andra grotttroll samt lika många gråttroll som rollpersoner. De har druckit trollmäska och ska precis hugga in på läckerheterna som Bockefar stulit från misslorna.

❖ 9. SKAFFERI

Skafferiet är dvärgarnas före detta kök, men det enda som finns kvar av det är en sönderslagen vedspis. Här finns den stulna maten: två stora säckar mitt i rummet. Från skafferiet gick en väg till korridoren mellan rum 2 och 3 men den är numera igenrasad.

❖ 10. VEDRUM

En trappa leder från festsalen till detta rum vars golv är täckt med kol och ved i stora högar.

❖ 11. CENTRALVÄRME

Rummet upptas nästan helt av en stor ångpanna som är grunden i fästets värmesystem. Inuti ångpannan brinner det rejält.

Det finns ett dolt rum bakom ugnen där det finns 2T6x100 silver samt två föremål från skattetabell 4 i grundboken (sida 63). För att hitta det krävs ett lyckat Svårt slag för Leta. Det krävs ett lyckat slag för Manövrer, eller en liten rollperson (dvärg eller missla) för att nå skatten utan att få 3T6 Skada direkt på Hälsa.

❖ STRIDEN MOT BOCKEFAR

När rollpersonerna befinner sig i rum 5 så kommer de höra dova ljud bakom dörren till rum åtta. Om de öppnar dörren kan du läsa följande:

»Genom dörren hörs skratt och skräll på trolltunga från gapande munhål
trollen så fula sitter vid borden
små och stora, hela horden
vid änden sitter ett troll så stort
med krumma horn och täckt av lort
Han tar ett bett av ett ben och
slänger det som är kvar
Han är tjuven ni jagat: trollkungen Bockefar!«

Trollen kommer inte märka rollpersonerna direkt när de öppnar dörren, men om de rör sig in i rummet slår Bockefar näven i bor-

det så de andra trollen tystnar. Sen pekar han och ryter mot rollpersonerna. Trollen kommer slåss för sina liv och vildsint anfalla rollpersonerna. Ingen ska få förstöra deras midvinterfest.

EFTERSPEL

Om rollpersonerna lyckas överleva striden med trollen, rädda Lingon och föra henne och maten, förslagsvis med hjälp av hissen, tillbaka till Tokmunter kommer Misslorna att dansa av glädje och Frostflinga kommer ge dem pengarna som hon utlovat. Om rollpersonerna tar med sig Bockefars getter till Misslorna kommer Frostflinga ge dem 10 silver till per get.

Läs högt:

I Tokmunter hörd en glädjens sång
det dansas och firas natten lång
för Bockefar var ett minne blott
och maten och Lingon de återfått
nu de hela vintern skulle vara
mätta i magen
för det vara några sanna hjältar
som räddat dagen«



ODJUR

❖ MAXMAX

För länge sedan fick Bockefar hunden Maxmax av en trollpacka. Då var vakthunden bara en liten valp med en mankhöjd på en halv meter. Han har nu vuxit till sig och är en väldig varelse med två vargrika huvuden med sylvassa tänder. Pälsen är kolsvart och sträv. Maxmax gillar att sova, han hatar att bli väckt av inkräktare.

📖 MAXMAX

Gard: 20

Hälsa: 35

Egenskaper: Flera anfall (2), Stor, Skrämmande, Bossmotanfall

Turordning: Två högsta tärningar av 3T6.

Anfall:

❖ Bett från Max (vänsterhuvudet): 70%, skada 6T6, Fångande

❖ Bett från max (högerhuvudet): 80%, skada 5T6, Fångande

Klor: 60%, skada 4T6.

Försvar: 0%

Skydd:

❖ Päls, skydd 2T6

Språk: -

Färdigheter: Grund 65 %, Luktsinne 70 %,

Höra inkräktare som smyger sig in 79%

❖ BOCKEFAR

Likt andra Grot troll är han lång och senig, men hans hud är täckt ett lager av sot och hans ansikte är svett och brännskadat av ett flertal missöden med den varma ångan i hans boning.

På hans huvud sitter två horn som han kan använda för att stänga sina motståndare eller hänga julstrumpor från. Bockefars favoritvapen är Lillen, en hammare som dvärgarna lämnat efter sig.

📖 BOCKEFAR

Gard: 20

Hälsa: 45

Egenskaper: Skrämmande, Nattseende,

Två anfall

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ Lillen (Hammare): 80%, Skada 5T6

Trollspark: 75%, skada 4T6, Svepande

Stånga: 60% Skada 6T6, Tillbakaknuffande, Otympelig

Försvar: 50%.

Skydd:

❖ Knottrig genomskinlig hud: skydd 2T6.

Språk: Svartna, Allröna

Färdigheter: Grund 45 % Skråla fula sånger 80%, Bordsskick 15%

❖ GROTTROLL

Dessa långa och seniga troll ger med sin nästan genomskinliga hud och kolsvarta ögon ger de ett skrämmande intryck.

De skyr solen som pesten och håller sig därför inne i sina grottor om dagen. På natten kan de söka sig ut, men bara om de måste äta, vilket är något de älskar att göra. Då de inte har kunskapen att konstruera saker så tar de ofta över en antingen naturlig grotta eller en boplatz någon annan konstruerat, som gamla dvärgaruiner eller vättars grottor. Man kan även finna grot troll i källare av gamla ruiner.

📖 GROTTROLL

Gard: 15

Hälsa: 40

Egenskaper: Skrämmande, Nattseende

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ Långa vassa klor: 70%, skada 5T6.

❖ Trollspark: 55%, skada 4T6, Svepande

Försvar: 50%.

Skydd:

❖ Knottrig genomskinlig hud: skydd 2T6.

Språk: Svartna, Allröna

Färdigheter: Grund 45 % Skråla fula sånger 80%, Bordsskick 15%

❖ GRÅTROLL

Gråttroll är som i grundboken (se sidan 74).

📖 GRÅTROLL

Gard: -

Hälsa: 20

Egenskaper: Kanonmat.

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ Grovsmitt huggvapen: 55%, skada 5T6.

❖ Knotig pilbåge: 45%, skada 4T6.

Försvar: 0%

Skydd:

❖ Seg trollhud: skydd 1T6.

Språk: Svartna

Färdigheter: Grund 35 %, Illvilliga uppåtåg 55%, Matlagning 5%, Spana 50%.

