

ETT ÄVENTYR TILL
HJÄLTARNAS
TID
JULSKINKAN
HAR RYMT!

TEXT: FREDRIK »BURRAN« JOHANSSON
FORM: KRISTER SUNDELIN

Rollpersonerna har blivit inbjudna på midvinterfest hos magikern Emer. Emer är känd för sina spektakulära midvinterfester och man vill inte missa dem om man har fått en inbjudan.

Dock har Emers planer inte gått så bra. Knorvar, grisen som var tänkt att vara midagens högtid, har inte alls ätit sig så stor som Emer hade hoppats på. Emer försökte lösa problemet med ett magiskt elixir, men någonting gick fruktansvärt fel och Knorvar växte och muterades till en enorm monstruös best: två meter hög, grön och med långa slingrande tentakler, som vildsint krossade Emers laboratorium innan han slog sig genom väggen och flydde till skogs. Där ute sprider sig Knorvars mutationer till andra djur i närheten av grisen.

Emer överlevde kaoset men fick en bokhylla över sig, och när äventyret börjar ligger han utslagen i laboratoriet.

Knorvar har muterats och de krafter som förändrade honom påverkar även andra djur som kommer i närheten av grisen så att även de muteras.

ÄVENTYRETS UPPLÄGG

Jakten på Knorvar spelas i tre delar. I första delen följer rollpersonerna Knorvars spår genom en skog. Den andra delen är över de kringliggande fälten, och den tredje delen är i en ravin där Knorvar träffat på en stam med vildsvin.

ÄVENTYRETS BÖRJAN

Äventyret börjar när rollpersonerna redan är på väg mot Emers gård. Var gården ligger är inte jätteviktigt, så länge den ligger enskilt i närheten av en stor skog. Det får gärna vara en mörk granskog för känslans skull. Om ni har en kampanjvärld kan du placera ut Emers gård på en passande plats.

Läs högt:

● En inbjudan ni fått till midvinterfest
Hos gode herr Emer vars fester är bäst
Med gris och mjöd
gravad lax och nybakt bröd
Så nu tills hans gård ni färdas
I kyla och snö ni härdas

Om ni inte har mött Emer tidigare i ert spelande är det ett bra tillfälle under resan till gården att låta spelarna berätta hur deras rollpersoner känner Emer. Uppmuntra dem att beskriva om det har hänt något på vägen till gården.

❖ FRAMME VID GÅRDEN

Rollpersonerna kommer fram till gården som är omgärdad av en liten stenmur.

Läs högt:

● När gården ni äntligen når
Kryper längs ryggen en iskall kår
Uthuset slaget till flisor är
Ett stort hål i väggen där
Näsorna nås av lukten av rök
Vad tusan har orsakat allt detta stök?

Gården består av ett stort hus, samt ett mindre stall och ett uthus. Uthuset är sönderslaget och det är ett stort hål i väggen. En del av stenmuren har rasat också.

Hålet i väggen leder in till Emers laboratorium som ser ut som ett slagfält. Där inne ligger Emer under en bokhylla, full, utsvulnen och svag eftersom han har överlevt på de flaskor glödgat vin som han kunnat nå.

Att lyfta undan bokhyllan kräver ett lyckat slag för Styrkeprov. Öppna slaget ett snäpp per varje extra rollperson som hjälper till.

När Emer väl kommer loss kan han berättas för rollpersonerna vad som har hänt mellan gråtande av smärta och fyllesånger. Han ber dem hitta Knorvar och fånga och återbördas grisen. »För annars blir det ingen juhuhulskinka!« klagar han.

VARFÖR ÄR ROLLPERSONERNA INBJUDNA?

Här är några förslag på varför Emer bjuder in rollpersonerna:

- ❖ En rollperson är släkt med Emer
- ❖ Rollpersonerna har tagit uppdrag för Emer tidigare
- ❖ En annan gäst som rollpersonerna känner bjuder med rollpersonerna

ATT FÖLJA GRISEKNOEN

Det är inte svårt att följa Knorvars framfart genom skogen. Knorvar har plöjt en stig genom snön, och de träd och buskar som var i vägen är välta eller sönderslagna.

SPELMISSLOR FRÅN SARAS BORG

Läs högt:

● Hej och hå, hej och hå
Vår gryta puttrar så
Om du längtar till överfulla fat
Kom till vår eld och dela vår mat
Det bästa näst pussar under en mistel
Är mat från en misslas kittel.

En bit från rollpersonernas väg genom skogen ser de tre misslor som slagit läger. De spelar på vackra instrument där de sitter framför elden och väntar på maten. Ett tält är uppsatt bakom dem. De spelar glad musik samtidigt som grytan puttrar över elden. Om rollpersonerna närmar sig så slutar de spela och bjuder in rollpersonerna att sitta ner vid elden.

De tre musikanterna, Flugsvamp, Smörblomma och Björkpollen, har rest långväga och är på väg till riddar Saras borg. Riddar Sara är en skicklig tornerkämpe, hittills obesegrad, och hennes fästning ligger väldigt långt bort.

Musikanterna har inte sett Knorvar. De har bara sett spåren. Om rollpersonerna berättar vad som hänt så erbjuder sig miss-

lorna att lära rollpersonerna en melodi som kanske kan vara till hjälp, men bara om de visar att de är skickliga nog. En rollperson måste lyckas med ett slag för Spelmansskap. Slaget blir två snäpp lättare om rollpersonen äger ett eget instrument. De kan få låna en liten flöjt av Björkpollen om de frågar. Lyckas slaget så lär misslorna ut en melodi som sägs lugna den argaste av hundar och ilsknaste tjur.

MISSLEMELODIN

Det tar två rundor att spela melodin, och om rollpersonen skadas eller tvingas svara sig under tiden avbryts den och rollpersonen får börja om.

När melodin är färdigspelt måste alla djur och djurfolk slå ett motsatt slag för Viljestyrka mot ett gemensamt slag för spelmannens Spelmannaskap. De djur och djurfolk som förlorar sina slag räknas som paralyserade i 1T6+2 rundor eller tills de anfalls.

LJUSIA ORDEN

Läs högt:

- Mellan höga träd och snön den tunga
En himlalik körstämma hörs sjunga
Skogen öppnar sig och i en glänta
Står en äldre kvinna och en jäntha
Sångare i stjärnprydda snövit särkar
I en underlig ceremoni medverkar

Människor, ljustroll och koppardvärgar klädda i vita särkar broderade med stjärnor och månar i guld står i en stor glänta. De går runt i en cirkel runt två kvinnor i mitten, även de klädda i vitt. Den ena är en ung flicka och den andra en medelålders kvinna med en krans med ljus på huvudet.

Om rollpersonerna närmar sig kommer en av de vitklädda, en gånglig man vid namn Knut, hälsa dem välkomna till Ljusia ordens helgade högtid. Han ber dem att tala tyst, för snart är tiden inne för ljusets väckelse. Knut bjuder in rollpersonerna att delta i ceremonin och ta del av den välsignelse som väntar dem, en välsignelse av styrka, glädje och lycka.

Ceremonin är för att fira solens återfödelse. Vill rollpersonerna delta måste de lägga av sig sina vapen och värdesaker och klä sig i vita särkar. De får inte heller avbryta ceremonin om de påbörjat den.

Om rollpersonerna frågar hur lång tid det tar så svarar Knut uppriktigt att de ska gå tills nästa morgon gryr.

Går rollpersonerna med på att delta så kommer deras roll endast vara att vandra i en cirkel runt de två kvinnorna i gläntans mitt tills nästa morgon. Vid gryningen, när

solens strålar når gläntan, kommer Knut, numera med getabockmask, kliva in i cirkeln med ett förgyllt spjut. Två gråklädda yngre pojkar med röd luva kliver också in med honom. »Efter död, mörker och kyla kan ljuset återfödast!» säger Knut högt och höjer spjutet mot den stigande solen. Sedan stöter han spjutet genom den äldre kvinnans bröstorg. Han lyfter lugnt upp ljuskronan, sätter i nya tända ljus med de två nissarnas hjälp, och placerar den på den yngre flicka. Därefter förkunnar han att den nya Ljusia är krönt. »Ljuset har återfötts, hälsa vår nya Ljusia!»

Om rollpersonerna deltar i ceremonin utan att avbryta ökar deras Hälsa med 1 permanent. De får också vända på ett valfritt färdighetslag under äventyret.

Om rollpersonerna avbryter ceremonin eller stoppa offret kommer ordensmedlemmarna att försöka fånga in rollpersonerna för att straffa dem. Det är 24 medlemmar i orden. Tänk på att rollpersonerna är obeväpnade och klädda i en vit särk.

Knut kräver minst 1000 silver eller föremål med motsvarande värde från varje rollperson som bot för deras synd. Kan de inte betala får de smaka riset. Ljusia (den gamla om hon överlevde, eller den nya om den gamla dog) smiskar upp rollpersonerna duktigt så att de får 1T6 skada på Hälsa, blodiga sönderrivna särkar och svårt att sitta tills skadan läkts.

Om rollpersonerna lyckas fly från gläntan kommer ordensmedlemmarna inte följa dem.

❖ VAD ROLLPERSONERNA VET OM LJUSIA ORDEN

Lyckat slag för Lärdom: Orden är ett litet religiöst samfund som tillber gryningsolens dotter Ljusia. De tror att Ljusia inkarneras i en ungmö var 13:de år. Denna ungmö blir sedan ordens ledare under kommande 13 år. Orden har ingen krigsmakt och inte heller någon fast ordensplats. De är uppdelade i mindre grupper som livnär sig på att knacka på hos folk och erbjuda körsång i utbyte mot en bit mat eller några kopparynt.

Lyckat slag för Skaldekonst: Du känner till Ljusias orden genom hymnen »Hon stiger med tända ljus«. Hymnen handlar om gryningsolens dotter Ljusia som enligt orden var en mäktig gudaprincessa under Gudarnas tid som sjöng så fagert att en hord av demoner renades från sin ondska.

📖 LJUSIAS FÖLJARE

Gard: – Hälsa: 10

Turordning: 7

Anfall:

- ❖ Greppa: 35%, Snärjande
- ❖ Bitar och riva: 35%, skada 2T6

Försvar: –

Färdigheter: Grund 45%.

STAFFAN OCH HANS FEM FÅLAR

Rollpersonerna kommer efter några timmar ut ur skogen framför dem ligger en bondgård som visar tydliga spår av Knorvars framfart, delar av hagen är nedriven och

Läs högt:

- Ett rop på hjälp över fälten skallar
Vem kan det vara som kallar?
Från en man kommer skallet
Han kämpar med porten till stallet
Hårda smållar och frustande tjut
Något där inne försöker komma ut

Gården tillhör hästuppfödaren Staffan. Hans hästar påverkades av Knorvars krafter när han drog förbi. Staffan såg den stora grisen stryka sig mot stallet och sedan springa vidare. När grisen lämnat gården sprang Staffan snabbt till stallet men märkte först inget konstigt med sina hästar.

Sen plötsligt så förvandlades de. Tentakler sköt ut från deras kroppar, deras päls blev ggrön och de blev till vildsinta djur. Staffan har blockerat dörren till stallet med hjälp av två stockar, men monstren där inne försöker med all sin kraft stänga upp dörren.

När rollpersonerna kommer fram till stallet slås porten upp och fem muterade hästar stormar ut och anfaller det första de ser, det vill säga rollpersonerna.

Om rollpersonerna lyckas besegra hästarna tackar Staffa dem. De har räddat hans liv. Samtidigt är han sorgsen, eftersom hans fem hästar var allt han hade. Nu vet han inte hur han ska klara sig. Men han berättar vad han såg och även i vilken riktning Knorvar stormade iväg.

📖 STAFFANS FEM FÅLAR

Gard: 30 Hälsa: 30

Egenskaper: Stor, Flera anfall (2)

Turordning: 2 bästa av 3T6

Anfall:

- ❖ Hovspark: 55%, skada 5T6
- ❖ Tentakler: 35%, skada 3T6, Snärjande

Försvar: –

Språk: –

Färdigheter: Grund 35%

ÖVER ÄNGARNA

Framför rollpersonerna öppnar ett stort ängslandskap upp sig. Det är stora öppna fält med vinande vind och drivande snö som slår mot ansiktet. Alla spår efter Knorvar har dolts av vinden och snön. Därför är det inte lika lätt att hitta Knorvars spår och följa det till ravin. Det behövs en utmaning för att följa spåret.

UTMANING: SPÅRA KNORVAR

- ❖ **Stigvana**, för att ta er fram genom landskapet.
- ❖ **Spana**, för att hitta spåren.
- ❖ **Jakt**, för att följa spåren.

RESULTAT

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Rollpersonerna finner snabbt ett spår efter Knorvar. Grisen har tagit en väg med enkel terräng som rollpersonerna utan problem kan följa till ravin. Inga vildsvin har hunnit bli påverkad av Knorvars dragningskraft, så grisen är ensam i ravin.
- ❖ **God kvalitet:** Rollpersonerna finner Knorvar spår och följer det till ravin. Fyra vildsvin har hunnits förvridas av Knorvars krafter.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Vinden slår mot rollpersonernas ansikten och plötsligt snöfall gör spåren väldigt svåra att följa. Många timmar senare kommer de trötta och blöta fram till ravin. En grupp på fyra stycken vildsvin har muteras av Knorvars krafter.
- ❖ **Undermålig kvalitet:** Rollpersonerna tappar spåret och de går ner sig i en sjö som döljer sig under snön. Frusna och trötta måste de bege sig tillbaka till Staffans gård för att börja om. Kylan har gjort att de förlorat 1T6 Hälsa var. De kan göra om utmaningen efter de fått sig några timmars sömn. Varje gång de gör om utmaningen blir slagen två snäpp lättare, men varje misslyckad utmaning gör att två vildsvin blir påverkade av Knorvars krafter.

RAVINEN

Läs högt:

- **Ut ur diset hör bröl från ett svin**
Som ekar och förstärks av en djup ravin
Ravin är täckt av bökad jord
Plöjd av Knorvar och hans muterade hjord
Nu är det tid för vapnen att skina
Eller för jättegripen att med er svina

Den lilla men djupa ravin innehåller inte mycket förutom snötäckta träd och en liten grotta som Knorvar bosatt sig i. Från hålan brölar han ut sitt lockrop som drar till sig de vildsvin som finns i trakten. Även om brölet inte låter så högt så drar han till sig vildsvin från hela grannskapet.

Grisens bröländ hörs innan rollpersonerna når ravin. När de kommer in i ravin – eller tidigare om de spanar – ser de spår, uppbökad frusen jord, välta träd, tuggade stockar och andra tecken på att ravin numera är hem åt ett gigantiskt vilt svin. Det kan finnas vildsvin i ravin som gör samma sak. Liksom Knorvar är de gröna i pälsen och tentakelförsedda.

Knorvar och de eventuella vildsvin som finns i ravin kommer reagera aggressivt mot inkräktare och anfalla rollpersonerna så fort de ser dem.

Det finns en rejäl stenbumling på en avsats ovanför Knorvars håla. Om en rollperson försöker vräka ner den krävs ett lyckats lag för Styrkeprov. Med en hävstång eller med personer som hjälper till blir det två snäpp lättare. Stenbumlingen gör 4T6 i skada direkt på Hälsa på upp till tre mål i zonen nedanför, även om målet har egenskapen Stor, Jättestor eller Enorm och inte är låst.

Tänk på att om spelarna inte säger att de inte vill att Knorvar ska dö när de slår ner hans Hälsa till 0 så dör Knorvar, och det ställer till lite problem inför julfesten. Men om de bara säger att de slår Knorvar medvetlös, eller att de inte vill döda honom, så kan de få hem en ett ton tung muterad gris till Emer igen.

Tänk också på att Knorvar är Jättestor och måste låsas fast för att rollpersonerna ska kunna rå på honom. Dessutom finns det förmodligen muterade vildsvin som kommer att göra allt för att få loss Knorvar och döda rollpersonerna.

Knorvar och vildsvin är inte så blödiga, för övrigt, och kommer inte hålla igen. Dör rollpersonerna får Knorvar och vildsvin en julmiddag.

KNORVAR

Gard: 50 **Hälsa:** 50
Egenskaper: Flera anfall (5), Jättestor, Skrämmande
Turordning: 2 bästa av 4T6
Anfall:

- ❖ **Betar:** 75%, skada 6T6
- ❖ **Stängning:** 65%, skada 7T6, Uppladdning
- ❖ **4 x Tentakler:** 55% skada 3T6, Snärjande

Försvar: 45%
Skydd:

- ❖ **Svinpäl:** skydd 2T6

Språk: –
Färdigheter: Grund 45%, Flockledare 65%, Böka 75%

JULGRISAR

Gard: 20 **Hälsa:** 30
Egenskaper: Flera anfall (2)
Turordning: 2 bästa av 4T6
Anfall:

- ❖ **Betar:** 65%, skada 5T6
- ❖ **Stängning:** 55%, skada 6T6, Uppladdning
- ❖ **Tentakler:** 45%, skada 3T6, Snärjande

Skydd:

- ❖ **Svinpäl:** skydd 2T6

Språk: –
Färdigheter: Grund 25%, Böka 65%

JULFESTEN

Om rollpersonerna lyckas fånga Knorvar levande återstår att släpa hem det ett ton tunga svinet. Låt spelarna komma på en plan för detta. När de återkommer har Emer tillverkat ett botemedel som får grisen att bli sitt gamla jag, så att Knorvar kan bli põlsa, sylta, korv och helstekt.

Om rollpersonerna dödar Knorvar istället för att fånga in honom är det inte så stort problem. Det var nödvändigt, och Emer kommer ändå tacka rollpersonerna för deras hjälteed. På bordet kommer det finnas så mycket gott att ingen kommer sakna den helstekta grisen.

Läs högt:

- **Midvinternattens köld är svår**
På Emers julbord maten står
Sånger sjunges och sejdlar höjes
Fläsk äts och korvar böjes
Över sorlet, någonstans utifrån
Hörs brölet från Knorvars son

VÄRDEN PÅ ODJUR

Odjur	Gard	Hälsa	Egenskaper	Turordning	Anfall	Skada	Vapenegenskaper	Försvär	Skydd	Språk	Färdigheter
Ljusias följare	-	10	-	7	Greppa 35% Bita och riva 35%	- 2T6	Snärjande	-	-	Allröna	Grund 45%
Staffans fålar fem	30	30	Stor, Flera anfall (2)	9	Hovspark 55% Tentakler 45%	5T6 3T6	Snärjande	-	-	-	Grund 35%
Knorvar	50	50	Flera anfall (5), jättstor, Skrämmande	11	Betar 75% Stängning 65% 4 x tentakler 55%	6T6 7T6 3T6	Uppladdning Snärjande	45%	Svinpäls 2T6	Bork	Grund 45%, Flockledare 65%, Böka 75%
Julgrisar	20	30	Flera anfall (2)	10	Betar 65% Stängning 55% 4 x tentakler 45%	5T6 6T6 3T6	Uppladdning Snärjande	-	Svinpäls 2T6	Bork	Grund 65%, Böka 65%