

Enda vägen bliver många,  
Vi ydagg förlorar slav,  
stig ur fängselhålur trånga,  
segla ut pa kaos hav...

Trams!

# TRE ÖNSKNINGAR



Ett äventyr till  
Warhammer FRP2  
av Dan Johansson

Illustrerat av Britta van den Boom





*The Wish*

*I wish, I wish I never wished  
To turn the sun and move the sea  
I wish, I wish I never wished  
Wonders that took you away from me.*

1)

*The day is dawning cold and grey  
But not as frozen as my song  
From a heart broken and alone  
Bereft of all that does belong  
To me, to us, my love is lost!  
For thousand years and thousand more  
I will see each day and hope and fear  
That it will be like the one before.*

2)

*I remember sunlight in your eyes,  
Mirrored by the endless sea.  
I know of winter storm and frost  
In mountains where we both roamed free.  
The deep green of the hidden woods  
Saw our secrets and our swords  
For there we sang and danced and loved  
And fought beastmen and chaos-lords.*

3)

*We searched the Empire - human lands  
Both for wonders and for doom,  
In places lost and newly found  
Under the light of the blood-moon.  
Alas, it laughed in darkened skies!  
When we unveiled our destiny.  
And sees me wander now alone  
In my quest to set you free.*



# TRE ÖNSKNINGAR

Ett äventyr till Warhammer FRP2 av Dan Johansson

## Inledning

Äventyret Tre önskningar utspelar sig i och omkring staden Carroburg i gränslandet mellan Reikland och Middenland. Huvudplotten rör en skattjakt som snart förbyts i en kamp för överlevnad då skatten nog inte visar sig vara riktigt vad rollpersonerna tänkt sig. Rollpersonerna tvingas till strapatser bland de vilda Skaag-kullarna, förhandlingar med gobliner och inbrott i mörka mausoleer, för att slutligen ta upp jakten på en försvunnen kokbok och besegra en ytterst farlig fiende. Vad väntar du på? Börja läs!

## Rollpersonerna

Äventyret är huvudsakligen skrivet för tre eller fler rollpersoner med viss erfarenhet av äventyrande i ryggsäcken, men eftersom strider helt och hållet kan undvikas om de sköter sina kort rätt så kan äventyret genomföras av färre eller mindre erfarna rollpersoner. Det kan hjälpa om rollpersonerna antingen är fattiga vid äventyrets början, eller av naturen nyfikna. Rollpersoner med karriärer som Thief, Tomb Robber eller Smuggler kommer att ha en fördel över andra rollpersoner, och det är lämpligt att minst en av rollpersonerna har en av dessa eller liknande karriärer. I annat fall blir äventyret genast mycket svårare, och rollpersonerna kan då i större grad bli beroende av inhyrd hjälp och spelledarpersonernas stöd.

Om nyskapade rollpersoner används kan dessa med fördel befinna sig på värdshuset Lotsen i Carroburg när äventyret inleds.

## Information om Carroburg

Staden Carroburg har ca 8.000 invånare och är således en av de största i hela Imperiet. Huvudnäringen är handel och främst då med glas och keramik, som är något av stadens specialitet. Den rika staden tjänar som säte för storhertig Leopold von Bildhofen av Middenland, vars fäste tronar över staden från en höjd invid den södra muren.

Carroburgs historia är lång och intressant, inte bara för akademikerna. Stadens kanske främste hjälte är prins Karad von Carron som ledde stadens försvar mot de goblinhorder

som hotade översvämma och förgöra staden för länge sedan. Prinsen dog i striderna och ligger begravd nära staden bland de kullar som kallas Skaag. Storsvärden från Carroburg har blivit omsjungna i balladerna ända sedan belägringen år 1865 då man höll ute erövrare från grevskapet genom att svinga sina enorma vapen i strid. Då striden till sist ändade stod Storsvärden dränkta i blod, både sitt eget och blodet från fallna fiender, och allt sedan den dagen bär Storsvärden mörkröda uniformer, för att minnas sina föregångares stor-slagna kamp. Övriga förband i storhertigdömet bär blått.

Min topografiska variant av Carroburg återfinns som Handout 1, men om spelledaren föredrar att använda en annan karta går detta naturligtvis lika bra, bara man sätter ut de platser som är viktiga för äventyret.

## Rykten i staden

Om rollpersonerna tillbringar tid i staden, vilket de förmodligen kommer att göra av och till, kommer de förmodligen att snappa upp en del rykten. Här finns ett litet urval av sådana, men spelledaren kan förstås lätt hitta på egna:

1. Byn Anseldorf strax väster om Carroburg hålls i karantän. Stora delar av befolkningen har fallit offer för en mystisk sjukdom som i folkmun kallas Askgrå döden. Den smittade blir grå i ansiktet, får allt svårare att andas och kvävs till döds inom loppet av en vecka. (Sant)
2. Häxjägare från Altdorf slog till mot en affär på Hammerstraßbe härom veckan. Affärsinnehavaren slogs i järn och fördes till kapitelhuset för närmare förhör. Frun och barnen är spårlöst försvunna. (Sant)
3. Graf Wilhelm von Saponatheim har setts rida med följe i sporrsträck genom de vilda kullarna sydväst om staden, bara för några nätter sedan. En jägare kände igen hans adliga vapensköld. (Falskt - jägaren ville bara att folk skulle bjuda honom på ett glas till)
4. I går afton visade sig vädersolar på himlen - hela tre olycksbådande solar vid horisonten. Man kunde tydligt se dem, och vad de bådar vet ingen, men knappast något gott i alla fall. (Sant - men vädersolar är som bekant en tämligen naturlig företeelse)
5. Kejsaren ämnar utfärda ett dekret som förbjuder studium av böcker i onyttig utsträckning. En kejslerlig



medikus har nämligen propagerat för att ett överdrivet läsande kan leda till närsynthet, orkeslöshet, och att läsaren lägger sig till med konstiga manér. Maximalt tio av dygnets timmar får enligt förslaget användas till läsning, och den som därutöver känner ett behov av sysselsättning må ägna sig åt mer handfasta aktiviteter, såsom målning eller fysisk träning. Det akademiska etablissemanget tänker givetvis protestera. (Sant)

6. Borgmästare Rudolf Messings mor har gått ur tiden. På sin dödsbädd lär hon, enligt en piga som råkade höra, ha förbannat Sigmar och krävt människooffer för hennes sjuka kropps skull. (Förtal)

## Information om Lotsen

Värdshuset Lotsen i Carroburg ligger ett antal kullerstens-belagda gator upp från floden Reik. Vandrigen är kort, och värdshuset välbesökt tack vare sitt relativt goda rykte.

Själva värdshusbyggnaden består i ett korstimrat hus med en stor bakgård som omgärdas av ett nytjätat plank. Doften från tjäran är en välkommen kontrast till den stinkande och myllrande hamnen, där svettiga sjömän slår dank i väntan på att få komma ut på floden igen. Vägg i vägg med värdshuset ligger Ratchett-linjens vagnshus, och deras resenärer stannar gärna till på Lotsen för en bit mat och en sängplats.

Från gatan finns två ingångar, en belägen en halvtrappa ned som leder in till skänkstugan, och en större port som leder in på den leriga bakgården. Därifrån finns dörrar till stallet, köket, dränghuset och ett ganska så välstädat dass med plats för tre personer. Skänkstugan är överfylld av bord, stolar och bänkar och det finns liten eller ingen plats att röra sig mellan borden utan att behöva tränga sig. Stämningen är vanligtvis vänlig och städad här inne, så det brukar sällan bli problem. Invid en av väggarna finns en stor eldstad. Dörrar leder ut till köket respektive ett trapphus som leder upp till övervåningen. Där finns fyra sparsamt möblerade rum och en sovsal med totalt 24 sovplatser (tolv i rummen, ytterligare tolv i sovsalen). Följande personer finns (utöver ett tjugotal övriga gäster) på Lotsen den kväll som rollpersonerna anländer:

**Eva Gastgeber:** 52 år, värdinna. Ägare till värdshuset Lotsen. Eva är lång, nära sex fot, och karismatisk. Hon tycks närmast trona över skänkstugan och gör sitt yttersta för att se till att gästerna är nöjda och slipper få tomt i bägaren. Så snart en 'krissituation' uppstår kommenderar Eva någon av sina serveringsflickor att fylla stop eller karaffer och traggla sig fram mellan borden till den törstige. Eva har grånande hår, uppsatt i en knut på huvudet - ett skönt huvud som också pryds av en virkad hätta. Stora vackra örhängen ramar in hennes ansikte.

**Lukas Gastgeber:** 50 år, värdshusvärd. En smal, finlemmad man, klädd i grå kläder och vitt förkläde. En liten mustasch pryder hans ansikte. Han talar med lätt läspning. Lukas är gift med Eva.

**Gretel, Dagmar och Gilda:** 23, 20 respektive 12 år, serveringsflickor. Söta men utarbetade tjänarinnor, städerskor, serveringsflickor tillika kokerskor. Dagmar är den enda av dem som kan tänka sig göra mer för kunden än att bara servera honom. Gretel är trolovad med en skomakarlärning.

**Diehl:** 15 år, stalldräng. En spenslig men rask gosse. Saknar ett finger på ena handen efter att han stuckit den för nära en ilsken kuse. Diehl älskar katter och har såväl kattmamma som ungar inne på värdshusets bakgård, bakom några tunnor och en hög med bråte.

**Adelbert Reiter:** 45 år, gäst. Ett späckberg till man, klädd i illa passande kläder. Hans feta ansikte är rödblossigt och svettigt, och hans hår ligger oljigt och slickat mot den breda pannan. Han andas sakta och väsande, som om varje andetag tycktes vara hans sista. På bordet framför honom står två tomma tallrikar, en urdrucken brännvinsbägare och en halvtom karaff med husets vin. Adelbert sticker helt klart ut från det övriga klientelet som mest består av handelsresande och relativt välvärdade båtsmän. Adelbert är tämligen tystlåten och avlägset stirrande, helt enkelt svårt att få kontakt med. Om rollpersonerna skulle anstränga sig för att föra ett samtal med honom kommer han att svara undvikande på det mesta, ljuga om sin bakgrund (dra till med något som till exempel att han är handelsresande från Grünburg eller liknande) men ha svårt att backa upp denna historia. Den sanna historien om Adelbert skall berättas på annat håll i detta äventyr.







# BALLADEN

Äventyret inleds med att rollpersonerna torkar sina våta stövlar framför elden på värdshuset Lotsen i Carroburg. De har genomfört en längre resa, vistats utomhus hela dagen i det tunga regnet eller av någon anledning valt att tillbringa kvällen på Lotsen för att återhämta sig, värma sig med kryddat vin och smaka varm fisksoppa. Just denna kväll har en bard anlåtit till Lotsen - en bard som enligt ryktena skall vara en rätt så skicklig traktör av lutan och kunna många sånger från förr. Barden är en fager kvinna med långt nötblunt hår, len hy och gröna kläder med intrikata broderier som går i eldrött. Hennes namn är Arabelle, Drömbäraren. Mot hennes bord vilar en luta.

Kvällen hinner bli sen innan barden fått mat i magen och hunnit stämma sin luta, och innan dess kan rollpersonerna säkerligen få tid att hinna tala med personalen eller klientelet, och kanske även få en del spis. När så barden äntligen flyttar sig till en provisorisk estrad konstruerad av två pallar och en tom packlår så flyttar sig många närmre för att kunna höra. "Sjung om Sigmar!", "Nej, om sjöjungfrur, sådana som setts i floden!" skriker man, allt medan barden ler lätt och förkunnar att hon spelar de sånger hon vill, "så slipper ni bli osams".

Så börjar hon. Hon sjunger om hjältar från fordom, om troll och styggelser och magiska skeenden. Tiden går fort. Vissa somnar i sina bänkar, varma och rusiga av sitt dryckjom, andra lyssnar på barden, nickar instämmande, kurar ihop sig när sångerna nämner de onämnbare ting som dansar med kaos, biter ihop tänderna och skålar för kejsaren när kaos besegras. När månen står som högst på natthimlen och folk så sakteliga börjar lomma hemåt reser sig Adelbert Reiter från sitt bord och staplar väsande mot barden, uppenbarligen berusad och högst angelägen om något. "Låt mig få höra om lampan igen", hostar han fram. Ansiktet är svettigt och mannens panna glänser av smutsigt flott. Arabelle tittar på honom, suckar och ställer undan sin luta. "Du förstår inte riktigt", väser Adelbert, "jag måste få höra den, annars kan du råka illa ut."

Barden försöker nu gå undan, men Adelbert slungar sig mot henne och försöker få fatt i henne. Rollpersonerna kan gripa in nu, i annat fall kommer Adelbert snart att tvinga barden att spela sin visa genom hot och efter ett redigt slag i plytet som får bardens näsa att blöda. Om rollpersonerna däremot går emellan kommer Adelbert att kämpa så gott han kan, men förmodligen övermannas, varpå han börjar gråta okontrollerat. Han tjuoter och skriker, vrider sig på golvet som om osynliga demoner bestämt sig för att pina honom. Efter viss tvekan bestämmer sig barden då för att stämma upp sin luta och låta mannen höra balladen, "du har bett om det, så skyll inte på mig om min sång skänker dig olycka". Och så börjar barden sjunga:

## Önskan

*Jag önskar att jag aldrig önskat  
att få härska över sol och hav  
Jag önskar att jag aldrig önskat  
de underverk som du mig gav*

### I

*Dagen bräcker, kall och grå  
ändock frostigare är min sång  
Från ett brustet hjärta ensamt  
berövat allt det ägt en gång  
Vår kärlek svann, från mig, från oss!  
I tusen år och ännu tusen  
skall jag möta dagen, frukta, tro  
att även denna bliver frusen*

### II

*I dina ögon solljus dväljdes  
minns det speglat i ett ändlöst hav  
Nu förimmer jag blott vinterkylan  
bland de kullar dit vi gav oss av*

*Djupa skogars gröna lövverk  
blev vittnen till vår hemlighet  
Där stridde vi, och älskade  
med barnslig oskulds ysterhet*

### III

*Vi färdades i många länder  
sökte underverk, fann undergång  
I glömda valv och åter funna  
blod snart lades till vårt fång  
Ack, månen skrattade från ovan  
när vårt öde stod oss klart  
Nu ser den mig här vandra ensam  
jag söker dig, vart svann du, vart?*

Efteråt sitter Adelbert antingen rödgråten på golvet eller tomt stirrande, lutandes mot ett bord som nästan ger efter under den fete mannens kroppsvikt, beroende på om rollpersonerna ingripit eller inte. "Som jag sökt den", flämtar han. "Överallt har jag sökt den, men jag finner den inte... den måste finnas här... i närheten... de säger det... Vem? Ha ha haaa! De som viskar, viskar sött..."

Adelbert har fallit in i vad som tycks vara någon form av vaket drömmande och får strax hjälp av värden Lukas och hans hustru att ta sig upp till sitt rum. Arabelle vill så fort som möjligt samla ihop sina saker och dra vidare, men kan stanna kvar och berätta vad hon vet om balladen, om rollpersonerna frågar vill säga. Detta är den information hon besitter:



- ♦ Balladen är skriven långt tillbaka i tiden, säkerligen mer är tre mansåldrar tillbaka. Hon hörde den för första gången av en kringvandrande flöjtspelare i trakterna kring Marienburg - en flöjtspelare som hon aldrig sett igen.
- ♦ Adelbert är en man av något oklar härkomst. Arabelle har samtalat med honom ett antal gånger, och Adelbert har gett sken av att ha sysslat med köpenskap, sjöfart, forskning och till och med magi. Arabelle har fått uppfattningen att Adelbert konstant ljuger om sig själv och sin bakgrund. Från början, kanske en sisådär sju år sedan, visade Adelbert stort intresse för balladen - ett intresse som det senaste året övergått i besatthet. Hon har sjungit balladen för Adelbert vid minst ett tjugotal tillfällen, ty Adelbert tycks ofta dyka upp där barden bestämt sig för att spela. Hon tycker inte om att framföra den när Adelbert är närvarande. Adelbert skrämmer henne och ser inte ut att må särskilt bra av musiken. Han verkar koppla samman sången med en lampa som nämns i legenderna, men om denna lampa vet barden intet.
- ♦ Om balladen är sann eller inte vet hon ej, men hennes uppriktiga tro är att det ligger korn av sanning i alla de sånger hon sjunger och att vissa till och med är helt och hållet sanna.

Kvar på bänken finns Adelberts väska, vilken innehåller en hel del intressant. Där finns Adelberts röriga anteckningar (av vilka vissa visas i Handout 2), en nedteckning av balladen (Handout 3), astronomiska beräkningar, en påse innehållande 3 GC 13/- och en hård brödkant som någon tagit rediga tuggor ur. Om rollpersonerna lämnar kvar den kommer Eva så småningom att upptäcka den och ta med den upp till Adelberts rum.

Under tiden allt detta timar kommer Diehl in i skänkstugan. Ett lyckat test mot Perception gör att rollpersonerna kan se att han är alldeles vit i ansiktet, uppjagad, skrämmd eller både och. Om någon konfronterar honom så vill han inte säga något, men han kan förstås övertalas eller avtvingas en förklaring. I sådana fall nämner han att han hörde något i stallet. Längre vill han inte sträcka sig.

## Adelberts sista natt

Den natten dör Adelbert. Ungefär en timme efter det han lagt sig drabbas han av fruktansvärda skakningar. Han tuggar fradga och skriker som om han hamnat i den tunna med kokande vatten som används för att skälla nyslaktade svin. Vårdshuset kommer på fötter och samlas utan för Adelberts rum. Lukas, iklädd nattmössa, öppnar dörren. Nyckeln skakar märkbart i hans hand. I ljuset från Lukas nattlampa ser de som samlats vid Adelberts dörr hur den

fete mannen ligger orörlig på golvet, hur blodådrorna i han ögon tycks ha brustit och hur han tuggat sönder sin egen tunga. Han är död. Stendöd. Dödsorsaken är oklar, men sanningen är att Adelbert lidit vansinnesdöden, vilket en person med passande yrke kan se genom att lyckas med ett Int-slag. I rummet finns Adelberts väska, om rollpersonerna eller någon i personalen bar upp den, men ingenting mer av intresse.

Om rollpersonerna inte redan har väskan i sin ägo kommer Eva att fråga dem varhän det bär. Oavsett vad rollpersonerna svarar kommer hon att säga till dem att Adelbert var på väg dit han också (en lögn från Adelberts sida), och att de gärna kan få ta hans persedlar med sig och se om de kan hitta någon där som känner Adelbert. Han har en häst ute i stallet också berättar hon, "en mager stackare".

## Att klappa kusen

Vad som sedan händer är ovisst. Antingen bestämmer sig rollpersonerna för att söka upp stallet, eller så går de för att knyta sig. Äventyret kräver emellertid att en av rollpersonerna förr eller senare kommer i kontakt med Adelberts häst, så spelledaren bör försöka hitta en öppning för detta. Nedan följer ett antal förslag på hur detta kan ske:

- ♦ Rollpersonerna, eller någon av dem, blir nyfiken på vad Diehl hört i stallet.
- ♦ Någon av rollpersonerna rullar runt på höskullen tillsammans med Dagmar, varpå hästen harklar sig när Dagmar tassar ut efter fullgjort jobb.
- ♦ Rollpersonerna har egna hästar i stallet och går dit för att ta dem nästa morgon - stallpojken syns nämligen inte till.
- ♦ Rollpersonerna uppmanas ta Adelberts häst med sig (efter att ha talat med Eva).


Om hästen inte får tillfälle att vistas med rollpersonerna kommer den att rymma från vårdshuset, eller vart den nu hamnar, och bege sig efter rollpersonerna för att anlända till deras lägerplats sent någon natt.

## KUSEN SOM VISKADE

Ute i stallet står bland annat Adelberts häst, en blekgul medtagen springare vars revben tydligt syns genom det tunna hullet. Om någon av rollpersonerna (och helst då någon som inte uppenbart ser ut som en opålitlig slusk)







ensam kommer nära den kommer den möjligen att väsa fram ett "Pssst" ur mungipan. Sedan ett till dess han får rollpersonens uppmärksamhet. Sedan börjar hästen tala! "God morgon" alternativt "Godkväll", hälsar den med mörk, sludrande röst. Det är inte lätt att hålla reda på en hästtunga. Det kan leda till kul rollspel när personen ifråga skall försöka övertala de andra rollpersonerna om att han talat med en häst.

## Den sanna historien om kusen

Kusen är inte en riktig kuse. Visserligen är kroppen en riktig hästkropp, avlad av en hingst och född av ett sto och i ett flertal år draghäst åt en snål bonde i byn Dunkelbild. Den själ som är fången i hästens kropp tillhör dock en man vid namn Matthias Kasparson. Matthias följde med sin farfar, en gårdfarihandlare, från by till by för att sälja småsaker till de lättlurade bondlurkarna. Det som sålde bäst var förstås tyger som fick bondfruarna att längta efter det fina folkets flärd och som gav upphov till mycken avundsjuka. En del brännvin gick förstås också åt, liksom en del udda föremål som Matthias farfar köpt på sig eller stulit i Altdorf eller på andra ställen. Ett sådant föremål var en mystisk lampa. Lampan var gjord av mässing, men mycket sotig och illa åtgången, troligtvis också mycket gammal. Ett problem var att lampan var oanvändbar, men Matthias farfar tog ändå med den. Matthias tyckte om lampan som vackert reflekterade ljuset från lägerelden - den påminde honom om de stjärnor han så gärna studerade och som farfadern ofta brukade berätta om när han inte söp eller försökte kränga stulet gods. Matthias visste nästan lika mycket om månarna och stjärnhimlen som vilken student som helst som fått undervisning om firmamentet. Då Matthias farfar ändå inte tycktes sätta mycket värde till lampan var den en smal sak att smussla undan den.

Sent en kväll, då Matthias farfar låg och simmade i sina egna spyor efter en helkväll i någon ölstuga, gav sig Matthias upp i kullarna utanför stället där de valt att övernatta. I skenet av månen satte sig den intet ont anande unge mannen sig till att putsa lampan, för att få fram något av dess forna lyster. Plötsligt uppenbarade sig en ande ur lampan, vars dånande röst slog Matthias till marken: *"Jag är Grimmendragg! Frukta min makt! Jag skall ge dig tre önskningar, men tala kvickt, ty när morgonrodnaden kommer skall din makt över mig vara svunnen."*

Skräcken släppte sitt grepp om Matthias när han förstod att anden inte skulle skada honom. Snart hade han också kommit på en första önskan: *"Jag vill bli fager som en sagoprins"*, ty så trodde han att han skulle kunna få vilken piga, eller borgardotter för den delen, han ville. Och som i ett trollslag, från att ha varit en råttnäst yngling med vårtor

och på tok för stora öron så förvandlades hans yttre till en spegelbild av den unge Sigmar själv, ett underbart yttre, en konungs like.


Upprymd av detta fortsatte han: *"Jag vill bli stark som en häst!"*. Denna önskan blev ödesdiger och resultatet förstås att Matthias numera har fyra ben, mule och svans. I förtvivlan, med darrande ganasch, anklagade Matthias anden för att ha lurat honom att slösa bort sina önskningar eftersom han nu skulle bli tvungen att använda sin sista önskning till önska allt ogjort. Men Matthias fick bara andens tysta hån till svar och i sin desperation valde han inte den uppenbara utvägen. Istället gnäggade han fram sin sista malörtsdrypande önskning över anden: *"Jag önskar att du drabbas av det som drabbat mig"*. Sedan sparkade han lampan nedför en av kullarna, där den rullade in under en rotvälta och förblev dold under en lång tid.

Hästen Matthias vandrade ned från kullarna och i den tidiga ottan stod han invid sin farfars vagn. Farfadern tycktes vara i färd med att söka efter sin försvunne dotterson, men hade förstås inte haft någon lycka. När Matthias så gav sig till känna blev hans farfar så rädd att han föll död ner - en talande häst var mer än vad hans hjärta tålde.

Matthias skrittade iväg längs vägarna, höll på att falla offer för en häxjägare i Altdorf, var nära att infångas av en kringresande cirkus i Kaldach och upptände kärlekslågor hos en märr i Finsterbad. Matthias fann det svårt att hitta hjälp i sin nöd. När han väl talade till någon reagerade denne antingen med rädsla, förnekelse eller rent och skärt ointresse. Livet som talande häst var inget vidare, och Matthias förstod snart att den enda som kunde hjälpa honom ur sitt bryderi var anden, men lampan var försvunnen och många dagar och natters letande bland kullarna ledde till intet. Även om Matthias skulle ha funnit lampan så visste han förstås att hans önskningar var förbrukade, så han skulle hur som helst bli tvungen att finna någon som skulle kunna hjälpa honom.

Av en slump träffade Matthias på Adelbert Reiter, och blev snart hans ridhäst. Matthias förstod snart att Adelbert kanske kunde hjälpa honom med tanke på hans sökande natur och ohederliga girighet. När Adelbert sov om nätterna viskade Matthias i hans öra: om en fantastisk skatt, en lampa som uppfyllde allas önskningar. Adelbert blev allt mer besatt av lampan, till Matthias stora glädje. Kanske skulle Adelbert leda honom till lampan och en sista möjlighet att göra ogjort det som gjorts. Matthias skulle fly med lampan i mulen så snart den återfanns och sedan planera nästa steg, att finna någon god nog att önska hans människoform tillbaka. Tyvärr var metoden tidskrävande och Adelbert minns inte särskilt mycket av hästens viskningar annat än de stora dragen, de breda bitarna, de förunderligaste visionerna. Att viska "du skall finna lampan på det och det





stället i Skaag" fungerade inte, och Matthias misströstade. Snart fann han emellertid att Adelbert hade öra för siffror, och med hjälp av sina astronomiska kunskaper började hästen viska talserier i den fete mannens öra. Tyvärr kunde inte Adelbert tolka siffrorna nog väl, men sökandet snävades icke desto mindre in allt mer, mot Reikland och Skaag.

## Den sanna historien om Adelbert Reiter

Adelbert Reiter föddes i Grunburg som son till en lärd man och dennes nedsupna hustru. Han fick en lärds uppfostran, studerade vid ett av de finare universiteten i Altdorf, men blev tvungen att sluta när farsarvet abrupt tog slut. Efter detta livnärde sig Adelbert på köpenskap längs floderna Reik och Bögen, men han hade också en period då han sysslade med hästhandel.

För snart åtta år sedan träffade Adelbert sitt trogna riddjur. Riddjuret viskade förunderliga ting i den sovande mannens öra om nätterna, och snart nog befann han sig på skattjakt. Hans drömmar visade honom vägen, om detta var han övertygad. Han sökte legender om lampan, kom i kontakt med barden som snart skulle bli ett av hans främsta spår (hon måste ju uppenbart veta något mer än vad det hon sjunger, resonerade Adelbert när vansinnet tagit överhanden), han fann en historia om lampan i ett gammalt dokument, och han gjorde astronomiska beräkningar utifrån de underliga drömmar han fick om nätterna. Han försökte spå i grodin-älvor, rådfrågade kloka gummor, använde slagruta och (vad han ansåg vara) sunt förnuft, men lyckades inte finna några tydliga spår efter lampan, annat än att den nog borde finnas i området, kanske i Skaag? Åtminstone är detta vad de astronomiska beräkningarna tycks tyda på, men eftersom Adelbert inte är någon expert på sådant har han svårt att finna den rätta platsen.

Matthias lycka, det vill säga Adelberts mottaglighet, blev häromnatten hans olycka. Adelberts svaga psyke knäcktes till sist under sökandet, och den fete mannen har nu gått vidare för att möta sin gud.

## Vad kusen talar med rollpersonen om

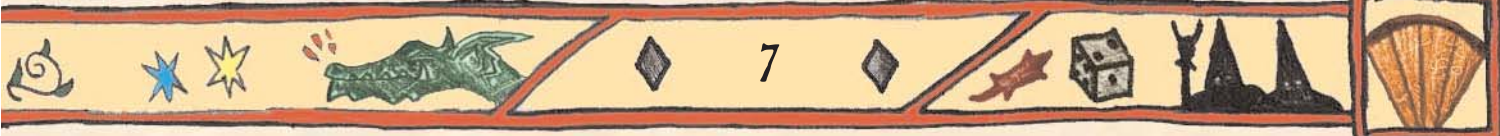
Matthias orkar inte mera. Han kan inte vänta ytterligare åtta år på att med viskningar om nätterna och en och annan knuff i rätt riktning få någon att arbeta för hans sak. Han måste finna någon som kan hjälpa honom i sitt bryderi. Han vill förstås inte avslöja hela sanningen för rollpersonen, för om denne fick veta vilken olycka som följer med lampan skulle han och hans följeslagare knappast offra möda på att hjälpa hästkraken, om de inte är blödiga vill säga (vilket dock rollpersoner sällan är i den gamla världen). Det kusen kokar ihop är istället följande:

- ◆ Hans namn är Matthias och han fångades i denna kropp av Adelbert, en tokig besvärijare som behövde ett riddjur. "Se så mager och eländig jag blivit", gnäggar han och pekar med mulen mot revbenen. En gång var han magikers lärning, men han lyckades förarga honom och detta blev hans straff. Nu när magikern är död finns det ingen som kan förvandla tillbaka honom... om inte...
- ◆ Rollpersonerna kanske är intresserade av en uppgörelse? Matthias vet att hans herre var ute efter en skatt, närmare bestämt en magisk lampa. Lampan hade förmågan att uppfylla folks önskningar. Matthias kan gå med på att avslöja mer, men då måste rollpersonerna lova en sak: att låta Matthias få en av önskningarna, så att han kan återfå sin riktiga kropp. De andra önskningarna kan de få.
- ◆ Matthias kan hjälpa dem att tolka Adelberts anteckningar och beräkningar. Ett och annat har han ju hört och sett, och han visste dessutom vart Adelbert var på väg. Om rollpersonerna visat sig vara medgörliga och pålitliga kommer han att nämna Skaag och visa dem till platsen där han en gång förlorade lampan. Dock säger han inte att han varit där förut, utan han kommer istället att leda dem dit genom att som han säger "försöka tolka de astronomiska beräkningarna".
- ◆ Hästen vill att rollpersonen försöker tala så tyst som möjligt om detta inför de andra rollpersonerna, alltså att hästen inte är någon häst. Vår för? Jo, dels för att inte riskera något (de kanske skulle ta honom till häxjägaren eller cirkusen) och dels för att han inte vill bli retad och pekad finger åt. Stackars, stackars, stackars hästkrake, eller hur?


## Om allt blir fel

Det kan hända att allt inte går som det är tänkt enligt äventyret. Det finns då huvudsakligen två sätt på vilka spelledaren kan få in rollpersonerna på rätt spår igen. Det första är att låta dem se ett anslag som efterlyser sturska goblinjägare. Dessa skall anmäla sig hos sergeant Klaus Silberwurt, vaktuset Gripen, Luitpold undergörarens gata. 1 GC per goblinhuvud utlovas, mer om goblinerna är stora.

Det andra sättet är att låta rollpersonerna komma i kontakt med en astrolog. Han kan då tyda Adelberts beräkningar (vilka är baserade på de siffror Matthias viskat åt honom i sömnen) och komma fram till en tämligen exakt uppskattning av en geografisk plats, ett tunnlandsstort område i Skaag. Dessa uträkningar är varken gratis eller särskilt snabbkalkylerade och rollpersonerna får räkna med att betala en nätt summa pengar och slå dank i ett par dagar innan de har lösningen i sin hand.







Det kan även hända att rollpersonerna avskräcks från att jaga lampan. Spelledaren kan då bita i det sura äpplet och låta rollpersonerna dra iväg på nya äventyr, eller så kan han vara elak och låta någon av dem smittas av den Askgrå döden (se Rykten i staden på sidan 2).

## SKAAG

Förr eller senare kommer rollpersonerna att hamna i Skaag. Förmodligen agerar Matthias i hemlighet uttolkare av de astronomiska beräkningarna åt en av rollpersonerna (fast egentligen så för han bara gruppen närmare det ställe där han en gång putsat lampan och framkallat anden), men det kan också hända att rollpersonerna reser till Skaag för att döda Gobliner eller att de tagit hjälp av en astronom för att själva tolka beräkningarna. I sådana fall kommer nog Matthias att följa dem på avstånd, om de inte gjort hamburgerkött av honom vill säga.

### Kullarna

Skaags kullar är ett vidsträckt böljande landskap som till stora delar är beklätt med skog. Ekar är vanliga, liksom bokträd och pil. Undervegetationen är sparsam och lättforcerad, men då kullarna är branta och för många kan landskapet ändå vara tämligen utmanade. Geografiskt ligger Skaag inte långt från Carroburg, och det är inga problem att hinna fram dit och dessutom tillbaka till staden (om man skulle vilja det) innan mörkret. Skaag är känt som varandes ett vilt område som helst bör undvikas av vanligt folk. Här finns enligt ryktena såväl gobliner som banditgång, och det sägs även att djurfolken och diverse missbildade och en gång mänskliga varelser skall ha sina läger ute bland kullarna. Den plats som rollpersonerna anländer till ligger dock alldeles i utkanten av kullarna, men resterna av en sedan länge nedbränd by i närheten berättar om att man nog bör ta sig i akt om man färdas i området.

### Tillbaka till platsen

Om rollpersonerna följer de astronomiska beräkningarna, med eller utan Matthias hjälp, kommer de att nalkas den plats där lampans ande en gång åkallades. Platsen är en skogs-beklädd kulle, där det växer flugsvamp och låga odonsnår. Ingenting speciellt utmärker platsen, men rollpersonerna bör rimligen tillbringa en hel del tid med att söka igenom området. Om rollpersonerna istället rest till Skaag för att jaga gobliner kan man förutsätta att de söker spår efter grönfotingar, och spelledaren kan hur som helst lugnt gå vidare till nästa avsnitt.

### Stormen

Medan rollpersonerna går med huvudena i marken, sökandes efter spår som inte finns, tornar stormmoln upp sig på himlen. Det är svårt att se dessa moln komma, då trädens kronor växer sig ganska så täta ovan rollpersonernas huvuden. Snart är ett stormigt regnoväder över dem, och de tvingas ta ställning till om de skall forcera slätten mot Carroburg under blixtoväder och riskera spolans bort av regnet, eller om de ska söka skydd. Om de har minsta lilla förnuft i kroppen väljer de det senare alternativet. Med ett lyckat slag mot Search kan någon upptäcka ett gammalt övergivet vildsvinsgryt, vars öppning tycks stor nog för rollpersonerna att kunna pressa sig ner genom. Vål nere i grytet, som är stort nog för att rollpersonerna, men knappast Matthias, ska kunna rymmas, går rollpersonerna säkra för stormen. Matthias söker upp en särskilt stor ek under vilken han kurar ihop sig, så gott nu en häst kan kura ihop sig.

Det finns nu ett läge för spelledaren att plocka bort Matthias ur historien, nämligen genom att låta blixten slå ned i trädet han står under. Det andra alternativet är att låta hästen överleva för att sluta upp med rollpersonerna igen om de kommer levande ur grytet...

### Viskningar och rop

När rollpersonerna ligger och trycker nere i vildsvinsgrytet - där luften är tjock och unken, våt och jordig - kan de höra kvävda, gutturala rop. De tycks komma längre inifrån.

Rollpersonerna kan nu hitta en igenrasad gång, där jorden dock är lätt att skyffla undan för den som vill det. Att frilägga gången går fort, och vad rollpersonerna kan se så fortsätter grytet snett nedåt, längre ned under marken och kullen. Gången är inte hög, en fullvuxen man måste gå hopkruken om han vill följa den.

Här finns nu två alternativ: antingen bestämmer sig rollpersonerna för att följa gången (vilket de nog bör ha en ljuskälla för att kunna göra) eller så sitter de kvar uppe i det allt våtare grytet.

Om det andra alternativet gäller kommer de snart att få påhälsning av en grupp lågmält samspråkande grönskinn: gobliner! De är 1T6+1 till antalet och blir vettskrämda då de får se rollpersonerna. De kommer att springa tillbaka ned längs gången, varsko sin hövding och sedan återvända förstärkta med ytterligare fyra gobliner. Då kommer de viskande och tjuvpratande att försöka smyga sig på rollpersonerna - något de automatiskt kommer att misslyckas med eftersom de har svårt att hålla sams och hålla snattran.

Om rollpersonerna däremot ger sig av ned längs gången har de en chans att överraska goblinerna.



## Goblinernas grottor

Goblinerna håller till djupt under kullarna, undanskuffade av vilda djur (som regerar ovan jord) och råttmän (som grävt ut stora delar av det övriga Skaag). Tunnlarna är låga, mellan en meter och en och en halv. Här och var öppnar sig gångarna i mindre salar, vars takhöjd når två meter. Endast en sal är större, nämligen hövding Okknegins hall (se nedan). Det luktar illa här nere, och mörkret är så gott som totalt. Totalt finns det 20 gobliner nere i mörkret, och om rollpersonerna förblivit oupptäckta kan de stöta på grönskinnen i mindre grupper om 1T6+1 individer. I annat fall kommer goblinerna att mobilisera ett försvar i den falska skattkammaren och i Okknegins hall.

Exakt hur grottsystemet ser ut spelar ingen större roll - spelledaren kan själv rita en karta över det och göra det i princip hur stort han vill. Följande rum bör dock finnas med:

**Lilla matförrådet:** Stanken från rummet kan lukta långt i förväg. Stora trädrötter löper över taket i detta grottrum. I rötterna hänger hundratals döda råttor upphängda i svansarna.

**Den falska skattkammaren:** Ett nästan rektangulärt grottrum, där gången kommer in genom ena långsidan och fortsätter ut genom den andra. Vid en av kortväggarna finns en bur av träspjälor och bakom spjalorna finns vad som tycks vara en hög med glimmande guld. Guldet är inte äkta, utan enbart kattguld. Vid den andra kortväggen finns en hög med tomma och trasiga säckar. Om rollpersonernas ankomst är väntad har två gobliner gömt sig under säckarna, och om rollpersonerna vänder ryggen till dem och intresserar sig för det falska guldet kommer goblinerna att rusa fram med dragna långdolkar för att hugga in på dem. Bakhållet är mycket primitivt, men det har fungerat tidigare mot gobliner från rivaliserande stammar.

**Hövding Okknegins hall:** Den lägsta och djupaste gången mynnar i en stor grotthall. Väggarna liksom taket tycks vara av berggrund, vilket borde innebära att hallen ligger långt ner under kullen. På golvet ligger ett björnskin, och på väggarna hänger vapen och kläder (förmodligen stulna) av skiftande kvalitet. I rummets borte ände står vad som förmodligen skall föreställa en tron, men som egentligen är en smyckad tvåhjulig vagn. Utsmyckningarna består i

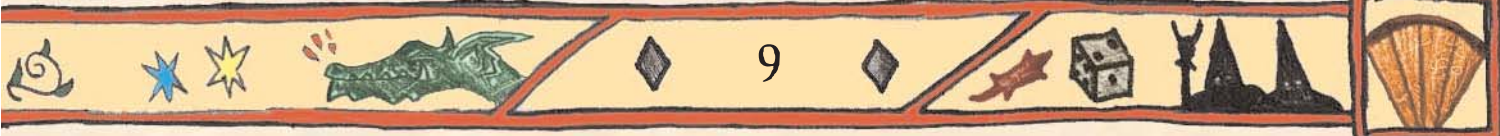
ytterligare ett björnskin, några vargskinn samt ett antal dödsfall, vars tomma ögonhålor stirrar ut i mörkret. Vagnen måste troligtvis ha plockats ned och sedan satts ihop igen här nere, ty den skulle aldrig rymmas att köras genom gången. Om goblinerna är förberedda på rollpersonernas ankomst kommer de att ta emot rollpersonerna här. Exakt hur de beter sig beror på hur farliga rollpersonerna verkar, samt hur de bemöter Okknegin.

**Skattkammaren:** I en mindre grotta bakom Okknegins hall finns skattkammaren. Här finns en kista till hälften fylld av silver och guld (135 GC, 324 s, 1116 d); en sliten mantel som en gång måste ha varit värd en hel del; ett femtiotal vinflaskor, varav alla utom två är urdruckna; några högar med kläder; åtminstone fyra par skor; en tom tunna; ett par dagböcker, sönderrivna och nedklottrade med kol av en icke skrivkunnig goblinkung; en trasdocka; skelettet av ett människobarn; och en underlig lampa. (Ja, det är den lampa som Matthias och förmodligen även rollpersonerna jagat.)

## Okknegin

Goblinernas hövding är en bjässe, närmare 175 cm lång och muskulös för att vara goblin. Kroppen är emellertid krokig och förvriden, och han ger därför intrycket att vara kortare än vad han egentligen är. Han har en stor knubbig näsa, stripigt grått hår och blekgrönt skinn. Han går klädd i en gycklardräkt som han och hans gobliner stulit från en död mans kropp. För honom inger den färgglada dräkten status. Om rollpersonerna vill tala med honom, eller om Okknegin bedömer det som nödvändigt och/eller gynnsamt att inleda ett samtal med rollpersonerna, kommer han att använda sig av sin tolk, en smutsig och ful människopojke som sitter vid hövdingens sida, klädd i trasor. Pojken ser ut att vara i tonåren, men saknar mycket av håret på huvudet och hans hud är blek och hans kropp tanig och skitig. Pojken, vars riktiga namn är Hans, men som kallas Hazkel, togs som slav för drygt tio år sedan och har växt upp hos goblinerna. Han är lojal mot Okknegin, och den enda resten av hans människoskap är hans tvåspråkighet - i allt övrigt lever han och betar sig som en goblin.

Okknegins kortsiktiga mål är förstås att skydda sig själv och sitt rike, helst kombinerat med största möjliga ekonomiska





vinning. Okknegin köpslår gärna om lampan, men är helt utan skrupler och kan tänka sig att bedra rollpersonerna om han tror sig kunna komma undan med det. Okknegin är onekligen den klipskaste av goblinerna, men det säger förstås inte mycket.

I övrigt kan sägas att Okknegin är en stor poet, men eftersom samtliga dikter är utarbetade på goblinernas eget tungomål och dessutom enbart berör silver, råttblod och grönskinnskvinnor finns ingen anledning att skriva ut dem här. Vad säger ni? Vill ni ändå ha ett smakprov? Som ni vill:

*Silverskatt i mörkret glittrar  
minner om vår hövdings makt.  
Goblinhona lustfyllt fnittrar  
smakar råttblod  
glömmet svårmod  
med sin hövding sluter pakt:  
i mörkret under parningsakt.*

Kanske kan Hazkel recitera dikten för rollpersonerna, om lämpligt tillfälle uppstår. Kanske kan spelledaren låta Okknegin framföra en vilja att besegla eventuella överenskommelser med att rollpersonerna delar en bägare röd vätska (som kan identifieras som råttblod uppblandat med stulet brännvin) med Okknegin. Dikten skulle kunna reciteras samtidigt som rollpersonerna dricker, och på så sätt kan de få reda på vad de dricker under tiden de som bäst försöker svälja den underligt smakande brygden. Etiketsbrott, som att spotta ut råttblodet, kan medföra stora svårigheter för rollpersonerna, eller åtminstone många små problem - beväpnade med spjut och långa dolkar!

Det absolut roligaste/sadistiska sättet att spela igenom denna köpslagan är att låta rollpersonerna köpslå om lampan (och kanske sina liv) genom att roa goblinhövdingen med dans, sång och cyckel. Grande finale är emellertid när hövdingen tvingar dem till att dikta ihop ett poem som passar honom. Hazkel översätter. Plocka fram äggklockan och ställ in den på 10 - rollpersonernas antal minuter. En av goblinerna vänder en dödskalle av en människa upp och ner, varpå svart pulver börjar rinna ur dess ögonhål. Hazkel förklarar att de måste ha poemet klart när tiden runnit ut.

Om någon av rollpersonerna har köpt färdigheten Performer (Comedian), Performer (Poet) eller Performer (Storyteller) får de en extra minut för varje köp. Fyra rollpersoner där en har taken i Performer (Comedian) och en har Skill mastery +10% på Performer (Storyteller) får alltså 10 - 4 (för antalet) + 1 (för taken) + 2 (för skill mastery +10%), det vill säga nio minuters betänketid.

Det svarta pulvret i dödskallen är svartkrut och kan bli rollper-



sonernas sista utväg om de är usla diktare. Om det antänds smäller det ordentligt, skrämmar goblinerna till panik och ger rollpersonerna en möjlighet att knycka lampan och kanske fly.

Om Hazkel reciterat Okknegins egen poesi bör rollpersonerna ha ett hum om vad hövdingen tycker om. När spelledaren bedömer rollpersonerna dikt kan han göra det genom att bocka för följande:

- ◆ Dikten ska innehålla minst två rim.
- ◆ Dikten ska handla om silver, skatter eller rikedom
- ◆ Dikten ska handla om makt, ära eller Okknegins förträfflighet
- ◆ Dikten ska handla om honor, parning eller potens

Om alla fyra beståndsdelarna är uppfylld vet Okknegin knappt till sig av lycka, står på händerna, utstöter gälla rop, slår kullerbyttor och fullkomligen översöser rollpersonerna med skatter och trugar dem att dricka mer råttbrygd. Om tre av fyra ting finns med har rollpersonerna lyckats producera något som duger så pass väl att hövdingen håller sin del av avtalet. Om två av fyra ting finns med blir Okknegin grym och ger dem en ny (sista) chans att dikta upp något bättre. Sämre dikter än så, det vill säga med en eller inga av beståndsdelarna ovan, får Okknegin att tröttna på rollpersonerna och beordra sina undersåtar att kasta sig över dem och slita dem i stycken. Eventuellt kan han tänka sig att spara kvinnor i sällskapet för att hålla dem som slavar som får tillbringa resten av sina dagar med att kamma rygghåret på hans honor.



# ANDEN I LAMPAN

Några månader efter det att Matthias slängt lampan i vredesmod hittades den av Okknegins gobliner. De enades om att ta med den till sin hövding, varpå den hamnade i skattkammaren och glömdes bort. Goblinerna hade ju ingen egentligen användning av lampan då de inte behöver ljus. Nu bidar anden sin tid inuti lampan, väntandes på att någon skall ta upp den, använda den, och frammana honom.

## Anden, eller demonen

Grimmendragg är egentligen ingen ande utan faktiskt en lagdemon. Han är önskningsarnas beskyddare, lags upprätthållare och underställd Viydagg livselementaren. Som sådan är han immun mot alla icke-magiska vapen och han kan orsaka både fear och terror om han så önskar. Längre var Grimmendragg bunden till lampan och sitt kall att uppfylla de levandes önsknings, och allt eftersom århundradena gick blev Grimmendragg förstas bitter och missunnsam, bortglömd av sin härskarinnas Viydagg och fast att för alltid stå till tjänst och tjäna de lallande idioter som lockade fram honom.

Detta ändrades med Matthias sista önskan: *"Jag önskar att du drabbas av det som drabbat mig"*. När någon, förmodligen rollpersonerna, gnuggar lampan på nytt kommer Grimmendragg att visa sig, skrämman dem till underkastelse och tala: *"Jag är Grimmendragg! Frukta min makt! Ni skall uppfylla mina tre önsknings, och göra det kvickt, ty när kaosmånen visar sitt grinande ansikte skall ni ha tjänat mig eller dö en kvalfull död."* Aj, aj, det verkar som om rollpersonerna inte riktigt fått vad de väntat sig. Och Matthias kunde förstas ingenting veta.

Grimmendragg antar formen av ett ickekroppsligt väsen, en genomskinlig och knappt synbar ande. Hans vitglödgate ögon är kanske vad som utmärker honom mest. Blicken är intensiv och ytterligt skrämmande. Den dimmiga kropp som suddigt framträder inför rollpersonerna tycks skifta storlek och form, från att ibland vara människolik till att mer likna en orm, en best eller någonting oformligt. Grimmendragg har hela tiden kontakt med lampan och kan närhelst försvinna in i den.

Utän att rollpersonerna vet om det har ett band knutits mellan dem och demonen. Det är ett magiskt löfte som de redan ingått genom att kalla fram anden, och om de inte uppfyller andens tre önsknings kommer de att förgås under nästa mörrslebsnatt - de får en (1) poäng Insanity var tionde minut som Mörrslebs visar sig på himlen, och när månen till sist går ner kommer de att brännas till döds av solens strålar. Men bara om de misslyckas att uppfylla

Grimmendraggs önsknings. Se till att Mörrslebs ankomst fortfarande ligger så pass långt bort att rollpersonerna har en ärlig chans att hinna uppfylla demonens önsknings. Dock: om rollpersonerna innan dess bestämmer sig för att strunta i Grimmendragg, till exempel hoppa på en flodbåt och hoppas kunna undkomma anden genom att gömma sig på värdshus i den södra landsänden, i Tilea eller annorstädes, så får rollpersonerna en (1) poäng Insanity var tionde minut till dess de åter bestämmer sig för att försöka uppfylla andens önsknings. De får en känsla av att de handlar mot ödet, och att de kommer att bli galna om de inte gör som anden besvärjt dem.

Att förstöra lampan är omöjligt - det är emot Lagen, alltså inte den världsliga lagen utan den kosmiska! Rollpersonerna kommer inte att mäktas med detta - deras yxbilor brister om de försöker hugga i den, eld sotar den endast och magi tycks inte räcka till. Dessutom får rollpersonerna direkt 1T6 Insanity-poäng om de försöker sig på något sådant.

## Grimmendraggs vilja

*"Min första önskan är denna", säger Grimmendragg. "Lämna denna lampa i min tjänarinns händer. Hon väntar*





i slottet som inte är ett slott, bland rankor som närt sig på blod, rött som grönt". Grimmendraggs röst är mörk som döden.

Rollpersonerna måste nu göra en del efterforskningar, och om de är någorlunda klyftiga kommer de att hitta en del nyttig information i de anteckningar som Adelbert samlade på sig innan han gick och dog. I annat fall måste de söka de lärdes hjälp i Carroburg, till exempel på Akademien för vitterhet och vetenskap (se rykte nummer 5 och beskrivning på sidan 2).

## Bland rankor

"Slottet som inte är ett slott, bland rankor som närt sig på blod, rött som grönt", är förstås en omskrivning för ruinerna av slottet Karadsten, där Karad von Carron utkämpade sin näst sista strid mot goblinernas horder. Människor som grönskin slaktades i drivor, föll från murarna och krossades mot den steniga marken. Nu återstår bara ruiner av slottet, gråsvarta siluetter utan tak som reser sig mot en bakgrund av höga träd. Ett band råttmän använder sig av ruinen som temporärt tillhåll, och de kan erbjuda rollpersonerna en del problem. Råttmännen är inte överdrivet modiga och kommer att fly om de tvingas in i en strid de inte kan vinna. Däremot är de tämligen långsinta och kan försöka hämnas om tillfälle ges.

Ruinen har en källare, och det är här nere Grimmendraggs tjänarinna vilar. Källaren är fuktig, mossbevuxen, unken och mörk, precis som en gammal borgkällare i en ruin bör vara:

- Råttmännens håla. Om nätterna är råttorna ute på rövarstråt, och då finns här bara en del utrustning, ett och annat jaktbyte, en del vapen som lämnats bakom och en mängd stora spår efter råttassar.
- Fånghåla. Tom, så när som på ett skelett.
- Gretsetzrechts vilorum. Ett källarrum som alla andra, men denna innehåller ett antal stenkistor. Flera av dem är öppnade (av råttorna eller andra plundrare), men tomma. Om lampan förs till denna plats kommer Grimmendraggs tjänarinna, Gretsetzrecht, att visa sig.

Gretsetzrecht uppenbarar sig som en gammal kvinna med askgrått hår, svept i en vit toga med spännen av en gyllne metall, kanske guld. Rollpersonerna ser henne aldrig komma; hon lösgör sig ur skuggorna och står plötsligt mitt ibland dem. Hon ber med sprucken och trött röst att få ta emot lampan, varpå anden uppenbarar sig igen. Om rollpersonerna bli våldsamma kommer Grimmendragg att lära dem en läxa. När överlämnandet är över talar demonen åter.



## DEN VACKRA KROPPEN

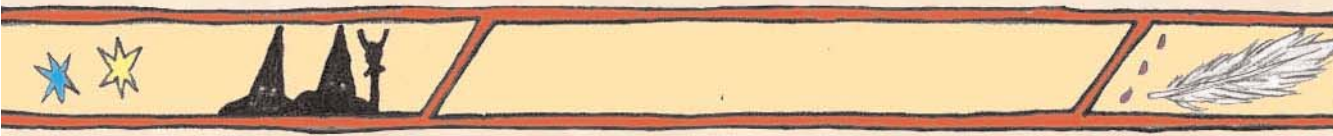
"Min andra önskan blir denna", säger Grimmendragg. "För till denna plats den kropp som en gång var prins Eisenkrones." Grimmendraggs röst är kall som ormblod.

Gretsetzrecht börjar nu klucka lågt, skratta och mumla för sig själv: "Min herre kommer fri, han kommer loss. Hu. Ve." Hon verkar helt galen.

Grimmendragg har kläckt en diabolisk plan, värdig en mäktig demon. Han planerar att bryta sig ur sitt fängelse, placera sig inuti en människas kropp och med rollpersonernas hjälp krossa Vydaggs och lags makt över honom. Hans första drag blir att välja ut en lämplig kropp, och vem passar då bättre än Prins Eisenkrone, vars resliga kropp togs om hand vid krigarens död och än idag vilar utan skavanker i det lilla mausoleet på Hammelfleischkyrkogården i Carroburg?

Rollpersonerna har nu inget annat val än att återvända till Carroburg för att ta reda på vem prins Eisenkrone var, och var hans kropp finns. Det är inte alltför många nätter kvar till dess att Mórrslieb väntas på natthimlen, och då kaosmånen dessutom är ganska nyckfull så är det nog bäst att skynda sig. Det finns ett antal sätt att finna historien om Eisenkrone: de flesta lärde i Carroburg vet vem han var och





var han ligger begravd och kan berätta; en rollperson med färdigheten History kan också plocka fram historien. (Det är till och med möjligt att rollpersonerna redan hört historien, om de frågat runt en del om magiska lampor och sådant innan de begett sig till Skaag.)

## Historien om prins Eisenkrone

Prinsen var en stolt och reslig krigare, en försvarare av den rätta tron och en evig förkämpe för frihet och rättvisa. Omtyckt av alla skulle man kunna tro, men i bakgrunden intrigerade hans egen syster för att få honom på fall. Hon hade räckt honom en vacker lampa som skulle skänka honom både ljus och råd. Sent en kväll tände prinsen upp sin lampa, och slogs genast till marken av en ande. Anden gav honom tre önskningar, och prinsen använde dem: han önskade sig evig ungdom, välgång för sin stad, och välgång för sin älskade syster som givit honom lampan. Önskningarna slog in: prinsen dog ung redan samma natt och blev ett vackert lik, systemen tog över hans regentskap och fyllde Carroburgs kassakistor med skatter som hon lät klämma ut ur bönder och hantverkare samtidigt som hon själv levde det goda livet. Prinsens välbevarade lik finns uppställt i Eisenkrone-mausoleet som står öppet för allmänheten.

## Eisenkrone-mausoleet

Hammelfleisch-kyrkogården har fått sitt namn efter den färffarm som en gång låg på platsen. Under ett fruktansvärt åskoväder slog blixten ned i gården, och över etthundra får och ett antal herdar stektes levande. Här finns ett hundratal gravar, ett litet antal mindre mausoleer och en stor mängd djurgravar, till exempel för hästar, hundar och andra trogna tjänare till invånare i Carroburg. Det var prins Eisenkrones syster som såg till att hennes bror ställdes upp allom till beskådan på denna djurkyrkogård med tvivelaktig historia. I och med broderns ankomst höjdes emellertid kyrkogårdens status en aning, och ett antal andra fromma människor har valt att tillbringa sin eviga vila på samma plats.

Eisenkrone-mausoleet står öppet alla dagar från soluppgång till solnedgång. Inträdet är 3 pennies och betalas vid grunden som vaktas av en tempelnovis. Novisen kan berätta historien om prinsen, eller om andra som ligger begravda på gravplatsen.

Mausoleet är litet. Det är byggt i svart sten och mäter ca två meter i höjd och bredd, och sex meter på djupet. Mausoleet består av två rum, först en liten förkammare där vapen, åtgångna av tidens tand, står uppställda, liksom en illa maläten mantel. På ena väggen hänger dessutom en

vapensköld med en krona i silver på blått. I det inre rummet ligger Prins Eisenkrones kropp på en stenbänk, svept i vitt linne från midjan och nedåt: reslig (väl över sex fot lång), säkerligen tung, ungdomlig och till synes helt oskadd. Kroppen luktar inte och visar överhuvudtaget inga tecken på förruttelse. Inte heller är den stel, men den är lika kall som stenen den vilar på.

## Unga flickor och ett ungt lik

Att föra undan - det vill säga stjäla - kroppen, blir förstås ingen enkel uppgift, och rollpersonerna bör få klura en del. Förutom de rent moraliska svårigheterna finns naturligtvis även praktiska dito. Att stjäla kroppen under dagtid kan bli oerhört svårt, med tanke på att den först måste föras ut från gravgården och sedan forslas genom staden utan upptäckt. Kanske kan rollpersonerna maskera kroppen och bära honom med sig som "sin sjuke vän" eller "en dryckesbroder som fått för mycket", men det bör ändå bli mycket svårt att komma undan med något sådant. Carroburgarna kommer inte att tveka att rusa till undsättning om en av stadens stora söner (och turistattraktioner) skulle försvinna.

Troligast är att rollpersonerna besöker mausoleet nattetid. Det är då låst från utsidan med ett stort hänglås (novisen lämnar nyckeln hos prästen i Mórr-templet på Kansler Oxentraums gata). Låset kan öppnas med ett lyckat slag för Pick Locks, dörren har T5, och D12. En vaktpatrull går förbi gravgården med ca 1T6+5 minuters mellanrum.

Om rollpersonerna bevakar gravgården eller tar det väldigt försiktigt kommer de kring midnatt att höra lågt fnitter från ett av de små buskagen där inne. Spelledaren kan avkräva rollpersonerna lyckade Perception-test för detta. Skepnader rör sig inne på gravgården, i riktning mot mausoleet. De stannar upp framför dörren. Om ingenting händer kommer skepnaderna efter några minuters dyrkande att få upp dörren och slinka in. De som smyger runt i natten är flickorna Gretchen och Helga, femton respektive sexton år. De har gett sig in i en lek som påminner en hel del om sanning och konsekvens, och deras "uppdrag" för natten är att se efter vad prinsen döljer under linnet. I utkanten av gravgården väntar deras vänner, Susen och Anita.

Om rollpersonerna konfronterar dem kommer de att försöka springa sin kos, men om någon av dem infångas kommer de andra att vänta i närheten och hålla koll på vad som händer. Om rollpersonerna skulle bli våldsamma kan flickorna svara med samma mynt genom att kasta sten på otäckingarna. Endast om det blir absolut nödvändigt kommer de att skrika för fulla halsar och försöka hämta hjälp (för egentligen vill de ju inte att någon ska veta att de varit där), varpå en vaktpatrull anländer inom 1T6-1 minuter, men några





sturska nattvandrare kan säkert dyka upp inom en minut till flickornas undsättning.

Om det står klart för flickorna att rollpersonerna tänker stjäla kroppen försöker de förhindra detta. Så snart de får chansen kommer de att springa till vakthuset Gripen på Luitpold undergörarens gata och locka ut Helgas storebror som har nattvakt där. För honom berättar de allt om vad de sett och hört, och inom 1T6+4 minuter från det att flickorna sprungit iväg kan han vara på plats tillsammans med sina kamrater. Helga kommer att få utgångsförbud.

Portarna ut ur staden är stängda om nätterna, men med mutor kommer man långt. Att ta kroppen över muren blir mycket svårt eftersom murverket patrulleras ganska frekvent. Att ta den längs floden kan fungera om rollpersonerna är försiktiga. Hamnvakten är tämligen alert. Bästa sättet är om rollpersonerna hyrt medbrottslingar, någon som är skicklig på att frakta saker utan att fråga eller kanske till och med någon som specialiserat sig på att stjäla kroppar. Rollpersonerna kan då bli skyldiga folk tjänster och hamna i väldigt dåligt sällskap, men det kan förstås bli en annan historia.

## RITUALRECEPTET

För rollpersonernas skull är det bäst om de lyckas ta kroppen tillbaka till den plats där de frammanade lagdemonen. Väl där kommer Grimmendragg åter att visa sig för att utsäga sin

tredje önskan: *"Jag besvärjer er att på denna plats recitera Liber Incitus, från pärm till pärm. Betänk ert öde och vad som följer med en vägran. Finn tröst i att ni släpper fri den som aldrig varit fri, att ni upphäver den lag som inte kunde upphävas."* Grimmendraggs röst är vass som slipade svärd.

När Grimmendragg yttrar dessa ord börjar Gretsrecht skratta hysteriskt, kacklande likt en höna som torteras eller givits en stimulantia från något heretiskt apotek.

### Liber Incitus

Boken som lagdemonen talar om är en gammal ritualsamling, inte uppenbart blasfemisk eller ond, men lagom suspekt för att knappast finnas översatt i alltför många exemplar. En magiker i gruppen kan ha hört talas om boken med ett lyckat Int-slag. Boken skrevs av en magiker vid namn Hermann Düringer och innehåller nedteckningar av riter och ceremonier från en svunnen tid. Ceremonierna är tämligen oskyldiga, åtminstone de flesta. De beskriver seder vid sociala tillställningar, en del bönemönster för dyrkan av en solgudom och tar även upp en och annan sångtext. Här

finns dock en del svårtolkade ritualtexter som, om man har kännedom om Grimmendragg, kan tolkas som maktord för att bryta lags bojar.

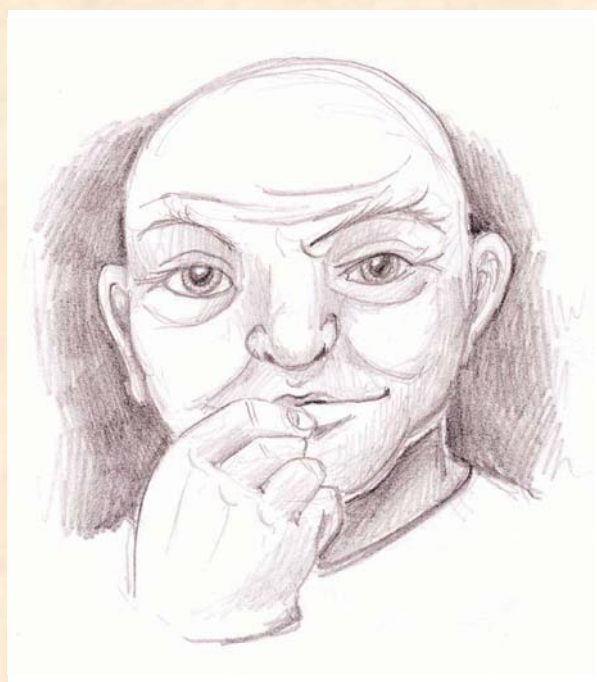
Hur som helst blir det till att jaga reda på boken, ty även om någon av rollpersonerna hört talas om boken så vet han knappast var den finns, så vida rollpersonen inte kommer från Carroburg, då han faktiskt kan ha hört talas om dess läge.

Ett exemplar av boken finns på Akademien för vitterhet och vetenskap i Carroburg. Eftersom akademien innehar en av få (kanske den enda?) stora boksamlingar som finns i Carroburg lär rollpersonerna förr eller senare göra ett besök där.


### Vitterhets- och vetenskapsakademiens bibliotek

En stor stenbyggnad reser sig invid Kaufmann Platz, och en skylt förkunnar att denna magnifika byggnad är stadens akademi för vitterhet och vetenskap. Medlemmar i akademien kan nyttja byggnaden och dess bibliotek gratis, men utomstående måste dels betala 2 GC per dag och person, och dessutom skriva under ett kontrakt där de förbinder sig att inte föra ut böcker ur biblioteket, att ersätta allt de har sönder och så vidare. Deras guide blir Herr Maiblume, en fryntlig överviktig herre med tjocka fingrar som har den egenheten att han gärna trummar sig på magen medan han talar.

Herr Maiblume visar runt rollpersonerna i biblioteket. Här finns totalt sex salar med böcker, och en slutet kammare där







rollpersonerna vägras inträde. Där finns skrifter som endast får studeras av akademiens medlemmar, eller av personer med särskilt tillstånd som endast kan skaffas från Sigmar-templets högste i staden, eller från magikerkollegierna i Altdorf. Här och var finns skriv- och läspulpeter utställda, och hela tiden tassar lärda omkring härinne, sökandes i böcker och på jakt efter ny kunskap. Om någon talar för högt kommer denne att hyschas ned från flera olika håll.

Om rollpersonerna frågar specifikt efter Liber Incitus kommer Herr Maiblume att lägga pannan i djupa veck, för att sedan viska att han känner igen namnet, och att han med säkerhet vet att boken skall finnas någonstans i den tredje salen, den som innehåller historiska skrifter och böcker rörande astronomi och alkemi.

Om rollpersonerna söker runt på egen hand i biblioteket kan spelledaren låta dem hitta en bok med titeln: "Grimmendragg - ett klarläggande af ett andeväsen". Handout 4 sammanfattar bokens innehåll. När rollpersonerna läst detta lär de ana vad de är på väg att ställa till med, men knappast kunna undvika det.

Snart nog blir det dags att stänga igen biblioteket och Herr Maiblume kommer för att hämta rollpersonerna och se till att de går hem. Han kommer att fråga dem om de hittat vad de sökt och om de svarar sanningsenligt (att de inte hittat boken) kommer han att dra sig till minnes att de faktiskt städade ut en hel del gamla böcker från salen - kanske följde den med då?

Herr Maiblume själv tog hem många av böckerna, de som inte brändes, men han har inte hunnit läsa dem ännu. Kanske rollpersonerna vill följa honom hem, få en bit mat i magen och titta igenom boktravarna? Om boken är viktig för dem, och om det, rent hypotetiskt, skulle visa sig att han hade den i sin ägo, kanske de skulle kunna vara intresserade av ett litet förslag? "*Kom med hem får vi diskutera, min hushållerska lagar den bästa saffranskycklingen i hela Imperiet*".

Om rollpersonerna hör sig för om Herr Maiblume kommer de att få reda på att han är något av en hal typ, en sådan som gärna skor sig på andra. Om rollpersonerna gör en grundlig undersökning kommer de att få höra att han dessutom anklagas för att vara ganska så "klåfingrig", duktig på att lägga beslag på böcker som passar honom.

## Herr Maiblumes hus

Herr Maiblume bor på nedervåningen i ett vackert korstimrat hus på Zifferblatt Straße. Övervåningen upplåts till två fattiga familjer som mer eller mindre lever där på nåder. I princip alla intjänade pengar går åt till att betala

den hyra som Herr Maiblume utkräver.

Före middagen går Herr Maiblume in i sitt arbetsrum. "*Nu ska vi se om vi inte kan göra affärer*" säger han, och går raka vägen till en viss trave böcker som ligger uppställda på hans skrivbord. Herr Maiblume börjar leta, och snart bleknar hans leende. Boken tycks inte finnas där. Han börjar om, letar igenom både den högen och ett antal andra högar, för att sedan gå lös på bokhyllan. "*Konstigt, jag kunde ha svurit... jag menar, nej... den verkar inte finnas här.*"

Herr Maiblume var ganska säker på att han stulit hem boken i samband med en del ommöbleringar i biblioteket, men nu verkar det som om boken är borta. Den gode bibliotekarien vill förstås inte avslöja sig som en simpel tjuv och kommer därför att spela oskyldig, låtsas som om han nog mints fel och aldrig haft en sådan bok hemma. Han bjuder dem ändå att äta middag med honom.


När rollpersonerna satt sig, och en besvärad Herr Maiblume nästan trummat sönder knapparna på sin bibliotekarväst, kommer hushållerskan, en halvlängsdkvinna vid namn Blenda in med saffranskycklingen. Blenda är kort (förstås), har håret uppsatt i en knut och har rosiga kinder. Hon är ganska så knubbig och om någon blåste upp henne till mänsklig storlek skulle hon bli en passande maka åt Herr Maiblume. Vid höften hänger en bok i en kedja. Den av rollpersonerna som lyckas med ett Perception-slag kan se en titel på boken: "Liber incitus"!

Blenda behövde en ny kokbok. Den gamla höll på att falla sönder totalt, och goda råd var dyra. I ett tankspritt ögonblick gav herr Maiblume henne tillåtelse att ta en av de böcker han "*burit med sig hem från bibl... eh...*" som han "*fått av en kollega*". Blenda har inte legat på latsidan - många av bokens sidor är nu fullständigt nedklottrade med recept på saffranskyckling, saffranspaj, saffransäpplen och saffranskakor. Recepten är skrivna med svart bläck, medan den gamla texten på många ställen är helt oläslig, skriven med svagt rött bläck på de gulnade sidorna, med bokstäver så små att de nästan flyter ihop med varandra. Så vitt rollpersonerna kan se har den ca trettio sidor tjocka boken under den lilla tid den varit i Blendas ägo förvandlats från ritualbok till receptbok.

Herr Maiblume kan tänkas sälja boken för 10 GC, men beroende på hur hotfulla rollpersonerna är och om de hotar sätta dit herr Maiblume för stöld och verkar övertygande kan priset sänkas betydligt. Blenda blir hur som helst rasande. Hon har suttit vaken dag och natt och plitat ned recept efter recept, och nu ska hon förlora boken? Hon vill absolut inte ge upp boken, hon hotar att sluta hos herr Maiblume om han utsätter henne den oförrätten. Förhandlingarna kan bli hårda, men rollpersonerna bör skynda sig, ty Mórrslieb närmar sig.







En elak spelledare kan bestämma att Blenda vill ha tag på en viss blomma, en krydda eller annan obskyr ingrediens i utbyte mot boken, och det kan väl bli ett äventyr i sig. Om "förhandlingarna" bryter samman återstår förmodligen bara ett inbrott eller ett nattligt besök. Om Blenda anar att någonting kan hända kommer hos dels att låsa dörren till sin sovplats i köket, dels strategiskt ställa ut grytor med vatten, kladdiga tråg och liknande för att ställa till det för eventuella objudna nattgäster. Hon kommer också att sova med brödkaveln under huvudkudden.

En sida ur boken visas i Handout 5.

## ATT KRYDDA EN RITUAL

En klipsk rollperson bör inse att Blenda räddat deras dag. Genom att göra som Grimmendragg besvurit dem, att recitera boken från pärm till pärm, torde lagdemonens plan gå om intet. För inte kan väl ett recept på saffranspannkaka hjälpa en revolterande demon?

### Ett ogynnsamt ljus

Väl tillbaka i Karadstens ruiner grusas rollpersonernas planer. Redan när de öppnar luckan ner till källaren kan de se ett sjukt rött ljus, vars källa knappast kan vara naturlig, glöda i källarrummet.

När de stiger ned i källarvalvet har Gretsetzrecht gjort i ordning en bisarr scen: i en av de tomma stenkistorna ligger prins Eisenkrones kropp med lampan instucken i munnen. Gretsetzrecht smeker den nakna kroppen, smörjer den med vad som ser ut att vara jord eller lera, medan hos gnolar på en visa:

*"Enda vägen bliver många, Viydagg förlorar slav, stig ur fångselhålör trånga, segla ut på kaos hav."*

Spelldaren bör bygga upp en stämning av mardröm och osäkerhet, och när rollpersonerna öppnar boken: vanmakt! Ty när rollpersonerna slår upp Liber Incitus har Blendas text förbleknat. Istället framträder den sanna texten tydligt, sida efter sida med näst intill glödande bokstäver (se handout 6). Rollpersonerna har knappast något annat val än att börja läsa och uppfylla sitt löfte - vad som händer i annat fall redogörs för ovan.

När en av rollpersonerna börjar läsa kommer de andra ofrivilligt att börja utföra de instruktioner som står däri. De är fullt medvetna om vad de gör men kan inte stoppa det, ty

sålunda är bokens makt. Särskilt otäckt blir det förstas när rollpersonerna börjar klösa sig själva blodiga och bryta fingrar, allt enligt läsarens uppmaningar.

Sida läggs till sida, rollpersonernas reciterande blandas med Gretsetzrechts visa och snart hörs viskande röster. Rollpersonerna tycker sig se ansikten formas inuti källarväggen, händer som kryper under väggen, sträcker sig mot rollpersonerna och försöker lösgöra sig ur sitt stenfångelse. Snart börjar också den döda kroppen skaka i spasmer - någonting är på väg att hända. Under tiden kikar Mörrslieb fram bakom dystra nattmoln.

### Saffran som vapen

Så plötsligt, när allt ser som mörkast ut och rollpersonerna slår upp bokens sista sida, uppenbarar sig räddningen. På sista sidan har Blenda med eftertryck skrivit ned: "*Glöm inte saffran!!!*" och strukit under flera gånger om (se Handout 7). Texten i Liber Incitus klarar inte av att tränga undan denna mäktiga uppmaning från halvlängdskvinnans sida, och rollpersonerna har nu chansen att yttra orden.

Om de väljer att krydda ritualen med saffran ger kroppen upp ett stumt skrik och faller framstupa död. Det sjuka röda ljuset förbleknar inom loppet av några sekunder och Gretsetzrecht stirrar hatiskt mot rollpersonerna. Sedan börjar hon skratta frenetiskt och springer till skogs om rollpersonerna inte hindrar henne. Rollpersonerna har uppfyllt sitt löfte.

Grimmendragg finns nu åter fångad i lampan, och om rollpersonerna är dumma nog att frammana honom kommer han, precis som med Matthias, att ge dem tre önskningar. Han kommer att göra sitt bästa för att ställa till det för rollpersonerna, men icke desto mindre är han bunden till att uppfylla deras önskningar och visa rollpersoner kanske kan finna på sätt att faktiskt få ut något gott av sådana önskningar. Om Matthias fortfarande är med rollpersonerna kommer han att vilja bli människa igen - helst vill han att den första önsknigen skall användas till detta, så att han har chans att parera eventuella krumbukter från andens sida.

Om rollpersonerna väljer att strunta i att försöka sabotera ritualen kommer de att släppa lös Grimmendragg till kaos. Grimmendraggs härskarinna, Viydagg, kommer emellertid inte att tillåta detta. Hon kommer att söka upp Grimmendragg och förgöra eller infånga honom, och alla som hjälpt honom, och det inkluderar nog rollpersonerna.

Slutet gott allting gott.



# SPELLEDARPERSONER

Nedan beskrivs de viktigaste spelledarpersonerna i äventyret. Spelleadaren kan med fördel krydda äventyret med egna intressanta personer eller ta del av generiska personer (stadsvakter, köpmän och liknande) t ex från regelbokens kapitel XI: The Bestiary.

## Adelbert Reiter, Burgher (ex student)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
40%	26%	40%	40%	21%	42%	40%	31%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	11	4	4	4	-	5	-

**Skills:** Academic Knowledge (History), Academic Knowledge (Mathematics), Common Knowledge (The Empire), Consume Alcohol, Drive, Perception, Read/Write, Search, Speak Language (Classical), Speak Language (Reikspiel) +10%, Speak Language (Tilean). **Talents:** Dealmaker, Savvy. **Utrustning:** En väska, vilken innehåller en hel del intressant. Där finns Adelberts röriga anteckningar (av vilka vissa visas i Handout 2), en nedteckning av balladen (Handout 3), astronomiska beräkningar, en påse innehållande 3 GC 13/- och en hård brödkant som någon tagit rediga tuggor ur.

## Matthias, Talking horse (ex vagabond)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
0	12	3	3	8	-	-	-

**Skills:** Astronomy, Common Knowledge (The Empire), Gossip, Navigation, Outdoor Survival, Perception +10%, Swim. **Talents:** Acute Hearing, Keen Senses. **Utrustning:** Sadel och sadelväska (tom).

## Okknegin, Goblin chieftain

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
45%	45%	40%	40%	28%	28%	28%	18%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	14	4	4	4	-	-	-

**Skills:** Intimidate, Perception, Performer (Poet), Speak Language (Goblin Tounge), Torture. **Talents:** Night Vision, Street Fighting, Strike Mighty Blow. **Utrustning:** Ett kort svärd, tio tjocka silverringar (värda 2T6 GC styck), en silverkedja (värd 25 GC) och en färgglad dräkt (stulen från en gycklare).



### Grimmendragg, Greater demon of law

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
77%	77%	-	-	-	55%	77%	55%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
5	55	-	-	-	-	-	-

**Skills:** Intimidate. **Talents:** Frightening\*, Terrifying\*. **Special Rules:** Bunden till lampan. Kan ej skadas av icke-magiska vapen.

\* Om och när han så önskar.

### Gretsetzrecht, Demonic servant

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
33%	20%	40%	30%	20%	10%	10%	5%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	8	4	3	8	-	-	-

**Special Rules:** Kan ej skadas av icke-magiska vapen.

### Herr Maiblume, Scholar (ex scribe)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
26%	25%	36%	42%	22%	49%	42%	45%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	13	3	4	4	-	-	-

**Skills:** Academic Knowledge (History) +10%, Academic Knowledge (Law) +10%, Common Knowledge (Halflings), Common Knowledge (The Empire) +20%, Evaluate, Perception +10%, Read/Write +10%, Secret Language (Guild Tongue), Speak Language (Breton) +10%, Speak Language (Classical) +10%, Speak Language (Reikspiel) +20%, Trade (Calligrapher). **Talents:** Linguistics.

## Handouts

**Handout 1:** Karta över Carroburg.

**Handout 2:** Adelberts anteckningar.

**Handout 3:** Nedteckning av balladen.

**Handout 4:** Sammanfattning av "Grimmendragg - ett klarläggande af ett andeväsen".

**Handout 5:** Liber Incitus.

**Handout 6:** Liber Incitus i det röda ljuset.

**Handout 7:** Liber Incitus, sista sidan.





Text, Layout & Redigering  
**DAN JOHANSSON**

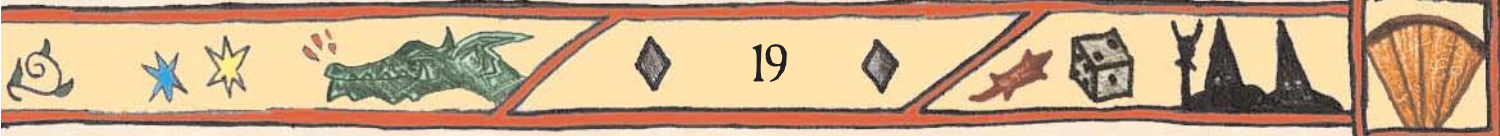
Illustrationer & Ballad i original  
**BRITTA van den BOOM\***

Korrektur & Speltest  
**JOHAN ERIKSSON**  
**ERIK VALLGREN**

Äventyret Tre Önskingar för Warhammer Fantasy Roleplay 2ed skapades av Dan Johansson. Artikeln är © 2003, 2006 Dan Johansson. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag då först kontakt med författaren: dan@lovanger.com för godkännande. Ballad och illustrationer används med skaparens samtycke.

Besök [www.stank.nu](http://www.stank.nu) för fler artiklar, äventyrsplatser, husregler och diskussionsforum för Warhammer Fantasy Roleplay 2ed och många andra spel.

\* Den taskigt illustrerade ramen är emellertid Dan Johanssons morbida skapelse. Samme charlatan har även översatt den väna Brittas ballad till ärans och hjältarnas språk.





# Carroburg



- a. Temple of Sigmar
- b. Temple of Shallya
- c. The High Court and Ambassador Quarters
- d. The Academy for Belles-lettres and Science
- e. City Hall
- f. Hammelfleisch cemetery
- g. The Grand Duke's Stronghold
- h. Port
- i. Herr Maiblume's House
- j. Guild House
- k. The Pilot Inn
- l. Ersten Platz
- m. Shrine of Morr
- n. Kaufmann Platz
- o. Carropark



Enda vägen blöder många,  
Dygdygg förlorar slav,  
styg ur fängselbålor tränga,  
segla ut på raos bad.

Trams.

~~Hej Karlsten~~  
~~Hej Karlsten~~  
~~Hej Mattias~~  
~~Hej Mattias~~  
Hej Landernecht

Bon både räckt honom en väcker lampa som skulle strömma honom både ljus och råd.  
Sint en råvill tänkte prinsen upp sin lampa, och slogs genast till marken av en ande. Anden  
gav honom tre önsningar, och prinsen använde dem: han önskrade sig en ungdom, välgång  
för sin stad, och välgång för sin älskrade syster som gav honom lampan. Önskrningarna  
slog in: prinsen dog ung redan samma natt och blev ett väckert lär, systern tog över hans  
regentskap och fyllde Caroburgs rassaristor med skratter samtidigt som bon själv ledde  
det goda livet. Hur mycken uredom finns icke att hämta här?

Är jag galen?

Bar jag sagt att det är värt det så är det värt det. Punkt.

Jag bar drömt om en man, han heter Mattias. Han är ung men samtidigt gammal. Han bar  
värt med om än det ena, än det andra, och framförallt det tredje. Detta tar honom. Vad är  
han? Jag antar, men det ran väl aldrig vara så. Nej, jag är inte galen. Det är inte så.

Mina tre önskrningar: guld, rörelse, rärler. Ja, den dag jag finner dig, lampa. Du ska så tjäna  
mig trene gånger. Trenal gånger skall du pläta. Men var är du? Bar? Du gömmer dig, men inte  
länge till.

Arabell följer allt för mig. Bon det! Mörr tage benne, ju förr desto bättre. Men jag ska så benne  
att tala.

Jag läste något av filosofen, han som är den störste. Sålunda talande han: Tre ting är livets  
goda: guld, rörelse och rärler. Trefalt lyerly den som inför nöden att gripa tag i dessa ting.  
I Carolus den Nubns överskrning talas det om åtta goda ting och åttafaldig lyera, men då Carolus  
var en enfoldig byerlare och förtjänade sin död i rättburen sätter jag ingen tilltro till detta såammel  
om talet åtta. Tre är talet som fölser oss!



# ÖNSKAN

Jag önskar att jag aldrig önskat  
att få bärsra öder sol och bad  
Jag önskar att jag aldrig önskat  
de underverk som du mig gåd

1

Ägen bräcker, kall och grå  
ändock frostigare är min sång  
från ett bröstet hjerta ensamt  
berödat allt det ägt en gång  
Vår kärlek sånn, från mig, från oss!  
I tusen år och ännu tusen  
skall jag möta ägen, furta, tro  
att även denna bliver tusen

2

I dina ögon solljus döljdes  
minns det speglat i ett ändöst bad  
Nu förnummer jag blott återrygglan  
bland de rullar dit i gåd oss ad

Öppa srogars gröna lödverk  
blev ättnen till vår bemygbet  
Där strödde vi, och älsrade  
med barnely oskulde gsterbet

3

Vi föräddes i många länder  
sörte underverk, sann undergång  
I glömda dalö och åter samma  
blod snart lades till vårt sång  
Äck, månen skattade från odan  
när vårt öde stod oss klart  
Nu ser den mig här ändra ensam  
jag söker dig, varit sånn du, varit?



## Grimmendragg - ett klarläggande af ett andeväsen. af Roknur Fjunhand, högst ärad dvärgisk skifvare

[ S a m m a n f a t t n i n g ]

Många väsen deltar i den eviga kampen mellan den strikta Lagen och det orogliga Kaos. Ett af dessa väsen är Grimmendragg, högre demon af Lag och Viydagg Lifselementarens tjänare. Han är önskningarnas skyddshelgon, den högste lagvrängaren och underställd Drottningen af Lag.

[ . . . ]

Vapen rispar honom inte, biter gör inte heller vatten eller eld.

[ . . . ]

Lägre demoner skvallrar om hans svekfulla natur. Förbisedd af sin härskarinna söker han ett sätt att bli kvitt lags bojor.

[ . . . ]

Sålunda talade profeten: Och när Lagdemonens kedjor brast, var där en bäfvan i jorden och elden slapp lös i landen. Mänskligheten slogs af blixtar och stormar följde i dess spår. Många var de som föll. Dena tid skall ännu komma. Hör mina sista ord: straffa eller saffran. Säg det eller brinn i Helvtetet!

[ . . . ]

Svart är hans skrud, få är anteckningarna. Detta avslutar min exposition öfver Han Som Uppfyller Önskningar.



## Handout 5

### Blendas Saffranspaj

Kläm citrusfrukten och riv av något av skalet i en rymlig karott. Stoppa i apelfrukterna och ruska om ordentligt så de indränkas och slipper bli beklagliga och fadda. Ös betsocker över frukten och mäng väl. Fordningställ degen (se nedan).

Klä en tjugo knogar bred pajform med degen invändigt. Vispa äggen tills de blir snövita. Mangla smöret tills det blir mjukt och lägg ned ägg och saffran. Mäng väl! Rör ner smör- och äggblandningen i den sötade frukten och bred ut den i pajskalet.

Grädda i ugnen tills en gåsfjäder kan doppas i pajen utan att fruktkräset klibbar fast på den. Låt svalna innan den bjuds ut till spis. Vakta noga från lystna knubbfingrar!

*Glöm inte saffran!!!*

## Handout 6

SÄG NAMNET: GRIMMENDRAGG!  
KALLA PÅ KAOS ANDAR, LÅT  
MOTHELGELSEN ÄGA RUM,  
DEN GUDLÖSA RIT DÄR DEN  
SVARTA MANTELN SKALL  
KASTAS OCH KEDJORNA  
BRYTAS. SPOTTA PÅ  
VARELSENS KROPP. SPOTTA  
IGEN OCH SKRIK NAMNET:  
GRIMMENDRAGG! KYSS  
HANS TJÄNARE, KYSS  
HAGGAN. VÄT HENNES  
LÄPPAR. RISPA DIG SJÄLV,  
LÅT DITT BLOD. DRICK DET.  
SPOTTA PÅ DIN FRÄNDE, ÄN  
IGEN OCH SKRIK NAMNET:  
GRIMMENDRAGG! KYSS  
HANS TJÄNARE KYSS  
HAGGAN. VÄT HENNES  
LÄPPAR. SKRIK HÖGT, DANSA

## Handout 7

TILLS DU RASAR. KYSS HAGGAN,  
SUG HENNES TUNGA. BRYT DITT  
LILLFINGER, FÖRKASTA DINA GAMLA  
GUDAR. STÅ PÅ ETT OCH BLOTT ETT  
BEN OCH GALA DET ENDA NAMNET:  
GRIMMENDRAGG! LÄGG DIG NER,  
STÄLL DIG UPP, LÄGG DIG NER, STÄLL  
DIG UPP, LÄGG DIG NER, STÄLL DIG  
UPP, LÄGG DIG NER, STÄLL DIG UPP.  
ÄLSKA GRIMMENDRAGGS TJÄNARE,  
ÄLSKA MED HAGGAN.

FULLBORDA GRIMMENDRAGGS ÖDE,  
KROSSA LAGS VIDRIGA VÄLDE. SÄG  
NAMNET: GRIMMENDRAGG!  
GRIMMENDRAGULUS!  
GRIMMENDRAGON!  
GRIMMENTULUS!  
GRIMMEMANNEN!  
GRIMMOLI-GRIMMOLA

*Glöm inte saffran!!!*