

Götterdämmerung

HONUNGS SOMMAR



ett uppdrag till götterdämmerung

“En kvinna hos dig, som levde i bortskämdhet och yppighet, i sådan yppighet och bortskämdhet, att hon inte ens försökte sätta sin fot på jorden, hon skall då så missunnsamt se på mannen i sin famn och på sin son och sin dotter, att hon missunnar dem efterböörden som kommer fram ur hennes liv, och barnen som hon föder. Ty då hon nu lider brist på allt annat skall hon i hemlighet äta detta. I sådan nöd och sådant trångmål skall din fiende försätta dig i dina portar.”

5 Mos 28:56-57

HONUNGSOMMAR

Ett dödligt uppdrag till Götterdämmerung av Richard Nilsson & Anders Jacobsson

Illustrationer av Piotr Blavatsky

© RiotMinds 2006

PRELUDIUM

Uppdraget utspelar sig kring gränsen mellan Frankrike och det tysk-romerska riket under september 1743. En driftig stjärna kan förflytta äventyret i tid och rum, men detta kräver en hel del arbete.

Det första schlesiska kriget har officiellt tagit slut genom den preussisk-österrikiska separاتفreden i juni 1742, men det österrikiska tronföljdskriget rasar vidare och Europa skakas av stridigheter. England har gått in i kriget på Österrikes sida och den 27 juni 1743 sammandrabbar engelska trupper ledda av kung Georg II med den retirerande franska armén i det ödesdigra slaget vid Dettingen. Den franska sidan lider ett förkrossande nederlag och spillrorna av hären flyr söderut till nedre Rhendalen och den franska befästningen i Strasbourg på andra sidan floden. I London och Wien jublar man och går på konsert för att lyssna på *Dettinger Te Deum*, den nyligen komponerade segerhymnen av Händel.

I september 1743 sker en enorm mobilisering inför de kommande stridigheterna. Den österrikiske fältherren Prins Karl av Lorraine förbereder sig för att korsa Rhen vid Freiburg och den engelska armén är på marsch norröver för att möta de franska styrkorna som har börjat samlas nära gränsen till Nederländerna.

Området som äventyret utspelar sig i är i allra högsta grad märkt av kriget. Strasbourg är fullt av skadade soldater och mobiliserade trupper och på andra sidan Rhen drar med jämna mellanrum österrikiska trupper fram för att möta upp huvudstyrkan i Freiburg och proviantera innan marschen över floden in i Frankrike. Att korsa Rhen och bege sig in i Österrike är kort sagt rena självmordet.

BAKGRUND

Mitt under det brinnande kriget utspelar sig ett gastkramande drama i den österrikiska staden Offenburg alldeles vid skogsbrynet av Schwarzwald. Under den onaturligt varma sensommaren 1743 har ett antal barn försvunnit och de uppskrämda stadsborna menar att den skyldige är Honungsmor, en trollpacka som enligt legenden bor i det mörka hjärtat av skogen.

Den sanna historien om Honungsmor har gått förlorad i historiens dunkel och allt som finns kvar är myter och legender. Mer eller mindre säkert är att hon tillhörde den judiska minoriteten som etablerat sig i den fria staden Offenburg under mitten av 1200-talet och uppfört en synagoga och ett bad. I Digerdödens spår följde 1348-49 starka antisemitiska oroligheter och ett stort antal judar brände sig själva till döds för att undkomma ett öde värre än döden sedan en brunn i staden förgiftats och judarna utsetts till syndabockar. Även om det inte finns några historiska dokument som bekräftar påståendet, så hölls enligt legenden ett antal rättegångar i samband med oroligheterna där judar anklagades för häxeri. En av dem som dömdes till döden var en äldre kvinna som var känd under smeknamnet Mutter Honig (Honungsmor); ett namn hon fått genom sin stora kärlek till barn och sin vana att bjuda stadens yngsta på karameller. I rättegången anklagades hon, förutom häxeri, även för att under svälten ha dödat och ätit sitt eget barn och för att därefter ha skändat färska barnagravar för att mätta sin hunger.

Honungsmor bands till händer och fötter och kastades i floden Kinzig, men enligt legenden sjönk hon inte till botten utan flöt ovanpå vattenytan likt en orm. Inför stadsbornas

förfärad ögon flöt hon sedan uppströms in i Schwarzwald där hon spårlöst försvann i skogens mörker. Kanske talar legenden sanning och kanske var denna påstådda frändskap med vatten enbart en förvrängning av myterna kring de judiska tvagningsritualerna i badhuset som för de kristna stadsborna framstod så underliga och ogudaktiga.

Detaljerna kring Honungsmors flykt in i skogen är oklara, men några år efteråt började barn från staden försvinna inne i skogen och jägare och skogshuggare började tala om underliga ljud och märkliga föremål som hittades hängande i träden och på marken. Dessa händelser var framförallt förknippade med de märkliga sensomrar då högsommarens kvalmiga värme dröjde sig kvar långt in i september och oktober och som återkom i oregelbundna cykler. Försvinnandena och de märkliga fenomenen sammankopplades viskande med Honungsmor och med tiden började man använda begreppet honungssommar för att beteckna den kvalmiga sensommaren som följdes av dåliga omen.

För några år sedan återvände Fader Edward till Offenburg efter sin prästvigning i Freiburg. Han plågades av svåra religiösa kval och minnet av sin barndoms möte med Honungsmor i skogen. Sakta sjönk han allt längre ned i vansinnet och började skända gravarna i staden och ta fruktansvärda souvenirer till sin hemliga tillflykt i det övergivna underjordiska judiska badet. Men snart räckte inte ens dessa makabra ritualer och han fann sig själv på en desperat vandringsfärd i mörkaste Schwarzwald sökande efter frälsning eller död. Plötsligt fann han sig återigen öga mot öga med Honungsmor, precis som den där gången när han var en liten pojke. Utan att några ord utbyttes förstod han att det enda sättet till frälsning och att få Guds förlåtelse var att hjälpa Honungsmor att fånga barnen. Han förstod att när Saturnus återvänder, under hans 29:e levnadsår, då kommer resten av hans liv stakas ut. Fader Edward började i smyg att assistera Honungsmor i hennes barnarov och vedervärdiga ritualer i stugan i hjärtat av Schwarzwald. Men då och då behöll han själv ett barn som han släpade ned för stentrappan till det övergivna judiska badet i Offenburg och utsatte för de mest omänskliga övergrepp. I hans sjuka hjärna hade det växt fram idén att han på något magiskt sätt skulle kunna överta barnens oskuldsfullhet och renhet, och på så sätt kunna börja om sitt liv på nytt och frälsa sin själ. Efter att han plågat och dödat barnen började han att tillverka masker av den flådda huden från deras ansikten som han sedan bar medan han lekte med deras leksaker.

Precis som de föregående tre åren försvann under sommaren 1743 ett antal barn från Offenburg och omkringliggande byar. Bland dessa fanns en ung flicka vid namn Elsie. Några år tidigare hade hon räddats från ett sorgligt liv som gatubarn i Strasbourg av Herr Hans-Pierre, en mindre framstående biolog vars hjärtas storlek vida överträffade hans vetenskapliga betydelse. När Hans-Pierre fick höra på omvägar att hans skyddsling försvunnit begav han sig omedelbart till Offenburg trots att området kryllade av österrikiska trupper. Det var nära att han glömde bort att han inbjudit en grupp bekanta från Kokosbrödernas sällskap för att diskutera en revolutionerande vetenskaplig upptäckt och han hade bara tid att kasta ned några ursäktande korta rader som han lämnade till sin trogna betjänt innan han hals över huvud gav sig iväg.

Några dagar senare rider RP in genom Strasbourgs stadspört i tron att en vecka av lugna vetenskapliga seminarier väntar dem. De kunde inte ha haft mer fel.

SAMMANFATTNING

Uppdraget inleds med att RP anländer till gränsstaden Strasbourg, som är fylld av skadade från slaget vid Dettingen och trupper som mobiliserar och gör sig beredda att tåga mot norr. På andra sidan Rhen har österrikiska trupper tågat i veckor för att samlas i Freiburg och korsa floden in i Frankrike och någonstans mot norr inne bland det tyskromerska rikets småstater marscherar den engelska armén. Rollpersonerna har fått ett brev från Hans-Pierre Grüber, en av medlemmarna i Kokosbröderna, som ber RP snarast resa till Strasbourg och hjälpa honom med ett problem. När RP mitt bland marscherande trupper anländer till vetenskapsmannens våning väntar dem ett brev, i vilket han skriver att han dessvärre tvingats överge alla vetenskapliga spörsmål och bege sig över på andra sidan gränsen till den österrikiska staden Offenburg för att ta itu med ett problem av mer personlig art. Hans skyddsling Elsie, en fattig föräldralös flicka som han tagit under sin vinge, har tillbringat de senaste åren i Offenburg hos släktingar, men tycks nu spårlöst ha försvunnit. Hans-Pierre kan naturligtvis inte begära att RP ska följa efter och riskera livet för en gammal mans sentimentalitet, men om de skulle göra detta vore han evigt tacksam.

Första problemet blir att ta sig över den strida floden Rhen, vilket RP kan lösa på flera sätt; kontakta en smugglare, följa med en inflytelserik adelsman eller helt enkelt själva köpa eller stjäla en båt. Väl över på andra sida väntar en färd på drygt 25 kilometer över skövlat slättland med spridda eftersläntrande österrikiska trupper.

I Offenburg har en liten fransk trupp förskansat sig i några stadskvarter och beroende på vilken stadspört RP väljer in i den ringmursomgärdade staden så kommer de att vandra rakt in i armarna på antingen de slitna franska trupperna eller den aggressiva stadsvakten. Fransmännen kommer att försöka tvångsrekrytera RP medan stadsvakten kommer att slänga RP i fängsligt förvar, men båda situationerna kan lösas med lite diplomati.

När RP gör efterforskningar kring Hans-Pierre visar det sig att han har försvunnit in i den närliggande Schwarzwald för att leta efter Elsie. RP får även höra legenden om Honungsmor, en häxa som lockar barn till sitt hus i skogen med karameller och andra sötsaker. Under årens lopp har otaliga barn från Offenburg och de kringliggande byarna försvunnit i skogen och ett antal personer i staden kan berätta om sina möten med häxan.

Mitt bland RP:s efterforskningar blir en ung kvinna anklagad för häxeri och barnamord efter att hon setts i skogen och en skara uppretade stadsbor med en präst i spetsen gör i ordning ett bål på torget för att bränna henne. Om RP gör lite efterforskningar visar det sig att kvinnan har en kärleksaffär med en fransk soldat som hon i hemlighet träffat i skogen av rädsla för sin fars hat till fransmän. Om RP inte lyckas övertyga folkmassan kommer hon att brännas på bålet.

Ledtrådar kring de försvunna barnen leder till den agiterande prästen och när RP konfronterar denne i det övergivna underjordiska judiska badet är han i full färd med att plåga en kidnappad ung pojke. Efter att prästen oskadliggjorts kan RP i hans dagbok (handout) läsa om hur han i flera års tid hjälpt häxan kidnappa barnen och RP finner även en beskrivning över den ockulta stigen till Honungsmors hus i Schwarzwald. RP förstår även att alla barnen kommer att offras

vid Mabon, höstsolståndet, som infaller den 21 september vilket är om enbart ett par dagar.

I skogen hittar RP de makabra resterna av Honungsmors härjningar och kan råka ut för ett antal slumpmöten innan de finner häxans hus. En glänta öppnar upp sig kring en stuga vars ytterväggar är täckta av klibbig honung, kåda och avföring och i sörjan myllrar det av flugor och andra insekter, inte minst bin från de omkringliggande bikuporna. Vid stugans framsida finner RP ett litet skjul och ut störtar två barn fjättrade likt hundar och anfäller RP.

Stugans insida är en mardrömslik uppvisning av häxans grymhet, och i köket finner RP en lucka ned till källaren. Här konfronteras RP med Honungsmor som anfäller med klor och förbannelser. Att döda henne är inte det lättaste; förutom hennes onaturliga styrka klamrar sig ett antal barn fast vid henne och RP måste undvika att skada dessa. I en bur i källaren återfinns även flickan Elsie.

Förhoppningsvis oskadliggör RP Honungsmor så att Offenburg och Schwarzwald äntligen kan befrias från hennes ondskaska.

INLEDNING

RP har, innan uppdraget börjar, mottagit ett brev från Hans-Pierre Grüber i vilket han ber dem besöka honom i hans hem i Strasbourg för att diskutera en revolutionerande vetenskaplig upptäckt. Herr Hans-Pierre är för en liten allmänhet känd för att sitt vetenskapliga arbete som helt fokuserats på att försöka bevisa eller vederlägga Vergilius hypotes att bin spontant alstras i djurkadaver, men trots ett halvdussin tjocka publikationer har han ännu inte funnit något otvetydigt bevis för varken den ena eller andra sidan. Dessutom är han medlem i Kokosbrödernas sällskap och därigenom en kär bekant till RP. Det behövs inte mycket betänketid innan RP avreser mot gränsstaden. Trots att området härjas av krig och annat elände antas att färden till Strasbourg sker utan intressantare händelser.

Allmänt om Strasbourg

Strasbourg ligger i nordöstra Frankrike precis på gränsen mot det tysk-romerska riket och är belägen på floden Ill där den flyter samman med Rhen. Bebyggelsen domineras av de vita halvtimrade hus som är så typiska för Rehndalen och staden kan även stoltsera med världens högsta byggnad, den medeltida katedralen vars spira mäter hisnande 142 meter.

Staden grundades redan under romersk tid och blev en del av det tysk-romerska riket 923. Efter att ha lydigt under hertigdömet Lorraine fick staden status fri stad 1262 och staden utropades till egen republik 1332. Vid Reformationen anammade Straßbourgs 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 och annekteringen erkändes officiellt i fördraget i Ryswich 1697. Eftersom Ediktet i Nantes ännu varit i kraft när staden annekterades gällde detta fortfarande även 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. Staden blir

under perioden vida känd för sitt högkvalitativa guld- och järnsmide och fajansindustri.

Den explosionsartade tillväxten har dock medfört vissa problem. Strasbourg är kraftigt överbefolkad och trängs intill bristningsgränsen innanför de trånga medeltida murarna. Fattigdomen är enorm i de lägre klasserna och så mycket som en femtedel av stadens 35 000 invånare lever av tiggeri. I september 1743 har även ett stort antal krigsinvalider sällat sig till den slitna svältande skaran.

UPPDRAGET BÖRJAR

När uppdraget börjar har RP nyligen anlänt till Strasbourg efter en lång och mödosam färd. Redan vid den södra stadsporten tvingas de hålla åt sidan för trupper på väg till eller från krigsområdena och överallt kantas de trånga gatorna av sorgliga krigsinvalider och tiggare.

Efter att ha trängt sig fram genom de myllrande folkmassorna på långa och vindlande gator och långa slingrande kanaler finner RP äntligen Herr Hans-Pierres hus på en sidogata till Place de la Cathédral. Efter att RP knackat på porten till det oansenliga halvtimrade huset öppnas efter en stund porten på glänt och en skrämmd betjänt släpper in dem efter att han försäkrat sig om deras ärende. Han överlämnar ett brev på vilket RP:s namn är skrivna i slarvig handstil. I det hastigt nedtecknade brevet (Spelardokument 1) förklarar Herr Hans-Pierre att han hastigt tvingats bege sig av till Offenburg för att söka reda på sin försvunna skyddsling som han ser som den dotter han aldrig fått. Han beklagar att RP tvingats resa hela vägen till Strasbourg i onödan och ber dem samtidigt att omedelbart resa hem igen och släppa alla tankar på att följa efter honom in i fiendeland. Han skulle inte kunna leva med tanken på att han utsatt en grupp älskade vänner för livsfara. När RP läst klart brevet berättar den förkrossade betjänten Heinrich att han gjorde allt i sin makt för att hindra Herr Hans-Pierre från att resa, men att alla försök varit lönlösa. När han sedan krävt att få följa med på färden hade Herr Hans-Pierre uttryckligen förbjudit detta av hänsyn till Heinrichs sjuka hustru.

Heinrich, som är utom sig av oro för sin husbonde, bönar och ber RP att ignorera instruktionerna och istället söka reda på Herr Hans-Pierre. Han är själv en fattig man och kan inte erbjuda någon ersättning, men det är väl knappast nödvändigt när en kär vän är i knipa? Den enda hjälp Heinrich kan ge är att tipsa RP om att söka upp Herr Hans-Pierres kusin som är kokerska på Hotel Sonne i Offenburg.

Det första RP bör göra är att proviantera och finna ett sätt att ta sig över floden Rhen in i Österrike. Straßbourgs butiker är många och välförsedda och RP kommer inte ha några problem att finna utrustning inför uppdraget. Dock har närheten till kriget trissat upp priserna på vapen och ammunition, och SL bör öka kostnaden för dessa varor med 40%.

Heinrich: Orodd betjänt. Gillar lugn och ro, ogillar när hans husbonde försvinner spårlöst.

Rykten i Strasbourg

I staden florerar ett antal rykten som kan vara av intresse för RP:s uppdrag. Det är upp till SL att avgöra om det krävs

några lämpliga färdighetsslag och rollspelade scener för att RP ska få tillgång till nedanstående information eller om det är sådant de helt enkelt snappar upp i vimlet på gatorna.

♦ **Retorik:** Frankrikes gräns mot det tysk-romerska riket är stängd och ingen tillåts passera. Eftersom gränsen följer floden Rhen är den naturligtvis svårt att övervaka, men militären gör sitt bästa och patrullerar upp och nedför floden i befästa båtar. På andra sidan Rhen sker ständiga trupprörelser från norr till söder och det tycks som om österrikiska trupper mobiliserar söderut. Med jämna mellanrum drar förband igenom området på väg mot sitt okända mål.

♦ **Taktik:** Officiellt finns inga franska trupper kvar på andra sidan Rhen, men enligt ett rykte har en liten fransk trupp förskansat sig i staden Offenburg. Kaptenen är galen och ska även påstås ha dödat alla barn i staden. Säkert är att han omedelbart kommer att arresteras och avrättas för ordervägran så fort han sätter sin fot på fransk mark igen. Visserligen skulle det varit rena självmordet att försöka färdas från Offenburg till Strasbourg efter att truppen skurits av, men order är trots allt order.

♦ **Geografi/Historia:** Offenburg ligger i skuggan av Schwarzwald och tillhör officiellt Främre Österrike. Staden är dock en av det tysk-romerska rikets fria städer och brukar av tradition hålla sig utanför stridigheter. Man är samtidigt inte särskilt förtjust i fransmän sedan Louis XIV:s trupper brände staden till marken i slutet av förra seklet.

♦ **Myter och sägner:** Enligt sägnen lurar en häxa i hjärtat av Schwarzwald. Hon lockar barn från Offenburg och kringliggande byar med godis och tar hem dem till sitt pepparkakshus där hon slänger dem i ugnen och bakar dem gyllenbruna innan hon äter upp dem.

♦ **Divination:** Planeten Saturnus rör sig nu i en retrograd bana och utövar ett ondskefullt inflytande på skeenden. Många astrologer menar att nederlaget vid Dettingen orsakades av Saturnus nuvarande bana. Inom astrologin anses Saturnus (som är den sjätte och yttersta planeten) vara en kall och dyster himlakropp som associeras med begränsningar och strukturer. Den styr över långt liv och långsiktig planering. Sammankopplat med detta är begreppet Saturnus återkomst, som sägs inträffa under en människas 29:e levnadsår och att händelserna under detta år kommer att styra personens liv. Ett lyckat slag i Alkemi eller Divination avslöjar även att Saturnus är associerad med metallen bly och RP med färdigheten Myter och sägner vet att Saturnus var en romersk gud som fruktade att hans barn skulle störta honom och därför åt upp dem.

ÖVER FLODEN STYX

Att ta sig över Rhen är lättare sagt än gjort. Officiellt är gränsen stängd och bron över till Kehl vaktas av en massiv styrka med stränga order om att inte släppa någon genom den östra stadsporten. Floden patrulleras dessutom av soldater i båt som skjuter alla som försöker korsa Rhen åt det ena eller andra hållet. Det stora problemet för vakterna är dock inte österrikiska trupper som hotar anfälla, utan svältande

bönder som fått sina hus och leverne förstörda av plundrande förband. Varje dag försöker bönder drivna halvt till vanvett av svält att simma över till den franska sidan. Några lyckas ta sig oskadda upp på andra sidan, men det stora flertalet skjuts ihjäl av franska patruller eller drunknar i det kalla strömma vattnet.

Om RP på något sätt själva försöker ta sig över Rhen genom att simma eller via båt måste de dagtid lyckas med ett slag i Lönndom med SIM -50 % om de ska kunna undgå att bli upptäckta av en patrullbåt. Kvällstid och nattetid krävs ett slag med SIM +25 %, förutsatt att de navigerar utan någon lanterna eller lykta. Detta ger dock -50 % i Navigera och risken är stor att RP kommer flyta nedströms norrut någon kilometer och krocka med en patrullbåt. Med en synlig ljuskälla blir SIM i Lönndom istället -75 %. Bästa tiden är alldeles i gryningen då vaktpassen byter av varandra och dimman ligger tung över floden. De får då SIM +25 % i Lönndom och dessutom ingen negativ modifiering i Navigera.

Blir RP upptäckta av en fransk patrullbåt så blir de beskjutna av tre franska soldater. Soldater som avfyra sina gevär stående i båten måste lyckas med ett SMI-slag. Om soldaten misslyckas med sitt SMI-slag sätter han båten i gungning och det innebär att alla i båten måste lyckas med ett SMI-slag för att över huvudet kunna skjuta, och då med -20 %. Ett fatalt misslyckande innebär att soldaten faller i vattnet.

Franska soldater

Grundintryck: Stirriga och storväxta rekryter. Gillar mat och kvinnor, ogillar strul.

STY 12, FYS 11, SMI 11, STO 13, INT 10, PER 12, KON 10, PSY 10

SB: IT3, IM: -1

Kroppspoäng: 24

Färdigheter: Tvåhandseldvapen 45 %, Iakttaga 42 %, Lönndom 33 %, Stångvapen 38 %, Retorik 28 %, Slagsmål 32 %, Sjövana 23 %, Spel och dobbel 37 %, Överlevnad 18 %

Vapen: Flintläsgevär, OM +0 %, IM +5, skada 2T10 (BS≥8), räckvidd 1-30 / 31-90, haveri 94-00, P/SR 1/5

Fastsatt bajonett, OM +0 %, IM +4, skada IT6 (BS≥3)

Utrustning: Slitna och lappade uniformer, kulor och krut för 10 avfyrningar, tärningar, 18 ören.

Kehl

Enda sättet att ta sig till fots över Rhen är via bron som förbinder Strasbourg med Kehl på andra sidan. Staden har under det senaste halvseklellat bollats fram och tillbaka mellan Frankrike och markgreven i Baden otaliga gånger och det var fransmännen som under 1690-talet lät uppföra stadens stjärnförmade kastell. I september 1743 tillhör dock Kehl återigen Baden och ett bräckligt vapenstillstånd råder mellan städerna. På de befästa murarna blänger ilsket stadsvakterna över bron och båda sidor har stränga order att skjuta skarpt vid minsta misstanke om trupprörelser över bron.

Egentligen är det rena vansinnet att försöka ta sig över bron, men om RP kommer upp med en bra plan finns en liten chans att de lyckas ta sig över helskinnade utan att genomborras av två dussin kulor från båda hållen. Två uppsättningar perfekt förfälskade dokument (ett som säger att de är franska spioner

med uppdrag att spionera på tyskarna för att de ska släppas ut på bron och ett som säger att de är tyska spioner som insamlat uppgifter i Strasbourg för att de ska släppas in i Kehl), ett antal lyckade slag i Retorik med högt differensvärde och ett övertygande rollspelande borde räcka. Man kan även tänka sig att RP utger sig för att vara kurirer med meddelande från fransmännen till tyskarna, vilket dock också kräver förfalskade papper, lyckade Retorikslag och bländande rollspelande. Det är möjligt att RP får andra idéer och SL uppmanas att försöka haka på RP:s upptåg, trots det vansinniga i företaget.

Ciceronen

Om RP lyckas med ett slag i Etikett kommer de i kontakt med den unge adelsmannen Christophe Kellermann, som har för vana att varje onsdag spela whist med sina vänner i Kehl. Den unge ädlingens börd och bekantskap med de finare familjerna i Kehl tillåter honom att obehindrat röra sig över bron och om RP smörjer honom tillräckligt kan han erbjuda sig att eskortera dem över till andra sidan. Färden över stenbron förlöper utan problem men när de kommit över till andra sidan och står utanför Kehls befästa murar visar sig adelsmannens obehagliga sinne för humor. Plötsligt ropar han för full hals till vakterna på stadsmuren att RP är ett gäng franska spioner och kanaler som inget hellre vill än att mörda den aktade markgreven av Baden och pissa på hans lik. RP har nu ungefär en SR på sig att besluta om de ska fly hals över huvud tillbaka över bron eller i språngmarsch alternativt galopp smita förbi längs Kehls stadsmur och in i det tysk-romerska riket. I vilket fall kommer de uppretade stadsvakterna att avlossa halvdussin muskötter mot RP, men tack och lov gör avståndet att de endast har 15 % att träffa och om RP dessutom springer eller sätter av i galopp kommer CL att bli försumbar. SL bör dock göra scenen riktigt dramatisk och beskriva hur musköterna dundrar och kulorna slår ner alldeles framför fötterna på RP eller på kuskbocken så att träffisen yr medan ädlingens roade skratt ringer i deras öron.

Christophe Kellermann: Högättad yngling. Gillar att driva med folk, ogillar humorlösa surpupper.

Smugglaren

Om RP lyckas med ett slag i Undre Världen kommer de nere i hamnen finna George Le Beau, en smutsig och illaluktande gubbe med skurkaktig uppsyn som lovar att smuggla RP över floden i sin rangliga båt för 2 daler. Om RP antar erbjudandet ger de sig iväg strax innan gryningen när dimman ligger tätt över Rhen. Färden över tycks ta en evighet och rodden går under strikt tystnad. Det enda som hörs är plasket från årorna och ljudet från den knakande knappt sjödugliga båten. Då och då kan RP i fjärran skimta lyktorna på de patrullerande båtarna och de inbillar sig att de ser ett halvdussin muskötmyrningar bakom varje dimbank. Precis innan RP nått fram till andra stranden drar George fram en illa medfaren pistol ur kappan och informerar RP med ett lågt skrockande skratt att taxan precis ökat. Han ber RP att lugnt och stilla lämna över alla sina vapen och pengar. Om RP lyder skrattar han förnöjt och beordrar dem att kliva ur båten som bara ligger några meter från stranden. Det iskalla vattnet når RP till axlarna och när de släpat sig upp på stranden finner de sig blöta och genomfrusna

utan vare sig vapen eller pengar i fiendeland.

Om RP istället vägrar eller anfäller kommer George att skjuta mot den största i sällskapet och därefter försöka krossa skallarna på de övriga med en åra. Alla plötsliga rörelser får den rangliga båten att kränga fram och tillbaka och varje SR måste RP lyckas med ett SMI-slag alternativt Sjövana (ta det högsta värdet) eller trilla i det kalla vattnet. Smugglaren är ingen svår motståndare, men skott och andra stridsljud kommer inom 1T10+10 SR locka en patrullbåt med tre soldater till platsen.

George Le Beau

Grundintryck: Skitig och tandlös gubbtjyv. Gillar pengar och att lura folk, ogillar krångliga rånoffer.

STY 8, FYS 9, SMI 10, STO 10, INT 12, PER 14, KON 10, PSY 10

SB: IT2, IM: -1

Kroppspoäng: 19

Färdigheter: Enhandseldvapen 36 %, Iakttaga 47 %, Lönndom 53 %, Krossvapen 28 %, Retorik 28 %, Slagsmål 22 %, Stjåla föremål 40 %, Sjövana 53 %, Spel och dobbel 43 %.

Vapen: Medioker medeltung flintläspistol, OM -5 %, IM +4, skada 2T8-1 (BS≥8), räckvidd 1-10 / 10-20, haveri 90-00, P/SR 1/4 Åra, OM +0 %, IM +5, skada 1T6 (BS-)

Utrustning: Illaluktande paltor, fickplunta med starksprit, flottig kortlek, 5 daler.

Blötdjur

Det kan tänka sig att RP får för sig att simma över Rhen. Runt Strasbourg är floden ca 120 meter bred och vattnet är dessutom kallt och strömt. För att klara denna bragd krävs ett lyckat slag i Simma med SIM -25 %. Dessutom är det omöjligt att frakta över någonting torrskott till andra sidan (inklusive krut) om det inte noggrant förpackas i inoljade skinnsäckar. Om RP försöker balansera packning på huvudet under simfärden blir SIM istället -35 %. RP kan även konstruera en liten flotte (lämplig variant av Verksamhet) att frakta packning på. Den RP som drar flotten får då -30 % i Simma.

Att föra en båt

Det finns flera sätt RP kan få tag på en båt: köpa, stjåla eller bygga. Strasbourg genomkorsas av såväl floden Ill som ett antal kanaler och det lider knappast någon brist på båtar av alla tänkbara former och storlekar. Problemet är att ingen vill sälja till RP. Främlingar som vill köpa en båt i krigstid när floden patrulleras av vakter kan enbart medföra problem och alla RP talar med är dessutom rädda för att dömas för medhjälp om RP åker fast. Endast om RP lyckas med ett slag i Retorik och dessutom berättar om den försvunna Elsie kan de av en ömhjärtad fiskare som själv har en liten tös få ta en båt. Han vill dock inte ha något betalt, utan det enda han begär är att de ska ge sig av kvickt och inte avslöja vart de fått den ifrån om de åker fast.

Att stjåla en båt kräver enbart ett slag i Lönndom men risken finns naturligtvis att RP lyckas norpa ett särdeles slitet exemplar som börjar ta in vatten när de kommit halvvägs över Rhen.

Med lämplig variant av Verksamhet kan RP själva konstruera en flotte stor nog att transportera ett par man i skogarna norr eller söder om staden. Detta kräver dock en hel dags tungt arbete och om RP håller till alltför nära stranden finns stor risk att de drar till sig uppmärksamheten från någon av patrullbåtarna.

INGENMANSLANDET

Området på östra sidan om Rhen bär tydliga spår av kriget. Slättlandskapet är nedtrampat och här och var återfinns kroppar av tyska soldater som fallit i sammanstötningar med fransmännen eller varit alltför skadade eller sjuka för att hinna med marschen. Tidigare var detta ett bördigt slättlandskap fyllt av åkrar och vingårdar bland små välmående byar och gårdar som sakta höjde sig österut mot Schwarzwalds bergsområde. Nu är allt skövlade och nedbränt av de franska och österrikiska trupper som rört sig genom trakten. Genom den smala korridoren mellan Rhens östra strand och den täta Schwarzwald färdas sig då och då spridda österrikiska trupper genom området på väg söderut till Freiburg. Dessutom drar grupper av utsultna bönder från de skövlade byarna fram på jakt efter något att döva hungern med.

När RP kravlar sig upp på stranden och blickar ut över det skövlade landskapet mot den fjärran Schwarzwald hopar sig mörka moln på himlen och efter en stund börjar ett kallt och ihållande sensommarregn att falla. Vägarna som är fulla av djupa hjulspår förvandlas snart till lervälling och skyfallet har efter en stund gjort RP dyngsura och frusna.

Färden till Offenburg är ca 25 kilometer om de följer floden Kinzig uppströms och bör ta mindre än en dag om de färdas i rask takt till fots. Om RP istället är försiktiga och undviker huvudvägar tar resan nära två dagar. På grund av det urusla väglaget tar det lika lång tid med vagn eller häst om man tar huvudvägarna. Att färdas utanför huvudvägarna med dessa är dock inte att tänka på.

Möten i Ingenmanslandet

Trots förödelser är området på intet sätt folktomt; horder av utsultna och halvdöda bönder drar fram längs vägarna i jakt på oskadda byar att plundra och hjälplösa offer att råna. Hunger och armod har gjort forna välmående lantbrukare och hantverkare till blodtörstiga rovdjur. Vidare färdas små trupper av österrikiska soldater från norr till söder.

Nedan beskrivs några möten RP kan råka ut för i det förödda landskapet. SL kan välja att stoppa in dessa när han eller hon anser det lämpligt eller själv skapa egna möten.

Lavetten

Bakom krönet på en kulle snubblar RP på en grupp österrikiska soldater i full färd med att försöka bärga en kanon monterad på en lavett som har fastnat i gytjtjan. En av de tre draghästarna tycks dessutom ha brutit frambenet och ligger i lervällingen och gnyr. De tre soldaterna skriker smådeord till varandra på tyska och det verkar som om de ska börja slåss vilken sekund som helst. Bakom lavetten syns genom

spöregnet en färgglad, täckt vagn med en öppning i duken ur vilken ett par kraftigt sminkade kvinnor pekar och skrattar åt soldaterna.

När RP närmar sig får kvinnorna syn på dem och börjar istället blotta sina behag, le tandlösa leenden och skrika oanständiga förslag till RP. Soldaterna blir helt överrumplade och stirrar utan att säga ett ord.

Om RP har en häst kommer soldaterna att erbjuda sig att köpa den i utbyte mot ett par av fälthororna, vilket kommer att orsaka en rad svavelosande tillmälen från vagnen. Vagrar RP riktar soldaterna sina gevär mot RP och försöker ta hästen från dem.

Även om RP inte har någon häst kommer soldaterna att försöka roffa åt sig deras värdesaker och kvinnor efter en stunds överläggande på tyska.

Österrikisk soldat

Grundintryck: En grupp råbarkade busar i mögliga uniformer. Gillar att plåga fiender och att våldta bondpigor, ogillar det mesta annat.

Värden: Som "Fransk soldat" ovan. Färden har dock tårt rejält på gruppen och de har SIM -10 % i alla färdigheter och KP 18.

De hungriga

Över slätten kommer en sorglig skock utmärglade bönder klädda i trasor stapplande mot RP och redan på håll börjar de ropa efter mat och be herrskapet att avvara en liten brödbit. Om RP bjuder dem på något ur matsäcken kommer de hålgöda männen att tacka artigt och glupskt kasta sig över gåvan. När de ätit klart kommer de ropa efter mer och om RP vägrar, eller redan innan avvisade dem, kommer skocken driven från vettet av hunger att kasta sig över RP och försöka strypa dem.

Utsulten bonde

Grundintryck: Sorglig hålgödd uppenbarelse. Gillar att äta, ogillar att svälta.

STY 10, FYS 6, SMI 10, STO 11, INT 8, PER 8, KON 7, PSY 5

SB: IT2, IM: +0

Kroppspoäng: 17

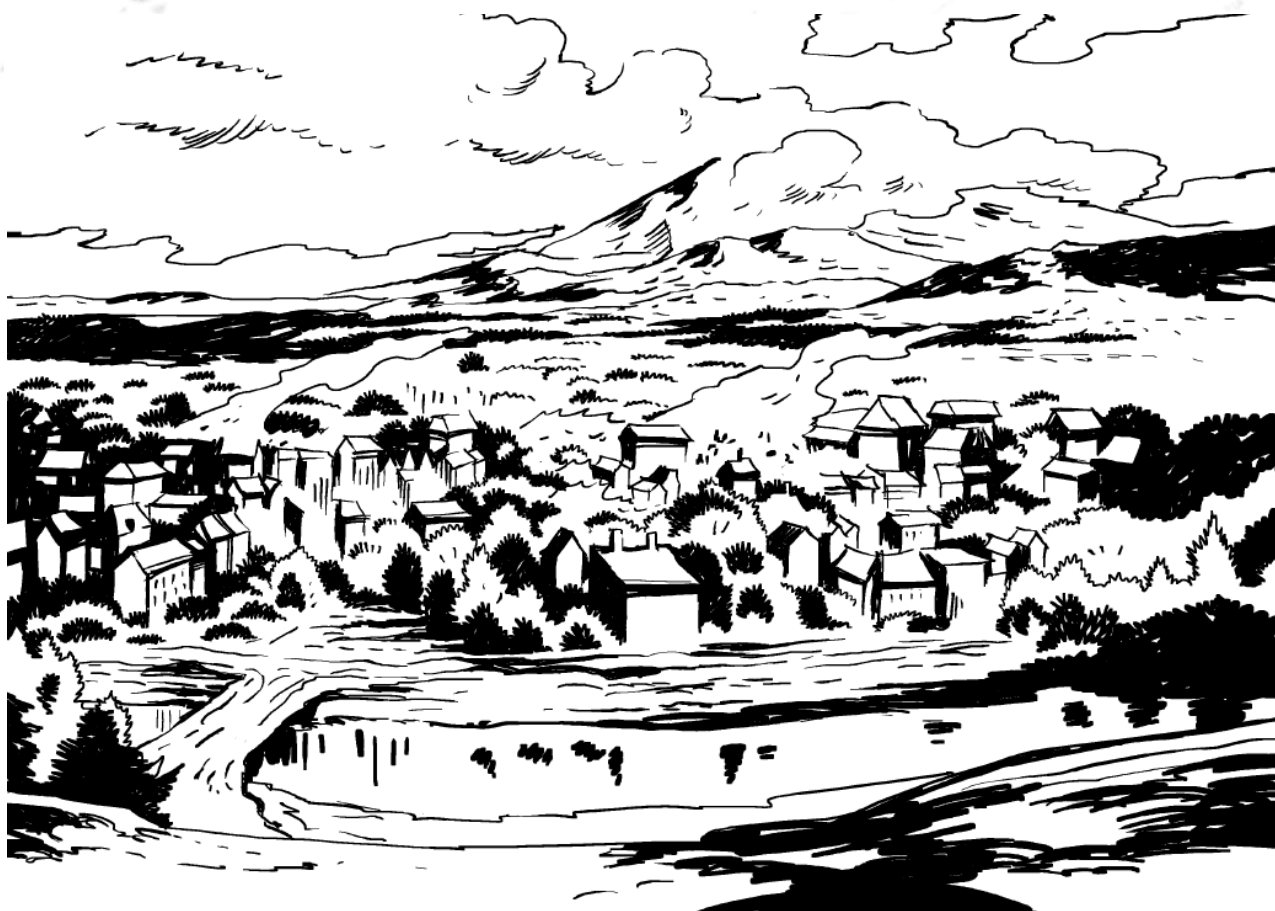
Färdigheter: Iakttaga 28 %, Krossvapen 33 %, Retorik 28 %, Slagsmål 35 %, Sjövana 23 %, Verksamhet (olika) 45 %, Överlevnad 12 %

Vapen: *Käpp*, OM +0 %, IM +2, skada IT3 (BS -)

Utrustning: Trasiga paltor.

Den plundrade gården

RP kommer fram till en ödlig gård som halvt har bränts ned. I boningshuset ligger bonden med magen uppsprättad och den nakna frun har skjutits i huvudet. Det finns även ett antal yngre barn som fått skallarna krossade av gevärskolvar. Djuren har svultit ihjäl i sina spiltor. Skräckfaktor 3.



I SKUGGAN AV SCHWARZWALD

Efter diverse strapatser kan RP äntligen se Offenburgs stadsmurar torna upp sig intill floden Kinzig vid foten av skogen. Det kalla regniga vädret har nu förbytt till en onaturlig tryckande värme som tycks välla ned från Schwarzwald. Trots att himlen fortfarande är molnig är luften kvav och svetten börjar rulla nedför RP:s ryggar.

Till skillnad från de öppna portarna avbildade på stadens vapen ovan valvbågen är samtliga tre stagsportar stängda och reglade för att hålla ute plundrande soldater och svältande bönder.

En trupp franska soldater har forskansat sig innanför den norra stadsporten och om RP knackar på här kommer de att mötas av ett halvdussin gevärsmynningar och föras till sergeant René. Om RP försöker ta sig in genom den södra eller sydvästra porten tillhör gevären istället den offenburgska stadsvakten.

På Sankt-Andreas-Hospital

Om RP försöker komma in i staden genom någon av de andra stadsportarna blir de snabbt omringade av stadsvakten som avväpnar RP och för dem till en cell i Sankt-Andreas-Hospital. Efter några timmars väntande i den grå cellen anländer en välklädd herre med pudrad peruk och svällande mage. Han presenterar sig som Wolfgang von Neveu, magistrat för provinsen Ortenau i Främre Österrike och frågar om RP:s ärende i Offenburg. Om RP talar sanning och berättar att de letar efter en vetenskapsman och ett försvunnet barn blir han märkbart lättad. Han har fruktat att RP är förstärkningar som sänts till de franska trupperna.

RP får nu ett förslag: Om de kan övertyga de fransmännen som forskansat sig i stadens norra delar att bryta ockupationen så lovar von Neveu att ge RP fri lejd och att hjälpa dem hitta dem de söker. För att försäkra sig om att RP håller sin del av avtalet insisterar han att minst en i sällskapet ska förbli i fängsligt förvar tills uppdraget är slutfört. Övriga i gruppen släpps ut ur cellen och leds till stadens norra delar där de får barriaden utpekad för sig. Om RP vägrar lär de få tillbringa resten av sommaren, och kanske sina liv, i fängelsehålan.

När RP återvänder håller von Neveu sitt löfte och släpper dem fria. Han har dock varken hört talas om Hans-Pierre eller Elsie, och Honungsmor avfärdar hans som vidskepligt skvaller bland de lägre klasserna. RP får helt enkelt klara sig själva.

Erövraren

I en byggnad i stadens norra delar har en liten trupp franska soldater från Garde Français ledda av sergeant Etienne René forskansat sig och utropat Offenburg erövrad till kung Louis xv:s ära. En vagn har välts på huvudgatan och tjänar som barrikad, och på sidogatorna har man dragit ut möbler och bråte för att blockera framfarten. Sedan en månad tillbaka råder en skör vapenvila mellan fransmännen och stadsborna. Båda sidor är trötta och maten i staden börjar tryta. Trots att situationen i det franska lägret börjar bli katastrofal försöker sergeanten leva ståndsmässigt och nu när alla fasaner, sparvar och höns tagit slut i staden har han beordrat kocken att skjuta och tillaga kråkor i stället.

Sergeanten håller helt enkelt på att förlora förståndet. Vissa dagar slår han upp de stora fönstren och håller med hög och myndig stämma som ekar över hustaken osammanhängande timslånga tal om Louis xv:s och Frankrikes storhet sammanblandat med invecklade ologiska filosofiska

funderingar kring Gud. Andra dagar ger han sina mannar helt omöjliga och vansinniga order, som att alla gossebarn i staden ska döpas till Louis, att de ska leta reda på en smaskig kronhjort och att de ska personligen leverera de hyllmeter brev han skrivit till kungen.

Om RP går rakt in i armarna på soldaterna vid norra stadsporten eller senare söker upp fransmännen kommer de att avväpnas och föras till andra våningen i en imponerande barockbyggnad i norra delen av Offenburg. När RP leds in i det provisoriska tjänsterummet reser sig sergeant René från skrivbordet och rusar fram för att kyssa deras händer under glädjehrop över att stöta på landsmän. Han börjar därför mäta deras längd och ropar till sin assistent att hämta uniformerna. Etienne René är helt övertygad om att RP är där för att söka rekrytering och om RP protesterar kommer han vägra lyssna. En RP som lyckas med ett slag i Iakttaga nu kommer att upptäcka att allt inte står rätt till och att Etienne i själva verket har blivit galen. Någon Hans-Pierre har han inte sett till och flickungar finns det ju gott om, men någon Elsie har han aldrig hört talas om. Han har hört sina mannar tala om stadsbornas skvaller om en häxa som lever i skogen men det är naturligtvis bara struntprat. Han påpekar att det får vara nog pratat om sådana ovidkommande ämnen. De har ju en stad att erövra!

Om RP talar med soldaterna känner de senare varken till Hans-Pierre eller Elsie, men de har hört stadsborna tala om Honungsmor. De kan dessutom berätta att fyra av dem försvunnit i skogen när de var på jakt och att de förmodligen tagits av häxan. En soldat menar att hon är en svart vålnad som sliter sina offer i stycken och dricker deras blod, medan en annan hävdar att hon ser ut som en vacker ung kvinna med långt blont hår. I det provisoriska sjuklägret ligger dessutom en soldat nedbäddad med sönderskuren mun efter att han ätit karameller han funnit i skogsbrynet och som innehöll krossat glas. De vägrar blankt att följa med in i Schwarzwald om RP skulle föreslå detta. Inte bara för att sergeanten aldrig skulle tillåta det, utan för att de är livrädda.

Soldaterna är obrottsligt lojala mot sin sergeant, men på sistone har svält, trötthet och hans alltmer underliga beteende fått dem att börja tvivla på hans omdöme och ledarförmåga. Om RP lyckas med ett slag i Retorik kommer de kunna övertyga den slitna truppen om att det allra bästa vore att lämna staden och bege sig tillbaka till hemlandet.

Det är däremot omöjligt att övertyga sergeant René om reträtt. Anledningen till att truppen hamnat i Offenburg är just att de var bland de första att retirera från slaget vid Dettingen och skammen över detta är en av de bidragande orsakerna till Etiennes sviktande mentala hälsa. Om RP med ett lyckat slag i Retorik och spelarna övertygar med gott rollspelande förmår de honom att inse det ohållbara i situationen. Han kommer då efter en stund att tystna och stirra tomt framför sig när han inser att han faktiskt har förlorat förståndet. Han ber RP lämna honom med sina tankar och när RP stängt dörren hörs ett skott. Etienne har skjutit sig för pannan.

Skulle RP lyckas övertala fransmännen att vända hem kommer de att med böjda huvuden vandra ut genom stadsporten och börja den mödosamma färden mot Frankrike och väntande krigsrätt.

ALLMÄNT OM OFFENBURG

Det första omnämmandet av Offenburg dateras till 1148, men förmodligen fanns redan innan 1100-talet en marknadsplats längs vad som nu är Lange Strasse. 1284 proklamerade Friedrich II staden som tillhörande det tyskromerska riket och en ringmur med vaktorn byggdes för att skydda staden. Staden blomstrade under de följande århundradena, främst tack vare en stadig inflyttning av hantverkare och det styrande yngre rådet, vars medlemmar utgjordes av representanter från stadens många gillen. Under 1500-talet började man även med jordbruk, vinodling och boskapsavel i liten skala och staden fick ett välmående lantligt utseende.

Under Reformationen bekände sig stadens invånare en efter en till den nya läran trots att man officiellt även svor trohet till den katolske kejsaren. Av rädsla för att staden skulle förlora sin status som fri stad i kejsardömet gjorde man dock snart helt om och 1591 beslutade stadens styrande råd att endast de som erkände den sanna katolska läran skulle tillåtas borgerskap i Offenburg.

Under Trettioåriga kriget skonades staden mirakulöst, enligt många tack vare stadens skyddshelgon S:ta Ursula som enligt sägnen uppenbarade sig på stadens mur. Den 12 oktober 1689 var dock helgonens beskydd till föga nytta då franska trupper under Pfalziska kriget anföll staden och brände ned den till grunden. Endast Kapucinerklostret klarade sig undan den fruktansvärda förstörelsen.

De efterföljande decennierna ägnades åt återuppbyggande och med tiden återskapades de flesta byggnader som gått förlorade i branden, även om man 1743 fortfarande runt om i staden kan finna nedbrunna ruiner som man plockar byggnadsmaterial från. Staden tillhör provinsen Ortenau i Främre Österrike och styrs sedan 1701 officiellt av markgreven av Baden-Baden.

Invånarna i Offenburg försöker trots krig och annat elände att leva sina liv som vanligt. Det råder en akut brist på varor och förnödenheter i staden, och till råga på allt har brunnen sinat. Det enda RP kan få sig till livs är maskäret bröd, klimpig välling och surt vitt vin.

Intressanta platser i Offenburg

Nedan beskrivs några av de viktigaste platserna i Offenburg. Utöver dessa inrättningar finns ett halvdussin pensionat med loppinfekterade sängar och ölstugor som serverar ljummen blaskig öl och surt vitt vin. Om RP (föga förvånande) skulle gå utanför mallen och söka efter platser som inte finns beskrivna uppmanas SI att improvisera och i största möjliga mån haka på RP:s infall.

1. Köningshof

I en imponerande trevåningsbyggnad med svulstig barockfasad huserar den administrativa ledningen för regionen Ortenau. Huset uppfördes 1714-17 i rosaskimrande sandsten av den berömde arkitekten Dominik Elmenreich från Voralbergskolan.

2. Hotel Sonne

Mittemellan Köningshof och Rådhuset ligger det nyuppybyggda Hotel Sonne. Den ursprungliga byggnaden som daterade till 1350 förstördes helt i den stora branden 1689 och återuppybyggdes kort därefter. I det långsmala dubbla huset finns åtskilliga rum att hyra nu när kontakten med omvärlden nästan helt brutits.

På hotellet arbetar även Hans-Pierres kusin, Lise Grüber, en stor och tjock matrona av urtyskt virke. Hon har inte hört någonting från sin kusin och nu blir hon riktigt orolig. När RP för Elsie på tal faller Lise i gråt och berättar snyftande att hennes son försvann i skogen för ett par månader sedan.

3. Rådhus

Än mer pompöst än Köningshof är det helt nybyggda rådhuset som stod klart så sent som 1741. På balkongen ovanför ingången kan man se stadens vapen tillsammans med den österrikiska dubbelhövdade örnen. Här huserar det styrande rådet.

4. Fiskmarknaden

Den främsta mötesplatsen och knutpunkten i staden är ett litet pittoreskt torg med en lejonfontän (ca 1600) och omgivet av bland annat hospitalet. Under den senaste tiden har dock verksamheten nästan helt avstannat på grund av brist på bönder som har något att sälja.

Sankt-Andreas-Hospital

En grå byggnad intill Fiskmarknaden som uppförts för att husera sjuka och fattiga, galningar och brottslingar. Ropen från de intagna ekar mellan de dystra väggarna.

5. Einhorn-Apotheke

Apoteket Enhörningen håller till i en låg långsträckt byggnad vid Hauptstrasse. Här kan RP köpa diverse medikamenter och örter samlade på Schwarzwalds sluttningar.

6. Heilig-Kreuz-Kirche

Denna majestätiska kyrka uppfördes på platsen för den gamla som brann ner och har en distinkt barockstil. Invändigt kan man se delar av det gamla gotiska koret och det nybyggda högaltaret med ett renässanskrucifix.

Fader Edwards illdåd har besudlat kyrkan och vigvattnet i dopfunten har förlorat sin speciella kraft. Om RP går in i kyrkan kommer de gripas av en obestämbar olustkänsla och om RP lyckas med ett slag i Teologi kommer de att märka att något är ohyggligt fel i kyrkan. I anslutning till kyrkan ligger Ölberg (7), ett litet kapell med trästatyer som föreställer Kristi på Olivberget.

RP kan redan här stöta på Fader Edward som först ger ett sympatiskt intryck, men snart upptäcker RP att något inte står rätt till. Om RP lyckas med ett slag i Teologi kommer de upptäcka att Fader Edward är en kattare.

8. Franciskanerklostret

En återhållen barockkyrka med träaltare och ett blygsamt kloster är hem åt franciskanerna i Offenburg.

De fromma och världsfrånvända munkarna vill inte ha något med världsliga ting att göra men om RP lyckas med ett slag i Retorik kan de få tillåtelse att ta lite av vigvattnet i klostret. Om de dessutom lyckas med ett slag i Teologi kan de få orderns skröplige överhuvud att helga ett eller flera av deras vapen.

9. Kapucinerklostret

Denna sobra och enkla anläggning byggdes 1641-47 och är unik i Offenburg i det att den var den enda byggnaden som överlevde branden 1689. I anslutning till klostret ligger kyrkan vars fasad är ovanligt återhållsam och slät trots sin omisskännliga barockstil.

Kapucinerordern utgör en sidogren till franciskanordern och dess munkar känns igen på sina skägg och bruna yllekappor med lång kapuschong. I likhet med sina bröder i Franciskanerklostret kan de hjälpa RP med vigvatten och att välsigna vapen efter lite övertalning.

10. Judiska badet

Under de senaste århundradena har det forna badet tjänat som stadens brunn, men sedan en tid tillbaka är platsen tillbommad sedan brunnen har sinat. I själva verket är detta en lögn spriden av Pater Edward för att han ska kunna begå sina illdåd i fred.

Från en gisten trädörr leder en stentrapp ner till ett litet utrymme med väggar av sten och en underjordisk källa ger vatten till badet med sin främmande arkitekturstil.

11-13. Stadsportar

Offenburg har ett flertal olika stadsportar som delar upp staden. Kinzigtor (11) som löper där Hauptstraße korsar Grabenallee i sydväst; Straßburgertor (12) vid norra delen av Hauptstraße; Schwabenhausertor (13) som ligger där Lange Straße korsar Grabenallee i sydöst.

Rykten i Offenburg

I Offenburg florerar ett antal rykten om Honungsmor och händelserna i staden. SL kan använda de som står listade nedan eller själv hitta på egna. Det är även upp till SL att avgöra om några färdighetsslag krävs för att RP ska få tillgång till nedanstående information.

♦ Honungsmor beskrivs omväxlande som en liten uråldrig kärring med krökt "judenäsa" och som en vålnad lång som den resligaste tall med en kappa flätad av löv och hår från barn. I århundraden har hon kidnappat barn från Offenburg och de kringliggande byarna genom att locka dem med sötsaker och tagit dem till sitt pepparkakshus i skogens mörka hjärta.

♦ I kapellet på Olivberget har statyn av Jesus setts gråta tårar av blod och ansiktet på statyn av Judas förvirras till ett illvilligt leende. Det är oklart exakt när detta inträffade och vem som såg det hela men de flesta invånarna i staden är övertygade om sanningshalten. Om RP beger sig till Ölberg kommer de inte se något ovanligt med statyerna, men de får en chans att träffa Fader Edward och genomskåda honom.

♦ Brunnen har inte alls sinat, utan istället förgiftats



av judar från Frankrike. Fader Edward har vid flera tillfällen setts gå ner till det forna judiska badet där källan finns och förmodas läsa böner över vattnet för att göra det rent igen.

Om RP beger sig till badet kommer det träffa fader Edward som är i full färd med att plåga ett barn. Se "Den underjordiska källan" nedan.

BÅLET

Denna händelse inträffar när RP varit i Offenburg ett tag. Från en sidogata hör RP larm och upprörda skrik, och efter en stund uppenbarar sig en ilsken folkhop som släpar på en illa misshandlad ung kvinna. I spetsen för lynchmobben går prästen som skanderar att häxan måste brännas. Om RP i detta läge handgripligen försöker ingripa finns stor risk att den uppretade folkmassan angriper med diverse tillhyggen, men ett lyckat slag i Retorik får dem att tillfälligt besinna sig. Snart anländer en styrka från stadsvakten som försöker lugna ned hopen och insisterar att den anklagade ska dömas i en domstol, inte lynchas på öppen gata. Detta ingripande från den världsliga makten gör prästen ursinnig och han skriker att flera respektabla och gudfruktiga medborgare sett denna djävulens frilla smyga sig in i skogen om kvällarna för att idka hor med Satan själv. Bevisen för hennes skuld i barnens försvinnande är enligt prästen överväldigande och endast någon som själv är en djävulens hantlangare kan blunda för dem. Prästen tar ett stadigt grepp om kvinnan och sliter av henne blusen, och pekar därefter med ett triumferande utrop på ett födelsemärke mellan hennes blottade bröst som han menar är djävulstecknet

som bevisar hennes pakt med den Onde. Därefter greppar han henne om kinderna och pressar fram hennes läppar till en förvriden och plågad putande grimas och vrålar att det är dessa läppar som kysst Djävulens anus.

Efter detta slänger han över den gråtande kvinnan till vakterna som släpar henne till fängelset. Följande dag kommer hon att summariskt dömas att brännas på bål för häxeri av en domstol som är mindre övertygad om hennes skuld än vad den är rädd för de upplopp som ett frikännande oundvikligt skulle medföra. I gryningen dagen därpå staplas ett bål mitt på torget och flickan bränns till döds under ohyggliga plågor.

RP har dock vissa möjligheter att ändra på flickans öde. Att storma det välbevakade fängelset är uteslutet om de inte vill kämpa mot hela stadspatrullen, men det finns en liten möjlighet att vid avrättningen skära ned henne från bålet och undfly i den allmänna förvirringen. Allra bäst chanser har dock RP om de genom efterforskningar försöker finna bevis för hennes oskuld. Sanningen bakom hennes nattliga utflykter i skogen är att hon i hemlighet har träffat en ung fransk soldat som hon förälskat sig i och de vet båda att deras kärlek är omöjlig att visa öppet i den ockuperade staden med sitt franskhät.

Om RP besöker den ockuperade franska delen och talar med de franska soldaterna kan de höra rykten om att en ung soldat har smygigt iväg till nattliga kärleksmöten med en tysk flicka och med ett lyckat slag i Retorik kan soldaterna peka ut en rädd och olycklig liten krake. Efter viss övertalning kommer han att erkänna och det visar sig att han är utom sig av sorg över det öde som hotar drabba hans käresta. Det stora problemet kommer dock att bli för RP att få domstolen att lyssna på och övertygas av soldatens vittnesmål. Här krävs en hel del lyckade tärningsslag och övertygande rollspelande.

DEN UNDERJORDISKA KÄLLAN

Efter ett tag kommer RP förhoppningsvis misstänka att något inte står rätt till med brunnen och bege sig till det underjordiska judiska badet. Från en dörr på en bakgård leder slitna trappsteg ned till badet och när RP stiger ner hör de ljudet av rinnande vatten blandas med barnskrik. I badet möter dem en chockartad syn: Vid väggen är en liten pojke fastbunden och framför honom står prästen, Fader Edward, utan några kläder och bärandes en ohygglig mask av ett flått ansikte som hålls på plats med ett snöre. När prästen ser RP förstår han att spelet är över. Med hög och barnslig röst ropar han att han nu är frälst och tar därefter en rostig kniv och skär halsen av sig. Om RP försöker hindra honom genom att ta kniven ifrån honom kommer han istället att kasta sig med pannan före mot stentrappen och krossa skallen.

Bland prästens tillhörigheter kan RP finna hans dagbok (Spelardokument 2) och en beskrivning av hur man kommer till Honungsmors hus genom att dansa sex gånger motsols runt häxpålen i skogen. Dessutom skriver prästen att han tror att häxan kommer offra barnen vid höstsolståndet som infaller om ett par dagar.

VILSE I EN DUNKEL SKOG

Förr eller senare måste RP bege sig in i skogen på jakt efter barnen och Honungsmor. Häxans makt över området är stor och genom hennes inflytande böjs tid och rum runt de ockulta monument hon rest och som tjänar som hennes genväg mellan huset och skogskanten. Detta gör att en sträcka på ett par kilometer kan ta flera dagar att gå, medan en mödosam strapats till en fjärran bergstopp går på några minuter. Ibland förbyts plötsligt landskapet runt RP och de finner ofta att de gått en hel dag i cirklar. Det står SL fritt att krydda färden genom skogen med detaljer som underliga ljud och skuggor som skymtar i ögonvrån.

Schwarzwald är fullt av höga berg och djupa dalar och strapatsen är mycket krävande. Vädret tycks lika nyckfullt som skogen och den mest kvävande högsommarvärme kan på ett ögonblick ändras till bitande höstkyla och iskallt spöregn.

RP har inga problem att hitta den första häxpålen som är belägen i en glänta nära skogsbrynet. Dessvärre har den huggits ned av uppretade skogsmän och den andra pålen ligger ett par dagsmarscher åt nordväst, vilket RP vet om de läst Fader Edwards dagbok. Att hitta pålen kräver dock ett framgångsrikt slag i Överlevnad (skog).

Allmänt om Schwarzwald

Schwarzwald är en skogsbevuxen bergskedja som gränsar till Rhen i öster och väster. Namnet kommer från de mörka höga tallar som dominerar den nästan ogenomträngliga växtligheten och redan romarna benämnde området Silva Nigra, "den svarta skogen". Skogen har i alla tider undvikits av folken i byarna vid skogsbrynet och man menar att vålnader och varulvar hemsöker dess svarta inre. Trots detta erbjuder dock skogen viss näring i form av timmer och vildhonung till de omgivande

byarna och vissa skogshuggare och kolmilare rör sig orädda bland de mörka tallarna som klättrar över bergssluttningar och raviner. I skuggan av skogen livnär man sig vanligtvis på jordbruk och på senare tid har resande handelsmän börjat sälja gökur, en nymodighet som uppfanns för ett par år sedan i byn Schönwald vid Schwarzwalds östra utkant.

Häxstigen

Spridda i skogen återfinns sex stycken bisarra riktmärken som varierar till utseende men som samtliga består av en lövad trädstam eller stör nedkörd i marken och behängd med underligt formade grenar, djurskallar, trasiga klädesplagg, korslagda gevär och vidriga souvenirer i form av pärlband av avhuggna fingrar och flådda hudar. Dessa har Honungsmor konstruerat för att kunna böja Guds lagar för tid och rum, och genom att gå runt en påle motsols sex gånger öppnas en väg till nästa påle. Mellan träden ett tiotal meter fram skymtar nästa påle och när RP gått några steg kommer de att finna (om de vänder sig om) att den första pålen spårlöst försvunnit. På så sätt kan Honungsmor färdas mellan skogsbrynet och sitt hus i skogens hjärta på endast ett par minuter. Efter att de hittat ett par av pålarna förstår en RP som lyckas med ett Divination- eller Astronomislag att de tycks symbolisera himlakropparna: från pålen som symboliserar Venus hänger en avsliten vänsterarm och flera metallföremål, från Marspålen hänger ett antal mänskliga genitalier och brända kvistar, från Jupiter något som förefaller vara en magsäck osv.

Om RP inte utnyttjar stigen, utan kanske till och med förstör de pålar de stöter på kommer det att vara i det närmaste omöjligt att finna Honungsmors hus. En snäll SL kan dock låta RP av en slump snubbla in i gläntan utmattade och försvagade efter att ha irrat runt i skogen i en vecka...

Händelser i Schwarzwald

Det står SL fritt att lägga in diverse obehagliga händelser när RP färdas genom den mörka skogen. Här nedan är några förslag.

Skogshuggaren

RP stöter på en skogshuggare som bjuder dem hem till sin lilla stuga i skogens utkant. Över en lätt måltid förklarar han att hans barn Hansel och Gretel försvann för två år sedan i skogen och att han letat efter dem sedan dess. Om RP berättar att de själva letar efter ett försvunnet barn kommer skogshuggaren Hans att insistera att han får följa med på färden. Han kan dessutom peka ut närmaste häxpåle om RP tappat orienteringen.

Hans: Storvuxen skogshuggare. Gillar att arbeta hårt och att leka med sina barn, ogillar att de försvunnit.

Karamellerna

RP marscherar genom skogen när en i sällskapet plötsligt råkar sparka till ett litet bylte på stigen. Vid en närmare titt tycks det röra sig om en tygpåse och om RP öppnar påsen kommer de finna en handfull smaskiga karameller i



regnbågens alla färger. En del av godsakerna är dock redan tuggade och tillbakaspottade och om RP undersöker någon av dessa kommer de att finna flertalet barntänder som fastnat i godsakerna.

Om RP mot förmodan skulle äta någon av karamellerna verkar detta som ett bedövande gift. Alla som smakar på karamellerna måste slå ett FYS-slag. Ett lyckat slag innebär att man blir avtrubbad och får dålig känsel, vilket ger en -10 % på alla fysiska aktiviteter i 2 timmar. Ett misslyckat slag innebär att man paralyseras i 1T6+1 timmar. Ett perfekt slag innebär att man inte blir påverkad alls och ett fatalt misslyckande ger samma effekt som misslyckande och innebär att man blir så paralyserad att organ har svårt att fungera (1T10+1 i skada) och det finns risk för hjärtstillestånd (25 %).

Bisvärmen

RP har stannat vid sidan av en liten skogsstig för att äta när en av RP (vem avgör SL) sätter provianten i halsen. RP blir högröd i ansiktet och hotas kvävas, men lyckas till slut hosta upp matbiten. Ut ur munnen surrar då ett ensamt bi och följs snart av en hel svärm surrande insekter som väller upp ur RP:s strupe. Svärmen försvinner sedan in i skogen. Skräckfaktor 4.

GLÄNTAN

Efter att RP rundat den sjätte häxpålen öppnar skogen upp sig till en liten glänta som badar i skarpt solljus. Mitt i gläntan syns ett litet hus och vid skogsbrynet ett antal bikupor. Stanken och ljudet är överväldigande. Husets väggar glittrar i solskenet och tycks insmorda med en kletig blandning av honung, sur grädde och avföring. I sörjan på väggarna krälar tusentals bin, flugor och andra kryp, och surrandet från insekterna är örönbäövande. Dessutom är stanken av söt sur honung, förruttnelse och insekt som ett slag i ansiktet och RP måste lyckas med ett FYS-slag eller börja kräkas okontrollerat.

Framför bikuporna ligger flertalet ruttnande kadaver av skogsdjur och timmerhuggare, och det tycks som om bina istället för nektar samlar skämda kroppsvätskor från kropparna och för tillbaka till kuporna. Om RP går alltför nära bikuporna och dessutom bär färgstarka kläder och/eller stark parfym kommer de att attackerar av de aggressiva bina och ta 1T6 i skada. Ett lyckat SMI-slag halverar dock skadan.

RP måste gå runt stugan för att komma till dörren och när de rundat hörnet upptäcker de ett litet gistet skjul några meter fram. Plötsligt rusar ett smutsigt och vanvårdat gossebarn ut ur skjulet och attackerar RP med tänder och långa naglar. I skjulet skymtar även en skygg ung flicka, lika vanvårdad som gossen. Pojken är dock alltför liten och klen för att göra någon skada, och dessutom är båda barnen fjättrade med kedjor runt halsen, likt hundar i en hundkoja, och kan bara röra sig någon meter utanför skjulets öppning. Om RP har skogshuggaren med sig kastar sig båda barnen om halsen på sin far och gråter ut i hans famn. Om RP inte slagit följe med Hans krävs ett slag i Retorik med SIM -25 % för att lugna ner pojken och flickan kan då berätta att de båda syskonen kidnappades av Honungsmor för två år sedan och har hållits fångna sedan dess.

Hansel och Gretel: Illa medfarna och halvt vansinniga offer. Gillar att bli befriade, ogillar att hållas fångna.

Pepparkakshuset

Inne i stugan väntar en syn som ur en mardröm. Golvet är översållat av fjädrar, benknor och bråte, de spruckna väggarna är täckta av inristade ockulta symboler och torkade blodiga avtryck av barnhänder och från taket hänger ohyggliga skapelser av kvistar, benbitar och torkad människohud. All inredning är gjord av trä blandad med ben och hud från djur och barn. Att komma in i denna helvetets förgård har skräckfaktor 5.

Mitt på köksgolvet syns en källarlucka på glänt och innanför leder slitna trappsteg av sten ned i underjorden. Upp från djupet strömmar en ohygglig doft av bränt kött och svaga ljud av gråt och barnskrik.

Om RP har barnen med sig in i stugan kurar Hansel ihop sig på golvet alldeles innanför dörren och Gretel ber gråtande på sina bara knän att RP inte ska gå ned i källaren.

Efter några korta trappsteg öppnar den smala gången med jordväggar upp sig till en källare. Genom små öppningar i taket silar ett svagt ljus in i den skuggiga salen och här och längs väggarna finns ett antal små skeva burar av trä, vissa tomma och vissa huserande smutsiga och vettskrämda barn...

Honungsmor

Mitt i rummet står en ofantligt lång varelse med ryggen mot RP och böjt huvud som nästan slår i taket. I en blinkning har varelsen vänt sig om och RP kan nu se att det rör sig om en elakartad karikatyr av en gammal kvinna insvept i en lång sjal eller kappa av flätade löv och hår. Hon mäter nära 2,5 meter och hennes stirrande ögon är överdragen av en vit hinna som på ett lik. Innan de hinner reagera öppnar hon kappan och avslöjar ett halvdussin beniga barn som klänger över hennes nakna kropp för att suga den sura mjölken från hennes spenliknande bröst. Den nakna huden är missfärgad av likfläckar och på vissa ställen täckt av en grov mörk hårväxt. Skräckfaktor 10.

Med ett skärande skri anfaller Honungsmor.

På grund av sin oheliga natur har Honungsmor ett antal speciella förmågor:

- ♦ Honungsmor rör sig ur fas med tid och rum, och alla hennes rörelser tycks ryckiga och blixtnabba. I en blinkning kan hon förflytta sig från en ände av rummet till en annan. Detta gör att alla attacker har SIM -20 % att träffa.

- ♦ Om Honungsmor träffas av en attack finns det en risk att istället träffa de barn som klänger över hennes kropp. Skulle en attack träffa i bröstkorg, mage och ben finns 75 % risk att de träffat ett barn som kvidande faller till marken och blir liggande. Ifall ett barn träffas tar Honungsmor ingen skada. Hon har två barn på bröstkorgen, två på magen, en på vänster ben och en på höger ben.

- ♦ Honungsmor kan inte få några blödarskador.

- ♦ Förutom sina rovdjursliknande klor kan häxan även anfalla med sina svartkonster. Ett häxskott är en övernaturlig avståndsattack som knäcker benen i den träffade kroppsdelen genom att vrida den runt och exempelvis ett kritiskt skadat huvud betyder att nacken knäckts när huvudet snurrat ett halvt varv.

På grund av sin oheliga natur har Honungsmor även ett antal speciella svagheter:

EPILOG

- ♦ Ett helgat vapen gör full skada på KP och halv skada på SPI.
- ♦ Vigvatten ger IT6 i skada på SPI per 10 CL.
- ♦ Honungsmor är speciellt sårbar för bly och erhåller halva skadan på SPI.

Grundegenskaper

STY 25, FYS -, SMI 17, STO 25, INT 16, PER 10, KON 15, PSY 20

SB: 4T4, IM: -1

SPI: 30

Kroppspoäng: 55

Attacker: 2 Klor, 60 %, SB+2 (BS ≥ 8)

Häxskott, skada 2T10, räckvidd 1-20 / 20-

40

När RP besegrat Honungsmor återfinner de den svårt medtagna Elsie i en av burarna och kan identifiera henne med hjälp av medaljongen. Nu återstår att samla ihop de traumatiserade barnen och bege sig på den långa färden genom skogen till Offenburg. De kan inte längre utnyttja häxstigen: Honungsmors kraft över Schwarzwald är bruten. Långt senare kommer man att berätta sagor om häxan som bodde i skogen i ett pepparkakshus och lockade barn med sötsaker. Men detaljerna kommer ändras och de franska hjältarna bytas ut mot ett syskonpar. Ingen vill minnas den hemska sanningen om Honungssommaren.

Herr Hans-Pierre kom aldrig fram till Offenburg. Istället rövades han bort av en grupp österrikiska soldater och tillbringar nu dagarna med att försöka underhålla den naturfilosofi-intresserade Prins Karl av Lorraine i hans tillfälliga läger i Freiburg. Och i Strasbourg vändas betjänten Heinrich över sin handikappade hustrus alltmer underliga beteende. Men allt detta är material för ett helt annat äventyr.

FINIS

Brevet från Herr Hans-Pierre

Kära vänner!

Det smärtar mig att jag inte är där och kan hälsa er välkomna, utan istället på detta oartiga sätt tvingas be er att omedelbart vända och resa hem igen. Jag har tvingats överge alla vetenskapliga frågor och hastigt avresa till Offenburg. Jag ber till Gud Fader att det ännu inte är för sent!

Som ni vet har jag tagit ett stackars litet flickebarn under min vinge: en smutsig liten sparvunge som jag fann i rännstenen och sände till mina släktingar i Offenburg i hopp om att lantluften skulle få henne att växa upp till en frisk kvinna som en dag kanske till och med kan höja sig över sitt själsliga ursprung. Det är med blygsel som jag erkänner att jag gett henne betydligt mer utbildning än vad man kan förvänta sig att ett barn sprunget ur de lägsta samhällsklasserna kan ta till sig.

Jag var en dåre som trodde att lilla Elsie skulle vara säker i Offenburg! Trots att jag hörde om barnen som försvann, trots att jag hörde viskningarna om trollpackan som lurade i Schwarzwald och trots att jag själv kände en ohelig närvaro under mina strövtåg i skogen avfärdade jag alltsammans som vidskepligheter och inbillning. Men både ni och jag vet att Guds fauna rymmer otaliga arter som bäst förblir oupptäckta! Otaliga oheliga livsformer som jag hoppas aldrig katalogiseras.

Elsie är försvunnen och jag har gett mig av för att söka reda på henne. Försök inte följa efter mig. Området kryllar av österrikiska trupper och det är enbart en tidsfråga innan Strasbourg faller. Jag skulle inte kunna leva med vetskapen om att jag utsatt mina kära vänner för livsfara.

Vänd åter!

Eder förtrogne vän,
Hans-Pierre.

Prästens dagbok

Jag var bara ett litet barn, en gosse på sex år, när jag först såg henne. Trots mina föräldrars förmaning hade jag smugit mig in i skogen för att leka med kottarna och ekorrarna, och plötsligt stod hon framför mig. Lång som en tall med magra armar och ögon bakom vilka det saknades en mänsklig själ. Det var som att möta en vargs blick. Hon stirrade på mig utan att säga ett ord. Och så vände hon sig om och återvände in i skogen.

När jag kom hem grät mor och far slog mig blodig och medvetlös. Kanske var det av kärlek.

Jag kunde inte förstå varför hon skonat mig. Vad skiljde mig från de andra barnen? Visste hon redan då att min själ var dömd? På något sätt hade hon kommit in inuti mig och låg där och ruvade tills jag var trött och inte orkade stå emot längre.

När mina föräldrar dött och jag flyttat till Freiburg för att studera till präst för att bota mina synder trodde jag att allt skulle bli bättre. Istället upptäckte jag nya synder. Och trots att jag reciterade Ave Maria tills jag tappade rösten och snurrade på radbandet tills mina fingertoppar blödde så kunde jag inte hindra mig själv från att ge mig ut på nattliga mardrömsfärder i staden fyllda av superi och horeri. Och varje morgon som jag vaknade med bultade huvud och värkande lem svor jag gråtande att detta var den sista gången, men jag kunde inte hejda mig och spiralen ned till Helvetet fortsatte.

När jag blev posterad i min gamla hemstad tänkte jag att detta var min chans. De behövde mig och såg på mig med beundran, som om jag betydde någonting. Ett litet tag var de gamla tankarna som bortblåsta, men snart började de krypa sig på igen. Jag började fantisera om de döda människorna som begravdes och som jag påstod nu vandrade i Paradiset med Gud Fader själv. Om detta var sant, vilken nytta hade de nu av sina kroppar? Vilken skada kunde det göra om jag roade mig med dem, smekte deras hår och vilade i deras kalla famnar? Men tiden jag fick med dem tycktes så kort, bara några flyktiga dagar och sedan ner i jorden till förruttnelsen. Så jag började ta små souvenirer, en härlock här, några tår där. Snart räckte inte ens detta och jag började gräva upp dem och ta större delar, och snart hade jag fyllt mitt lilla kabinett i badhuset med mina åtråvärda skatter.

Trots allt detta var min hunger inte stillad och jag fortsatte plågas av min ohyggliga skuld. Efter att ha tillbringat hela natten plågad av alla helvetets kval gick jag en tidig sommarmorgon ut i skogen fast besluten om att gå bort mig och svälta ihjäl eller slitas i stycken av vilda djur. Men där var hon igen. Hon hade väntat på mig hela tiden. Och plötsligt förstod jag vad jag måste göra. Jag måste hjälpa henne att locka till sig barnen och på så sätt samtidigt rädda min odödliga själ från fördömelser. Snart återvänder Saturnus och det är då min fortsatta levnadsbana stakas ut.

Om jag bara kan se till att vara såsom ett oskuldsfullt barn då så kommer min själ räddas och jag ska aldrig någonsin mer vika från den rätta stigen.

SÉBASTIEN DE MONTPOUPON

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 ärva 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 misshandlade 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. Han trivs väl med sin betjänt som alltid påminner honom om goda idéer han fått men glömt bort, Jan verkar vara en surpappa men god skytt, Sarah är ett tilldragande stycke även om kvinnfolk inte intresserar honom särskilt och La Biche verkar vara en bra karl som vet sin plats.

Personlighet: Finner allt han inte förstår fasligt löjligt och roande, och då han saknar såväl utbildning som förstånd brister han ofta ut i ett fånigt 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 värdighet.

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: IT4

Initiativmod: -2

Kroppspoäng: 31

Färdigheter: Enhandseldvapen 62 %, Tvåhandseldvapen 32 %, Hoppa/Klättra 50 %, Iakttaga 19 %, Smala klingor 64 %, Breda klingor 40 %, Retorik 20 %, Slagsmål 35 %, Samhällssymbolism 24 %, Rida 45 %, Läsa/Skriva 19 %, Simma 36 %, Språk (franska) 35 %, Taktik 11 %, Jaga 40 %, Överlevnad 38 %, Etikett 15 %

Fördjupningar: Dra vapen (Smala klingor), Extra attack (Smala klingor), Rörligt mål (Enhandseldvapen), Sikta (Enhandseldvapen), Våghals (Hoppa/klättra)

Vapen: Ypperlig medeltung flintlåspistol, 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 stångpiska, kulor och krut för 20 avfyrningar, vit häst.

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 ägorerna som den charmige gentlemannen 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. Jan avskyr han innerligt, inte enbart för att han äger Sarahs hjärta, utan främst för prästens naturliga utstrålning och förmåga att få all uppmärksamhet. La Biche är ett korkat missfoster som han gillar att plåga, men han har på senare tid börjat misstänka att det gigantiska kräket döljer en hemlighet. Maurice åtrår Sarah så det värker i honom, men hittills har hon avvisat alla hans avancemang.

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: Medelklass

Yrke: Betjänt och kungamakare

Skadebonus: IT2

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) 47 %, Etikett 45 %

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

Vapen: Ypperligt lätt flintlåsgewär, 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, stångpiska, trekornshatt, Sébastiens jaktgevär med kulor och krut för 15 avfyrningar, ädlingens samlade förmögenhet motsvarande 20 daler, gråspräcklig häst.

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. 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.

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: Strålande vacker med blixtrande mörka ögon och svallade 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: IT2

Initiativmod: -1

Kroppspoäng: 21

Färdigheter: Iakttaga 38 %, Lönnedom 45 %, Stickvapen 35 %, Retorik 41 %, Slagsmål 42 %, Mystiksymbolism 30 %, Sällskapsdans 16 %, Låsdyrkning 22 %, Stjåla föremål 42 %, Förfalskning 20 %, Sårvård 25 %, Läsa/Skriva 15 %, Språk (franska, romani) 44 %, Simma 42 %, Divination 34 %, Myter och sägner 34 %, Spel och dobbel 17 %, Undre världen 34 %

Fördjupningar: Genomskåda (Iakttaga), Kleptomani (Stjåla föremål), Medikament (Sårvård), Språkbegåvad, Tarot (Divination)

Vapen: Stilet, OM +0 %, IM +1, skada IT3 (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 klent 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 och han älskar Sarah även om hans gudomliga kall förhindrar att han erkänner detta. 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 skäggstubb.

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

Grundegenskaper

STY I2, FYS II, SMI I3, STO I2, INT I4, PER I2, KON I4, PSY I2

Social klass: Medelklass

Yrke: Desillusionerad präst och nybliven frälsare

Skadebonus: IT3

Initiativmod: -1

Kroppspoäng: 23

Färdigheter: Enhandseldvapen 51 %, Iakttaga 31 %, Krossvapen 55 %, Retorik 41 %, Mystiksymbolism 26 %, Rida 25 %, Geografi 23 %, Filosofi 21 %, Historia 21 %, Sårvård 21 %, Läsa/Skriva 29 %, Mirakelkännedom 34 %, Teologi 44 %, Språk (holländska, franska, tyska) 43 %, Etikett 22 %

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

Vapen: *Tung flintlåspistol*, 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 10 avfyrningar, sönderläst bibel, flaska med några droppar viggvatten, 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 snickeriverkstanen 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 har upptäckt hennes hemlighet och blivit 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.

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. Är livrädd för att männen i gänget ska upptäcka att hon är en kvinna.

Utseende: Stor och tjock som en flodhäst med ett koppärigt 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: IT4+1

Initiativmod: -1

Kroppspoäng: 26

Färdigheter: Enhandseldvapen 30 %, Tvåhandseldvapen 30 %, Hoppa/klättra 30 %, Iakttaga 49 %, Krossvapen 74 %, Slagsmål 65 %, Köra vagn 38 %, Navigation 34 %, Simma 28 %, Sjövana 38 %, Språk (franska) 44 %, Verksamhet (grovsmide, hovslageri, snickeri) 70 %

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

Vapen: Påk, OM +0 %, IM +4, skada IT6 (BS -)

Utrustning: Slitna paltor, spetsnäsdud, 20 öre, bondekärra dragen av två utsvultna hästkräk.