

ETT JULÄVENTYR TILL HJÄLTARNAS —TID— JULSTÖK I PEPPARKAKSHUSET

TEXT: FREDRIK »BURRAN« JOHANSSON
FORM: KRISTER SUNDELIN

För länge sedan levde Amarylla ensam på en liten gård i skogen utanför byn Ljusatorp. Hon var utstött och resten av byn undvek henne som pesten på grund av hennes ohyggliga utseende. Hennes långa kroknäsa sades vara tecken på att hon var en häxa. Föräldrar berättade om Amarylla för att skrämma sina barn och ingen vågade närma sig hennes stuga. Amarylla var dock ingen häxa men på grund av bybornas blickar så höll hon sig alltid för sig själv. Enda gången hon begav sig till byn var under midvinternatt då hon alltid fascinerats av det fina pyntet i byn och doften av pepparkakor. Hon hoppades att högtiden skulle göra byborna snälla men hon fick aldrig vara med under deras firande.

Ett år slog skörden fel och vintern blev så kall att älven vid byn bottenfrös. Byborna trodde direkt att det var Amarylla som med sina häxkrafter förbannat dem. För att få henne att bryta förbannelsen bjöd de in henne till midvinternattens firanden, men när hon sa sig inte veta något om någon förbannelse blev byborna ilska och tog ihjäl Amarylla precis när hon äntligen skulle få smaka på sin första pepparkaka.

Detta var många år sedan och byn Ljusatorp är nu bara ruiner, men var tionde midvinternatt hemsöker Amaryllas ande området. Där hennes gård en gång låg uppenbarar sig en stuga av pepparkaka och dagarna innan midvinter reser hon runt i området på jakt efter barn att ta till sitt hus för att fira midvinter med. Är barnen snälla och sköter sig får de gå, annars blir hon ilsken och barnen försvinner med huset på Midvinterdagsmorgon för att aldrig ses igen. Änså länge har inget barn skött sig.

Denna gången var det barnen i byn Kerstgård som blev tagna, natten till dagen då äventyret börjar så svepte Amarylla in i byn med sina pepparkaksgolem och tog tio av byns barn, de som försökte hindra dem blev nedslagna.

INLEDNING

Rollpersonerna befinner på resande fot, vart de är på väg är inte viktigt, men på vägen passerar dem byn Kerstgård.

Läs följande:

☞ **”Ute på vägarna ni far, i vinterns mörka dar.**

Ni är frusna till era tår, ni är vägen trötta på.

Ljus ni framför er ser, först ett hus och sedan fler

En liten by längs vägen ligga, här finns säkert ett värdshus där ni kan vila er pigga.”

Byn Kerstgård är en by som livnär sig på timmer från skogen och fisk från älven. I byn finns, förutom åtta enkla timmerstugor som fungerar som bostäder, värdshuset Stubben och Laxen samt en fiskestuga och ett litet sågverk.

Stämningen i byn är minst sagt nedslagen. En del folk gråter, andra lägger om sina sår, andra dränker sorgerna med sprit.

När rollpersonerna närmare sig så möts de av Ossian, byvakten, han är klädd i ett simpelt läderharnesk och ett kortsvärd i handen, han är misstänksam och kort i tonen. Han frågar vad rollpersonerna vill. När han märker att de inte är fientliga så brister han i gråt och säger följande:

☞ **»Ni måste hjälpa oss ni stora hjältar**

för våra hjärtan med sorg klämtar. våra barn hon tog och till skogen hon drog Det var Amarylla, denna onda

häxa rädda våra barn och lär henne en läxa!«

Mitt i Ossians gråt kommer byns klokfru Beata fram och kan berätta mer tydligt vad som hänt. Beata är även hon fylld av sorg, men hon anstränger sig för att ge ett samlat intryck. De har i flera år hört om häxan

Amarylla som kidnappar barn runt midvinternatt och varje år har de ställt fram gröt och pepparkakor för att hålla henne borta, men deras gåvor har inte räckt och natten till idag svepte hon in med sina monster och drog med sig tio av byns barn. Hon har tagit barnen till sin stuga som finns någonstans i den omkringliggande skogen.

Det sägs att den galna gubben Sven som bor ensam ute i skogen ska ha överlevt efter han som barn blev tillfångatagen av Amarylla. Hans stuga ligger en bit utanför byn.

Om de frågar mer ingående om Sven så får de höra att han är en enstöring, en galning och att han ofta ses vandra runt i skogen sjungandes glatt på midvintervisor för att plötsligt hamna i vilda raseriutbrott.

Om rollpersonerna kan tänka sig att rädda barnen och få bort Amarylla så kan Beata ge dem 100 silver var samt byns bästa fiskespö, som hon garanterar alltid får napp. Fiskespöet öppnar alla slag mot *Jakt* när man ska fiska med 5 snäpp.

Tackar rollpersonerna ja så förkunnar Beta för byn att deras räddning har kommit, byborna flockas runt rollpersonerna och tackar dem för att de ska hjälpa dem, Beata säger att tiden är knapp, men rollpersonerna kan såklart få ett mål mat på värdshuset innan de beger sig.

Om de beger sig till värdshuset får de god mat, torkat kött och varm soppa, samt öl och vin. De får dock äta med hela byn otåligt sittandes runt om dem. Väntades på att de ska bege sig för att rädda barnen. Tar rollpersonerna för lång tid på sig så kommer en av byborna, Lydia att börja böna och be att de ska ge sig av, snart kommer hela byn att stämma in i hennes böner.

HITTA AMARYLLAS STUGA

När rollpersonerna är redo att ge sig av så väntar den stora skogen framför dem. De kan antingen bege sig till gubben Svens stuga och fråga om vägen, eller själva försöka leta upp stugan. Bestämmer de sig för

att själva söka upp den så behöver de göra en utmaning.

UTMANING: HITTA AMARYLLAS STUGA

- ❖ *Leta*, för att hitta spår.
- ❖ *Spana*, för att undvika svårforcerad terräng.
- ❖ *Stigvana*, för att hitta bästa vägen.
- ❖ *Uthållighet*, för att orka med skogens provningar.
- ❖ *Vilja*, för att fortsätta kämpa på.

❖ RESULTAT:

- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Rollpersonerna hittar ett spår av pepparkakssmulor i snön som en skadad pepparkaksgolem lämnat efter sig. De kan följa spåret raka vägen till stugan. På vägen träffar de även på Goanissen, se nedan.
- ❖ **God kvalitet:** Rollpersonerna hittar ett spår av pepparkakssmulor i snön som en skadad pepparkaksgolem lämnat efter sig. De kan följa spåret raka vägen till stugan.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Rollpersonerna lyckas hitta spår efter Amarylla och de tar sig igenom skogen och fram till hennes stuga, men på vägen råkar de ut för ett elände, se nedan.
- ❖ **Låg kvalitet:** Rollpersonerna hittar inga spår, går vilse och efter de råkat ut för 2 eländen, se nedan, så kommer de fram till gubben Svens stuga.
- ❖ **Undermålig kvalitet:** Smutsiga, blöta, kalla och efter genomlidit samtliga tre eländen, se nedan, kommer de fram till gubben Svens stuga.

❖ MÖTET MED GOANISSEN

Läs följande:

»När ni vandrar genom skog och snö,
en glad melodi ni hör.
Det är Goanissens glada stämma
som får er ett lugn att känna.
Han skänker gåvor som folk begär.
Han bullriga stämma frågar:
Finns det några snälla äventyrare
här?»

Goanissen är en mystisk varelse klädd i en dräkt av flätat halm utsmyckad med glitrande kottar och lingonris. På sin släde dragen av två pegaser färdas han världen över runt midvinter för att skänka några lyckligt utvalda gåvor från hans magiska kista.

Han berättar för rollpersonerna att i år har deras namn skrivits i hans stora bok och att de därför förtjänar varsin gåva.

Låt spelarna slå på tabellen för Gogåvor. Om ett resultat redan rullats fram kan du välja alternativet ovanför istället.

T10 Gogåvor

- 1 En flaska som alltid håller innehållet 70 grader varmt, perfekt för glögg!
- 2 En värmande halsduk som gör alla slag mot *Uthållighet* för att stå ut med kyla blir två snäpp lättare.
- 3 Ett par yllesockor som alltid är torra och varma.
- 4 En burk med fem doser skidvalla som öppnar alla slag mot manöver, för att åka skidor med två snäpp.
- 5 Fem doser av ett fint brunt pulver som magiskt gör om varmt vatten till varm choklad.
- 6 En mysig stickad kofta prydd med två dansande renar. Slag för *Status* när man interagerar med misslor blir 2 snäpp lättare.
- 7 Tre bitar supersegt knäck i en fin liten röd ask. Om ett odjur äter en bit knäck kan odjuret inte längre använda anfall där den biter eller på annat sätt gör skada med sina tänder.
- 8 En rund burk i metall med 20 pepparkakor. Den som bjuds på en pepparkaka får 2 snäpp svårare på slag mot *Vilja* och *Vältalighet* när de interagerar med den som gav dem pepparkakan under ett dygn.
- 9 Ett tio meter lång gurlang med glitter. Goanissen säger att det är perfekt för att klä utomhusgranen med.
- 10 Ett par skinnhandskar med texten »Jättedräparen« ingraverad. Goanissen säger att de är perfekta för att krama snöbollar. Snöbollar som kramas av hanskar gör 2T6 i skada och kan skada odjur med egenskapen *Stor*, även när de inte fastlåsta.

Om rollpersonerna försöker stjäla Goanissens kista eller attackerar honom eller hans djur kommer han med ett enkelt knäpp med

fingrarna att få rollpersonerna att slungas flera meter ut i skogen och få 8T6 i skada direkt på *Hälsa*, rustning skyddar inte. Goanissen kommer sen försvinna och Rollpersonerna kan vänta sig ett besök av Julagoben. Om de fått några gåvor kommer dessa ha förvandlats till kolbitar.

❖ ELÄNDEN

Nedan listat tre stycken eländen som rollpersonerna kan råka ut för om de inte rullar så bra på utmaningen. Du kan även slänga in ett eller fler eländen på vägen om de går direkt till gubben Svens stuga.

Istappar: Rollpersonerna skyndar fram genom skogen, fråga dem vem som går främst, denna rollperson stöter in i ett träd, det hen inte ser är att trädets grenar är fyllda med istappar som nu faller ner mot de andra rollpersonerna. De kan med ett slag mot *Manövrer* försöka undvika istapparna, om de misslyckas förlorar de 2T6 *Hälsa*. Rustning skyddar som vanligt.

Bjärvidet: Rollpersonerna hamnar i en tät del av skogen, grenar från gran drar i deras kläder och snö från buskar och träd yrar omkring dem. Den rollperson som går främst ser inte den lilla avsats de är på väg mot och faller handlöst två meter ner. De andra rollpersonerna hinner stanna till på avsatsen. Rollpersonen som föll ser att avsatsen är ovanför en liten grotta som hen nu står framför, hen ser och hur någonting lurvigt rör sig ut från grottan. Ett ilsket vrål ekar över skogen, framför rollpersonen står en nyvaken Bjärv som lagt sig i idé över vintern, rollpersonerna har väckt den ur sin slummer och den är inte det minsta tacksam. Den kommer i ursinne att attackera rollpersonerna.

De frusna kärren: Rollpersonerna skyndar genom skogen, de märker inte att de kommer rör sig över en frusen kärr, och plötsligt så viker sig marken under deras fötter. Det är isen på kärren som brister och de faller alla ner i det iskalla och grumliga vattnet. De blir alla av med ett föremål från sin utrustning. De kan ta sig upp med ett slag mot *Manövrer*. Om de misslyckas kan de försöka igen, för varje nytt slag så tar de 1T6 skada av det kalla vattnet. *Skydd* hjälper inte. Varje försök öppnas slaget ett snäpp, om de får hjälp av en annan rollperson som lyckats ta sig upp ur vattnet öppnas slaget ytterligare två snäpp.

❖ GUBBEN SVENS STUGA

Läs följande:

»En liten stuga ni ser, fyra vägar,
ett tak inte mer,

Ett ruckel skulle vissa säga, utanför sitter en gubbe som glatt på er heja.

Välkomna denna vintertid till mitt hem

Det är mig dem kallar gubben Sven«

Gubben Sven bor i en simpel stuga ca en timme bort från Kerstgård. Stugan består inte av så mycket mer än av en säng och en liten kamin. utanför står en ranglig gungstol och mot väggen står en trave ved uppradad. Sven är en tanig man med snälla men sorgsna ögon. Han talar glatt med en melodi i rösterna och han brister från och till ut i sång, då midvinterisor.

Om rollpersonerna frågar honom om vägen så ger han dem tre enkla riktmärken att följa.

»Först väst till en stor gran delad mitt itu, sen norr till den stora stenen som ser ut som en tomteluva, följs sen den lilla stigen så kommer ni se hennes stuga.«

Sen blir han plötsligt mycket ilsken och skriker åt rollpersonerna och kallar dem idioter och fånar som försöker hitta Amarylla, hon är ond, hon är galen. Och de är galna som försöker hitta henne. sen reser sig gubben och med bara händerna sliter han ett vedträ i tu innan han lugnar ner sig och börjar tralla på en midvintervisa samtidigt som han synligen planlöst börjar vandra öst-ut i skogen.

AMARYLLAS STUGA

Stugan ligger i en stor glänta, från utsidan ser den inte särskilt stor ut, men på grund av sin magiska natur rymmer stugan långt fler rum än man kan tro. Stugans yttre väggen och taket är allting gjort i pepparkaka och är fint målat med söt glasyr. Ett litet staket av polkagris omgärdar huset och i dess trädgård står fint pyntade granar, och snögubbar med tillhörande hatt och näsor av morötter.

Den lilla stugan ger ett härligt, mysigt och sockersött intryck, men den som tittar lite närmre ser att allt inte står rätt till. Fönstrena är förbommade av glasyr och de fyra snögubbarna som står i trädgården följer rollpersonerna med blicken.

Snögubbarna kommer så fort rollpersonerna går innanför tomtgränsen att snabbt röra sig fram och blockera dörren. De säger att endast de fyllda av julstämning får träda in i stugan. Rollpersonerna känner en vind av kyla strömma från snögubbarna.

Spelarna kan här komma på mängder med olika sätt att visa att de har julstäm-

BJÄRV

Bjärven är en mytomspunnen varelse, det är en korsning mellan björn och järv, med brun lurvig päls, sylvassa tänder och klor. Den är stor som en björn men rör sig människolikt på två ben. Det händer att den hemsöker människor byar och stjälar deras mat. Har du otur att stöta på den så gör du bäst i att lägga benen på ryggen, då bjärven är en väldigt vildsint och ont varelse.

Bjärven kan du finna i alla skogar de finns björn och järv och allra vanligast är de i Nordfjalla. Där kan du under mörka kvällar höra följande legend om bjärven.

»Di säger att bjärn å järv fatter tycke för varann om månen står full i juli måneds siste vecka. Å avkomma blir en bjärv. Ett sint å plåget djur, bortstött

från de sine, tror den sig vara en människa å lär sig gå på två ben.«

SPELDATA: BJÄRV

Gard: 20

Hälsa: 40

Egenskaper: Flera anfall, Skrämmande

Turordning: två högsta av tre T6.

Anfall:

❖ Bjärvklor: 60%, skada 5T6

❖ Bjärvkäft: 50%, skada 6T6

Försvar: 0 %

Bjärvpäls: skydd 2T6

Färdigheter: Grund [40%], Ryta skrämmande 70%, Imitera människa 7%, Lukta 80%

ning, låt dem sjunga en julsång, låt dem slå ett slag för Våltalighet om de vill övertala snögubbarna med sina ord. Det finns så klart även möjligheten att de väljer att rollpersonerna attackera snögubbarna. Om det sker kommer snögubbarna att ur sina egna kroppar forma svärd av snö som sen förvandlas till blanka vapen av kristallklar is.

❖ SNÖGUBBAR

Amarylla har själv rullat dessa snögubbar som ser precis ut som de som hon såg byns barn rulla när hon levde. Tre klot av snö ovanpå varandra, armar gjorda av grenar, mun och ögon av russin samt en morot till näsa. På deras huvuden sitter såklart en hög hatt. Amarylla använder dem för att vakta sin stuga.

SPELDATA: SNÖGUBBAR

Gard: 15

Hälsa: 20

Egenskaper: Bunden (till gläntan), Iskall,

Sårbar: Eld

Turordning: 1T6

Anfall:

❖ Isklunga: 60%, skada 4T6

Försvar: [50 %]

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 35%, Kasta snöboll 70%

❖ NY EGENDSKAP FÖR ODJUR: SÅRBAR

Odjuret är sårbart mot någonting och tar dubbel skada från alla attacker som är kopplade till dess sårbarhet. Om till exempel sårbarheten är eld så tar odjuret dubbel skada från vapen med egenskapen brinnande

❖ HALLEN

När rollpersonerna kommer in i stugan så möts de av en doft av pepparkakor, glögg

och saffran. Från hallen ser de fem stycken dörrar, två på var sida och en rakt framför dem. Den framför dem är större än de andra och har ett ansikte målat i glasyr. De hör dov musik som de kan härleda till dörren med ansikten. Om de kommer nära dörren så börjar den tala.

Läs följande:

»Vill ni träda in till den fest så käck?

Då ni behöver en nyckel av knäck Även ett fint paket

Inslaget i papper och snöre ni vet Det är det ni behöver för att få komma in

Har ni inte det så snälla försvinn«

Rollpersonerna kan inte få upp dörren utan en nyckel gjord av knäck och en midvintergåva fint inslagen. De går inte på något sätt att övertala dörren att öppna sig. Försöker de slå upp den, så nysar den ilsket och alla som befinner sig i hallen kastar ut ur huset med en väldigt kraft. De får 1T6 skada direkt på Hälsa, men rustning skyddar som vanligt.

❖ KÖKET

Första dörren till vänster i hallen leder in till ett väldigt stökigt kök. Kastruller, tallrikar och byttor står i högar på varandra på en lång träbänk, slickepottar och träslevar ligger utspritt lite varstans. Vedspisen brinner fortfarande och doftar av bränt socker. Golvet är kladdigt och smutsigt av spillda ingredienser. På ett runt bord ligger en bok med namnet »100 recept för midvinterfesten«.

Om rollpersonerna bläddrar i boken hittar de snabbt ett recept på knäck.

I köket finns även en mindre dörr som leder till ett stort skafferi, fyllt med råva-

ror, rotfrukter, grötris, nötter och kryddor. Här finns mandel, socker och sirap. Där står även tre metallhinkar, en prydd med texten »Mjölks«, en annan med texten »Grädde« och den tredje med texten »Smör«.

☞ **Knäckrecept**
en del grädde
en del socker
en del sirap
en näve mandel
lite smör

1. Koka grädde, socker och sirap, tills kulor du kan forma lätt

2. Blanda i smör och mandel, sen i formen håll, ja lätt som en plätt

❖ VERKSTADEN

Längs väggarna står fyra arbetsbänkar, med verktyg och en pepparkaksgolems liggandes sovande uppe på varje. I mitten av rummet står ett bord med en stor sprits med glasyr.

Från en stor ugn i rummets slut kommer en slående värme, vid den ligger ena delen av en form för att gjuta en nyckel.

Pepparkaksgolemsen ger inga livstecken ifrån sig. De saknar alla någon del, antingen ett ben eller en arm. De saknar även glasyr. De vaknar om rollpersonerna tar gjutformen eller om dem tar någon skada. De kommer då attackera rollpersonerna.

📖 SPELDATA: EJ FÄRDIGA PEPPARKAKSGOLEMS

Gard: 5 Hälsa: 20

Egenskaper:

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ Slag: 60%, skada 4T6

Försvär: 30 %

Språk: -

Färdigheter: Grund 15%, röra sig långsamt och zombie likt 70%

❖ AMARYLLAS SOVRUM

Här finns en vackert bäddad säng, en fåtölj, en bokhylla fylld med böcker om midvinterfirande. Här finns även ett skrivbord, på det ligger ett papper med titel Amaryllas önskelista. På bordet ligger även den andra delen av en gjutform till en nyckel.

☞ **Amaryllas önskelista**
Något som blänker
Något som smakar beskt
Något som rimmar med flärd
Något som kan tända brasan
En riktigt fin midvinter

❖ LEKRUMMET

Rummet är fullt med leksaker, i bokhyllor sitter mängder med dockor, om man undersöker dem lite närmare ser man att deras ansiktsuttryck är fyllda med skräck. De är avbilder av alla barn som Amarylla tagit genom åren.

I rummets ena hörn finns även en arbetsyta med fina presentpapper, snören och vax.

Här finns även en till dörr, från den hörs märkliga ljud, ett gläfsande och dova råmande läten.

Om rollpersonerna öppnar dörren så möts de av ett par stora ögon som likgiltigt tittar på dem. Där inne står en ko och mum-sar på en stor hög med saffransbullar. Rummet innehåller inte så mycket mer.

❖ SKAPA NYCKELN OCH GÖRA EN GÅVA

När rollpersonerna genomskött alla rummen så har de hittat allt de behöver för att göra nyckeln. De har båda delarna till nyckelformen (en från verkstaden, en från sovrummet), och från skafferiet kan de få socker, mandel och sirap. Från kossan kan de få grädde och smör. Genom att mjölka kon och hälla mjölken i hinken med rätt namn förvandlas mjölken till antingen grädde eller smör. Om de kommer på någon annan lösning, som att själva skumma av grädden kärna och smör så går det såklart också bra.

För att göra nyckeln krävs inga slag utan de behöver bara säga att de följer instruktionerna.

För att skapa gåvan så behöver de ta något från sin egen utrustning som stämmer överens med något som finns på Amaryllas önskelista.

Om de kör fast kan du låta Amaryllas tjänare Fulnissen komma till stugan. Fulnissen är en vätte klädd i en vit särk som nu är så skitig att den mer är grå. Han har tjänat Amarylla så länge han kan minnas och manifesteras likt henne vart tionde år. Han har nu varit ute och fiskat lutfisk. Han är rädd och feg och kan enkelt pressas på ledtrådar eller informations som rollpersonerna behöver för att ta sig vidare.

❖ FESTSALEN

När de visar paketet för den talande dörren och sätter i nyckeln, som dörren glatt mum-sar i sig, så öppnas dörren. framför sig har de en lång vackert utsmyckt hall, full av gurlanger och annat pynt. på andra änden av hallen finns en dörr. Midvintervisorerna hörs högre och högre ju längre in de går i hallen och bakom dörren finns Amaryllas stora festsal.

Framför en stor eldstad står ett långbord dukat med en rejäl midvintersupé. Vid bor-

det sitter Amarylla och byns barn, alla barnen är satta i bojor för att inte rymma, de är ledsna och deras ansikten röda av tårar. Längs väggarna står sex stycken pepparkaksgolems med spjut gjorda av polkastänger. I rummets ena hörn står tre vättar klädda i vita särkar och ljuskronor och sjunger på midvintervisor. De slutar abrupt när rollpersonerna öppnar dörren.

Amarylla välkomnar glatt de nya gästerna. Då hennes nuvarande sällskap är allt förfärligt.

Hon tänker inte släppa barnen gå, hur förskräckligt sällskap de än må vara. Men hon kan tänka sig att låta barnen gå om rollpersonerna tar deras plats som hennes gäster.

SLUTALTERNATIV 1: JULFIRANDE

Om rollpersonerna beslutar sig från att inte attackera Amarylla utan istället vara med på hennes midvinterfirande så låter hon barnen lämna stugan och sen bjuder hon rollpersonerna på en redig festkväll. Men hon förväntar sig såklart engagemang från deras sida. Hon vill höra midvintervisor, lekar lekar, spela spel, höra gåtor historier. Hon vill såklart även få en gåva med tillhörande rim.

Detta är ett bra läge att låta spelarna spela ut sina karkatärer, låt dem sjunga och rima efter bästa förmåga. men kom ihåg att de är inget krav på att de varken ska vara fint eller bra. Det är tanken som räknas som Amarylla gärna upplyser dem om.

När firandet till sist är över så tackar Amarylla glatt rollpersonerna och säger att nu kan hon nog äntligen få ro. Detta julfirande var mer än hon någonsin kunnat önska. bara att ha vänner, om så bara för en kväll, var den finaste gåva hon kunnat tänka sig. Hon leder rollpersonerna ut ur stugan.

Läs följande:

☞ »Efter ett midvinterfirande så glatt

Säger Amarylla återigen tack

Hon ger er varsin kram

säger att det är dags att ge sig av

Sakta hon och hennes stuga tynar bort

Det firande hon alltid önskat har hon nu äntligen fått.«

Rollpersonerna ser hur en lycklig Amarylla tillsammans med sin stuga tynar bort. hon kommer aldrig mer att kidnappa barn, hennes själ har fått ro.

Rollpersonerna kan sen bege sig tillbaka till byn. Barnen har berättat om deras hjälteinsats och byborna trodde inte de skulle komma tillbaka så nu hyllas de som hjältar.

De får sin belöning och Beata säger att de alltid kommer finnas husrum och mat till dem i Kerstgård.

Läs följande:

☛ Ni prisas som hjältar för det ni gjort

Alla byborna är eniga, det var verkligen stort

De hyllar era namn och tackar er ödmjukt

Det var allt för den här gången, nu är sagan slut.

SLUTALTERNATIV 2: STRID

Om rollpersonerna väljer att ta till vapen mot Amarylla så kommer hon och hennes undersåtar att attackera rollpersonerna. Hennes golems och de tre vättarna kommer rusa mot rollpersonerna medan hon själv försöker hålla sig på avstånd och använda sina magiska krafter. De kommer dock inte att attackera barnen.

❖ AMARYLLA

Amarylla är klädd i samma kläder som natten hon dog, en fin vit rock med fina mönster av silvertråd samt en krage av päls. Den är dock smutsig av intorkat blod och hon har ett långt sår över sin hals.

📖 SPELDATA: AMARYLLA

Gard: 30 Hälsa: 35

Egenskaper:

Turordning: två högsta av 3T6

Anfall:

❖ Frostgrepp: 70%, skada 5T6, Livsstöld

❖ Magisk snöboll: 65%, skada 5T6

❖ Kolakräk: 65%, Yttäckande, Snärjande

❖ Försvar: 50%

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 35 %

Speldata: Pepparkaksgolems

Gard: 15 Hälsa: 25

Egenskaper:

Turordning: 2T6

Anfall:

Polkaspjut: 50%, skada 5T6

Försvar: 45 %

Språk: –

Färdigheter: Grund 25 %

För vättarnas speldata, se grundboken sidan 80.

❖ PEPPARKAKSHUSET RESER SIG

Om rollpersonerna lyckas dräpa Amarylla och hennes undersåtar kommer hela huset börja skaka för att sen börja rasa samman.

Barnens bojar släpper och de kan alla ta sig ut.

Rollpersonerna behöver lyckas med ett slag mot *Manöver* för att inte träffas av raset. Om de misslyckas tar de 1T6 skada direkt på *Hälsa*, men rustning skyddar som vanligt. Misslyckas de exceptionellt tar de 3T6 skada istället.

När de tagit sig ut rasar huset samman. Rollpersonerna kan pusta ut men bara för en kort sekund.

Läs följande:

☛ »Ni står och firar er seger och pustar ut

det verkar som att sagan är slut men nej: Amaryllas ekande stämma ni höra

–Jag ska hela Kertgård förstöra!«

Rollpersonerna ser hur Amaryllas stuga börjar vibrera, och dess delar sätter ihop sig till en jättelik pepparkaksgolem som börjar gå med långa kliv i riktning mot Kerstgård.

Rollpersonerna måste på något sätt stoppa det väldiga odjuret innan den kommer fram till byn. Pepparkaksjätten har odjurs-egenskapen Stor och måste på något sätt låsas fast innan de har en chans att skada det. Så länge jätten inte är fastlåst kan rollpersonerna inte slå anfallsslag mot den.

För att låsa fast monstret använder man en motsatt utmaning, med till exempel *Manövrer* för att lura in jätten i snårskog, *Gömma sig* för att komma i ett bra läge eller för att förvirra den, *Spana* för att hitta en plats att överfalla jätten, *Stigvana* för att snabbt rigga en fälla, *Uthållighet* för att orka springa, *Styrkeprov* för att vräka något tungt över odjuret, et cetera.

Slagen bör spridas ut över alla närvarande rollpersoner så jämt som möjligt. Hur länge odjuret läses fast beror på hur bra utmaningen går.

❖ Undermålig kvalitet: målet är inte fastlåst alls.

❖ Låg kvalitet: målet är fastlåst i en runda.

❖ Begränsad kvalitet: målet är fastlåst i två rundor.

❖ God kvalitet: målet är fastlåst i fyra rundor.

❖ Överlägsen kvalitet: målet är fastlåst i åtta rundor

Om rollpersonerna fick girlangen av Goanissen kan de använda den för att automatisk vinna ett valfritt slag i utmaningen. Om de fick handskarna kan de såklart använda dessa för att kasta magiska snöbollar på

pepparkaksjätten och skada den trots att den inte är fastlåst.

Rollpersonerna har sexton rundor på sig. Stoppas inte pepparkaksjätten innan dess så kommer den att komma fram till Kerstgård och börja slå sönder byns hus, den kommer då inte räkta några attackera mot rollpersonerna utan istället förstöra en byggnad varannan runda.

📖 SPELDATA: PEPPARKAKSJÄTTEN

Gard: 20 Hälsa: 70

Egenskaper: Stor

Turordning: 1T6

Anfall:

❖ Krossande slag: 70%, skada 5T6

Försvar: 45 %

Pepparkakskropp: skydd 2T6

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 25 % Krossa byggnad 90%

Om rollpersonerna lyckas nedgöra jätten kommer invånarna i Kerstgård fira dem som hjältar. Entusiasmen minskar såklart om byn blivit sönderslagen, men de får sin belöning och barnen har återvänt till sina föräldrar trygga famnar. Amarylla kommer aldrig mer att kidnappa barn.

Läs följande:

☛ Alla byborna är eniga, det var verkligen stort

Ni prisas som hjältar för den insats ni gjort

De hyllar era namn och tackar er ödmjukt

Det var allt för den här gången, nu är sagan slut.