Ett äventyr till
Hjältarnas tid

# En Midvinternatt

**Text: Fredrik Johansson och Krister Sundelin**
**Bild: John Barkestedt**
**Form och Karta: Krister Sundelin**

## Bakgrund

Familjen Bock har ägt och skött det fina värdshuset Vinbocken i generationer. Det är ett populärt mål för resande. Under sommarmånaderna brukade det vara fullsatt, då många valde att vandra några timmar extra bara för att få smaka på Smelgers goda hönsgryta och lyssna till de fina tonerna från Lavitas Luta och skratta till hennes ofantligt roliga fräckisar.

Men för tre år sedan förlorade familjen Bock sitt älskade värdshus till den girige och adlige handelsmannen herr Sabré von Trask. Smelger har alltid haft lite svårt med alkoholen vilket von Trask skickligt utnyttjade, och när spritdimman lättade så hade familjen förlorat allt. De fick dock arbeta kvar på värdshuset, men för en minimal lön. Lavita blev kort därefter sjuk, men familjen hade inte råd att anlita en läkare, och deras nya arbetsgivare vägrade låna dem pengar. Efter några tuffa månader dog Lavita.

Smelger blev ensam kvar med deras dotter Hanina, Han har med tiden krupit djupare in i flaskan för att sänka sina sorger, vilket lett till att Vinbockens rykte svärtats och besökarna inte längre kommer.

Hanina har bestämt sig för att all ondska som drabbat familjen är von Trasks fel! Därför har hon under en mörk natt kallat på Julagobben för att straffa von Trask för hans onda gärningar.

Men illvilliga önskningar slår ofta fel.

## Äventyret börjar

Det finns två förutsättningar för äventyret:

- Det är mitt i vintern.
- Värdshuset Vinbocken finns någonstans på vägen där rollpersonerna just nu går. Exakt var är inte viktigt, bara att den ligger längs med rollpersonernas resväg.
- En mörk och kall storm tvingar rollpersonerna att söka skydd på värdshuset.

*»Vintervinden i kinderna biter*
*Den piskande vinden i kläderna sliter*
*Den långsträckta vägen är täckt av snö*
*Ni önskar ni befann er i en annan miljö*
*Med vildsvin, öl och en brasa så varm*
*Kanske en påg eller tös att få med er charm*
*I den yrande snön ni skådar ett ljus*
*På trötta ben når ni Vinbockens Värdshus!«*

Vinbockens värdshus består av ett stort rödmålat tvåvåningshus i timmer i tre längor. Den norra längan har skänkrum och kök samt enskilda rum på övervåningen över köket, medan den västra längan har en sovsal på bottenvåningen och fler enskilda rum på övervåningen. Övervåningarna ser ut över skänkrummet, som är högt i tak med en central öppen eld.

Den södra längan består av stallet.

Korridorerna till rummen på övervåningen räknas som Snäva, liksom de mindre rummen i norra längan.Två av rummen i norra längan är något större och har en eldstad som ansluter till kökets skorsten.

*»Ett varmt skänkrum med en öppen spis*
*En doft i era näsor av helstekt gris.*
*I skänkrummet är det fullt med stök*
*En stressad dam kommer ut från ett kök*
*med ett matfyllt fat hon går fram till ett bord*
*Till en herre med prålig mustasch och en rock så välgjord«*

Vid ett bord sitter herr Sabré von Trask, adelsman och framgångsrik handelsman. Hans stora framgångar beror främst på att han inte tvekar en sekund att luras, ljuga de han handlar med, eller sätta en kniv i ryggen på dem han arbetar med. Hans egen vinning går före allt.

Nyligen har han kommit från en framgångsrik handelsresa och är på väg tillbaka till sitt pompösa familjegods. På vägen stannade han till för att inspektera sitt värdshus och inkassera den vinst som gjorts. På grund av stormen bestämde han sig för att stanna över natten och han har krävt en redig festmåltid till sig och sina två livvakter Rosen och Darvis.

När rollpersonerna kommer in på värdshuset kommer en stressad Hanina att hälsa dem välkomna. Det finns gott om lediga bord för rollpersonerna. Det enda upptagna bordet är det stora bordet i mitten där von Trask och hans väldiga livvakter sitter.

## En retsam herre

Von Trask är uttråkad! Han har fått nog av suputen till värdshusvärd och hans sura dotter, och kommer söka kontakt med rollpersonerna så att han har någon form underhållning, och kommer fråga om deras planer och deras tidigare äventyr.

Von Trask är dock ingen god värd, utan ohyfsad och nedlåtande. Här är några exempel på hur von Trask kan vara otrevlig.

- Om rollpersonerna berättar om stordåd de utfört så säger von Trask hela tiden att hans livvakter gjort något häftigare.
- Misslor tilltalas med förställd barnröst.
- Troll drar han i svansen.
- Alver ignorerar han.
- Han är övertygad om att dvärgar föds ur stenar som deras mamma värper i flera år.
- Han vevar med vinglaset och spiller vin på rollpersonerna.
- Han har bordsskick som en full gris.
- Han rapar någon i ansiktet, och skrattar åt det.
- Han beordrar rollpersoner att hämta saker.
- Och så vidare.

Von Trask är ett as. Gestalta honom som ett sådant.

## Den första vågen

När du tycker det är passande (till exempel när spelet börjar tappa fart, när rollpersonerna lämnar von Trasks bord, eller när någon av rollpersonerna tappar humöret) kommer den första vågen.

*»Utan förvarning slocknar alla ljusen*

*Tänd upp! säger von Trask, den lusen*
*Tassande steg hörs från värdshusets tak*
*In slås fönsterluckor med ett ordentligt brak*
*Mörka förvridna vättar med svärd och spjut*
*Fyller natten med tjattrande tjut«*

En hop sotvättar stormar in genom fönstren med dragna vapen. De störtar fram mot gäster och personal. Sotvättarna slåss in i döden. Rosen och Darvis kan hjälpa till, men huvudsakligen fokuserar de på att skydda von Trask.

När striden är över är Smelger livrädd. Von Trask börjar anklaga alla och envar, inklusive rollpersonerna, och kräver att de straffas eller i alla fall lämnar värdshuset nu med en gång innan oskyldiga (dvs han själv) blir lidande!

## Den omöjliga flykten

En tjock vit dimma ligger runt värdshuset och onaturligt stora snöflingor faller sakta till marken. I snön och dimman kan man skymta flera figurer som står helt stilla och stirrar på värdshuset med lysande röda ögon. Går man ut mot dem sluter de ögonen och försvinner.

Slå ett dolt slag för Wyrd för rollpersoner. De som slaget lyckas för känner att de inte riktigt är i världen längre, som om de var någon annanstans.

Det är Julagobben som har svept in värdshuset i dimslöjan, så att ingen kan lämna det. Den som försöker ta sig från värdshuset går snart vilse i dimman, innan de kommer tillbaka.

Om någon väljer att aktivt förnimma wyrd (se Magins väv sidan 26) känner att det är som att wyrdväven vänder in tillbaka över sig själv. En rollperson som gör det kan följa wyrdväven hela vägen genom dimman till en genomskinlig lätt välvd »vägg«, som en glasvägg som man inte riktigt kan ta på. På andra sidan väggen kan man skymta en gigantisk behornad varelse och flera andra skimrande klot i rader. Det är en skymt av Julagobbens håla dit han har tagit värdshuset, och ett dovt väsande skratt hörs när den behornade varelsen kikar tillbaka med ett enormt lysande rött öga.

## Den andra vågen

Den andra vågen börjar när rollpersonerna börjar förstå vad det är de står inför. Då kastar Julagobben in nästa våg: kolträlarna, som stormar fram ur dimman och in mot rollpersonerna.

*»Det är långt kvar till dagen, ingen sol är att skåda*
*Inget ljus himmel som gryningen förebåda*
*En skälvning går genom nattens dimma*
*Ett omen om blod vid midnattens timma*
*En andra våg fiender mot värdshuset krälar*
*De hemskaste odjur, vidriga kolträlar*
*Stormar fram ur midvinternattens skugga*
*Och som höjer vapnen för att hugga«*

## Den tredje vågen

Smelger ylar och snyftar om att Julagobben är på väg och att alla måste be om förlåtelse. Han faller på knä och viskande be om förlåtelse för sina synder till ingen särskild. Von Trask har naturligtvis inte gjort något fel, utan anklagar rollpersonerna. Tjuvar, mördare (dvs krigare) och häxor (dvs magiker) pekar han särskilt ut som syndiga. Alver och troll ådrar sig också hans vrede.

När grälet är som hetsigast skriker Hanina åt alla att vara tysta. Inga böner kommer hjälpa, förklarar hon, för det är hon som har kallat på Julagobben för att straffa von Trask för att ha lurat Smelger på värdshuset och vägrade hjälpa hennes mor Lavita när hon låg döende – och alla andra som han har lurat och bedragit.

Von Trask anser förstås fortfarande att han inte har gjort något fel, men han hinner inte säga så mycket innan ett högt dån hörs från värdshusets tak.

*»Ett dån från taket mot öronen slår*
*Någon med hovar där uppe går*
*Smällarna blir högre och fler*
*med ett brak en bit av taket faller ner*
*Plankor och halm i mitten av rummet ligger*
*Smelger nervöst för livet sitt tigger*
*Ner hoppar något med ett väldigt vrål*
*Julagobben som med sitt ris våldsamt slår.«*

In stormar Julagobben samt två sotvättar och en kolgubbe per rollperson! »Ni ska alla riset smaka« väser Julagobben samtidigt som han slår vilt med sitt björkris. Julagobben nöjer sig inte bara med Von Trasks liv – han är här för att hämta allihop! Han slår inte ihjäl någon, utan använder Att inte döda på sidan 44 i grundboken, så att han kan samla ihop dem och förslava dem i sin håla efteråt. Julagobben försöker också fånga upp någon och stoppa i sin bur på ryggen.

Julagobben försvinner från platsen om något av följande händer:

- Alla på värdshuset är tillfångatagna eller nedslagna. Då stoppar han allihop i sin bur och försvinner ut genom hålet i taket.
- Julagobbens Hälsa når 0. Då vrålar han i smärta och börjar lösas upp. Kvarvarande sotvättar och kolgubbar flyr. Det tar två rundor för honom att lösas upp, och i slutet på sin tredje tur försvinner han till sin håla. Rollpersonerna har fram till dess att befria dem som han har stoppat i sin bur. De som är kvar i buren när Julagobben försvinner tar han med sig och förslavar. De utanpå buren rasar ner på marken.

### ❖ Julagobbens bur

Julagobbens bur är en separat zon som sitter på Julagobbens rygg. Utifrån ser man mest burgallret av svart smidesjärn och de ben och armar som sticker ut. Luckan öppnas av sig själv när någon greppas av Julagobben och kastas in. Sen stänger den sig.

Invändigt är det jättetrångt. Den är alltid precis så stor att de som knös in får plats. Buren räknas som Trång. Dessutom är luckan den enda vägen in eller ut, och den är stängd.

Att stoppa in någon i buren är två handlingar för Julagobben. Först måste han greppa personen som en anfallshandling. Sedan måste han stoppa in personen i buren som en andra handling. Även kolgubbar kan släpa folk till buren. Det är tre handlingar för dem: att greppa offret, släpa offret och sedan slänga in offret i buren.

Att öppna luckan kräver dels att man klättrar upp på Julagobben (en handling

### Julagobbens vågor

- **Första vågen:** tre sotvättar per rollperson.
- **Andra vågen:** en kolträl per rollperson, plus två till för Rosen och Darvis.
- **Tredje vågen:** en kolträl och två sotvättar per rollperson, plus Julagobben själv.

### Om Julagobben och hans slavar

Sotvättar är inte som andra vättar. Smelger kan berätta om sotvättar om inte någon av rollpersonerna lyckas med ett slag för Lärdom:

De elakaste, grymmaste och tjuvaktiga vättar kan hamna under Julagobbens tjänst. Han plågar deras kroppar över glödande kol samtidigt som han piskar ur dem de sista känslor de besitter, så att de blir ännu grymmare. Som sotvättar är deras uppgift att hjälpa Julagobben att straffa de som straffas ska.

Sotvättar är en del av myten om Julagobben, den som kommer under midvinternatten för att straffa de giriga, snåla och tjuvaktiga. Med en lång och spetsig tunga, röda lysande ögon, sträv svart päls samt bockhorn och bockfötter är Julagobben en skrämmande varelse. Han piskar sina offer med björkriset, och de värsta syndarna stoppar han i sin bur, som han sedan tar med till sin håla, där de får slava till tidens slut.

som kräver ett slag för Manövrer) och sedan dyrkar upp låset (en handling till som kräver ett slag för Fingerfärdighet). Därefter måste de som är i buren ta sig ut (ett slag för Manövrer igen). Luckan måste aktivt hållas öppen av någon, annars stänger den sig och låser sig på Julagobbens tur.

## Natten är över

Om Von Trask överlever är han inte ett dugg tacksam. Tvärtom är han arg och hämndlysten, och kommer utkräva hämnd på dem som han upplever har orsakat den här skräcknatten. Om Halina också överlever vill han se henne död, och om rollpersonerna inte har lust att döda henne så beordrar han sina livvakter att döda henne (vad gör rollpersonerna åt det?).

Dimman lyfter på morgonen och snön slutar falla. Rollpersonerna är fria att vandra vidare. Men Julagobben dör aldrig, och han glömmer aldrig de som förargat honom!

## I Julagobbens håla

De personer, inklusive rollpersoner, som befinner sig i Julagobbens bur när han försvinner hamnar sedan i Julagobbens håla. De vaknar på en mjuk halmmadrass i vad som verkar vara värdshuset Vinbocken. Men illusionen rämnar snart, och de inser att de nu är Julagobbens slavar med en bjällra om halsen.

*»Bäddens madrass är mjuk och varm*
*Dämpat är värdshuset Vinbockens larm*
*Under filt och täcke ni sakta vakna*
*Men det sköna morgonstund snart ni sakna*
*Aldrig nånsin igen kommer ni få sova*
*En bjällra om halsen är Julagobbens gåva*
*Bundna är ni av hans pinglande kravatt*
*Att slita i Julagobbens eviga natt*
*Så slutar denna midvintersaga*
*Och nu är det för sent att klaga!«*

## Personer

### ❖ Sabré von Trask

Familjen von Trask är ökända lurendrejade. På värdshus beställer de ofta in massor med dyr mat och vägrar sedan betala eftersom de är adliga. De bråkar ofta, gärna genom sina livvakter. Sabré von Trask är en av de värre i familjen då han inte bara är en plågsam rumlare utan dessutom en skrupelfri handelsman som inte tvekar en sekund att ljuga, bedra eller fiffla för att anskaffa sig högre vinning. Han klär sig endast i den finaste siden och dyra pälsar. På varje finger sitter en ring med en ädelsten och runt halsen hänger pråliga berlocker.

### ❖ Rosen och Darvis

Von Trasks stenhårda livvakter gör det som krävs för att skydda sin herre, som gärna använder dem i sin skrämseltaktik när han förhandlar med köpare. Rosen arbetade tidigare som gladiator och hon härstammar från en klan barbarer från norr men efter en strid så köpt Von Trask henne och anställde henne som livvakt. Hon är smidig, kvick trots att hon är väldigt lång. hennes blonda hår är knutet i en lång fläta som viner i vinden när hon strider med sina två stridssvärd.

Om Rosen är smidig och kvick är Darvis stark och robust. han är ett huvud längre än de flesta människor och hans kroppsbyggnad gör att det ryktas om att att han mamma var ett bergatroll. Hans skalle är kal och blänker likt hans stora tvåhandsyxa som han kan klyva folk på mitten med.

### Ny zonegenskap

**Trång:** I en Trång zon är alla slag fem snäpp svårare, och Otympliga vapen kan inte användas alls.

### Rosen

**Gard:** 25 **Hälsa:** 20
**Egenskaper:** –
**Turordning:** Två högsta av tre T6or
**Anfall:**
- ❖ **Obeväpnad:** 67 %, skada 2T6
- ❖ **Stridssvärd:** 78 % skada 4T6

**Försvar:** 60 %
**Skydd:**
- ❖ **Läderharnesk:** skydd 1T6, lätt rustning

**Språk:**Allröna
**Färdigheter:** Grund 55 %.

### Värdshuset Vinbocken

1: Skänkrum. Här finns bord, stolar, bänkar och en central eldstad. Skänkrummet är två våningar högt. Skänkrummet delas i två zoner (1A och 1B) av eldstaden i mitten. Trapporna räknas som varsin zon (1C och 1D).

2: Sovsal. Det kostar 1 silver att övernatta här.

3: Stall. Det kostar ¼ s att övernatta här.

4: Kök. Köket delas i två zoner av eldstaden i mitten.

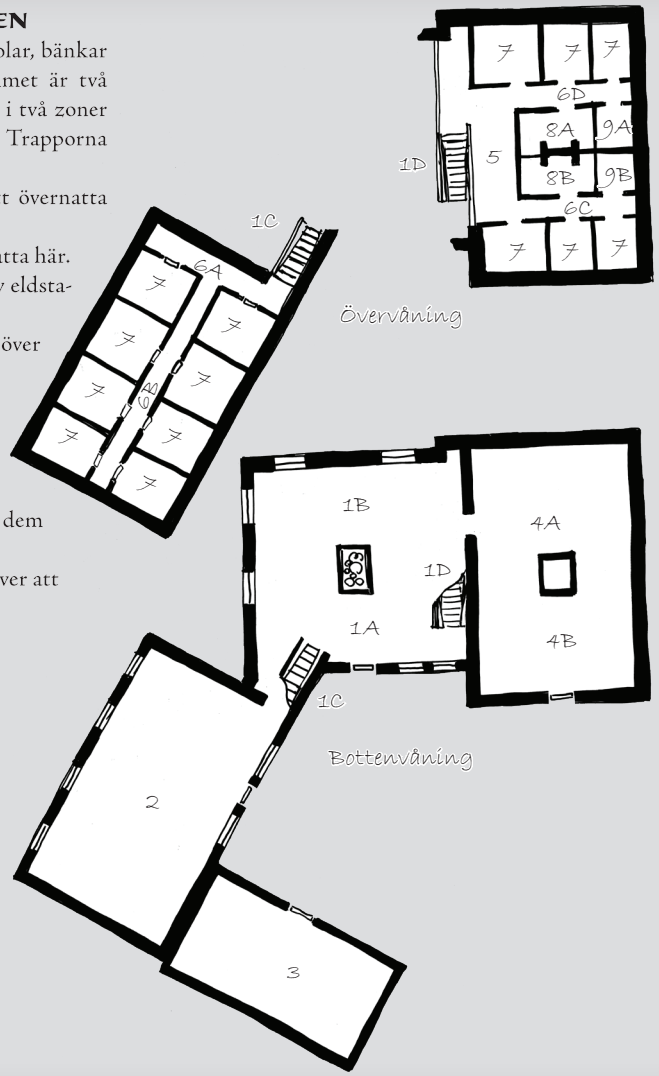
5: Balkong, med utsikt över skänkrummet.

6: Korridorer. Dessa är Snäva.

7: Rum. Det kostar 5 silver att övernatta i dessa.

8: Rum med eldstad. Det kostar 10 silver att övernatta här. Ett av dem (8A) har von Trask tagit.

9: Små rum. Det kostar bara 4 silver att övernatta här. De är snäva.



## Darvis

**Gard:** 10 **Hälsa:** 35
**Egenskaper:** –
**Turordning:** 1T6
**Anfall:**
- **Obeväpnad:** 60 %, skada 3T6
- **Väldigt stor yxa:** 77 %, skada 7T6, Tvåhandsvapen

**Försvar:** 55 %

### ❖ Sotvätte

De elakaste, grymmaste och tjuvaktiga vättar kan hamna under Julagobbens tjänst. Han bränner deras kroppar över glödande kol samtidigt som han piskar ur dem de sista känslor de besitter med sitt hårda björkris. Detta gör dem än mer grymma, de räds inte döden och lyder Julagobbens minsta vink. När du hör deras hånfulla skratt vet du att din tid är kommen, din tid att utstå Julagobbens straff.

## Sotvätte

**Gard:** – **Hälsa:** 15
**Egenskaper:** Kanonmat
**Turordning:** 2T6
**Anfall:**
- **Kortsvärd eller Spjut:** 50 % skada 4T6.
- **Grovhuggen sköld:** 35 %, skada 2T6, Täcker mot avståndsvapen

**Skydd:**
- **Förkolnad hård hud:** skydd 1T6

**Språk:** Svartna, Tomtemål
**Färdigheter:** Grund 37 %, Hånfulla skratt 90 %

### ❖ Kolträlar

Det är inte bara sotvättar som Julagobben förslavar. Även vanligt folk hamnar i hans håla och plågas tills deras hud och sinnens svartnar av slag och sot. En del av dem bryts och börjar tjäna Julagobben istället.

## Kolträl

**Gard:** 25 **Hälsa:** 30
**Egenskaper:** Kanonmat
**Turordning:** 2T6
**Anfall:**
- **Svärd eller yxa:** 75 %, skada 5T6
- **Svart sköld:** 55 %, skada 2T6, Täcker mot avståndsvapen

**Försvar:** 45 %
**Skydd:**
- **Förkolnad hård hud:** skydd 1T6

Språk: Svartna, Tomtemål, Allröna
**Färdigheter:** Grund 35 %, Hitta elaka barn och äventyrare 75 %.

### ❖ Julagobben

Under mörka nätter hemsöks isvidderna av Julagobben. Det är få som blivit besökta av Julagobben och överlevt. Med en lång spetsig tunga, röda lysande ögon, sträv svart päls samt horn och bockfötter ger Julagobben ett skrämmande uttryck. I handen bär den en tjock bunt björkris som den svingar hårt mot sina offer. Runt kroppen bär den en kedja som en symbol för de straff den fick av gudarna, då det sägs att Julagobben för tusentals år sedan var en varelse med stor rikedom som denne stulit från jättarna. Gudarna bad Julagobben dela med sig, men han vägrade. Som straff för hans snålhet kedjades Julagobben, och dömdes att för alltid vara den som straffar de tjuvaktiga och snåla under midvinternatten. Det är få som överlever julagobbens straff.

## Julagobben

**Gard:** 50 **Hälsa:** 60
**Egenskaper:** Fasansfullt, Flera anfall (2), Stor
**Turordning:** 2T6
**Anfall:**
- **Björkris:** 95 %, skada 5T6
- **Paralyserande tunga:** 70 %, Skada 2T6, Paralyserande
- **Svepande kedjor:** 75 %, Skada 4T6, Fällande, Yttäckande
- **Greppande klor:** 65 %, Greppande

**Försvar:** 80 %
**Skydd:**
- **Tjock svart päls:** Skydd 2T6, medeltung rustning

**Språk:** Tomtemål
**Färdigheter:** Grund 65 %, Skrämma 80 %, Rassla med sin kedja 70 %, Lukta efter stygga äventyrare och barn 70 %