

## Sagan om Timglaset

ett Ars Magica-äventyr till SnöKon -96 av Jan Barrish och Marcus Berg

Fader Metzner tar emot timglaset av Heinz, glasblåsaren. Det är vackert, träet är finaste ädelträ, mörkt till färgen och upplyst av fina ringar över dess välpolerade yta. Glaset, blåst och format av Frankens bästa yrkesman, skiner med den lyster som bara det mest kärleksfullt tillverkade glas kan ha. För det är inte vilket timglas som helst; stort som en redig bonde och värt mer än samme bondes liv. Heinz lyfter försiktigt ned det från den lilla vagnen, hans panna pärlas av svett. Prästen mumlar något och glasblåsaren lämnar sakristian, han flämtar svagt när han går ut på grusgången men är nöjd med sitt värv. Ty den som hjälper en helig, hjälper sig själv. Hans andra arbetsuppgifter hade måst vänta; Gud väntar inte. Fader Metzner tar fram en liten bunt papper, fyllda med prästens krympta, prydliga handskrift. Säcken tas också fram, säcken som beställts från fjärran land för de pengar han sparat, den är tung men skall snart tömmas. Han jämför det mäktiga timglaset med anteckningarna, måtten stämmer exakt, Heinz kan verkligen sitt hantverk. Med en liten skopa av eksträ börjar han; två dagar och två nätter skall han sitta. När glaset är fyllt, skall han be. När tiden är kommen, den han beräknat så exakt, skall han ta bort den lilla kork som stoppar flödet nedåt mellan timglasets två behållare. Men ännu är det några dagar kvar.

Välkommen till Ars Magica-berättelsen Sagan om timglaset, SnöKon -96. Det är några saker författarna skulle vilja klargöra innan sagan kan börja.

### Ars Magica

För att vara ett fantasy-spel är Ars Magica väldigt speciellt. Om du inte spelat förut, läs introduktionen med ordlista (se Appendixen). Även erfarna spelare bör ögna igenom den, då kanske meningarna om hur Ars Magica skall spelas går isär.

### Ars Magica är inte Warhammer

Att förlägga en fantasy-kampanj i Tyskland medför direkta konsekvenser för vana Warhammer-spelare; när man träffar någon vid namn Heinz ser man sig omkring efter fulla kuskar, mystiska Tzeentch-organisationer eller kanske väntar man sig evigt spöregn. Detta får inte inträffa. Håll ställningarna, läs äventyret noga och insup den speciella Ars Magica-atmosfären. Detta är det mytiska Europa; sydöst ligger inte Nuln utan München, och stämningen skall inte alltid vara djävlig och vidrig utan sagolik och spännande. Men detta ordnar sig säkert - spela ut den medeltida paradigmen ordentligt.

### Äventyrets idé

Många konventsäventyr är väldigt ovanliga för spelet ifråga; man finner allt från investigerande cowboys till dungeon-bashande senatorer. Det här är tvärtom tänkt att vara ett typiskt Ars-Magica-äventyr. Vi har antagit att spelarna aldrig spelat Ars Magica förut (vilket är ganska troligt); konventsäventyr kan när de är som bäst locka spelarna att pröva på spelet, och många fler borde pröva detta mysiga men något åsidosatta spel.

### Karaktärerna

De karaktärsbeskrivningar som berättas av en annan person skall läsas av alla spelare. De mer speltekniska och "hemliga" delarna skall endast läsas av spelaren som spelar just den karaktären. Mycket lämnas fritt åt spelaren; det är meningen att man skall kunna tolka återgivningen av karaktären lite hur man vill.

## Tema

Alla Ars Magica-äventyr har ett tema; ett ord eller ett begrepp som skall genomsyra äventyret och göra det till en helhet istället för löst ihopsydda händelser. Det här äventyret är ju ganska kort och ställs knappast inför det problemet, men för att illustrera har vi valt ett tema: Ta dagen som den kommer. Byborna i den undergångsdrabbade byn Kitzingen grips inte av panik trots att världen skall gå under. Det är ju tråkigt att man inte kommer att få uppleva några fler varma sommark dagar, men när världen går under så slipper man ju skotta. Och prästen säger att himlen inte är en så dålig plats ändå.

## Franken

Böljande gröna kullar, prydda med underbara vinodlingar utan slut, majestätiska floder som forsar genom sagolika valv av böjda, uråldriga träd. Franken! Blå himmel, solen skiner varmt, några luddiga moln hänger förstrött på himlavalvet, korsar kanske solens strålar en liten stund men ger snart vika. Den naturliga skönheten bryts endast av små inhägnader inklämda mellan tätvuxna lövskogar, fyllda av råmande, tjocka mjölkkor och bråkande getter, eller mycket sällan en liten stad.

Frankerna själva anses av alla andra folk vara de minst gästvänliga man kan stöta på, men å andra sidan så anser frankerna detsamma om alla andra folk. När man väl lärt känna en franker och vant sig vid hans fränkiska rullande r, är det inte omöjligt att han bjuder en på både öl och blodkorv.

Och just det; Otto III är konung av Tyskland, och Sylvester II är påve i Rom, men vem bryr sig? Franken är ändå Franken, vad någon ny hertig av Bayern än säger, och vinet jäser lika bra även om kungen skulle vara fransman.

Det fränkiska vinet är obestridd konung bland vita viner, här uppe i Europa växer inte druvor som passar för rött. Beroende på när druvorna plockas, och hur de pressas, dras sju klasser upp, varav de senast plockade och finaste är Spätlese och Auslese. De här vinerna är mycket söta och provdricks av vinbonden innan han säljer de flaskor han inte behöver till matbordet vidare. Till vardags dricks mest kabinetvvin, inte så sent plockat och mer alldagligt till smaken - men ändå godare än de usla franska vitvinerna, åtminstone för fränkiska gommar.

Öl dricks inte så ofta; munkar brygger det här och där, men sådant är mest för bayrarna. Det som finns är mest Hefe- eller Weizenbier, något sött och tjockt öl med jästfällning som grumlar ölets klara färg. I klostret mot Ochsenfurt brygger de öl ibland, och Kitzingenborna kallar det för Kitzinger och Ochsenfurtborna kallar det Ochsenfurt Echter, men minsann smakar inte Kitzinger lite bättre ändå.

Korv äts när det finns; frankerna har nog lärt av sina bröder och systrar i Thüringerwald. Den fränkiska bratwurst, vit med svarta prickar före den steks, är en delikatess som den vanlige torparen får vänta länge på tills någon slaktare är givmild nog att ge till de mindre bemedlade. Den äts med vanliga tuggor, inte genom att tugga av en skinnända och suga i sig innanmätet som omänskliga Münchnare gör med sina små weißwurst. Blodkorv kan man gärna äta, den blir lite billigare eftersom slaktaren tar vad han har, slänger ned det i blod och stoppar med grövre tarmar. Andra specialiteter är knödel, potatispaltar, och apfelstrudel, äppelkaka, men det var ju inte bara mat och dryck den här berättelsen skulle handla om.

## Kitzingen

Den lilla staden ligger i en liten dal; mjukt sluttande kullar bildar en ring mot yttervärlden. Från en av dessa kullar kan en vandrare se staden när hon kommer, några skogsdungar omger den; träden står så tätt att de ser ut som om man skulle kunna gå på dem som en mjuk, grön matta. Den klara lilla ån Riesel som porlar sin väg genom staden måste vara Kitzingens ådra av liv, den kanske ger invånarna vatten till matlagning eller driver någon liten kvarn. När vandraren kommer närmare kanske hon märker den stenkyrka som Kitzingen rest för att prisar Gud, eller det vaktorn i mitten av staden som de byggt för att se om det kommer några som inte prisar Gud så värst högt. Hon skulle nog lägga märke till att tornet är något böjt där uppe, det ser nästan ut som om tornet hade... druckit? Om det är sent på eftermiddagen skulle hon stå inför en av Frankens solnedgångar i eldrött och guldglans, en av de vackraste i Europa, tycker i alla fall frankerna.

## Bybor

Fader Metzner, präst

Liten, tanig och flintskallig. Har varit präst i Kitzingen sedan urminnes tider, i alla fall så länge invånarna kan minnas. En ömsesidig förståelse har utvecklats mellan fader Metzner och folket i byn; trots hans barska sätt och långa predikningar bryr han sig om byborna och vill deras väl, så länge deras väl inte kommer i konflikt med Vår Herres.

Åldrad röst men med stundtals påtaglig styrka, tar sig ibland åt ryggen:

Som präst måste man vara om sig och kring sig. Tag väl hand om min flock, det gör jag minsann. Det finns nog ingen som gör det bättre än jag; vad gör alla andra nu när världen går under? De flyr, det är vad de gör. Inget har jag hört från biskopen, han lutar sig väl tillbaka på dunbolster och väntar på den sista timmen med sjuårigt senplockat i glaset. Pax Dei! Om jag kan rädda Kitzingen, eller köpa oss tid, har jag gjort allt jag behöver här i livet. Och om jag kan ta de mina till himmelen vid undergången, om Gud Fader är med mig, vilket han måste vara, så blir jag upphöjd till helgon för mina bedrifters skull. Helige Metzner, inte tokigt. Men personlig vinning är inte vad vår fader önskar, ödmjukhet är av vikt. Handling krävs! Slut på dagdrömmet, här skall räddas själar.

Heinz Blaser, glasblåsare

Lång, kraftig, ordentlig mustasch, kortklippt hår i pannan men något längre i nacken. Heinz bär alltid overall, även på värdshuset.

Grov röst med viss dialekt, rullande "r", snyggar ofta till håret med händerna:

He var ju synd med astrologerna borta på kullen å deras glastuber, men Fadern måst' ju faktiskt gå före. Jag får jobba hårdare någon annan da' - nä just det, he går ju int'; världen ska ju gå under i kväll. Då får det bli nästveckan.

Dieter Metzner, prästens son

Kort som sin far men beydligt rundare. Dieter gillar korv något alldeles makalöst; när det varit slakt är det ofta inte den minsta lilla wurst kvar om Dieter kommer i närheten av slakteriet. En och annan öl går det också ned, men inte alltför många för då blir far barsk. Dieter har trots sin mogna ålder av 18 år ännu inte hittat någon sysselsättning, hans far har gett upp försöken att lära Dieter latin för ett eventuellt präststudium vid furstbiskopens skola i Würzburg och har därefter helt ägnat sig åt timglaset, som hans son inte alls gillar.

Lite pipig, nasal röst, rullandes tummarna:

Det är ju tråkigt att far inte har tid att prata med mig mer. Ja jag vet att far, jag menar fader Metzner, inte har tid med mig men jag skulle faktiskt behöva några pfennig till en korv och han sitter bara i sakristian med sina dumma papper och siffror. Jag förstår inte ens vad han håller på med, men det verkar hemskt att världen skall gå under tycker jag. Jag hörde vad Kurt sade igår om himlen, jag tänker då minsann sitta inne på värdshuset när det händer. Just det, värdshuset, jag har ju inte ätit någon middag. Bäst att gå.

Kurt Schädel, före detta torpare

Mycket mager och utmärslad. Tunn mustasch och fåror i ansiktet. Torpar-Kurt har gett upp sitt torp en bit söderut och insett att den yttersta dagen är kommen; inget återstår att göra. Kurt har alltid varit lågmäld och har nära till depression, livet som fattig är inte lätt. Kurts far läste ibland för Kurt och hans syster så han har en viss bildning att framhäva sin ståndpunkt med.

Darrande röst, på gränsen till kollaps;

Det är ingen idé. Om världen går under imorgon, varför oroa sig? Om världen går under imorgon, varför ens göra något? När inget mer kommer att finnas, finns ingen mer mening med något, och inget kan rubba Gud Faderns vilja. Motstånd är lönlöst men medryckande är likaså lönlöst. Självmord är lika tokigt som glädje i en sådan här situation.

Utrustning: En stor bit himmel (se Situationen i byn nedan).

Karin Schädel, före detta torpare

Glatt, runt ansikte med en riktig potatisnäsa, ganska tunn men kraftfull kropp. Karin har inte alls tagit illa vid sig av det förestående, utan ser på världen med samma lugn, tillförlit och glädje som hon alltid gjort. Hon förstår sig inte på sin bror Kurt som sörjer, utan ser det hela som ett gyllene tillfälle att pröva det saker hon aldrig fick gjort. Därför har Karin sålt iväg såväl hennes som sin brors ägodelar till Elias Lånestuga. Nu när värdshusvärderna säljer ut sitt lager av öl, varför inte pröva?

Glad, aktiv röst, levereras med ett brett leende:

Nämen hej! Jag har tänkt gå och ta en öl eller tre, skall du med? Jag såg att Kurt sitter där vid husknuten, kan du förstå det? Jasså. Jamen, ser du inte möjligheterna, det är nu som det är meningen att vi skall ha allt det roliga vi aldrig haft! Hej du Jochen värdshusvärd. Två öl och en ordentlig korv, nej säg tre öl förresten!

Elias Finkelstein, utlånare

Äldre judisk herre, runt 40 år. Normallång men verkar längre på grund av sin stora, svarta hatt. Stor näsa, skägg och svarta hårlockar som ramar in ansiktet. Faktum är att hans näsa är enorm.

Gemytligt rosslande:

Folket i byn kallar mig ockraren, men jag är en hederlig karl. Jag har aldrig lurat någon på mer pengar än de kunnat undvara. Karin ville bli av med torpet, och vem annars skulle ha köpt det nu när alla tror att världen skall gå under? Jag verkar vara den ende som vet hur saker och ting egentligen ligger till. Världen kan ju inte gå under innan Messias har kommit, så de har nog ganska fel allihop. Den där romaren Jesus fick det verkligen att gå runt i huvudet på folk.

Hermann Horst, snickare

Hermann är bror till muraren på covenanten Sternheim, pratar även likadant som den förre. Han har varit med och byggt vaktornet och fick i sig en del alfervin. Under byggnationen noterade Hermann att han fick ovanligt mycket hår under fötterna och på ryggen. Han lade inte särskilt stor vikt vid det och börjar inte berätta om det om inte truppen förhör honom om byggandet av vaktornet. Den andre byggjobbargubben fick inte bara röda hund utan också blåa hund och gröna hund, ja målaren tyckte han såg ut som en färgpalett. Målaren själv började dofta som en rosenträdgård så flickorna blev alldeles till sig. Hermann tror att det kanske berodde på den nya spanska blåfärgen som målaren köpt.

### **Situationen i byn**

De flesta har slutat arbeta, och väntar på det som komma skall. Det första järtecknet var att vaktornet med kyrkklockan, eller rätt och slätt tornet som byborna kallar det, började luta. Det är alldeles nybyggt och redan ser det ut som om det håller på att falla, åtminstone taket. Och ett Guds hus! Det måste ju om något vara ett tecken på att världen är på väg mot sin undergång. Andra indicier som gör att fader Metzners hypotes om denna dag verkar riktig kom snart därefter. Alla vet att innan världen går under, slutar bäcken att porla. Och det dröjde knappt två dagar efter det att tornet började luta tills bäcken slutade porla. Den rinner helt enkelt inte så fort nu, kvarnen går trögt och det kluckande, svagt forsande ljud som brukade ackompanjera vattnets väg genom byn är helt enkelt inte där. Det har gjorts att få vågar gå nära ån, låt vara över den, så det har blivit lite av ett Nord-Kitzingen och ett Syd-Kitzingen på de senaste dagarna. En annan obehaglig följd av åns mystiska uppförande är att ingen vågar ta vatten från den. Vattenbristen avhjälpes mest med vin, vilket har fått många drängar att somna på arbetet. Det tredje och sista järtecknet var när Kurt hittade en bit av något blåsvart och hårt, ungefär en tum tjockt och stort som två dasslock, men det vägde inte mer än en dunkudde. Den allmänna åsikten är att det är en bit av himlen som fallit ned och att resten kommer när som helst. Olika idéer om vad som kommer att hända när den faller har gjort sig hörda, men Torpar-Kurts fasta övertygelse om att allt kommer att krossas, varefter det suges ned i ett brinnande inferno, har mötts med nickanden av byborna, en påpekade till och med att han redan sett en liten spricka i potatislandet igår. Kurt har tidigare språkat med en ambulerande vetenskapsman från den Liberkünska akademien i Bern; denne berättade att himlen egentligen består av gigantiska roterande porslinsfärer med hål i - de innesluter världen och utanför brinner den eviga elden, som lyser igenom i stjärnor och sol. Och alla har sett att en ny stjärna tänts i Orions bälte.

### **Truppens involvering**

Spelarkaraktärernas covenant Sternheim har tre viktiga intressen i Kitzingen förutom personliga sådana:

- Ombesörja covenantens vinförsörjning genom vinodlaren Traubrebe.
- Undersöka varför månadens leverans av glasrör och glastuber inte kommit.
- Se efter vad prästen som brukar komma till folket i covenanten har för sig.

Truppen anländer alltså den kyliga eftermiddagen 31:a december år 999. Den sista december kallas Silvester i Tyskland, använd den beteckningen och nämn inte året exakt för spelarna så att de inte listar ut vad som håller på att hända på en gång. Livet i covenanten är redan så avskilt från verkligheten att ingen bryr sig om exakt kalenderföring; bara den Magus som är astrolog vet vilken dag det är och han har inte sett några speciella implikationer därav, han är heller inte med på denna lilla expedition.

## 1. Inledning

Att läsas för spelarna:

Trubaduren sätter sig tillrätta och stämmer sitt instrument. Lutan klingar vackert när han slår an dess strängar; elden sprakar och värdshusvärden fyller hans trästop med skummande, tjock öl. Han läppjar på ölet och torkar skummet från sin frodiga mustasch. Alla flyttar sig närmare honom, ty de vet att en stor saga stundar. Han tar ett djupt andetag och börjar:

"Det var en gång för länge, länge sedan, nere bland Frankens böljande kullar. Tänk om människan fick skåda det som endast är för fåglar att se, skogar; friska, starka, grönskande utan ände, ligger över den bördiga marken likt ett täcke, sytt med täta stygn. Guldkimrande åkrar, vajande med de grova grödor som bara Frankens fruktbara jord kan frambringa. Floderna, majestätiskt dånande, forsande fram genom gedigen berggrund, som stått i årtusenden, Alpernas söner. Bäckarna, stillsamt porlande mellan vass och sten, till brädden fylld med de läckraste fiskar, värdiga en konung. Och vin. De sötaste druvor, nog komma de från Franken. I tusental står rankorna, rad på rad, som drillade knektar. På sommaren står de där, böjda inför Gud i himmelen, och druvklasarnas tyngd. Men nu var det vinter.

Niohundralets andra hälft hade snart gått till sin ände. En oxkärra kom upp på krönet mellan två bokträd, och stannade med det gnisslande ljudet av trä mot trä. Fyra var de, och ett fat med öl. Längst bak satt en vacker trollkvinna, Lärka, som tycktes språka med en sparv i hennes hand. Bredvid henne satt den storvuxne Ernst Jösting; han hade vedyxan med sig. Magikern Minorius, lång, rödklädd och välansat skägg, satt på kuskbocken, bredvid munken, Broder Karl. Brodern drog sakta huvan från sin rakade hjässa, och pekade nedåt dalen. - Se där, Kitzingen. Han smackade, ryckte i tömmarna och kärnan började sakta rulla ned mot den lilla byn. På vägen ned såg de hur vinodlarens stuga stod längst upp på en kulle, hur den lilla kvarnen sakta arbetade, hur vaktornets tak verkade ha blivit märkligt böjt och framför allt hur folket hade samlats på det lilla torget, kring ett manshögt timglas som nu stod i dess mitt.

## 2. På torget

Byborna har samlats, finklädde för att titta på när Fader Metzner drar ur korken ur timglasets mitt. Varena en är där. När prästen drar ur korken, efter att ha mässat lite på latin, stannar några för att tårögda titta när sandkornen börjar sippra ned. Då truppen kommer in på torget har folket börjat skingras; bara fadern och några få bybor är kvar. Ett par står på andra sidan ån och tittar, de vågar inte gå över eftersom de är rädda för floden sedan den slutat porla. Om truppen stoppar någon bybo som är på väg bort, så vänder de bara bort ansiktet och går molokna iväg. Prästen står kvar vid timglasets, och blickar mot truppen. När de går fram till honom, gör han korstecknet med två fingrar i luften, och säger ödesmättat: - Pax Vobiscum. Om de frågar honom vad som hänt, pekar han bara på ån och på vaktornet, och säger: - Ser ni inte. Jordelivet är över nu. Det är dags att göra bättring.

Han kan berätta om Kurts fynd och den nya stjärnan, men sedan säger han korthugget att han har alltför många biktningar att höra, alltför många själar att rädda innan världen går under. Han går med raska steg till den lilla stenkyrkan. Truppen står kvar ensam på torget, bredvid det stora timglasets. Sanden sipprar obönhörligen ned och har bildat en liten hög på golvet av polerat trä. De två Magi i gruppen känner hur timglasets utstrålar välsignad kraft, och alla känner hur tiden går mot sitt slut med varje sandkorn. Precis som prästen sade.

Om de av någon anledning beslutar sig för att genast åka upp till vinhandlaren, se kapitel 8. Annars kan de undersöka vad som pågår i byn.

### 3. I byn

Kitzingen består av en handfull äldre och gedigna trähus, vackert ornamenterade och med snidade figurer i nästintill varje hörn. De dekorerade träbalustraderna och korsvirket i muntra färger ger ett välbärgade intryck.

Runt det lilla torget står flera stenhus, välbyggda och oomkullrunneliga med delikata räckverk som sträcker sig husen runt. Alla de närmaste gatorna är omsorgsfullt kullerstensbelagda och jämna. En dekorativ nysnö har lagt sig till rätta över Kitzingens hustak och gator.

Två av de finaste husen vid torget tillhör stadens viktiga personer, borgmästaren och fjärdingsman (polismannen). De är nu tomma. Om truppen frågar någon bybo var borgmästaren eller fjärdingsman har tagit vägen, så får de förklaringen att fjärdingsman har åkt hem till mor sin i Bamberg för att invänta världens ände, medan borgmästare Braunäuge har åkt ända till Rom. Innan han åkte i all hast, nämnde han något om att bara påven kunde förlåta hans synder.

Var truppen än går, så kommer de att gå förbi barberarens hus. På hans trevliga dörr av bokträ sitter en skylt, noggrannt textad: "STÄNGT PÅ GRUND AV VÄRLDENS UNDERGÅNG". Beskriv för spelarna hur märkligt det känns för dem att läsa de orden; på covenanten är det inte så noga med tiden runtomkring och ingen av karaktärerna har väl tänkt på att det idag är den sista dagen av detta millennium. En dag som många boklärdade präster kallar apokalyps och undergång. Det är på inget vis så att alla boklärdade, präster, munkar och nunnor tror att världen skall gå under just idag; på broder Karls kloster har saken aldrig ens diskuterats. Fader Metzner råkar däremot vara en övernitisk domedagsförespråkare sedan gammalt.

Slumpmässiga möten

Slå en tärning (i Ars Magica är "en tärning" en T10) för spännande möten när truppen börjar strosa omkring i byn.

Tabell 1: Slumpmöten i byn

1	Heinz Blaser, glasblåsare
2	Dieter Metzner, prästens son
3	Kurt Schädel, före detta torpare
4	Karin Schädel, före detta torpare
5	Elias Finkelstein, utlånare
6	Hermann Horst, snickare
7-10	Röd drake

### 4. Vårdshuset

Vårdshuset Det smorda kråset är ett gemytligt ställe dit byborna går efter en hård dags arbete för att ta sig ett stort stopp öl eller ett glas vin och kanske en korv. Där inne pryder många jakttroféer väggarna. Hjort, björn, varg och en uppstoppad kungsörn som poserar stolt men död ovanför den varmt sprakande eldstaden. När truppen kommer in är stämningen avslappnad och trevlig. Karin Schädel sitter vid bardisken och dricker slånbärsvin gladlynt, något mer uppspelt än övriga bybor på vårdshuset. Karin ropar genast till truppen: - Å, broder Karl, skall vi äntligen få nytt öl? Det gamla är slut sedan länge! Och det var tur att du kom idag för imorgon hade det blivit lite svårt.

Karin frågar vilka broder Karls vänner är och hon känner hur det pirrar till i magen när hon ser den stilige Ernst Jösting. Om ändå världen skall gå under imorgon, torde man väl kunna unna sig en drömkarl idag.

När broder Karl rullar in den enorma öltunnan hörs glada rop runtom i värdshuset. Värdshusvärden Jochen går fram och skakar hand med broder Karl, varefter han godmodigt säger: - Och nu till formaliteterna.

Formaliteterna: När en representant för ett bryggeri kommer med nybryggt öl, måste ölets kvalitet enligt en gammal tradition testas av ölbryggaren själv. Utprovningen består inte i att dricka ölet, nej. Istället hålls rikligt med öl ut på en liten träbänk. Bryggmästaren måste nu sätta sig i ölet en stund. När han sedan reser sig måste bänken följa med upp, annars är det ett dåligt och blaskigt öl. Detta känner alla spelare till. Fjärdingsman delar ut tämligen hårda straff till den som brygger dåligt öl, men det goda, söta, tjocka ölet från broder Karls kloster har aldrig svikit.

Värdshusvärden ser myndigt på när två rediga karlar tar tag i den enorma tunnan och håller ut en anseelig mängd öl på bänken som burits fram. När broder Karl sätter sig flyttar folk sig närmare och väntar spánt på att få ta sig en skummande seidel. Men döm till broderns förvåning när han reser sig upp och det faktiskt misslyckas. Alla blir förstummade och ingen vet vad de skall ta sig till; något liknande har aldrig hänt. -Ännu ett tecken, viskar någon. - Hämta fjärdingsman, ropar en andre handlingskraftig bybo. -Men fjärdingsman är ju i Bamberg, svarar en tredje. Karin utbrister: - Betyder det här att vi inte får dricka det?

I den allmänna förvirringen stiger en gammal man fram. Han säger med åldrig, knarrande röst: - Hemma i Pilsen är det alltid trettiofyra rapp med hård käpp för bluffbryggare. Någon skriker: - Ja! Någon annan springer för att hämta käppen. Folk börjar gå fram för att ta tag i broder Karl. Om Ernst Jösting ställer sig ivägen backer de flesta och låter brodern vara. Efter ett tag lugnar alla ned sig och börjar diskutera lite lugnare vad som måste göras. Man kommer fram till att om brodern för spö så får byborna inget öl. För även om ölet inte klarade provet så ser det ju för bra ut för att hållas ut på torget, vilket är den lagstadgade proceduren för dåligt öl. Men som sagt, fjärdingsman är ju inte i byn, och jorden skall ju ändå gå under, så man beslutar enhälligt att köpa ölet ändå.

Inget annat försiggår på värdshuset under denna sista dag, om du inte vill ha en brutal bonushändelse (se kapitel 5 här nedanför). Truppen kan fråga sig för och därigenom få tag på de bybor som de vill ha tag på.

## **5. Bonushändelse på värdshuset**

Om det finns gott om tid, kan du lägga in följande händelse på värdshuset: Kitzingens kraftkarl, smeden Hans Stark, kommer in. Den store karlen böjer ut en hästsko för att visa sin kraft, och utmanar sedan den starkaste på värdshuset till en brottningsmatch. Ernst Jösting borde se sin chans och brottas med smeden. Det kan bli en ordentlig match. Alla människor på världshuset blir väldigt glada; både öl och underhållning! Hur matchen går kan du antingen mest spela ut på känn eller köra gammalt gott tärningsrullande (Brottningsregler finns på s. 149 i *Ars Magica 3rd Ed*), smedens grundegenskaper har du här.



Smeden Hans Stark (viktiga egenskaper)

Styrka	+4 (grovt byggd)
Snabbhet	+1 (effektiv)
Smidighet	+2 (stadig på handen)
Tålighet	+2 (kämpe)

Färdigheter: Slagsmål 3, Undvika 2

I slagsmål: Slå först +4, Attack +2, , Försvar +3, Skada +7, Abs +3.

## 6. Vaktornet

Om truppen är företagsam går de till vaktornet. Det är övergivet men öppet. Fyra våningar högt är det, och på den översta våningen hänger en kyrkklocka. Taket lutar ganska ordentligt; när man står längst upp ser man att den tunga järnklockan hänger stumt mot den lägre väggen och kan inte ringa.

När truppen kommer längst upp, berätta att det stadiga skandinaviska träet fått en svagt vinröd färg. Om de undersöker själva träet närmare, märker de att det luktar rött också. Om spelarna undrar hur rött luktar, förklara tålmodigt att det luktar som någonstans mellan mörkrött och ljusrött, motsatsen till blått.

Om de försöker tala med tornet, så svarar det bara "raj raj" på svenska (det är skandinaviskt trä). Ernst Jösting, som kämpat i Danmark, kan översätta för de andra. Det går inte att få något vettigt ur tornet, det klagar bara lite sluddrigt att det söker sina rötter.

## 7. Kvarnen, ån eller så

Ån Riesel har ju slutat porla. Om truppen undersöker vattnet, finner de att det är tjockare än vanligt vatten, och ganska trögflytande. Kvarnhjulet rör sig knappt mer. Vattnet smakar och luktar precis som vanligt vatten. Truppen kan stöta på en bybo (se Tabell 1, kapitel 3) som hastigt väser: - Gå bort därifrån! Folket i Kitzingen har blivit rädda för ån nu när den slutat porla, det är ett av de tecken som visar på världens stundande undergång. Det har lett till vattenbrist i staden, ingen vågar som förut hämta en hink vatten ur ån. Bristen på vatten åtgärdas mestadels med vin, som det finns gott om, vilket är anledningen att arbetarna som byggde vaktornet drack mycket vin istället för vatten.

## 8. På väg till vinodlaren

Om truppen alltför tidigt beslutar sig för att åka upp till vinodlaren, t.ex. innan de åkt ned till byn i början, påpeka hur oländig terräng det är, hur kalla de är och hur lockande byn ter sig där nere. Vägen leder dessutom genom byn; det finns ingen väg direkt från där truppen står i inledningen till vinodlaren. När spelarna, vid lämpligt tillfälle efter besöket i byn, beslutar för att bege sig dit upp (Minorius vill gärna dit), påpeka att de måste ha kärran med om de skall köpa vin. När de sätter sig i oxkärran, läs följande:

Trubaduren lägger för ett kort ögonblick ifrån sig lutan och bryter en bit av det vitlöksdoftande brödet som ställts åt honom där han sitter. Hans åhörarskara sitter fyllda av förväntan, förundrade vad som hände de fyra som begav sig upp till vinodlarnas stuga. Äntligen lyfter han lutan tillbaka i knät, tar en stadig klunk ur ölstopet. Skummet färgar hans rejäla mustasch gräddvit. Han lyssnar av och stämmer sin luta, slår an ett ackord och börjar.

"Och så hände det sig att de fyra i sagan begav sig, på denna världens sista dag, till vinodlaren på kullen. Kärran var kvick, ty tjälen var i marken. Stora snöflingor började sakta dala ned över de vilande vinrankorna, kala slumrande. Långt nedanför syntes glaset, timglaset där sanden stadigt rann. För tiden är som sandkorn för vinden. Flyktig likt de snöflingor som föll och smälte på broder Karls kala hjässa.

Så hade de kommit en bit på väg genom det snötäckta landskapet, där tystnaden endast bröts av kärrans eländiga knarrande och Ernst Jöstings grova sång. Ännu en gång ljöd refrängen och han kastade nonchalant och nöjt med sitt vågiga hår. Men så hörde de skratt, menat åt dem. En och två gånger hördes de små skratten, som ändock ljöd stort över nejden. Likväl kunde ingen av de fyra varsna var de fryntliga utropen kom ifrån. Vår rödklädde vän sade till om halt, och kärran stannade i sitt spår."

Här går alla normalbegåvade spelare ut och tittar efter var skratten kommer ifrån. När de gått en bit bland de tomma vinrankorna, trampar någon (se tabell 2 nedan) på något litet.

Tabell 2: Vem trampar på något litet?

1-2	Lärka
3-4	Minorius
5-6	Broder Karl
7-8	Ernst Jösting
9-10	En röd drake

Det knakar till, som av trä som bryts. När de tittar efter finner de en två tum hög dörr med ett hjärtformat hål i. Samtidigt som de plockar upp den lilla uthusdörren hör de ett skrik: - Aaaaahh! Om truppen går mot skriket finner de snart under det tunna snötäcket en liten, liten stuga. Den är inte mer än två äpplen hög men ändå vackert stockad, eller pinnad. När någon dristar sig att öppna de plommonstora fönsterluckorna, ser de en sällsam syn.

Inne i stugan lyser det behagligt från en pytteliten sprakande eldstad. Ett litet men bastant ekbord är dukat med allehanda fantastiska läckerheter såsom päronspäckat vildsvin, gräddtoppad jordgubbssallad och små glas med bubblande vitvin. En stentrappa leder ned från rummet och en utlagd musfäll med vidöppen käft ger en känsla av hemtrevnad. I en alkov i rummet står en vinpress, stor som för en druva, och bredvid den en skottkärra. Bänkade framför det dignande matbordet sitter två alfer. De är knappt två tum höga och bär röda hattar med tofs. De är ljusgröna och har stora spetsiga öron, med lite hår på längst ut. Den ene, Frupp, har långsmalt ansikte, medan den andre, Sripp, ser mer ut som en vindruva. Bägge har mörkbruna kläder och stora gula toppiga träskor; de har stora, lite sneda ögon och endast tre fingrar på vardera handen.

Alfer gillar att leka och när de väl hittat på en lek följer de reglerna till punkt och pricka, utan omsvep. De här två alferna, Sripp och Frupp, har beslutat sig för att leka rädda. När det tittar in stort folk genom deras fönsterluckor, kastar sig Frupp under ekbordet medan Sripp slänger sig på golvet och spelar död. De frågar efter ett tag truppen om de tänker slå dem. Om de försäkrar att inte slå de små alferna, så kryper Frupp fram under bordet och Sripp öppnar ett öga och ställer sig upp.

Nu leker de inte rädda mer; de börjar istället skylla på varandra vem det var som skrattade: - Det var Sripp som skrattade åt den fula sången sången! - Det var Frupp, Frupp, Frupp! Ibland säger alferna något ord flera gånger, helst i slutet av meningar, eller i mitten, å andra sidan även ibland i början början.

De nämner också: - Tur för er att ni inte slog oss, för då hade vi hämtat Stor-Tyko! Troligen reagerar ingen alltför skräckslaget när de nämner detta namn, men den som alferna kallar Stor-Tyko är faktiskt ingen mindre än det berg som såväl Kitzingen som hela vinodlingen står på. Det är en gammal jätte som sover, han sov när Kitzingen grundades och sover nog länge än - eller? Alferna kan väcka Tyko genom att kittla honom under armarna, och sannerligen går världen under då för människorna i Kitzingen.

Alferna bråkar ofta om sina namn; det var nämligen så att de för länge sedan skulle välja namn åt varandra. Den ene valde namnet Sripp åt den andre, varvid Sripp, som var extremt missnöjd med sitt fula namn, valde ett än värre åt sin vän: Frupp. Bägge alferna hatar sina namn, men enligt lekens regler så får de inte byta namn om inte någon annan säger åt dem att byta namn, och de får inte försöka övertyga personen att göra det. De får däremot visa hur missnöjda de är med sina namn, vilket de gör allt som oftast. Det här är en möjlighet för truppen att bli goda vänner med alferna, något som kommer att vara användbart senare i sagan.

Märk även här att Broder Karl har svårt för järn. Alfer ogillar nämligen också järn, det representerar den nya tiden som så sakteliga kommer att driva bort dem från deras skogar. Broder Karls ovilja gentemot järn beror troligen på ett svagt spår av alferblod i hans ådror. Detta kan användas av spelarna för att ställa in sig hos alferna; om de märker att Broder Karl ogillar järn så kommer de att se honom lite grand, väldigt lite, som en av de sina.

En annan detalj är alfernas sätt att uttrycka siffror. På den tiden, åtminstone i sagor, brukade man säga "tusen och en natt" istället för "ettusen en nätter". Alferna har tagit väl fasta på det faktumet och delar upp alla tal i två delar, varpå den andre alltid rättar med en annan uppdelning. Exempel: Frupp: -Jag åt tio och tre äpplen igår. Sripp: -Jaha. Du menar åtta och fem äpplen?

Truppen kanske tycker att det är tröttsamt att tala med alferna genom fönstren, då kan en av dem (se tabell 2) upptäcka en liten skylt vid dörren där det står, målat med röd färg, "MaGiSk SpiK". Om någon påpekar detta, kan alferna tala om att man måste hålla pekfingret på spiken och säga "Mus, lus, i vinets hus". Om någon utför detta - alferna talar inte om vad det får för effekt - så krymper de och all deras utrustning snabbt till just under två tum.

Ett intressant faktum är att Minorius besvärjelse-effekter behåller sin normala storlek, det vill säga han kan skjuta eldklot som är en tum höga, vilket är riktigt stort när man bara är två tum själv. Givetvis borde Minorius bli knäppglad över detta faktum, och vet vet? Han kanske flyttar in hos alferna.

Det är på grund av alferna som tornet lutar. När arbetarna som byggde tornet hade brist på vatten (de vågade inte ta vatten i ån) och drack vin istället, passade alferna på att hålla lite alfervin i deras flaskor. Det är ett typiskt alferspratt, för att människor alltid reagerar på olika lustiga sätt när de druckit lite alfervin. Färgglada prickar i ansiktet, hår under fötterna, extremt krulligt hår och ett väldigt väldigt gott humör är bara några av de effekter som brukar medfölja alfervinsdrickande. När alferna fick veta att man även tänkt ha en kyrkklocka uppe i tornet, höllde även ut lite av det goda vinet på golvet i tornet. Alfer ogillar nämligen kyrkklockor starkt; om de är i närheten av en ljudande klocka smälter de. Skulle truppen nämna att tornet har blivit berusat så skiner alferna upp och Frupp ropar "Oooh! [falsett] Tre!" och slår en av sina gröna handflator mot Sripps med

ett "klatsch!". De blir nöjda med resultatet av tilltaget, roligt när något slår väl ut, och särdeles bra att klockan inte kan ringa. Se längre ner (kap. 10) hur alferna kan hjälpa truppen.

### **9. Vinodlaren**

När truppen väl sliter sig från alferna och beger sig vidare upp till vinodlaren medelst broderns oxkärria möts de av en tragisk syn. Utanför vinhandlarens lilla stuga är det en fruktansvärd oordning. Vin ligger i pölar runtom i snön, sönderslagna tunnor och träsplitter från flaskor ligger om vartannat. Truppen ser vinodlaren stå uppe vid en brant. Han ser åldrad ut, fet och med dyra men trasiga kläder. Ett gigantiskt vinfat står mellan honom och branten. Han sludrar skrikande med hes röst: - Ni kommer för schent. Det här är den schischta tunnan. Han tar i och knuffar. Den börjar sakta rulla mot klippans kant, och där nere, bland andra och åter andra vintunnor i spillror, väntar hårda stenblock. Det här är ett ypperligt tillfälle för truppen att vara lite snabba och rädda den värdefulla tunnan. Minorius skulle bli väldigt förargad om gruppen inte får med sig något vin till covenanten enligt uppdrag, så han borde se till att tunnan räddas.

Om spelarna efter den incidenten frågar den fulla och miserabla vinodlaren vad han håller på med, kommer han bitter med gråten i halsen att berätta om vinets verkningar. Han, Helmut Traubrebe, berättar hur han under dessa världens sista dagar förnjöjt och med gott mod tänkt tömma sin vinkällare och låta det goda vinet göra hans sista tid till den bästa. Men då han satt sig ner och dricka började han tänka på hur han aldrig fått ha vare sig fru eller barn då det förbannade vinet alltid tycktes komma i vägen. Inga riktiga vänner tyckte han sig ha haft, då de bara ville åt hans fina viner. Och han började tröstdricka. Fat efter fat gick åt när han försökte dränka sina sorger i vitt vin. Det var då han kom på att vinet måste bort. En efter en rullade de stora faten nedför branten, en efter en krossades de mot klippan.

Eftersom truppen vill åt den sista vintunnan kommer de att få det svårt. Vinodlare Traubrebe kommer inte att vilja sälja tunnan, om de inte kommer på något väldigt fiffigt. Sedan finns ju alltid möjligheten att stjäla tunnan från den stackars Traubrebe, kanske med hjälp av magi, men minns att Minorius håller hårt på Ordens regel om att inte använda magi på vanligt folk. Ett riktigt bra kryphål är att nämna att de kan rädda världen; då kanske Traubrebe ändrar sig. Men då kräver han att få personligen bevittna när truppen räddar världen, han skulle i vilket fall som helst ner till byn för att bikta sig, och då kan han ta med sig tunnan. Om truppen sedan räddar världen kan de få köpa det sista fatet, efter tolvslaget.

### **10. Världen räddas, eller så gör den inte det.**

Sätt att rädda världen:

1. Truppen övertalar alferna Sripp och Frupp att gå ned till byn och erkänna att det var de som fick tornet att luta, inte världens annalkande undergång. Byborna tror detta endast om alferna säger det själva. Tornet har varit det viktigaste järtecknet för jordens undergång, för kyrkklockan var ju där uppe, man trodde att Gud måste ha tagit sin hand från världen. Här får truppen agera medlare. Alferna vill att byborna skall ta bort den förfärliga klockan, som hörs ända upp på kullen. De skulle också vilja att Broder Karl, som verkar alferlik, ska flytta in med dem i stugan! De lovar att han skall få brygga öl där och väva om han vill. Notis: Om inte broder Karl vill, kanske Minorius anmäler sig som frivillig; han kan sätta upp ett litet laboratorium i källaren hos alferna och kasta stora, stora eldklot.

När truppen övertygar byborna nere på torget, och när till och med Torpar-Kurt nickar

medhållande, då börjar bäcken porla igen, och himmelsbiten tynar sakta bort, liksom den nya stjärnan på himlen. Allt är som vanligt igen. Ja, inte riktigt allt. Tornet har ju fortfarande inte nyktrat till. Men vinodlare Traubrebe bjuder gladeligen truppen på sin sista vintunna, och går genast upp till sin stuga för att börja förbereda sig för nästa års skörd. I triumf kan nu truppen börja återvända hem, under folkets jubel. Gå till kapitel 11 här nedanför.

2. Om de inte tar ner alferna till byn utan står där på torget när alla samlas för att titta på timglaset och sjunga hymner, känner de på sig hur tiden snart kommer att ta slut och att den känslan på något vis emanerar från timglaset. Den naturliga reaktionen hos oss rollspelare brukar vara, eller åtminstone borde vara, att slå besinningslöst omkring sig med stora tvåhandssvärd. Det funkhar här också. När Ernst Jösting spottar i nävarna och bankar på fader Metzners fina timglas, splittras det vackra glaset i tusen bitar. Sanden flyger runt på torget och alla känner hur tiden slutar sugas ifrån dem och går saktare och saktare, för att till slut stanna helt.

Tiden bromsas inte upp den meningen att allt bara fryses, utan dygnet stannar helt enkelt vid natt och fullmåne. Världen är sålunda räddad, men i Kitzingen kommer det alltid att vara natt, och Kitzingenborna kommer alltid att vara förgrymmade på covenanten Sternheim för att det aldrig växer något vin i Kitzingen mer. Truppen får köpa vintunnan som utlovat, men vinodlare Traubrebe säger att de aldrig mer skall komma dit, alla andra kastar glåpord på truppen trots att de faktiskt räddat världen. Truppen reser från Kitzingen, skamsna över sin dumdristighet. Dessutom måste de i fortsättningen köpa surt vin från Ochsenfurt. Gå till kapitel 11 här under.

Om inte världen räddas:

När timglaset på torget rinner ut, får bybornas intensiva förväntingar det tomma timglaset att börja vibrera. Snart skakar hela torget, och barberarens skylt faller ned. Då vaknar "Stor-Tyko", den uråldrige jätten som Kitzingen är byggt uppå, och vänder sig om i sömnen. Truppen ser hur ett kolossalt ansikte ruskar lite på sig, spottar ut några träd och världen tycks falla samman framför dem. Och sannerligen förintades världen för hela Kitzingen.

Om truppen ger upp, åker iväg och lämnar byn åt sitt öde:

Truppen ser det som beskrevs ovan, hur jätten vänder på sig och Kitzingen förgörs. Från deras utsiktsplats på vägen hem hör de avlägset skriken från de oskyldiga som de kunnat rädda. Inga XP här inte.

## **11. Frodig avslutning**

När truppen kommer upp på krönet, mellan bokträden där de kom, möter de en figur, som säger:

Mina herrar och min ljuva dam. Jag har kommit lång väg för att smaka Frankens söta viner och höra dess berättelser. Låt mig färdas i er kärra och lyssna till er, för jag ser i era hjärtan att ni har en sällsam saga att förtälja.

De tog upp mannen med det långa håret, lutan och den frodiga mustaschen i oxkärran. På vägen hem till Sternheim berättade de en saga som sent skulle glömmas.

## 12. Epilog

En dag, tusen år senare, hittar en ung man några uråldriga pergament nedgrävda vid ett gammalt kloster i Ulm. Han tar upp pergamenten, läser, men berättar aldrig för någon att han hittat de gamla skrifterna. Efter några år, när mannen arbetar på ett patentverk, triumferar han med sin nya teori och världen häpnar.

Och slutligen; om du, ärade sagoledare, råkar befinna dig i Franken i sydöstra Tyskland vid några av dina resor, bli inte alltför överraskad när dina vägar en dag leder till Kitzingen bei Würzburg. Kanske träffar du någon gammal mustaschprydd man som kan berätta sagan för dig, ty tornet det står där än.

Pax Vobiscum!

Janne och Marcus

## Appendixen

### ORDLISTA

Speciella ord som Magi (pl. av Magus) skrivs med stor begynnelsebokstav för att undvika sammanblandning med ordet "magi". Alla ord nedan, utom kanske sagoledare och trupp, används av folk i spelet. Att precis rätt termer används är förstås av mindre betydelse, huvudsaken är att du från en genomläsning får ett grepp om Ars Magicas egenheter.

### Covenant

Ordet kommer från engelskan, men har spridits genom hela Hermes Orden och betyder fördrag. Idag, år 999, används det som beteckning på de sammanslutningar av magiker som utgör Orden. Nya Magi som utexamineras av sina parentis (mästare) sluter sig ofta samman med andra nya Magi, varefter de beger sig till obebodd mark och grundar sin covenant. Givetvis behövs många personer därtill som tar hand om den dagliga driften av covenanten, såsom kock, vakt, stallpojke eller bard, medan Magi sittar i sina laboratorier och gör nya upptäckter. Ursprungligen betecknade ordet covenant det papper som grundarmagikerna skrev under när de slöt sig samman, men nu har det utvidgats till att syfta på hela det lilla samhället, inklusive de mondäna elementen.

### Magus

Trollkarl av Hermes Orden. Plural "Magi" ['ma - gi].

### Mondäner

Vanliga, icke-Magus-människor.

### Hermes Orden

En sammanslutning av Magi som spänner över hela Europa. Hermes Orden grundades år 767 av ättlingar till magiker från den romerska Mercurius kult; dessa ägnade sig mest åt massritualmagi - välplanerade besvärjelser där kanske hundra magiker måste samlas, med gigantisk effekt. Andra mer individuella trollkarlar, till exempel druiderna, utförde bara personlig, individuell spontanmagi för speciella ändamål som att hitta blommor. Dessa två extremer och många där emellan smältes ihop i den Orden, med tretton s.k. hus., som finns när denna berättelse utspelas. Orden har många regler, som följs med olika nit av enskilda Magi, varibland regeln mot onödigt inblandande i vare sig mondäna eller kyrkliga affärer verkar mest relevant för tillfället.

### **Den medeltida paradigmen**

Världen är som världen var under tidig medeltid, men mer bokstavligt än så; den är som folk trodde att den var. Detta låter kanske ytligt men har djupgående konsekvenser för spelet och skall märkas i den här berättelsen. Ett exempel får förtydliga: En Magus i Padua, Italien, har rapporterat att safirer, om de stängs in två stycken i en låda, idkar älskog och får små safirer. Denne Magus skriver att det inte alltid fungerar, ty man kan förstås ha fått två av samma kön. En van spelare misstror nog påhittat, men om sagoledaren vill så är det faktiskt så; när spelarna hånfullt prövar kan det hända att en liten, nyfödd safir ligger där i skrinet och glittrar. Om spelarna missbrukar metoden kanske safirerna tappar lusten, eller förekommer mest i ett kön; sagan blir enformig om samma saker upprepas ideligen, detta måste spelarna få en känsla för - driv berättelsen vidare.

### **Det mytiska Europa**

Europa som det var i myterna, allt i enlighet med den medeltida paradigmen. Det ger också sagoledaren en välbehövlig ursäkt för att kasta om historiska platser och händelser helt efter egen smak; låt det se historiskt riktigt ut, men improvisera egentligen. Korkade spelare som ojar sig över oriktigheten i din spontana angivelse av Roms fall till år 132 borde ställas inför frågan om de tror på dig när du berättar om alfer och magi men inte när du säger ett årtal. Och förresten, den mytiska Världen skapades år 5000 f.Kr, enligt de senaste rönen.

### **Sagoledare**

Spelledare, Dungeon Master, Game Master, Chill Master, Time Master, Keeper of the Arcane Lore etc. - kärt barn har många namn.

### **Trupp**

Spelarna, ibland också sagoledaren, kallas för trupp, med syftning mot en teatertrupp. Spelarna är lite långt och ordet party betyder egentligen något annat, så varför inte? Meningen är också att man i en fortlöpande Ars Magica-kampanj skall byta sagoledare ibland; alltså är sagoledarens vanliga situation (åtskild från spelarna) något annorlunda här. Ordet trupp byter friskt betydelse från spelarna själva till deras karaktärer; det framgår av sammanhanget.

# Karaktärerna

## Aviara, kallas Lärka

Stallpojken berättar: "Hon brukar inte vara uppe i tornet lika mycket som de andra lärde. Hon går mest omkring i skogsdungen här bredvid, söt är hon må ni tro. Hasselnötsbrunt hår, långt och glansigt, som hon gärna slänger med när hon lunkar fram och tillbaka bland stock och sten. Och ibland när hon sitter på stubben där uppe, brukar småfåglarna komma och sätta sig runt henne, precis som om hon berättade små sagor för dem. Hon är fin, den där uppnäsan är ju så nått, men det finns ju inget att ta på, tanig som hon är. Och mest sitter hon och fantiserar, stirrande ut i solnedgången. Men när hon är hemma sitter hon mest i fönstret och fantiserar, jag brukar se henne där uppe långt efter solen har gått ned. Ibland kommer hon inte ens hem, första gången det hände tänkte jag springa ut och leta efter henne, men de lärda sade åt mig att låta bli. Hon är bara så, men snäll och trevlig som få. Det är ganska märkligt ändå, i vintras gick var hon ute när det var snö och allt, och på sig hade hon den tunnaste av alla tunna kåpor, och tycktes inte frysa ett dyft.

Fast hon har ett djäkulst humör. När vi dränkte kaniner här utanför, jo de åt upp alla morötter, så blev hon alldeles från vettet. Hon skrek och stampade, och plötsligt revs marken bort under våra fötter och vi drattade i spat. På något sätt så fick hon själva gräset att lyfta när hon blev arg. Så det blev inga morötter det året. Och fler gånger har det hänt konstiga saker när hon blivit förbannad. Det var en knekt här som sökte husrum för natten, och han verkade fatta tycke för Lärka, han tog henne på gumpen, och då tog det hus i helsike. Hon skrek åt honom, plötsligt lyfte hela karl'n och flög med rumpan före i stora soppkitteln. Det är sant! Man vet aldrig riktigt var man har henne, men jag passar mig noga för att hamna i soppkitteln.

Jag hörde att hon inte är så omtyckt av de andra lärde, hon sitter ju mest ute och glor och skriver inte visa böcker som de andra. Jag hörde att den där rödklädde, Minorius, sade att hon inte håller sig till reglerna, vad han nu menade med det. Han blev rätt arg när hon gjorde det där tricket med gräset vid ån, och skällde på henne, men han vågade som inte göra något, jag tror han var lite rädd."

Intelligens	+2 (kreativ)
Perception	+2 (uppmärksam)
Styrka	-4 (tunn)
Tålighet	+1 (envis)
Karisma	-3 (frånvarande)
Kommunikation	+1 (uttrycksfulla gester)
Smidighet	+2 (mjuka rörelser)
Snabbhet	+1 (kvick)
Storlek	-1 (slank)

Fördelar: (bara relevanta för äventyret)

Magisk talang (färdighet - läggs till magi som har med djur att göra), Personlig vis-källa (kammar vis ur håret), Subtil magi (inga gester behövs), God syn, Slank, Stark vilja (svårt att övertala, fresta eller tvinga dig till något), Bekymmerslös (gladlynt och positiv, svårt att driva till sorg)

Nackdelar:

Svag formelmagi (dålig på formler), Nödvändigt villkor (måste sjunga för att magin skall fungera), Ogyynnsamma förhållanden (svårt för att utöva magi i städer)



## Färdigheter

Magisk talang (djur) 4, Klättra (träd) 3, Koncentration (ignorera smärta) 2, Parma Magica (Mentem) 2.

## Magiska tekniker / konster:

Creo (skapa)	4	Animál (djur)	8	Ignem (eld)	0
Intellégo (förstå)	10	Aquam (vatten)	0	Imágonem (bild)	0
Muto (förändra)	4	Auram (luft)	2	Mentem (sinne)	0
Perdo (förstöra)	0	Córporem (kropp)	0	Terram (jord)	6
Rego (kontrollera)	2	Herbam (växt)	6	Vim (magi)	0

## Trollformler:

Djurets och Fågelns Hälsa (CrAn 25, ritual): Stoppar besvärjelser som någon annan lagt på ett djur.

Lindra Bestens Smärtor (InAn 20): Hela ett djur.

Djurens Tungomål (InAn 20): Tala med djur.

Jägarens Uppmärksamhet (InAn 30): Känna om något djur är i närheten.

Förväxa de Krypande Sakerna (MuAn 10): Förstora ett litet djur, t.ex. en padda eller en mus, till fyra gånger dess normala storlek.

Lugna den Vildsinta Björnen (ReAn 10): Lugna ett djur när du sjunger stilla.

Viskande Vindar (InAu 15): Höra vad någon inom synhåll säger, buret med vinden.

Framkalla den Stadiga Rankan (CrHe 10): Få en lång vinranka att växa upp genast.

Det Kommande Skaftets Skrik (InHe 25): Få träskaft (t.ex. på en klubba) i närheten att skrika så du kan undvika det.

Konversera med Växter och Träd (InHe 25): Rykten går fort i skogen.

Den Fångade Rösten (ReIm 15): Ta någons röst och stoppa den i en säck.

## Minorius

Kockens lilla dotter berättar för stallkatten: "Jag gillar han som alltid har röda kläder, den länge med svart skägg. Han brukar prata med mig. Ingen annan vet om det, vi brukar prata när jag lämnar mat hos honom, och ibland så visar han mig sina hemligheter, men jag får inte säga det till nå'n. Det har jag lovat. Ja, utom dig förstås. Du förstår, han kan minsann trolla. Jag har sett det själv. Första gången kanske inte han såg mig, då ritade han upp en stor stjärna på golvet, med vit krita, och ställde sig i mitten och sade en massa konstiga ord. Han hade flera fina små ljus utställda runt stjärnan, ungefär som i kyrkan hemma. Och till slut så hände det, en jätteliten, alldeles rund kula av eld, ungefär som en eldfluga, åkte omkring i rummet. Konstigt nog blev han riktigt sur efteråt, han ville inte ha maten när jag låtsades knacka. Då sade jag att jag tyckte att hans eldkula var väldigt fin, och då blev han glad igen, men schasade ut mig. Sedan dess brukar han alltid visa mig någon liten trollkonst när jag går upp med mat, åtminstone ibland.

Han säger att han egentligen vill göra jättestora eldkulor, men han kan liksom inte. Det är därför som han alltid blir sur när han trollar, det kommer bara små saker fast han vill göra stora. Han har sagt att nå'n gång kanske han skall lära mig att göra sådana också. Jag tror att de andra i tornet också kan trolla, och jag tror jag vet när de gör det också, för då blir Minorius sur och ledsen. Han säger att det finns en viktig regel bland de som är lärda, att man inte får trolla på oss vanligt folk, men han sade också att saker kan börja brinna lätt. Jag vet inte vad han menade med det, men jag tror att de andra kan trolla stora saker, och Minorius är avundsjuk. Jag skulle vilja se efter om de andra kan göra stora eldkulor, men Minorius har sagt att jag inte får titta in hos dem.

De andra brukar nästan aldrig vara med oss, men Minorius, han pratar med mig och är så snäll. Han visar aldrig några eldkulor för någon annan, men det har hänt ibland att saker har börjat småbrinna. Det verkar nästan som om han gillar att vara med oss. Mer än att vara med de andra i tornet till och med. De kanske retar honom för att han bara kan trolla litet, men jag tycker inte att det gör någonting för jag tycker att han är duktig."

Intelligens	+3 (skarpsinnad)
Perception	+1 (studerande)
Styrka	+1 (bredaxlad)
Tålighet	+1 (kraftfull)
Karisma	-3 (ser ilsk ut)
Kommunikation	-3 (ingen humor)
Smidighet	+2 (stadig på handen)
Snabbhet	+1 (effektiv)
Storlek	0

Minorius följer alltid covenantens regler, eller vill i alla fall göra sken av det. Därför anser han det viktigt att utföra det som covenanten demokratiskt beslutat; att köpa vin av vinodlaren ovanför Kitzingen.

Eftersom hans praktiska magiutövning går dåligt, har han mot sin vilja haft mycket tid att studera magiteori. Han funderar på ett synnerligen intressant fenomen som ingen i Orden tidigare tittat på. Hans nya teori säger att magi böjer av, om än knappt märkbart, i närheten av korpulenta personer. Eftersom hans magi är tämligen ofarlig vill han gärna pröva om han hittar något bastant exemplar.

Fördelar:

Magisk talang (färdighet - bonus på eldbesvärjelser), Snabb kastare (kan kasta

besvärjelser ganska bra utan att förbereda sig), Metodisk besvärjare, Genomborrande blick (folk känner sig olustiga om du stirrar på dem)

Nackdelar:

Beroende av magi (efter magi: koncentrationsslag eller kasta ny), Större magisk oförmåga (har svårt för djurmagi), Slumpmagi (ibland börjar saker brinna omkring dig), Förbannelse (all din magi är liten).

Magiska tekniker / konster:

Creo (skapa)	10	Animál (djur)	0	Ignem (eld)	11
Intellégo (förstå)	2	Aquam (vatten)	2	Imágonem (bild)	4
Muto (förändra)	2	Auram (luft)	0	Mentem (sinne)	0
Perdo (förstöra)	0	Córporem (kropp)	2	Terram (jord)	0
Rego (kontrollera)	4	Herbam (växt)	0	Vim (magi)	0

Mäktig Störtflod av Vatten (CrAq 20): En störtflod forsar ut från utsträckta armar.

Floden som Forsar och Brusar (Cr Aq 25): Få en flod att strömma över.

Kirurgens Läkande Hand (CrCo 20): Hela en person från sår.

Månstråle (Crlg 5): Skinner in genom ditt fönster och lyser upp din bok.

Blixt av Blodröd Eld (Crlg 15): En blixtrande flamma exploderar i luften och förblindar alla som ser på.

Båge av Flammornas Band (Crlg25): Flerfärgade band av eld sprutar från dina händer och bränner den som träffas svårt.

Klot av Avgrundselld (Crlg 30): Skapa en äppelstor eldkula i din hand. När du kastar den exploderar den i ett bländande, brännande inferno.

Fascinerande Flammor och Rök (Mulg 10): Få rök av olika färger, spektakulära eldslågor och poppande ljud att komma från en eld.

Flammor av Skulpterad Is (Mulg 25): Förvandla en stor eld till en utsökt skulptur av is. När isen börjat smälta kan elden börja igen.

Bålets Språng (Relg 15): Få en eld att hoppa upp till tio steg.

Illusorisk Eld (Crlm 15): Verkar värma men bränner inte.

Färdigheter (endast viktiga):

Parma Magica (Aquam) 3, Certámen (Ignem) 3, Koncentration (långa perioder) 3, Hermetisk lag (vanligt folk) 3, Magiteori (korpulens) 4.

## Broder Karl Krauß

Muraren berättar: "Han kommer alltför sällan, den gode brodern. Säg vad man vill, men visst brygger de det bästa av öl i klostret. Munkarna kan inte ha många lediga stunder till att läsa bibeln om de ska brygga så här gott öl. Men vem behöver be när man redan har den bästa dryck man kan be om? Oa ha ha! Hur som helst är han fasligt trevlig, den gode broder Karl. Han gav mig även ett bra pris på tyg, på det där fina bomullstyget som de är så bra på att väva där borta. Frugan blev alldeles till sig, hon lade bara opp bena. Oa ha ha! Han är visst från Ulm också, karl'n, jag menar brodern, och där har de ju de finaste av vävare har man hört.

Han brukar inte vara helt oäven på att dricka heller, när han är här. Nej, när han kommer varje månad brukar det bli en hel liten fest, fast de i tornet är ju förstås inte med, tråkmånsar. Även om Minorius brukar slinka ner framåt småtimmarna. Oa ha ha! Det är inte lätt att prata om lärda ting när man är bakfull, och redigt bakfull det brukar brodern vara. Men han tappar aldrig humöret, även när Lärka skall börja tvista skogen och ekorrar. Jo förresten, en gång blev han riktigt gramse. Det var när stallpojken sade att munkar är ena riktiga suputer, som varken läser bibeln eller ber. Brodern var redigt rund under fötterna och sopade till stallpojken så det stod härliga till. Oa ha ha! Jag tror det är därför som stallpojken är så tanig, han kunde ju bara äta vattgröt en hel månad.

En sak är konstig. Han är faslig på att sälja tyger till kvinnfolk, och står på god fot med kjoltygen, men jag har aldrig hört att han skulle ha rullat omkring i höet. Men si sådär är de väl, munkarna. Oa ha ha! Som jag hört är det bara karlar i klostret hans, inga nunnor så långt ögat kan se. Och det kan väl inte vara något roligt liv, man förstår att de brygger öl. Man kan tänka sig att de festar till både en och annan gång, för det skulle jag göra om jag hade ett helt kloster fullt med öl. Oa ha ha!

Nu ska han visst vidare ned till Kitzingen och sälja lite mer av den underbara drycken. Det är inte utan att jag skulle vilja se det där fatet här i köket i stället, men de betalar visst rätt bra där nere. "

Intelligens	+1 (insiktsfull)
Perception	+1 (tålmodig)
Styrka	+1 (starka händer)
Tålighet	-2 (ofta sjuk)
Karisma	+1 (ärligt ansikte)
Kommunikation	+2 (smidig talare)
Smidighet	+2 (fingerfärdig)
Snabbhet	-3 (trög)
Storlek	0

### Fördelar:

Bärsärk (om du blir arg kan du gå bärsärk), Flyhänt (superb hand-öga-koordination), Sunt förnuft (sagoledaren tipsar om du gör något oförnuftigt), Tur (lyckas ofta i situationer där slumpen spelar in)

### Nackdelar:

Förlorat öra, Dålig syn, Inbillning (du tror att klostrets öl är välsignat och gudabenådat), Vanlig skräck (du är väldigt rädd för större eldar), Mindre obehag (när du rör vid järn)

### Färdigheter:

Folkvana (bönder) 3, Vagnförsel (oxkärror) 2, Franken-kännedom (geografi) 2,

Kyrkokunskap (trossatser) 2, Slagsmål (knytnävar) 1, Väva (filtar) 5, Brygga (sött, tjockt öl) 5, Dricka (öl) 3.

I slagsmål: Slå först -2, Attack +3, Försvar +2, Skada +2, Abs -1

## Ernst Jösting

Bibliotekarien berättar: "Han kommer norrifrån. Vid kusten någonstans, Stettin att döma av hans flambard-pommerska dialekt. Han talar korthugget, ryckigt men mycket. Våldigt, våldigt, mycket. Speciellt här inne i biblioteket. Och högt.

Herr Jösting kom hit som skogshuggare i augusti för ett år sedan. Jag kommer ihåg det mycket väl, för jag hade precis läst ut diktsamlingen Svalans flykt, Carl-Tyko Clemens magnifika verk. Han kom hit den där morgonen med yxan över axeln, ja Herr Jösting alltså, och frågade gårdsmästaren Helmut om arbete. Helmut berättade senare att han tyckte att Herr Jösting såg så ofantligt stor ut att han helt enkelt inte vågade neka honom arbetet utan anställde honom i rena förskräckelsen. Det kan man ju förstå; han är synnerligen storväxt och stark som en björn. Den vårdagen då arbetarna skulle röja stubbar till förmån för ny åkermark så blev hästen sjuk av den tunga ansträngingen. Då tog Herr Jösting helt sonika och spände sig själv i selen och började dra. De andra arbetarna trodde inte sina ögon; maken till kraftkarl hade man väl aldrig hört talas om. Inte heller damerna i covenanten trodde sina ögon när Herr Jösting kom med sin imponerande mustasch och långa hår, även om det blivit lite tunt där uppe med åren. Andra är inte riktigt lika glada över vår bastante nordtyske herre. Sömmerskan har klagat att det går åt så mycket tyg när Herr Jösting skall ha ny skjorta, för det är inte bara muskler i hans belåtna kagge, och husmor tycker att hon aldrig har tillräckligt med mat i köket.

En kylig vinterkväll, bara någon månad efter hans ankomst, iakttog jag en märklig scen från mitt tornfönster. Några av vakterna utövade krigslek utanför stallet, med träsvärd och så som de brukar. Herr Jösting satt på en sten och tittade på, när han plötsligt reste sig upp, ryckte åt sig ett träsvärd och bad att få vara med. De andra skrattade bara åt den enkle skogshuggaren, vilket de snart fick äta upp, när de blott ett ögonblick senare låg i utspridda i snömodden och stönade. Det visade sig, som jag redan hade misstänkt, att Herr Jösting inte var vad han hade givit sig ut för att vara. Han var egentligen kapten från det gammelpommerska regimentet, det som stupade i kolkrigen vid Hamburg. Helmut, gårdsmästaren, frågade då vad det var för ett spel som Jösting spelade. Herr Jösting berättade då att de skulle anfälla en liten kustby som tog emot kol från Skandinavien och skylla det på kolhandlarna i Hamburg, så att Stettin skulle kunna ta över deras handel. Den natten lämnade Herr Jösting regimentet och gick, för ingen furste och ingen konung skulle få hans hand att dräpa oskyldiga. Så han bytte sin klinga mot en vedyxa. När han kom längre söderut i sina vandringar bort från det som varit, letade han arbete och kom till slut till vår lilla borg. Helmut klappade honom på axeln, som män gör, och sade att nu behöver du inte vandra längre. Nu är du hemma. Sedan dess har Herr Jösting varit vaktstyrkans överordnade, och jag har vid flera tillfällen, då Herr Jösting varit berusad, hört hur han sjunger visor om sin egen tapperhet. Han är ju för dråplig ibland, speciellt när han sitter med muraren på ljugarbänken och de byter historier med varandra, en värre än den andra."

Intelligens	-4 (trögtänkt)
Perception	+1 (skarpögd)
Styrka	+4 (massiv)
Tålighet	+3 (bra kondition)
Karisma	+3 (stilig)
Kommunikation	-4 (simpelt språk)
Smidighet	+2 (atletisk)
Snabbhet	+2 (reflexiv)
Storlek	+1

#### Fördelar

Flexibel sömn (kan sova var och när du vill), Lättväckt (vaknar ögonblickligen, aldrig omtumlad om nyvaknen), Tålig (mindre problem av skador och trötthet), Stor, Blixtsnabba reflexer (vid överraskningar reagerar du ögonblickligen).

#### Nackdelar:

För självsäker (du har en orubblig uppfattning om din egen förträfflighet), Besatt (du sjunger ofta trots att det låter fruktansvärt dåligt).

#### Färdigheter:

Vakenhet (bakhåll) 4, Spana (sitta vakt) 4, Undvika (hugg) 3, Ledarskap (krig) 3, Charm (första intrycket) 4, Berätta (om dig själv) 3, Sjunga (visor) 0, Pommern-kännedom (personer) 4, Rida (strid) 3, Slagsmål (brottning) 4, Tvåhandssvärd (episka fältslag) 7, Yxa (lugna situationer) 5.

Med yxa: Slå först +4, Attack +9, Försvar +6, Skada +19, Abs +5.

I slagsmål: Slå först +6, Attack +6, Försvar +4, Skada +8. Abs +5.