

Götterdämmerung

De vanställdas marsch



Ett dödligt uppdrag till mysterierollspelet Götterdämmerung

"Om din hand förleder dig, så hugg av den. Det är bättre för dig att gå in i livet stympad än att ha bägge händerna i behåll och hamna i helvetet, i den eld som aldrig slocknar. Om din fot förleder dig, så hugg av den. Det är bättre för dig att gå in i livet ofärdig än att ha bägge fötterna i behåll och kastas i helvetet. Om ditt öga förleder dig, så riv ut det. Det är bättre för dig att gå in i Guds rike enögd än att ha bägge ögonen i behåll och kastas i helvetet, där maskarna inte dör och elden inte släcks."

Mark. 9:43-48

Författat av: Richard Nilsson: Illustrationer: Daniel Falck

PRELUDIUM

Uppdraget utspelar sig i Strasbourg under några dagar i början av december 1743. Det österrikiska tronföljdskriget rasar fortfarande, även om vinterkylan har mattat lågorna något och tvingat de stridande arméerna att söka vinterläger i städer och byar runt Europa. I Freiburg knappa åtta mil söderut på andra sidan Rhen ligger en österrikisk armé anfordrad av prins Karl Alexander av Lothringen, ärkehertiginnan Maria Theresias sväger, i väntan på våren och marschen in i Frankrike. I Strasbourg har en fransk armé under general Noailles inkvarterats i den redan överfulla garnisonen inför det österrikiska anfallet och staden vimlar av sårade soldater från fälttågen inne i Tysk-romerska riket. Hittills har kriget inte gått särskilt väl för Frankrike sedan allierade Preussen dragit sig ur och arvfjenden Storbritannien anslutit sig till fiendesidan.

Kriget har dessutom gjort att de gamla anti-franska stämningar i Strasbourg blossat upp. Varje dag sker mindre konfrontationer mellan franska soldater och bofasta ynglingar. I slutet av november öppnar Christkindelsmärk, den traditionella julmarknaden som gått av stapeln varje år sedan 1530, och staden invaderas av bönder från den omgivande landsbygden, kringvandrande krämare och charlataner, färggranna akrobater och lindansare samt de kriminella element som alltid följer i marknadens kölvatten. Den redan kraftigt överbefolkade staden är nu fylld till bristningsgränsen av inkvarterade soldater, marknadsbesökare och karnevalsfolk. Dessutom väller det ständigt in nya horder av svältande tiggare från de ödelagda krigsområdena. Motsättningarna mellan olika fraktioner av bosatta och besökare närmar sig smärtgränsen.

Strasbourg är en krutdurk som väntar på att antändas...

Allmänt om Strasbourg

Strasbourg ligger i nordöstra Frankrike precis på gränsen mot det tysk-romerska riket och är belägen vid floden Ill där den flyter samman med Rhen. Bebyggelsen domineras av de vita halvtimrade hus som är så typiska för Rhendalen och staden kan även stoltsera med världens högsta byggnad: den medeltida katedralen vars spira mäter hisnande 144 meter.

Staden grundades redan under romersk tid och blev en del av det tysk-romerska riket år 923. Efter att ha lydigt under hertigdömet Lothringen fick staden status som fri stad 1262 och utropades till

egen republik 1332. Under Reformationen anammade Strasbourgs invånare den lutherska läran och staden blev ett viktigt protestantiskt centra. Under trettioåriga kriget höll sig staden neutral, men blev ändå helt oprovocerat angripen och ockuperad av Louis XIV:s trupper 1681 och annekteringen erkändes officiellt i fördraget i Ryswich 1697. Eftersom ediktet i Nantes ännu varit i kraft när staden annekterades gällde detta fortfarande trots efter att det i övriga Frankrike drogs tillbaka 1685. Följden blev att många av de hugenotter och protestanter som flydde från Frankrike slog sig ner i Strasbourg och staden upplevde en ekonomisk blomstringsperiod tack vare en uppsjö nyetablerade verksamheter i kombination med ett rikt kulturliv. Den viktigaste industrin i staden är fajansfabriken som drivs av familjen Hannong och exporterar serviser och annat stengods till hela kontinenten. Europas medelklass törstar efter ett billigare alternativ till det kinesiska porslin som importeras av de mäktiga handelskompanierna.

Strasbourg är en av de mest strategiska gränsbefästningarna för Frankrike med en garnison som huserar upp mot tio tusen soldater och staden omges av en stjärnformad försvarsmur som konstruerades 1681 av den berömda fästningsbyggaren Vauban. Trots att de flesta soldater är tyskspråkiga rekryter från olika delar av tysk-romerska riket ses de av många stadsbor som en manifestation av den orättfärdiga franska ockupationen och relationerna mellan citadellets trupper och den övriga stadens invånare är i bästa fall ansträngd.

Den explosionsartade tillväxten efter den franska annekteringen har medfört många problem. Strasbourg är kraftigt överbefolkad och trängs intill bristningsgränsen inom de trånga murarna. Fattigdomen är enorm i de lägre klasserna och så mycket som en femtedel av stadens 35000 invånare lever av tiggeri. I december 1743 har även ett stort antal krigsinvalidier och svältande bönder från de krigshärdade områdena i Tysk-romerska riket på andra sidan Rhen sällat sig till de slitna skarorna. Misären i fattigkvarteren kan knappt ens matchas av de värsta områdena i Paris.

Vidare är Strasbourg religiöst och kulturellt en smältdegel av tyska protestanter, franska hugenotter och franska katoliker, och även om religionsfrihet officiellt råder i staden lever gamla fördomar och motsättningar kvar. Protestanter, hugenotter och katoliker må röra sig på samma gator dagtid, men kvällstid återvänder de till sina egna kvarter och den som är dum nog att besöka fel område efter skymningen slås halvt fördärvad eller hamna i kanalerna med ett knivstick i buken. Trots den starka franska militära närvaron styrs Strasbourgs kvarter i själva verket av olika gatugång som hämnas minsta övertramp och stundtals flyter gatorna röda av blod från den undre världens uppgörelser.

Bakgrund

I Strasbourgs fattigkvarter finns ett hemligt sällskap med rötter i tiden för reformationen. När staden konverterade till Luthers lära år 1530 svor en samling högt uppsatta ämbetsmän att i det fördolda verka för att staden återigen skulle vända sig till den sanna tron. Under århundradenas lopp har dock sällskapet alltmer utvecklats efter sin egen bana och vid mitten av 1700-talet återstår inte särskilt mycket av den ursprungliga katolska läran. Långsamt började det inom sällskapet växa fram en föreställning att köttet var ont och hindrade andens rening. Till en början ägnade sig medlemmarna åt att gissla sin kropp likt medeltidens flagellanter men över

tiden fann man andra sätt att straffa kroppen och frigöra anden från köttet. I början av 1600-talet infördes att man vid initieringen fick vänsterhandens lillfinger stympat och därefter ett ytterligare finger när man steg i graderna som tecken på försakelsen av det köttsliga. Flera av medlemmarna var officerare som sårades i Tretioåriga kriget och fick armar och ben avsågade av fältskären. När dessa återvände till Strasbourg och sina ordensbröder började självstymningen ta sig allt kraftigare uttryck. Ämbetsmän och advokater började med flit falla av sina hästar eller tvinga rostiga spikar genom handflatan och gnugga jord i såret för att drabbas av blodförgiftning, vilket naturligtvis gjorde att de fick armen kapad av läkare för att förhindra spridning.

När Strasbourg annekterades av Frankrike år 1681 föll det ursprungliga sällskapet samman. Alla medlemmar hade varit medlemmar av den välbärgade medelklassen eller överklassen som arbetat som ämbetsmän eller advokater och fick nu se sig utbyta av inströmmande fransmän trogna den nya överheten. Följaktligen blev de flesta medlemmar avrättade eller ruinerade och hamnade på gatan. Ett litet antal ordensbröder överlevde dock den stora rensningen och livnärde sig som präster, läkare eller lägre ämbetsmän. Fallet från nåden gjorde att de nu tillhörde den lägre medelklassen och kom alltmer i kontakt med stadens fattiga. Framförallt de invaliderade tiggarna drog till sig sällskapets intresse, dels för att man beundrade deras stympade kroppar och dels för att man kände ett genuint medlidande för dessa tragiska människospillror som svalt ihjäl i rännstenen.

I takt med att sällskapet förgrenade sig neråt den sociala pyramiden i Strasbourg till slumkvarterens trashankar ådrog det sig även uppmärksamheten från stadens absoluta topp som insåg att det kunde tjäna deras syften. Det stora flertalet ovetande styrs det namnlösa tiggarsällskapet 1743 i själva verket av högt uppsatta franska katoliker inom stadens administration, som ser sällskapets aktiviteter både som ett sätt att bli av med stadens tiggare och ett billigt alternativ till att sätta patrascket på det redan överfulla allmänhospitalet. En prominent medlem är Paul-Antoine Hannong som genom sällskapet får gratis arbetskraft till porslinsfabriken för att utföra de enklare sysslorna som att bära ved och raka ut askan ur de glödheta ugnarna. Allra högst upp sitter Wilhelm Gaston von Rohan-Soubise, Straßbourgs katolske biskop och tillika en av påvens kardinaler, och drar i trådarna. Officiellt styrs dock sällskapet av den mystiske Mannen i Porslinsmasken, som regerar över de brutna massorna med järnhand, och hans förtrogne doktor Gänsemann, en sinnessjuk sadist, som hjälper till vid stympningsritualerna.

Sällskapet har nu hundratals, om inte tusentals, anhängare bland stadens tiggare och trashankar. Dessa människospillror som lever i Europas kanske största misär har nu äntligen funnit en mening i tillvaron. De saktfärdiga skola ärva jorden...

En stympad ros

Men detta är inte endast en historia om de brutna massorna, utan även om ett enskilt tragiskt livsöde. Lotte föddes som enda barnet till en välbärgad vinhandlare och tycktes förutbestämd till ett liv ovan gatornas smuts. Redan som ung flicka var hon klipsk och charmerande, och hennes skönhet fick kön av friande granngossarna att ringla runt kvarteret. Hennes liv tog dock en tragisk vändning när hon var tretton år gammal. En vacker vårdag när hon red längs raderna av vinstockar på sin faders vingård skrämde hennes häst av en orm. Hästen stegrade, förlorade fotfästet och föll över Lottes vänsterben

som fullständigt krossades. För att rädda flickans liv tvingades benet kapas. Hela hennes liv hade slagits i spillror. Hon som skulle bli en fin och omtyckt dam som besökte salongerna i Paris och Berlin var nu en avskyvärd krympling. Det spelade ingen roll att den unga flickan växte till en vacker ung kvinna och att kön av friare växte sig allt längre för var dag. Varje gång hon såg sig själv i spegeln kunde hon inte se annat än en motbjudande invalid. Lotte vände sig inåt och ägnade sig åt religiösa grubblerier. Med åren krympte den långa kön utanför hennes port tills slutligen endast en friare återstod: Heinrich, en mer än femton år äldre betjänt som var allt annat än fager i jämförelse med de vackra ynglingar som tidigare kommit på besök. Lotte kunde dock känna den godhet som fanns i hans hjärta och förstod att Heinrich kunde se bortom hennes vanställda yttre och älska henne som hon var. En vacker vårdag för tre år sedan gifte de sig och Lotte flyttade in med Heinrich i huset vid Place de la Cathédrale för att arbeta som hushållerska.

Den första tiden var lycklig, men långsamt kröp sig tvivlen in. Kunde Heinrich verkligen älska en ful krympling som hon? Förtjänade hon verkligen att vara lycklig? De känslor som bubblade upp inom henne när hennes make höll henne nära fick henne att vilja kasta bort alla tvivel och fullständigt ge sig hän, men samtidigt visste hon att hennes orena tankar och känslor kom från Satan själv. Som botgöring sökte hon sig till stadens fattigkvarter och ju mer hon ägnade sig åt att osjälvviskt hjälpa de arma stackarna vid fattighuset desto mer kände hon sig hemma. Det dröjde inte länge innan doktor Gänsemann och fattigkvarterens hemliga sällskap fick upp ögonen för den vackra välgörerskan. De kunde känna lukten av hennes längtan och tvivel, och inom kort hade de övertalat henne att ansluta sig.

I slutet av juli skar doktorn bort Lottes vänstra lillfinger. De följande veckorna gick hon i ett lyckorus, nu förstod hon att hennes kapade ben inte varit Guds straff utan det första steget på vägen till frälsning. Hennes ben och finger pirrade av närheten till Gud och hon kunde knappt bärga sig att få kasta av det syndfulla köttet stycke för stycke. Nu har doktorn kapat hennes vänstra pekfinger och han har lovat henne att de snart ska ta bort hela armen.

Heinrich har med tiden blivit alltmer orolig för sin hustrus underliga beteende. Några luttrade äventyrare bor sedan några månader som hans husbondes gäster och han har länge funderat på att be dem om hjälp att ta reda på vad som döljer sig bakom Lottes mystiska uppträdande, men hans blygsamhet har hittills förbjudit honom att besvara gästerna. Men igår upptäckte han att Lotte råkat ut för ytterligare en olycka och förlorat sitt vänstra pekfinger. Nu kan han inte längre stillasittande tigande. Ikväll ska han be gästerna om hjälp.

SAMMANFATTNING

RP får i uppdrag av Heinrich att hålla ett öga på Lotte och att utreda orsaken till hustruns underliga beteende. Snart kommer de dock att stöta på hinder i form av Martinusbröderna, ett gatugäng som för tillfället styr Straßbourgs fattigkvarter och vägrar släppa in utböllingar. Genom att antingen hjälpa till att lura ligaledarens ärkefiende i ett bakhåll eller alliera sig med denne kan RP få fritt tillträde till slumkvarteren. De kan även göra bekantskap med en invaliderad soldat vid namn Denis Duchamp som kan agera RP:s ögon och öron i området. De finner att Lotte hjälper till vid ett fattighus som tycks vara en fasad för en kult bland tiggare och trashankar.

Under tiden har tiggarsekten upptäckt att RP är dem på spåret och försöker skrämma dem till att upphöra med sina efterforskningsningar. Lotte genomgår ytterligare en stymningsritual, vilket får Heinrich att bryta samman. En kväll när RP återvänder hem till våningen upptäcker de att Heinrich och Lotte har blivit kidnappade. Genom att dechifrera Lottes dagboksanteckningar kan de finna ytterligare ledtrådar om sällskapet och vart deras högkvarter finns. Situationens allvar blir dessutom ännu klarare när rollpersonerna upptäcker att en av dem också har försvunnit spårlöst. Slutstriden sker under kryptan till Église Saint-Étienne, där RP tvingas kämpa mot ett hundratal krälände krymplingar för att rädda Heinrich och Lotte.

I uppdraget finns ett antal obligatoriska scener som kommer att utspela sig oberoende av hur rollpersonernas efterforskningar gått. Dessa är ett resultat av att tiggarsällskapet upptäckt att rollpersonerna är dem på spåret. Det är upp till SL att stoppa in dessa i handlingen när han eller hon tycker att det passar sig. Syftet är att göra spelarna rejält paranoida och uppleva att de hela tiden är iakttagna. Deras fiender kan slå till när som helst och vart som helst i staden. Förhoppningsvis kommer rollpersonerna hela tiden ängsligt kasta en blick över axeln efter fienden som gömmer sig i folkmassorna på Strasbourgs trånga gator.

Tidslinje

Nedan beskrivs en kort redogörelse av de händelser som kommer att inträffa mer eller mindre oberoende av spelarnas handlingar. Dock kan deras snokande påverka vissa skeenden som SL bör justera därefter.

Dag 1

Lotte lämnar sitt hem vid sjutiden på kvällen och beger sig till fattighuset där hon spenderar ett par timmar. Vid niotiden går hon hemåt och stannar till hos doktor Gänsemann för att övertala honom att låta henne genomgå ytterligare en ceremoni. Rollpersonerna stöter på Martinusbröderna (*Fattigkvarterens arkonter*) och bekantar sig med Denis Duchamp (*En vän*). Tjuvarnas Konung lurar in Gycklarnas Furste i ett bakhåll, med eller utan rollpersonernas hjälp.

Dag 2

I gryningen beger sig Lotte till fattighuset där hon förblir hela dagen. Under förmiddagen sprider sig ett rykte att antingen Tjuvarnas Konung eller Gycklarnas Furste ligger på dödsbädden efter nattens sammanstötningar. Oron sprider sig på Strasbourgs gator. Rollpersonerna blir kontaktade av Anne, en handikappad ung kvinna som försöker be RP om hjälp mot tiggarsekten (*Den skrattande skuggan*). Vid tretiden på eftermiddagen kommer beskedet att ligaledaren har dött av sina skador och upplopp utbryter. Olika tjuvgång, marknadsbesökare och militär drabbar samman. Doktor Gänsemann besöker fattighuset där han berättar för Lotte att de ska utföra en ceremoni. Tillsammans går de till Église Saint-Étienne.

Lagom till kvällsvarden leder doktorn den av blodförlust halvt medvetlösa Lotte hem genom de stökiga gatorna. När RP åter-

vänder till våningen berättar en rödgräten Heinrich vad som hänt och kastar ut rollpersonerna (*Sjukbädden*). Under kvällen eskalerar oroligheterna när olika tjuvgång drabbar samman i kampen om makten över Strasbourgs undre värld. Militären sätter in trupper från garnisonen som driver folkmassorna bort från torgen. De stressade trupperna skjuter och sticker ned såväl gängmedlemmar som vanliga marknadsbesökare. Rollpersonerna upptäcker att en av dem försvunnit (*Och så var de bara fyra*) och när de återvänder till våningen finner de att Heinrich och Lotte har blivit bortförda av tiggarna (*Tomma salar*).

Vid midnatt genomför tiggarsällskapet i salen under kryptan en ritual för att inviga Heinrich och den kidnappade rollpersonen (*I valfiskens buk* och *De vanställdas mässa*).

INLEDNING

Sedan sommarens äventyr i Schwarzwald har rollpersonerna ägnat hösten åt att vila upp sig hos en god vän i Strasbourg. Förvisso är deras värd – den framstående naturalisten Hans-Pierre Grüber – något ofrivilligt själv gäst hos prins Karl Alexander i Freiburg, men enligt vad rollpersonerna kunnat utläsa av de brev som smugglats över gränsen har vetenskapsmannen mer än väl funnit sig till rätta och värdesätter högt sina pratstunder om naturens underverk med den unge monarken. Följaktligen har RP med gott samvete ätit sig feta ur naturalistens skafferier och låtit sig passas upp av betjänten Heinrich och hushållerskan Lotte. Vissa av dem har till och med funnit tid bland allt snyltande att träna sina färdigheter inför kommande möten med det ockulta och det vidunderliga.

När uppdraget tar sin början är det den första söndagen i december 1743 och enligt traditionen åter herrskapet och tjänstefolket kvällsvard tillsammans denna afton. För första gången får sig rollpersonerna en närmare titt på betjänten och hushållerskan som passat upp på dem under flera månader. Heinrich är inte mer än dryga fyrtio år, men redan en gubbe med böjd rygg och händer förtvinade av decenniernas upppassning och skötande av hushållet.

Lotte är i tidiga tjuugoårsaldern, men olikt andra tjänsteflickor i samma ålder bryr hon sig föga om sitt utseende. Klänningen är grov och enkel, hättan som täcker hennes hår är sliten och hennes ansikte är fullständigt främmande för rouge eller puder. Likväl bär hon sig likt en hertiginna; hon är lång och slank, anletsdragen är markerade, de gröna ögonen är stora och klara, leendet anmärkningsvärt vitt och under hättan tittar det blanka mörkblonda håret fram. Med lite puder, en mouche och en sidenklänning skulle hon kunna ta Strasbourg, London eller till och med Paris med storm. Det enda som något förtar strålglansen är hennes haltande gång: som ung flicka krossades hennes vänsterben i en ridolycka och hon bär nu en protes av trä. Under måltiden visar sig Lotte vara alldeles förtjusande att konversera: hon är både klok och kvicktänkt, om än något allvarsam.

Efter måltiden drar sig Lotte tillbaka och Heinrich ber diskret att få tala med rollpersonerna om en angelägenhet av största vikt för hans enkla person. Han leder in RP i sin husbondes bibliotek och när de satt sig tillrätta på de smäckra stolarna tar han viskande till orda. Han berättar att han under den senaste tiden blivit alltmer oroad av sin hustrus underliga beteende.

”Jag förstår om ni misstänker att min hustru bedrar mig. Visserligen skulle jag inte klandra Lotte om hon sökte en vacker ynglings sällskap framför en ful gammal gubbe som mig. Men jag känner min hustru och vet att hon aldrig skulle bryta vårt äktenskaps helgd. Bakom allt detta finns något annat. Något... ondskefullt.

För två månader sedan upptäckte jag att min hustrus vänstra lillfinger saknades. Hon stillade dock min oro med att berätta att hon skurit sig så illa när hon lagade grönsaksoppa att läkaren tvingats kapa fingret för att förhindra blodförgiftning. Hon verkade inte det minsta bekymrad över sitt förlorade finger, trots att hennes handikappade ben alltid vållat henne mycket sorg. Jag glömde bort saken och har inte ägnat det hela en endaste tanke fram till igår afton, då jag upptäckte att hennes vänstra pekfinger saknades! Återigen berättade hon någon trivial historia för att lugna mig, men denna gång trodde jag inte på henne. Någon eller någonting har min hustru i sitt våld och jag fruktar inte bara för mitt äktenskap utan även min hustrus liv.

Ärade herrskap, jag ber er på mina bara knän: Hjälpa mig att ta reda på vad som är i görningen!”

Heinrich är endast en fattig betjänt och kan inte erbjuda annat än 15 daler som han skrapat ihop till sin ålders höst. Men om han inte får klarhet i vad som plågar hans hustru är han rädd att de inte kommer få någon ålderdom alls. En rollperson som tillhör arketypen Präst kommer att genomlida fruktansvärda samvetsksval av att ta de enda sparpengarna från en enkel betjänt och döma Heinrich till en ålderdom i största fattigdom. De följande dagarna får RP -10% i alla färdighetsslag. Skulle pengarna återbördas försvinner samvetsksvalen och minusmodifikationen.

Det enda Heinrich egentligen kan berätta om sin hustrus förhållanden är att hon har ett stort hjärta och brukar hjälpa till vid ett fattighus i slumkvarteren. I detta nu gör hon sig redo att gå dit. Endast om RP uttryckligen frågar efter läkarens namn kan Heinrich ge detta: Doktor Wilhelm Gänsemann. Skulle RP be att få söka igenom Lottes kammare kommer Heinrich blankt att vägra. På denna punkt är han orubblig.

Den nedgående vintersolen skiner in genom fönstret och sätter glasrutans isblommor i brand. Dörren slår, och RP bör sig redo för att smyga efter Lotte ut i kylan på Strasbourgs folktäta gator. Spelet kan börja!

Heinrich: Oroad make. Gillar sin hustru och att veta vart hon håller hus, ogillar att oro sig för sin äkta hälft.

Lotte: From hushållerska. Ogillar världens ondska och sitt handikapp, gillar att bry sig om sämre lottade och att ha funnit vägen till frälsning.

PÅ STRASBOURGS TRÅNGA GATOR

När RP kliver ut genom porten möts de av ett öronbedövande sorl. Strasbourgs gator vimlar av marknadsbesökare och RP tvingas kryssa mellan grupper av druckna soldater, skitiga bönder och skräm-

niga gycklare. Träden är täckta av rimfrost, kanalerna är överdragna av en tunn is och från kreatursmarknaden stiger en vit dimma från svettiga hästar och tjurar. I takt med att solen går ned blir det allt kyligare, vilket får marknadsbesökarna att svepa kappan hårdare om sig och skynda på stegen. Från katedralen dånar sju slag. Genom myllret av hattar och hucklen kan RP skymta Lotte när hon försvinner in på en sidogata till torget.

Om RP fortsätter att följa efter Lotte förändras snart husfasaderna från vita halvtimrade trevningshus och barockfasader i puts med kolonner till ett gytter av stinkande gränder kantade av fallfärdiga ruckel. Bönderna och soldaterna byts ut mot eländiga tiggare med utseendet vanställt av sjukdomar och skador som flockas runt omkring dem och sträcker fram skitiga handflator.

Om RP fortsätter att följa efter Lotte bör SL låta den första scenen, *Fattigkvarterens arkonter*, utspela sig.

EFTERFORSKNINGAR

Närhelst rollpersonerna vill ägna sig åt lite allmänt snokande finns ett antal rykten som florerar i Strasbourg. Vissa av dessa kan erbjuda ledtrådar till uppdraget, medan andra är rena villospår som SL förvisso kan använda som inspiration till egna scenarion. För varje lyckat slag i aktuell färdighet får RP tillgång till en av ledtrådarna. Vid ett perfekt slag lyckas RP snappa upp samtliga ledtrådar. Varje försök motsvarar 1 timmes aktivitet.

Undre Världen: En rollperson med minst FV 15 i färdigheten vet automatiskt att det inte är ovanligt att tiggare stympar sig själva för att se mer eländiga ut och därmed få mer allmosor. Dessutom kan lyckade slag ge tillgång till följande rykten:

- Fattigkvarteren i Strasbourg styrs av Tjuvarnas Konung som kämpat sig till positionen genom att i envig besegra ledarna för konkurrerande ligor.
- Bland det besökande karnevalsfolket finns Gycklarnas Furste. Denne har svurit att döda den högste tjuvhövdingen i Strasbourg för att hämnas mordet på sin fosterfar.
- De allra mest eländiga och vanställda tiggarna i staden tycks hålla ihop i ett eget gäng. Det viskas om att de brukar samlas i ett underjordiskt tempel där de har orgier framför ett altare av Belsebub.

Etikett: Ett framgångsrikt slag i färdigheten gör att RP lyckas nosa fram en mutbar notarie i Palaise de Justice som kan ge dem tillträde till stadens arkiv. Efter ett par timmars letande bland bläckfläckiga dokument finner RP en handling som beskriver administrationen kring fattighuset. Bland donatorerna finns många namn från Strasbourgs societet och maktelit. Som ansvarig står doktor Wilhelm André Gänsemann.

Divination: Järtecknen är olycksbådande.

- Nere vid kanalerna fryser fem änder fast i isen och skriker hjärtskärande. I desperation börjar de hugga med näbbarna efter varandra och snart fläckas isen av blod och



fjädrar innan de slutligen dukar under för kylan och blodförlusten.

- I en gränd ser rollpersonerna en råtta som fastnat i en fälla. För att undkomma gnager den av ena bakbenet och försvinner sedan ned i en källarglugg med ett blodspår efter sig.

Myter och sägner: Bland invånarna berättas skrönor om hur en ängel i porslinsmask gör slut på de allra eländigaste trashankarnas plågor och för dem upp till himmelriket.

- Djävulen är fången i Strasbourgs katedral och nattetid kan man känna kalla vindar svepa runt Place de la Cathédral och höra den ondes plågade rop.
- Stefanskyrkan är hemsökt av spöken från romerska soldater. Vissa nätter kan man höra dem spela på orgeln.

SCÈNE UNE: FATTIGKVARTERENS ARKONTER

Rollpersonerna rundar ett hörn och står plötsligt öga mot öga med ett halvdussin medlemmar av det gatugång som för närvarande härskar i Strasbourgs fattigkvarter. De råa sällarna beväpnade med påkar blockerar bredbent vägen samtidigt som ensamma snöflingor börjar falla från skyn. Den störste av dem kräver med hög röst att få veta vad ett gäng franska bastarder utskitna av katolska horor gör i Strasbourgs fina protestantiska kvarter. Oavsett vad RP svarar kommer gänget att hota med att slå ned tänderna i halsen på rollpersonerna om de inte försvinner illa kvickt. Gänget är dock inte ute efter att döda rollpersonerna eftersom de vet att ett par döda

fransmän förmodligen skulle vara startskottet till ännu ett gängkrig som denna gång med all säkerhet skulle få militären att ingripa och rensa rent slumkvarteren. Istället försöker de först att skrämma iväg rollpersonerna genom att vifta med påkar och knivar. Om inte detta lyckas anfaller gänget med använder främst påkarna och försöker att göra så lite permanent skada som möjligt.

Om rollpersonerna lyckas med ett slag i Undre Världen och har en trovärdig historia kan de få framföra en vädjan till Tjuvarnas Konung att få fri lejd genom fattigkvarteren. I detta fall vallas RP genom bakgatorna ned mot hamnkvarteren i Petite France för en audiens.

Skulle RP däremot anfalla och visa sig vara svåra motståndare kommer gänget att retirera så fort någon av dem fått en svårare skada. De kommer dock att leta reda på sina kamrater och snart jagar en tolv man stark styrka genom fattigkvarteren efter RP, fast beslutna att halvt slå ihjäl RP. I detta fall kommer RP få SiM -20% att förhandla till sig ett möte med Tjuvarnas Konung.

Martinusbröderna

Det dominerande gatugänget i Strasbourg är sedan ett par år tillbaka Martinusbröderna (Die Brüder von Martin), en samling slagskämpar, inbrottstjuvar och mördare som vunnit anhängare genom att säga sig försvara Luthers tyska lära mot invaderande franska katoliker. I själva verket är religiositeten endast ett svepskäl för att få härja fritt och gänget bryter dagligen mot minst tre av Herrens budord.

De flesta av gängets medlemmar har tillbringat ett par år på allmänhospitalet där de fått håret snaggat för att bekämpa löss. De har sedan fortsatt hålla håret millimeterkort efter frigivningen och vissa rakar till och med svälén med kniv. Även vintertid går de barhuvade med blossande röda öron i kylan. Många äldre och erfarna ligamedlemmar har sparat ut en prätig mustasch, vilket är ett hederstecken förbehållet den som dödat en katolik. Martinusbröderna klär sig i överklasskläder som de antingen köpt begagnade eller stulit. Dessvärre saknar gänget överklassens noggranna betjänter med följd att kläderna är fulla av revor och spruckna sömmar. Vidare är de inte särskilt mycket för att tvätta varken sig själva eller sina kläder, vilket gör att kläderna är ohyggligt skitiga och fläckade av flott, vin och blodstänk från råoffer och konkurrerande gäng.

Förutom tyska och knackig franska talar gängmedlemmarna även rotwelsch, ett tjuvspråk sammansatt av ord från tyska, romani, jiddisch och fornhebreiska, som är vanligt bland kringvandrande diversarbetare och i den undre världen i Tysk-romerska rikets länder.

Gängmedlem

Grundintryck: Skitiga bovar. Gillar dricka och slagsmål, ogillar alla som inte är med i samma gäng.

STY 12, FYS 10, SMI 12, STO 12, INT 10, PER 11, KON 10, PSY 10

SB: 1T3, IM: -1

Kroppspoäng: 22

Färdigheter: Iakttaga 41%, Krossvapen 39% Lönndom 33%, Retorik 25%, Slagsmål 44%, Spel och dobbel 37%, Stjåla föremål 41%, Undre världen 51%

Vapen: Påk, OM +0, IM +4, skada 1T6 (BS -)

Kniv, OM +0, IM +1, skada 1T4 (BS>3)

Utrustning: Slitna aristokratkläder, diverse småpinaler som de stulit, tärningar, 7 ören.

En vän

Om RP väljer att kämpa mot Martinusbröderna eller att fly med svansen mellan benen hör de snart en röst ropa efter dem. När de vänder sig om ser de en smutsig invalid klädd i en sliten fransk infanteriuniform som kvickt drar sig fram över gatstenarna medelst händer och en kort krycka med uniformsbenen fladdrande i vinden över de korta benstumparna. Han presenterar sig som Denis Duchamp, före detta fransk infanterist, och erbjuder rollpersonerna sin hjälp. Han känner stadens fattigkvarter väl, han kan röra sig fritt bland dess gator och han har inte särskilt mycket till övers för Martinusbröderna. Om rollpersonerna vill ha hans hjälp kan han vara deras ögon och öron i slumkvarteren. Någon ersättning behöver han inte, att hjälpa sin landsmän är belöning nog, men han skulle gärna få i sig en korvsnutt eller lite soppa då han inte ätit på ett par dagar eftersom konkurrensen om allmosorna är nästan mördande bland Strasbourgs tusentals tiggare.

Om RP väljer att acceptera Denis hjälp försvinner han ömsom haltande ömsom släpande sig in i fattigkvarterens gränder. När han efter en timme återvänder kan han berätta att Lotte hjälper till vid fattighuset. Han kan inte se några tecken på att hon skulle vara otrogen mot sin make eller på något annat sätt vara där mot sin vilja. Snarare tycks hennes ansikte lysa upp av glädje.

Denis Duchamp

Denis sårades i slaget vid Dettingen i juni månad och har sedan dess levt som tiggare på Strasbourgs gator. Han saknar familj och därmed anledning att återvända till Tours där han växte upp. Som så många andra invalidiserade soldater har han funderat på att söka sig till Hôtel des Invalides i Paris, ett sjukhus som tar hand om sårade soldater, men hans stolthet har till sist vunnit. Han dör hellre kämpande i rännstenen än nedbäddad bland lopporna i en gemensamhetssäng tillsammans med ett halvdussin andra krymplingar. Han tycker rejält illa om Martinusbröderna sedan de ett par gånger klätt upp honom och stulit hans allmosor, och han hjälper gladeligen RP om det betyder att hans förhatliga fiender får sig en näsbränna. Under uppdragets gång kan SL använda Denis som sitt språkrör och förse rollpersonernas med små hintar om spelarna missar viktiga ledtrådar eller klantar sig alltför mycket.

Det är tydligt för vem som helst som är lite lyhörd att Denis är fruktansvärt ensam och längtar efter att ingå i någon form av gemenskap. När fältskären sågade av hans ben försvann även Denis liv som självtillräcklig soldat och han försöker nu desperat att finna sin plats i tillvaron.

Denis Duchamp

Grundintryck: Sliten invalid. Gillar livet i fält och ära på slagfältet, ogillar sitt nuvarande liv.

STY 13, FYS 9, SMI 13, STO 7, INT 13, PER 13, KON 14, PSY 10

SB: 1T3, IM: -1

Kroppspoäng: 16

Färdigheter: Tvåhandseldvapen 52%, Iakttaga 56%, Lönndom 46%, Retorik 43%, Slagsmål 36%, Smala klingor 56%

Vapen: *Bruten värja*, OM +0%, IM +2, skada 1T6 (BS>5)

Utrustning: Tråsor som tidigare varit en uniform, krycka, 2 öre.

Fattighuset

Om RP ska besöka fattighuset gör de bäst i att antingen förklara sig till eländiga tiggare som söker mat och husrum eller välbärgade herremän som vill donera till verksamheten. I annat fall kommer de att köras på porten av ett par storväxta vakter. Fattighuset är en relativt nyligen uppförd träbyggnad i Strasbourgs värsta slum. Den vita färgen har dock redan börjat flagna från trevåningsbyggnaden. Inrättningen hyser två dussin av stadens mest vanställda tiggare som tillbringar dagarna med att utföra enklare hantverk och om nätterna sover tätt hopkurade i gemensamhetssängar fulla av ohyra. När det är middag brukar även ett antal icke-interner släppas in på lite blaskig soppa och möjligt bröd. Alla interner har initierats i tiggarsällskapet och kommer vara mycket ovilliga att tala med RP. Om de besöker fattighuset under en tid på dygnet när Lotte är där kommer hon bli förvånad och frågvis för att utröna vad rollpersonerna har för ärende.

Audiens hos tjuvarnas konung

Tjuvarnas konung håller till i bakre rummet på en sjaskig krog vid hamnen i Petite France. Området har tvärt emot vad man kan tro inte fått sitt namn för att kvarteren är hem för särdeles många fransmän, utan för att man här finner ett stort antal av stadens prostituerade, kända för att sprida syfilis som även kallas för den franska sjukan. Rollpersonerna kan hitta dit antingen genom att ledas dit i nackskinnen av gängmedlemmar eller genom att lyckas med ett slag i Undre världen.

På en sliten stol tronar Tjuvarnas Konung omgiven av sitt hov av mördare och prostituerade och sina drottningar, tre barbröstade kvinnor med lössläppt hår och tandlösa munnar fyllda av grova förolämpningar. Tjuvarnas Konung är en enorm bjässe med renrakat huvud och tvinnade röda mustascher. Han har samma spelvärden som sina undersåtar. Tjuvarnas Konung har en svaghet: Han är ruskigt förtjust i rejäla fruntimmer med kroppar som kvinnorna på Rubens tavlor. Om det bland RP finns en storväxt kvinna (minst STO 15) kommer han att bli betydligt mer välvillig och om han får träffa valkyrian på tu man hand kan han mycket väl ge RP fri lejd utan att de behöver göra honom några tjänster.

I annat fall kommer han att låta RP få röra sig fritt i slummen om de hjälper honom att lura hans ärkefiende i ett bakhåll. Bland alla de gycklare och tattare som anlåtit till staden finns den beryktade Gycklarnas Furste. För två år sedan skedde en sammanstötning mellan Martinusbröderna och gycklarna, som slutade med att Tjuvarnas Konung nedgjorde den dåvarande gycklarhövdingen med ett knivstick i buken. Gycklarnas Konung har svurit att hämnas sin fosterfaders död, och Martinusbrödernas ledare har tänkt förekomma detta genom att locka sin ärkefiende i ett bakhåll.

Om RP går med på förslaget får de i uppdrag att lura Gycklarnas Furste till ett ensligt torg i Strasbourgs norra delar. Om RP vägrar kommer ett dussin skurkar banka dem blodiga och dumpa dem i kanalen.

Tjuvarnas Konung vet ingenting om tiggarsällskapet, annat än att det går dåligt för dem som ger sig på de mest vanställda tiggarna. Martinusbröder som gått hårt åt krymplingar har följande morgon varit spärlost försvunna och dykt upp några veckor senare flytande i kanalen i småbitar. Personligen tror han att de är i förbund med Djävulen själv och undviker dem som pesten.

Gycklarnas furste

På en trång sidogata till Place Brogile nära katedralen huserar Gycklarnas Furste i ett pråligt tält omgiven av jonglöror, knivkastare och svärdslukare. Fursten är klädd i en åtsittande akrobatdräkt smyckad av lappar i rött, grönt och vitt. De flinka fingrarna pryds alla av en eller två guldringar. Han har mörka ögon, blixtrande vita tänder och en mörk svallande härman. Det zigeniska påbräet är uppenbart. RP bör ha en vattentät historia för att inte få halsarna avskurna på stört. Gycklarnas Furste är även Lögnernas Furste och kan lukta sig till osanningar (Retorik 82%). Om RP någon gång under samtalet misslyckas med en bluff eller på något sätt stakar sig kommer Fursten att blixtsnabbt dra kniv och, innan någon funnit reagera, pressa den mot halsen på den rollperson som talar samtidigt som han väser en uppmaning i rollpersonens öra att hålla sig till sanningen.

Liksom sin ärkefiende har Gycklarnas Furste en akilleshäla: Han är en hopplös romantiker och fullständigt hjälplös inför vackra och karismatiska kvinnor. Visserligen är hans hjärta ombytligt och förtrollningen brukar endast vara en eller två dagar innan han blir uttråkad och blicken börjar vandra återigen, men under några timmar blir han förvandlad till en lallande däre som det går att lura i vad som helst. Om det bland rollpersonerna finns en kvinna med stark utstrålning (minst PSY 15) krävs endast ett slag i Retorik för att få honom att gå med på i stort sätt allt.

RP kan även erkänna att de skickats för att lura Fursten i bakhåll. I sådant fall brister han ut i ett hjärtligt skratt, kramar om RP och säger att det minsann inte finns någon heder bland tjuvar och mördare nuförtiden. Därefter är RP fria att gå, men inte innan karnevalsfolket stulit 1T3 föremål av dem.

Splittrade fraktioner

Det finns även en liten chans att RP kan få bort Martinusbröderna utan att välja sida i kampen mellan Tjuvarnas Konung och Gycklarnas Furste. I Strasbourg finns ett antal gatugång som inget hellre vill än att störta de nuvarande härskarna och installera sig själva på toppen. Det finns till och med en liten sammanslutning av yngre judiska köpmän som kallar sig Davids Krigare och som är trötta på att tvingas betala tribut till de kristna djävlarerna varje gång de gör affärer i staden. Om RP säker sig till något av dessa gäng är det upp till SL att utforma dem efter eget tycke och smak.

Sammanbrottet

Vid midnatt står två dussin Martinusbröder anförda av Tjuvarnas Konung och väntar vid Place Soubise. Hur sammandrabbningen går med gycklarna beror helt på rollpersonernas agerande. Om RP lurat dit den intet ont anande gycklarfursten kommer denne och hans fåtal kumpaner att fullständigt slaktas. Om RP istället förvarnat fursten eller inte lagt sig i alls kommer han att ha med sig två dussin svärdslukare och knivjonglöror. Sammandrabbningen blir minst sagt våldsam och i kaoset sticker Gycklarnas Furste en kniv i buken på Tjuvarnas Konung.

På eftermiddagen andra dagen utbyter upplopp efter beskedet att Gycklarnas Furste alternativt Tjuvarnas Konung har dött av sina skador. Gycklare och akrobater löper längs gatorna, krossar skyltfönster och försöker sätta eld på hus. Strasbourgs övriga gäng ser sin chans att utmana Martinusbröderna och ger sig in i leken.

Vissa av gängen allierar sig med gycklarna medan andra utropar sig som Strasbourgs förkämpar mot utbölingarna. Tiggarna står inte på någon sida utan utnyttjar tillfället att roffa åt sig allt ätbart inom sikte från marknadsstånd och krogar. Ett fåtal soldater försöker upprätta ordningen, men dödas av de plundrande massorna.

Framåt kvällen tågar fem trupper från garnisonen genom stadskärnan och driver folkmassorna framför sig ned mot hamnkvarteren i Petite France. Order ges om eldgivning och hundratals ligamedlemmar, tiggare och vanligt hederligt folk mejas ned på kajen. Ordningen har återställts.

SCÈNE DEUX: DENS SKRATTANDE SKUGGAN

Efter att RP besökt fattigkvarteren kommer de börja känna sig iakttagna när de rör sig på gatorna i Strasbourg. De kan hela tiden skymta en svartklädd gestalt i ögonvrån. Om RP konfronterar den svartklädda gestalten kommer denna att kasta bak huvan och avslöja sig som en vanskapt däre. Kvinnan har ett abnormt litet huvud endast täckt av ett par spretiga mörka hårtestar, öronen sticker rakt ut från huvudet och de tjocka läpparna spricker isär i ett fåraktigt leende som blottar bruna utstående tandstumpar. Den unga kvinnan, som heter Anne, överlämnar en flottig liten pappersbit med underliga tecken (Spelarhandout 1: Kryptotext). Medan RP synar lappen klappar hon upprymt i händerna och fnittrar högljutt. Om RP låtsas förstå vad som står på lappen blir hon överlycklig och slänger sig runt halsen på närmsta rollperson i en bamsekram. Därefter vänder hon på klacken och löper in på en tvärgata samtidigt som hon glatt vinkar adjö till RP ända tills hon försvinner ur sikte. Om RP däremot visar att de inte förstår blir hon alltmer orolig och pekar upprepade gånger på lappen med ett stympat finger samtidigt som hon oroligt ser sig omkring. Efter en stund börjar hennes ögon tåras och hon springer vettskrämd in på närmsta sidogata.

Om RP försöker hålla fast Anne eller förföljer henne anländer nästan omedelbart Lotte tillsammans med en storväxt vakt från fattighuset. Lotte har varit genuint orolig för den unga flickans säkerhet sedan hon rymde ut på stadens gator och blir synnerligen upprörd och kräver en förklaring av RP till varför de antastar en stackars försvarslös sinnesslös flicka. Skulle RP vara dumma nog att ge henne lappen kastar hon en blick på de underliga kråkfötterna och blir likblek i ansiktet. Därefter ursäktar hon sig och avlägsnar sig tillsammans med Anne och vakten.

Anne är döv och kan endast kommunicera med hjälp av gester och högljudda utrop samt skriftspråk. För att förhindra att hon ska berättä för ickeinitierade om sällskapet har hon dock endast fått lära sig att skriva det chiffer som används av sällskapets medlemmar. Lappen är en ovärderlig ledtråd för att RP ska kunna finna sällskapets tillhåll och få tillträde, men på grund av Annes bristfälliga stavning och dåliga ovana att skriva ihop ord är chiffret extremt svårt att lösa. Om RP försöker knäcka chiffret med hjälp av Läsa/skriva (latinska alfabetet) eller Matematik får de en SiM på -75%, vilket torde göra företaget helt omöjligt. Sannolikt kommer inte RP lösa chiffret förän de fått tillgång till Lottes dagbok (*Tomma salar*).

Anne: Ängslig däre. Gillar folk som är snälla mot henne och klappar henne på kinden, ogillar att bli tvingad till saker mot sin vilja.

SCÈNE TROIS: SJUKBÄDDEN

Denna scen utspelar sig när RP har snokat runt lite i staden och börjat komma sällskapet på spåren. Rollpersonerna återvänder hem för att sova eller äta kvällsmat och när dörren öppnas möts de av en rödgråten Heinrich. Den stackars betjänten kan inte få fram ett ord mellan snyftningarna utan stapplar till sitt och hustruns sovrum. I sängen finner de en fruktansvärd uppenbarelse; nedbäddad bland de flottiga bolstren ligger en hårt medtaget Lotte och viftar med den blodiga stump som tidigare var hennes vänsterarm. På hennes leende syns dock ett lyckligt leende, hela hennes uppenbarelse fullkomligt strålar av lycka och i sin feberyra mumlar hon om "försakelsen" och att hon kan känna Gud röra vid hennes arm.

Heinrich blir alldeles utom sig och vrålar till RP att allt detta är deras fel. Han var en däre som litade på att de skulle kunna skydda henne. Så tar han dem i nackskinnen och slänger ut dem. I ett kort ögonblick av lugn kan han dock berätta, om RP frågar, att det var doktor Gänsemann som ledde hem Lotte.

Medicus Morte

Efter diverse efterforskningar kan RP finna att mannen bakom Lottes amputerade lemmar är en viss doktor Wilhelm André Gänsemann som har sitt hem och sin mottagning i en nedgången del av Strasbourg. Om RP knackar på den rangliga porten möts de av en krum liten gubbe med flottiga fingrar och fläckiga glasögon som ointresserat ber RP stiga på och frågar därefter uppfodrande vad han kan göra för herrskapet samtidigt som han torkar av sina fingrar på en skitig näsduk. Skulle RP fråga doktor Gänsemann om Lotte blir han irriterad och säger endast att han inte kan minnas alla sina patienter. Om RP ställer på honom förlorar han tålmodet och skriker med saveln sprutande att han minsann räddat livet på den lilla slinkan och att hon utan hans yrkesskicklighet skulle ha dött av blodförgiftning. Därefter kör han dem på porten. Han har en patient som väntar på honom och han är säker på att rollpersonerna inte vill riskera en sjuk gammal kvinnas hälsa med sina meningslösa frågor. Om RP beslutar sig för att skugga doktor Gänsemann kommer de att finna att han inte alls beger sig på något hembesök utan istället rusar raka vägen till rådhuset för att tala med Mannen med Porslinsmasken.

Om RP skulle ta livet av doktorn i detta skeende har de egentligen inte åstadkommit någonting, annat än att Heinrich kommer att förblöda när han får armen kapad i ceremonin.

Doktor Gänsemann

Wilhelm André Gänsemann är egentligen inte utbildad läkare. Han började läsa vid universitetet i staden men klarade inte av studierna utan hoppade av och tog plats som lärling hos en fältskär. I ett tält på slagfältet fann han slutligen sitt kall när han för första gången grepade bensågen och kapade benet på en splitterskadad soldat.

Doktor Gänsemann är en vansinnig sadist som endast finner nöje i att tillfoga andra människor fysisk skada. Han drivs inte av religiositet utan av en förtärande maktlystnad och ett sjukligt begär att framhäva sig själv på bekostnad av svagare människor. Samtidigt plågas han av ett bottenlöst självförakt och ägnar sig i ensamhet åt självstympning och olika plågsamma tortyrritualer för att straffa sig själv.

Doktor Gänsemann

Grundintryck: Arrogant och luggsliten gubbe. Gillar att tillfoga smärta, ogillar det mesta.

STY 9, FYS 12, SMI 11, STO 10, INT 12, PER 11, KON 12, PSY 10

SB: 1T2, IM: 0

Kroppspoäng: 22

Färdigheter: Iakttaga 43%, Lönndom 22%, Retorik 37%, Slagsmål 20%, Stickvapen 22%, Sjukvård 28%, Särvård 41%.

Vapen: *Skalpell*, OM +0%, IM +1, skada 1T3 (BS>2)

Utrustning: Illaluktande kläder, fläckiga glasögon, maläten peruk.

Trashankarnas motdrag

Allteftersom RP:s efterforskningar fortskrider kommer tiggarsällskapet att upptäcka att någon är dem på spåren. Till en början kommer de enbart försöka skrämmas, men om RP trots varningarna fortsätter kommer de att ta till våld.

Första varningen

Detta inträffar första gången RP är i fattigkvarteren, förmodligen strax efter den första scenen. Rollpersonerna upptäcker att marknadens gycklare och lindansare i fattigkvarteren har förbytts till eländiga tiggare klädda i trasor. Vissa av dem saknar armar eller ben, andra har fått sina ansikten och kroppar vanställda av sjukdomar. Istället för att jonglera med bollar kastar de döda rättor i luften och istället för svartlockiga zigenskor som dansar slöjdanser ser rollpersonerna tandlösa kärringar som fläker de skitiga trasorna från sina magra kroppar. En eländig tiggare kommer fram till RP och tecknar att han ska göra ett trolleritrick: Trolla bort sin tumme. Men istället för att vika in högerhandens tumme och visa vänsterhandens tumme mellan fingrarna så håller han i själva verket sin avhuggna tumme i handen. Men en rätt asgarv viftar han med den avhuggna tummen framför RP:s ansikten. Sedan slänger han tummen på dem och springer in i gränderna. Händelsen har skräckvärde 1.

Andra varningen

Rollpersonerna är på väg från en plats till en annan när trängseln tvingar dem att ta en sidogata för att komma fram. De följer med folkströmmen längs en av kanalerna när det från motsatt riktning kommer ett gäng fulla och skrålande soldater. Plötsligt från en av RP (den med lägst STO) en knuff i ryggen och faller huvudstupa ned i kanalen. Vattnet är förlamande kallt, RP skär händerna på den brustna isen och måste lyckas med ett slag i Simma med SiM -25% för att inte börja drunkna. I paniken och trängseln faller flera ur folkmassan ned i vattnet och resterande RP måste lyckas med ett GE-slag för STO för att inte dras med. Chocken att puttas ned i vattnet har skräckvärde 2

Tredje varningen

Rollpersonerna knuffar sig fram genom folkmassorna på väg från en plats till en annan när en av dem (vem är upp till SL) får ett knivstick i ryggen (skada 1T6+1). Gärningsmannen försvinner spårlöst i folkvimlet. Skräckvärde 3.

SCÈNE QUATRE: OCH SÅ VAR DE BARA FYRA

Denna scen utspelar sig när rollpersonerna har kommit en bra bit på vägen i sina efterforskningar. Vad som har hänt är att tiggarsällskapet bestämt sig att byta taktik för att bekämpa rollpersonerna. Istället för att försöka besegra de snokande äventyrarna med våld försöker de nu att tvångsrekrytera dem till sällskapet. Sin vana trogen ger de sig på den rollpersonen som förfaller svagast, det vill säga har lägst värde i PSY. Om flera rollpersoner har samma värde får SL själv välja ut offret. Detta ska komma som en fullständig överraskning för spelarna, inklusive den som spelar den försvunne. Vid lämpligt tillfälle (lämpligast när spelarna är inbegripna i en diskussion om vad de ska göra härnäst) avbryter SL spelarna och deklarerar att en av dem försvunnit.

Allt rollpersonerna kan minnas är att den försvunne var med när de tidigare samma dag besökte en fullsatt krog för en bit mat och ett par stop surt lokalt vin. I trängseln på inrättningen lyckades en av sällskapets agenter droga rollpersonen genom att hålla ett pulver tillrätt av doktor Gänsemann i den inte ont anande stackarens flottiga tennmugg. När sedan den drogade besökte avträdet halvt medvetlös var det enkelt för ett halvdussin tiggare att leda bort rollpersonen i grändernas myller. Om RP återvänder till krogen finner de snart att ingen har sett något. Med ett svårt slag i Iakttaga (-20%) kan de finna en persedel tillhörande den försvunne (berlock, hårbånd, kravatt eller dylikt) i gränden bakom krogen. Där slutar spåren.

För att hålla spelarna på halster bör SL inte avslöja mer innan *I valfskenskens buk* för den som spelar den försvunne rollpersonen och *De vanställdas mässa* för de övriga spelarna.

SCÈNE CINQ: TOMMA SALAR

Denna scen utspelar sig när RP återvänder till våningen för att sova eller tala med Heinrich. Eller möjligen för att torka sina kläder efter ett dop i kanalerna, förbinda ett knivhugg i ryggen eller leta efter en försvunnen kamrat. Redan innan RP klivit innanför dörren märker de att någonting inte är som det ska. Dörren står på vid gavel och när de kommer in i lägenheten upptäcker de att någon varit där. Möblerna är omkullvälta, böcker och papper är nedrivna från bokhyllorna och på bordet i köket står en halvt uppäten måltid framdukad. Det finns inga spår av varken Heinrich eller Lotte. Vid en utfrågning av grannarna är det enda RP kan få ur dem att ett gäng trashankar bröt sig in och släpade ut Heinrich och Lotte på gatan. Vart de blev förda vet ingen. Med ett lyckat slag i Iakttaga finner RP på golvet en uppslagen dagbok vars sidor är tätskrivna med samma tecken som på lappen de fick av Anne (se Spelarhandout 2: Kryptotext).

Anteckningarna innan chiffret beskriver hur Lotte vändas och vacklar mellan nattsvart ångest över sitt handikapp och återhållsam optimism över sin framtid med Heinrich. Den sista anteckningen innan kryptotexten beskriver hur hon på fattighuset blir bekant med doktor Gänsemann och hur denne säger sig vilja tala med henne om hennes själs frälsning.

Ett lyckat slag i Läsa/skriva (Latinska alfabetet) eller Matematik med SiM -20% avslöjar att dagbokstexten förmodligen är skriven med ett relativt enkelt monoalfabetiskt substitutionskrypto där varje tecken i kryptotexten korresponderar mot en bokstav i klartexten. Det enklaste sättet att lösa chiffret är med frekvensanalys; det vill säga att räkna bokstäverna i kryptotexten och pröva de vanligast förekommande tecknen mot de vanligast förekommande bokstäverna i språket (e, a, n och t). Skulle RP misslyckas med slaget och kommer på tanken att leta efter böcker om chiffer och koder i Hans-Pierres bibliotek finner de ett skamfilat exemplar av en fransk översättning av al-Kindis *Manuskript om dechiffriering av kryptografiska budskap* som efter en timmes läsande ger samma information som ett lyckat färdighetslag. Det rekommenderas att SL låter spelarna dechiffra texten själva och inte bara slå ett tärningsslag för att få se klartexten.

Efter att spelarna dechiffrerat texten kommer de förstå att Heinrich har kidnappats för att han ska genomgå en stymningsceremoni. Förhoppningsvis kommer de även på tanken att leta efter en kyrka i Strasbourg tillägnad den helige Stefan.

När nu rollpersonerna har löst chiffret kan de även avkoda lappen från Anne, vilket ger en nästan direkt vägbeskrivning till tiggarnas kultplats. När rollpersonerna inser att de förmodligen dömt en oskyldig handikappad flicka till döden genom att inte lösa koden tidigare drabbas de av en chock med skräckvärde 1.

Église Saint-Étienne

I fattigkvarteren bland murkna halvtimrade hus ligger Église Saint-Étienne (som även kallas Stefanskyrkan av de tyskspråkiga invånarna), en sliten romansk-gotisk kyrka med gråa väggar av sten som nötts och eroderat under århundradena. På platsen låg ursprungligen en romersk basilika från 400-talet och runt 1220 fick kyrkan sin nuvarande romansk-gotiska fasad med låga valv och blyinfattade rosettfönster. Kryptan under kyrkan innehåller rester av den ursprungliga romerska basilikan och bortom denna sträcker sig gångar och salar huggna från urberget långt innan romarna anlände.

I de trånga och fuktiga gångarna krälar i kolmörkret hundratals, kanske tusentals, invalider och tiggare som är alltför vanställda för att kunna visa sig ovan jord. Dessa sorgliga människospillror som saknar såväl ben som armar livnär sig på lavar som växer på stenväggarna och matrester som deras bröder bär ner åt dem från världen ovanför. Livet i det absoluta mörkret har gjort dem som ännu inte stuckit ut sina ögon blinda och dragit en mjölkvit hinna över ögongloberna.

Kyrkan är döpt efter Saint Étienne (sv. *Stefan*, ty. *Stephanus*) som levde under det första århundradet. Han var den kristna kyrkans första diakon och blev även dess första martyr när han av det judiska rådet dömdes för hädelse och stenades till döds år 35 e Kr.

SCÈNE SIX: I VALFISKENS BUK

Följande text läses upp för spelaren av den försvunna rollpersonen alternativt kopieras och ges på en lapp.

Långsamt vaknar du till sans och kan skymta ett ljus som tränger in i det uppslukande mörkret. Det sista du minns är att du måste blivit drogad. Men vad du nu ser är ingen drogframkallad feberdröm. Framför dig kan du se en enorm sal till synes uthuggen ur berget med väggar som glittrar av fukt i ljuset från hundratals facklor. Salens bakre del förlorar sig bort i mörkret. Hela denna gigantiska sal är fylld till bristningsgränsen av hundratals, om inte tusentals, skitiga vanställda tiggare och trashbankar som alla stirrar på dig. Så upptäcker du att du inte kan röra dig. Du är fastbunden naken vid ett stort kors och hur hårt du än sliter i dina bojor kan du inte rubba dem. Du vänder huvudet åt sidan och ser Heinrich fastbunden på ett liknande kors. Hans vänstra arm slutar nu i en stump som är invirad i en blodig trasa. Han ger dig ett sorgset leende och undviker din blick. På din andra sida är Lotte bunden vid ett liknande kors. Hennes blick borrar sig in i din och du kan se att i hennes ögon brinner en fanatisk eld. Mjukt viskar hon till dig: "Försakelsen är den enda vägen till frälsning". Från tusen strupar kommer det öronbedövande svaret: "Försakelsen!"

Så uppenbarar sig en man bredvid dig plötsligt. Han har stått bakom dig hela tiden. Mannen är naken och där hans genitalier borde ha varit fästa syns endast ett rött ärr. Hans ansikte döljs av en porslinsmask med ett stiliserat ansikte. Från ett murket träbord belamrat med diverse redskap plockar han upp en träklubba och ett rostigt stämjärn. När han sätter stämjärnet mot ditt vänstra lillfinger kämpar du desperat för att komma loss, men förgäves. Mannen med porslinsmasken höjer klubban och nästa sekund exploderar din vänsterhand av smärta. (RP förlorar samtliga KDP i vänster arm.) Samtidigt som en lismande liten gubbe med glasögon förbinder din hand med en skitig trasa (om RP stött på doktor Gänsemann identifierar RP gubben som denne) höjer mannen i porslinsmasken ditt avhuggna finger mot folkmassan och vrålar: "Försakelsen!" Tusen röster svarar: "Försakelsen är den enda vägen till frälsning!"

Mannen i porslinsmasken böjer sig sedan fram och väser hänfullt i ditt öra: "Vart är dina vänner nu?"

Denna traumatiska upplevelse ger 10 skräckpoäng.

SCÈNE SEPT: DE VANSTÄLLDAS MÄSSA

Vid midnatt ringlar en lång procession av tiggare och invalider in i Église Saint-Étienne och från kyrkans inre ljuder dova toner från barockorgeln. Tiggaren som spelar har stympade händer och följaktligen låter musiken som en mardrömsmässa.

Om spelarna följer efter in i den mörka kyrkan kan de i kryptan se en gisten trädörr stå på glänt. Om de knackar på dörren och säger lösenordet "Försakelse" öppnas dörren av en skitig tiggare med utstuckna ögon som gestikulerar att de ska gå nedför en trappa ut hugget ur berget. Trappan slutar i en fackelförsedd gång som öppnar upp sig i en ofantlig sal.

Salen är fylld av ett folkhav av nakna skitiga invalider som sak-

nar armar, ben, ögon eller ytteröron. Att blicka ut över det hundratals missfoster som fyller salen är en skräckupplevelse som ger 5 skräckpoäng. Den mardrömslika massan har uppmärksamheten helt fäst vid det som försiggår på podiet. På tre kors är Heinrich, Lotte och den försvunna rollpersonen nakna och bundna. Framför dem står en naken man iförd en porslinsmask och mässar för den mardrömslika församlingen. I bakgrunden syns doktor Gänsemann smyga omkring mellan korsen högröd i ansiktet av upphetsning. Om RP inte ingriper kommer Mannen i Porslinsmasken förblindad av blodlust att börja säga av armar och ben på fångarna.

RP kan antingen försöka smyga fram eller med våld bana väg genom folkmassan. I vilket fall kommer de strax att bli upptäckta och attackerade av hundratals vanställda tiggare.

”Et tu, Denis?”

I samma ögonblick som RP agerar genom att anfalla eller ropa känner en av dem (vem av dem bestäms av SL eller ett tärningskast) en ohygglig smärta i ena benet (skada 1T6+1). Det är Denis som stuckit sin avbrutna värja genom läret på en av rollpersonerna och ser på dem med sorgsna ögon. ”Förlåt mig, mina vänner, men nu har jag äntligen hittat en plats där jag passar in. Jag kan inte låta er ta detta ifrån mig.”

Med tungt hjärta kämpar Denis till döden för att försvara sina nya vänner bland krymplingarna och tiggarna.

Vanställd tiggare

Grundintryck: Mardrömslika missfoster. Gillar att ha funnit en gemenskap, ogillar yttre hot.

STY 8, FYS 7, SMI 8, STO 7, INT 6, PER 7, KON 7, PSY 4

SB: 1T2, IM: +2

Kroppspoäng: 14

Färdigheter: Iakttaga 43%, Lönndom 45%, Slagsmål 41%

Vapen: *Stympade nävar*, OM +0, IM +0, skada SB

Ruttna tänder, OM +0, IM +4, skada SB+1 (BS=3)

Utrustning: Enstaka trådslitna plagg och horder av löss.

Tiggarna kommer först och främst att anfalla med brottningsattacker (se s. 31 i Lex Libris) i syfte att dra ned rollpersonerna på marken och hålla fast dom. Varje SR kan upp till tre tiggare anfalla varje rollperson. Om någon RP banar väg fram till podiet (tar 5 SR) och anfaller Mannen i Porslinsmasken kommer tiggarna börja använda dödligt våld. Enda sättet att stoppa de framvällande horderna av vanställda tiggare är att döda Mannen i Porslinsmasken. Den fege doktor Gänsemann kommer att göra sitt bästa för att fly i kalabaliken och attackerar endast om han själv blir anfallen. Han planerar redan att återvända en dag och förgifta RP när de minst anar det.

Mannen i Porslinsmasken

Grundintryck: Skräckinjagande kultledare. Gillar att ha människors liv i sin hand, ogillar att få sin makt hotad.

STY 14, FYS 12, SMI 11, STO 14, INT 15, PER 14, KON 12, PSY 16

SB: 1T3, IM: -1

Kroppspoäng: 24

Färdigheter: Slagsmål 25%, Yxor 45%. I övrigt ett antal lärdomsfärdigheter med höga värden som här inte är relevanta.

Vapen: Rostig styckaryxa, OM +0, IM +5, skada 1T10 (BS>7)

Utrustning: Porslinsmask, i övrigt naken.

Om RP besegrar Mannen i Porslinsmasken faller han till golvet med en ljudlig smäll när porslinsmasken krossas mot stenen. Under skärvarorna kan de se ett par döda ögon stirra tomt framför sig. Någon vecka senare kan de läsa i tidningen att porslinsmagnatens brorson spärlost försvunnit, men det är tveksamt om de kommer att göra kopplingen.

SCÈNE HUIT: DE VANSTÄLLDAS MARSCH

I samma ögonblick som Mannen i Porslinsmasken faller död ned tystnar larmet från folkmassan och alla tiggare slutar slåss. Hela salen är knäpptyst. Så hörs en ensam röst skrika ut sin smärta och sorg. Så en till och en till, tills slutligen hela massan av vanskapta snyftar, skriker och vrålar.

Med ens vänder sig folkhavet mot utgångarna och väller ut genom källarfönster, portar och gränder. Den haltande massan hasar sig under högljudd klagosång genom snöiga gator och gränder tills de kommer till kajen mitt emot biskopens palats. Där stannar de en kort minut. Sedan kastar invaliderna en efter en ned i flodens iskalla vatten och försvinner, uppslukade av det svarta vattnet. I veckor framåt fortsätter brutna uppsvällda kroppar att samlas vid strandkanterna nedströms.

POSTLUDIUM

Rollpersonerna stapplar ut från den mörka kyrkan och kisar i gryningsljuset. Mardrömmen är över. Morgonsolen stiger sakta över Strasbourgs tränga murar och kylan som hållit staden i sitt grepp under de senaste veckorna lättar. Rimfrost smälter från träden. För första gången på flera månader behöver stadens tiggare och invalider inte frysa. För ett kort ögonblick tycker rollpersonerna att de kan känna doften av vår i luften.

APPENDIX

Spelarhandout 2: Utdrag från Lottes dagbok

Chiffret (klartext till kryptotext)

A= w, B= z, C= q, D= i, E= x, F= u, G= p, H= o, I= h, J= t, K= r, L= e, M= a, N= v, O= c, P= f, R= m, S= k, T= s, U= g, V= n, X= ö, Y= d, Å= j, Ä= b, Ö= l

Spelarhandout 1: Lappen från Anne

Kryptotext

*Twoxsm wovvx vhaaks tbeftv abt ia krbm klvimjkk zhsulzhs.
Kvxeevwbxjmbii. Vxpjvovb vxmh rmdffsw nh ksxuwwt
kqodmmrv. Rvrr smxpcvpbm kbt ulmkowrbekx. Qvbeew
mbiiwaxt tv nbeehvsv il.*

Klartext

"Jahetr anne nimässt jälpa mij dm skjär söndräss bitföbit. Snella-
jaäsärädd. Negängnä neri kryptta vi stefans schyrrkn. knkk tregon-
gär säj förshakälse. Cnälla räddamej ja villinte dö"

Kryptotext

*Wqr kbiwv kwehgoxs! Hiwp iwvkwv twp fj acev,
otbmsvws ktgvxm h ahss zmlks cqo weew zxrdaaxm jm kca
zcmszejksv. Hvsvss rgvix twp hvsv kcnw ulm wss twp nwm
kj gffkfves! Vbm avovvsv h fcmkebvkaavkrsv krwv zcms
ahss ubvpxm phqr ixv kca xv zehös vn rewmoxs pxvca ahp.
Twp gffudeeixk ulm xss rcms lpcvzehqr vn Pgiik wvix oqo
krjivix obmepoxsvv zcmsca ixvsv nbmei vn krbenwvix
rlss. Vg rww twp oxew shixv rbvsv ogm ixv fhmmwv h
ahss ubvpxm cqo ahss zsv vn vbmoxsvv shee ohaaxemhrsv.
Oxhvmbqo rcaaxm wss ulmksj wees vbm osv pxvcapjm
qmxacvsv cqo mlm nhi Pgi axi kvv nbvksmv osvi. Ehsv
ixv oxehpv Ksvvsv bm nh ix ulmksv avmsdmxmvsv.*

Klartext

Ack sådan salighet! Idag dansar jag på moln, hjärtat sjunger i mitt
bröst och alla bekymmer är som bortblästa. Inatt kunde jag inte
sova för att jag var så uppspelt! När mannen i porslinsmasken skar
bort mitt finger gick det som en blixtnöjning av klarhet genom mig. Jag
uppfylldes för ett kort ögonblick av Guds ande och skådade här-
ligheten bortom denna värld av skälvande kött. Nu kan jag hela
tiden känna hur det pirlar i mitt finger och mitt ben av närheten
till himmelriket. Heinrich kommer att förstå allt när han genomgår
ceremonin och rör vid Gud med sin vänstra hand. Lik den helige
Stefan är vi de första martyrererna.

sébastien demontpoupon

Sébastien föddes som sjätte sonen till markis de Montpoupon, men vållade sin far mer olycka än alla sina äldre bröder tillsammans. Eftersom han inte skulle arva någon adlig titel försökte man först sätta honom in i skötsel av ägorna, i lantbruket och de ekonomiska räkenskaperna och man köpte honom till och med en officerstitel, men Sébastien visade helt sakna fallenhet för samtliga karriärer. Till slut bestämdes att han skulle bli präst, ett yrke som enbart krävde halvdana kunskaper i det latinska språket och föga själsliga egenskaper, men Sébastien misskötte sig å det grövsta under studietiden; han pissade i dopfunten, hånade sina kamrater och miss-handlade sina lärare. Endast en väl tilltagen muta förhindrade att den korta studietiden fick både juridiska och sakrala påföljder. Det enda slarvern tycktes duga till var jakt, ridning, fäktning och skytte. Efter att ha spenderat två år med att slipa sina färdigheter och göra sig ovän med sina bröder begav han sig med sin trogne betjänt ut i världen för att söka lyckan och mucka gräl närhelst tillfälle gavs. Efter att ha rest kors och tvärs över Europa träffade de på de övriga i äventyrargänget.

Sébastien tycker att hans betjänt är en fjant som surar över kvinnfolk när man kan brottas barbröstad med sina manliga kamrater, Jan är en tråkig prästjävel, Sarah är en tråkig tattare och han kan inte för sitt liv begripa varför La Biche, som i övrigt är en bra karl, ibland klär sig i klänning.

Personlighet: Finner allt han inte förstår fasligt löjligt och roande, och då han saknar såväl utbildning som förstånd brister han ofta ut i ett fänigt nedlåtande skratt. Denna ovana tenderar att reta gallfeber på alla i hans närhet, vilket till hans stora glädje brukar ge honom tillfälle att sätta folk på plats med värjan.

Utseende: En lång smärt och spänstig ädling i dyra kläder som ständigt behöver lagas. Hans magra ansikte är ofta förvridet i en fåraktig grimas med höjda ögonbryn, sänkta ögonlock och halvöppen mun, vilket han själv tror skänker honom ett uttryck av världighet.

Grundintryck: Arrogant och korkad sprätt. Gillar dueller och andra fysiska prövningar, ogillar intellektuellt dravel och lågt stående folk som sticker upp.

Grundegenskaper

STY 13, FYS 16, SMI 17, STO 15, INT 7, PER 12, KON 10, PSY 10

Social klass: Överklass

Yrke: Dilettant och duellant

Skadebonus: 1T4

Initiativmod: -2

Kroppspoäng: 31

Färdigheter: Enhandseldvapen 72%, Tvåhandseldvapen 32%, Hoppa/Klättra 40%, Iakttaga 19%, Smala klingor 64%, Breda klingor 40%, Retorik 20%, Slagsmål 35%, Samhällssymbolism 24%, Rida 45%, Läsa/Skriva 19%, Simma 36%, Taktik 11%, Jaga 40%, Överlevnad 38%, Etikett 15%

Fördjupningar: Dra vapen (Smala klingor), Extra attack (Smala klingor), Rörligt mål (Enhandseldvapen), Sikta (Enhandseldvapen), Våg Hals (Hoppa/Klättra)

Vapen: *Ypperlig medeltung flintläspistol*, OM +5%, IM +2, skada 2T8+1 (BS>8), räckvidd 1-20 / 20-40, haveri 96-00, P/SR 1/4

Ypperlig värja, OM +5%, IM +2, skada 1T6+1 (BS>5)

Utrustning: Fina men slitna adelskläder, pudrad stängpiska, kullor och krut för 10 avfyrningar.

Maurice Fournier

Maurice kommer från en lång rad av betjänter som tjänat familjen de Montpoupon i två sekel. Redan som barn drillades han i konsten att passa upp utan att synas och att veta herrefolkets önsknings innan de själva visste. Och redan som barn förstod han att vägen till hans egen lycka låg i att manipulera herrefolket till att tro att hans önsknings var deras egna. Det söta och värtaliga barnet som köksan alltid stack till de bästa bitarna växte snart upp till en stilig ung man som kunde tala omkull den blygaste piga eller kammarjungfru. Maurice blev vida känd på ägorna som den charmige gentlemanen som ingen kunde tycka illa om, trots alla friheter han tog sig. När unge herr Sébastien fick den galna idén att dra ut i världen och söka lyckan var det i själva verket Maurice som planterat tanken; han hade redan lägrat alla ungmör i grannskapet och sökte nya betesmarker. Dessutom insåg han att lantgodset erbjöd ytterst begränsade utsikter för hans drömmar om en förmögenhet och en titel. Efter att ha kuskat runt med Sébastien genom Frankrike och räddat den korkade adelsmannen ur allsköna knipor träffade duon på de övriga i gänget i Provence. Maurice, som var mer än lovligt trött på Sébastien vid det här laget, föreslog att de båda sällskapen skulle slå följe och gruppen har nu hängt ihop i nästan ett år.

Maurice tycker att Sébastien är en komplett idiot som dock är fasligt lätt att manipulera och förhoppningsvis kan tjäna som ett medel till att han själv blir förmögen. Han börjar dock tröttna rejält på den korkade stroppen. Han håller på att förtäras av svartsjuka på Jans och Sarahs förhållande och gör sitt bästa för att undvika dem. Ibland kan han dock inte hålla tillbaka ettret och spyr ur sig otroliga elakheter. La Biche skiter han fullständigt i även om det ibland kan vara kul att plåga missfostret.

Personlighet: Streber som är van att alltid få sin vilja igenom, även om det ibland kräver lite övertalning. Föraktar svaghet och medkänsla. Gör sig ofta lustig på andras bekostnad utan att de förstår det.

Utseende: Något småväxt och finlemmad med regelbundna ansiktsdrag och klädd i alltför dyra kläder för sin ställning. Bär ständigt ett avväpnande leende, men ögonen visar spår av nedlåtande.

Grundintryck: Silvertungad stilig jäkel. Gillar att vinna och att manipulera folk, ogillar konkurrens.

Grundegenskaper

STY 9, FYS 10, SMI 11, STO 10, INT 17, PER 16, KON 13, PSY 14

Social klass: Underklass

Yrke: Betjänt och kungamakare

Skadebonus: 1T2

Initiativmod: -1

Kroppspoäng: 20

Färdigheter: Enhandseldvapen 34%, Tvåhandseldvapen 40%, Iakttaga 73%, Lönndom 47%, Smala klingor 25%, Retorik 71%, Samhällssymbolism 30%, Rida 35%, Sällskapsdans 27%, Läsa/Skriva 35%, Politik 20%, Simma 15%, Språk (franska, tyska) 36%, Etikett 55%

Fördjupningar: Casanova, Ormtunga och Silvertunga (Retorik), Vaksamhet (Iakttaga), Språkbegåvad

Vapen: Ypperligt lätt flintläsgevär, OM +5%, IM +3, skada 2T8+1 (BS>8), räckvidd 1-30 / 30-90, haveri 96-00, P/SR 1/5

Utrustning: Pråliga gröna kläder, stängpiska, trekornshatt, Sébastiens jaktgevär med kulor och krut för 10 avfyrningar, ädlingens samlade förmögenhet motsvarande 12 daler.

sarah zephirin

Sarah föddes i de skitiga hamnkvarteren i Marseille och fick vid tidig ålder lära sig reda sig själv. Hennes mor var prostituerad och hennes far hade tydligen varit en kund och tillika zigenare och anledningen till att hon döptes efter zigenarnas skyddshelgon S: ta Sarah. Påbråt från fadern visade sig snart och hon växte upp till en vacker ung kvinna med bärnstensfärgare ögon, svallande kastanjebrunt hår och eldigt temperament. Hon förstod tidigt att hon som fattig kvinna utan utbildning enbart hade en sak att erbjuda, men att detta samtidigt var det enda som gav en kvinna makt över män. I de tidiga tonåren följde hon i sin mors fotspår och lyckades tack vare sin charm och skönhet efter ett par år bli mätress till en välbärgad ämbetsman. När hennes välgörare dog lämnade hon Marseille för att söka sitt ursprung och under en tid färdades hon med ett zigenarband och lärde sig spå i kort, kasta onda ögat och sjunga sångerna om mirakel och illdåd. Men efter en tid hamnade gruppens män i slagsmål om henne och hon försköts från gemenskapen. Hon hamnade i Paris och hade återgått till sin gamla sysselsättning när hon träffade Jan och La Biche. När trion färdades genom Provence på jakt efter en kättersk sekt stötte de ihop med en adelsman och hans betjänt.

Sarah är djupt förälskad i Jan men vet samtidigt inte hur hon ska få honom att älska henne då kvinnlig skönhet föga imponerar på asketen. Visserligen har de uttalat sin kärlek för varandra, men hon vet att hon alltid kommer tvingas dela honom med Gud. Samtidigt slits hon mellan Jan och den stilige och värtalige Maurice som visat ett klart intresse för henne och som hon känner på många sätt är hennes tvillingsjäl. Sébastien är en komplett idiot och hon är alldeles återhållsamt förbluffad över att männen i sällskapet inte upptäckt att La Biche är en kvinna tidigare.

Personlighet: Det hårda livet har gjort Sarah till en överlevare ut i fingerspetsarna. Hon har lärt sig att inte lita på någon och att se människor som antingen motståndare eller lättlurade offer. Hennes humör är synnerligen eldigt och hon har stuckit kniven i ryggen och klöst ögonen ur åtskilliga som retat upp henne.

Utseende: Strålände vacker med blixtrande mörka ögon och svaldade lockar. Klädd i något trista och grå kläder, med snörat och vidlyftigt dekolletage.

Grundintryck: Mörk förförisk skönhet med runda höfter och hög barm. Gillar att kunna äta sig mätt och hålla sig ren, ogillar män som försöker bestämma över henne.

Grundegenskaper

STY 10, FYS 12, SMI 12, STO 9, INT 15, PER 13, KON 13, PSY 16

Social klass: Löskefolk

Yrke: Sköka och sierska

Skadebonus: 1T2

Initiativmod: -1

Kroppspoäng: 21

Färdigheter: Iakttaga 38%, Lönndom 45%, Stickvapen 35%, Retorik 41%, Slagsmål 42%, Mystiksymbolism 30%, Sällskapsdans 16%, Läsdyrkning 22%, Stjäla föremål 42%, Förfalskning 20%, Särvård 25%, Läsa/Skriva 15%, Språk (franska, romani, argot) 15%, Divination 44%, Myter och sägner 39%, Spel och dobbel 17%, Undre världen 43%

Fördjupningar: Genomskåda (Iakttaga), Kleptomani (Stjäla föremål), Medikament (Särvård), Språkbegävd, Tarot (Divination)

Vapen: *Stilet*, OM +0, IM +1, skada 1T3 (BS>2)

Utrustning: Trista kläder, tarotkortlek, flaska med parfym, 10 daler som hon snattat från kamraterna.

Jan van der voor

Jan växte upp i Haag som äldsta sonen till en framgångsrik skomakare. Han visade tidigt begåvning och tack vare faderns besparingar kunde Jan skickas till universitetet och protestantisk prästutbildning. När han efter sin utbildning började verka som präst i en liten håla på landsbygden rämnade alla illusioner han skapat om Gud och världen. Människorna tycktes honom små och elaka, världen full av orättvisor och ondska. Efter en djup kris flydde han utan förvarning en natt från sin församling. Han lämnade Nederländerna bakom sig och gav sig ut i Europa för att finna tecken på Guds godhet. Tyvärr var det klenst med mirakel och i desperation föll han ner i dryckenskap och hor. En kväll när han låg i rännstenen utanför en krog i Dresden och kräktes surt vin medan han pissade på sig fick han en uppenbarelse. Den mörka gränden lystes upp av ett gudomligt ljus och framför honom stod ärkeängeln Mikael. Med en stämma så ljuv att Jan började gråta förklarade ängeln att Guds plan för honom var att han skulle vandra genom länderna och bekämpa ondska och orättvisor varhelst han mötte dem. Följande morgon köpte Jan en pistol och begav sig för att finna och utplåna Djävulens verk. I Rouen mötte han La Biche som slog följe med honom på hans mission och i Paris träffade de den vackra och förfallna Sarah. När den brokiga gruppen färdades genom Provence stötte de ihop med en adelsman och hans betjänt. Efter en kort tids övervägande slog sig äventyrarna samman och har sedan dess dragit genom Frankrike på jakt efter äventyr.

Jan ogillar både Sébastien och Maurice starkt men inser att de kan vara till nytta. La Biche är en älskad kamrat som han högaktar, men han kan fortfarande inte tro att det hiskliga människoberget verkligen är en kvinna. Han älskar Sarah hett och passionerat även om hans gudomliga kall förhindrar att han ger sig hän. Han är inte värd kärlek innan han utrotat världens ondska.

Personlighet: Fanatiker som plågas av tvivel. Pendlar mellan febrig upprymdhet och nattsvart depression. Drar omedelbart till sig omgivningens uppmärksamhet med sin ojordiska utstrålning.

Utseende: En majestätisk uppenbarelse klädd i svart med vackra ansiktsdrag och mörka ringar under de isande grå ögonen. Det långa mörka håret faller ständigt fram i pannan och hakan är ofta täckt av en mörk skäggstubbe.

Grundintryck: Vacker slarver plågad av grubblerier. Gillar att hjälpa de svaga och utsatta, ogillar alla tecken på världens ondska.

Grundegenskaper

STY 12, FYS 11, SMI 13, STO 12, INT 14, PER 12, KON 14, PSY 12

Social klass: Medelklass

Yrke: Desillusionerad präst och nybliven frälsare

Skadebonus: 1T3

Initiativmod: -1

Kroppspoäng: 23

Färdigheter: Enhandseldvapen 51%, Iakttaga 31%, Krossvapen 54%, Retorik 41%, Mystiksymbolism 26%, Rida 25%, Geografi 23%, Filosofi 21%, Historia 21%, Särvärd 21%, Läsa/Skriva 29%, Mirakelkännedom 34%, Teologi 44%, Språk (holländska, franska, tyska) 33%, Etikett 22%

Fördjupningar: Extra attack (Krossvapen), Första intryck (Etikett), Inkvisitör (Teologi), Språkbegävad

Vapen: *Tung flintläspistol*, OM +0%, IM +4, skada 2T10 (BS>8), räckvidd 1-20 / 20-40, haveri 94-00, P/SR 1/4

Pistolkolv, OM +0%, IM +4, skada 1T4 (BS -)

Utrustning: Svarta kläder och en kravatt som döljer prästkragen, kulor och krut för 5 avfyrningar, sönderläst bibel, 2 daler.

La Biche

Jeanne Fabres far var en jättelik karl, bred som en ladugårdsvägg med händer som dasslock, och hennes mor en liten blodfattig sak. Dessvärre ärvde Jeanne allt på fädernet och intet på mödernet, och när den späda moder skulle förlösa jättebarnet dog hon på fläcken. Fadern, som även innan varit en elak jäkel, plågade Jeanne konstant under uppväxten och behandlade henne mer som ett kreatur än sitt eget kött och blod. Från tidig morgon till sen kväll tvingade fadern Jeanne att slita i skogen, i snickeriverkstaden eller vilken anställning de nu hade för tillfället som faderns drickande ännu inte fått dem avskedade från. Hennes monstruösa storlek och klumpighet förlänade henne snart nicknamnet "La Biche" (Hinden) och efter ett tag blev hon så van vid tilltalet att hon började använda det själv. Ingen av hennes arbetskamrater kunde drömma om att detta trolliknande människoberg skulle kunna vara en kvinna och fadern, som insåg att ett avslöjande kraftigt skulle reducera Jeannes (och därigenom hans egna) inkomster, knep käft.

När fadern dog av skrumplever fortsatte Jean att vandra mellan byarna och städerna, och lära sig nya hantverk. Med tiden blev hon mycket skicklig, men det tycktes henne ändå som om något saknades henne. När den stilige Jan dök upp med sitt prat om frälsning följde hon med och efter vägen anslöt sig flera personer till skaran.

Jeanne är livrädd för Sébastien och Maurice som ständigt plågar henne. Sarah upptäckte tidigt hennes hemlighet och blev hennes förtrogna. Hon är rasande förälskad i Jan, den ende man som någonsin behandlat henne vänligt, och skulle gladeligen ge sitt liv för honom, men inser att varken han eller någon annan man någonsin skulle kunna älska ett missfoster som hon. Inte så länge en skönhet som Sarah finns i närheten.

Personlighet: Klumpeduns med hjärta av guld. Jeanne drömmer om att bära fina klänningar och bli kysst på handen av fina herrar, men när Sarah har försökt sminka och fixa till henne har resultatet enbart blivit löjeväckande. Sedan hon avslöjade för sina kumpaner att hon är kvinna har hon ibland burit klänning. Vid dessa tillfällen har dock män på gatan skrattat ut henne, kvinnor svimmat och barn börjat gråta.

Utseende: Stor och tjock som en flodhäst med ett koppärligt ansikte som ständigt är högrött och svettdrypande. De många dubbelhakorna täcks av grova svarta strån och det flottiga håret är platt och kletar i nacke och panna. Kort sagt är hon ful som stryk.

Grundintryck: Ett stort svettigt och frustande vidunder till människa. Gillar spröda vackra ting, ogillar elaka människor och sin egen storlek.

Grundegenskaper

STY 17, FYS 8, SMI 8, STO 18, INT 9, PER 15, KON 15, PSY 10

Social klass: Underklass

Yrke: Grovarbetare

Skadebonus: 1T4+1

Initiativmod: -1

Kroppspoäng: 26

Färdigheter: Hoppa/klättra 30%, Iakttaga 49%, Krossvapen 74%, Slagsmål 65%, Köra vagn 38%, Navigation 34%, Sjövana 38%, Verksamhet (grovsmide, hovslageri, snickeri) 70%

Fördjupningar: Beskydda (Slagsmål), Fasthållning (Slagsmål), Kraftattack (Krossvapen), Mångsysslare (Verksamhet), Strypning (Slagsmål)

Vapen: *Påk*, OM +0, IM +4, skada 1T6 (BS -)

Utrustning: Slitna paltor, spetsnäsdud, 20 öre, enormt stor och fasligt omodern klänning som hon ibland bär.