

DOCKMAKARNA

EN VEDERVÄRDIG BERÄTTELSE MED DE MEST
CHOCKERANDE FÖRETELSER

FÖRFATTAT AV ÅSA ROOS
MED OVÄRDERLIG HJÄLP AV JOHAN ENGLUND
FÖR MYSTERIEROLLSPELET
GÖTTERDÄMMERUNG

SKRIVET FÖR STOCKHOLMS SPELKONVENT 2005
REVIDERAT OCH LAYOUTAT
DECEMBER 2007

INNEHÅLL	
INLEDNING	5
BLURBTEXT	5
SCENARIOTS STRUKTUR	5
REGLER OCH TÄRNINGAR	6
STÄMNING	6
TACK	6
SYNOPSIS	7
INTRODUKTION	8
EN BÖRJAN	8
HÄNDELSER	8
SMÅHÄNDELSER PÅ VÄRDSHUSET	8
BESÖK I BUTIKEN	10
UTFRÅGNING	10
ATT BEVAKA BUTIKEN	11
ATT BRYTA SIG IN	12
SARA	12
KEMPELS HULIGANER	13
SKRÄMSELTAKTIK	13
KIDNAPPADE!	14
ATT FÖRHÖRA SIG OM PARET KEMPEL	14
KEMPELPROCEDUREN	16
SLUT	17
PLATSER	19
ULRIKE OCH GOTTFRID KEMPELS BUTIK	19
TUPPEN OCH HÖNAN	24
JÜRGEN ZIEDLERS BOKHANDEL	25
BRECHTS KROG	26
TIMELINE	27
REGLER	29
FÄRDIGHETER	29

DOCKMAKARNA

VAPEN	30
ÖVERNAURLIGA FÖRMÅGOR	31
SKYDDSHIEROGLYFER	31
KOPTISK FÖRBANNELSE	32
SJÄLASTÖLD	33
"FÖRDOCKNING"/PYGMEIFIERING	33
FÖRTRÄANDET	34
SPELLEDARPERSONER	36
ANTAGONISTERNA	36
ULRIKE KEMPEL	36
GOTTFRID KEMPEL	38
BRUTUS McCULLOGH	41
JÜRGEN ZIEDLER	43
WALTER SCHRECK	45
TJÄNARNA	47
HANSEL KIEL	47
LAURA DIEFENDORF	49
ÖVRIGA SPELLEDARPERSONER	51
SARA FRIEDEN	51
TILDE FRIEDEN	52
FRIEDA BRECHT	52
HOMUNCULUS	53
HULIGAN	54
ROLLPERSONER	58
RUUD TAUBER	59
GÖTLE WEIDNER	60
MÄSTER MAINZ JEEMEN	61
WERN HAWEL	63
ANNE PHILIPPÉ	64

INLEDNING

Välkommen till “Dockmakarna”, ett uppdrag för Götterdämmerung, skrivet för Stockholms Spelkonvent anno 2005.

Vi har skrivit scenariot på mycket kort tid (för oss) och det kan medföra att det saknas eller dyker upp felaktig information här och var i texten. Om du hittar något dylikt, så kontakta oss gärna på asa@devilkitten.se, så skall vi klara upp eventuella felaktigheter eller rätta ut frågetecken.

BLURBTEXT

Sommaren 1754 utspelade sig en skandal i den Tyska staden Bremen, centerad kring det berömda dockmakarparet Ulrike och Gottfrid Kempel, vars dockor fanns hos adelsmän och kungar i hela Europa.

“I Bremen sades det, bor enbart de finaste bland hantverkare, och främst bland dem är dockmakarna Kempel.

Bernardo kunde inte annat än hålla med, trots att han innerst inne rasade mot deras skicklighet. Hade inte han, den store Bernardo Giacomo, vid åtskilliga tillfällen snidat de mest utsökta dockor, med de vackraste ansikten han kunnat tänka sig? Hade han inte tillverkat de skiraste klänningarna, de stiligaste kostymerna som någonsin setts på en docka? Och hade inte han gång på gång snuvats på ära och berömmelse av det föraktliga paret Kempel?

Näväl, nu var det slut på vanäran och konkurrensen. Bernardos tålamod var över. Det var dags att ta reda på Kempels hemligheter. I detta syftet hade Bernardo hyrt in fem duktiga och rediga människor som mot betalning erbjudit sig att stjäla en av paret Kempels dockor åt honom. Träslag, fernissa och ytbehandling skulle snart finnas i hans kliande händer. Då skulle han äntligen kunna tillverka de vackraste dockorna, de livligaste ansiktsuttrycken och de finaste detaljerna.

Men det hans hyrda händer tog med sig tillbaka från Bremen var inte en docka, utan en berättelse om nattliga bortrövanden, försvunna barn och djävulska ritualer... “

Dockmakarna är ett uppdrag för fem personer som utspelar sig i Götterdämmerungs 1700-tal.

SCENARIOTS STRUKTUR

Scenariot är för enkelhets skull uppbyggt runt scener. Jag har försökt göra det så lättläst som möjligt, eftersom jag vet att konventsscenario inte ofta hamnar i spelledarens händer i god tid.

DOCKMAKARNA

Under synopsis hittar du ett sammandrag av hela scenariot, från början till slut.

Händelser beskriver vad som kommer att hända under äventyrets gång. Händelser kan behöva triggas av spelarna, men kan också äga rum utan att spelarna behöver agera.

Spelldarpersoner listar de spelldarpersoner som befolkar äventyret och världen.

Platser är beskrivningar av de platser där händelserna äger rum. Det kan vara bra att läsa detta avsnittet extra noga, eftersom det förmedlar mycket information.

REGLER OCH TÄRNINGAR

Regelverket för scenariot är Götterdämmerungs "Lex Libris" och "Codex Persona". Det underlättar om du som spelleder har läst reglerna, men under "regler" har jag tagit upp korta förklaringar som kan vägleda dig i regelsituationer

Följande tärningar bör du ha tillgängliga: T20, T10, T6 och T4. Scenariot kan även friformas, men då bör du komma överens med dina spelare om detta innan ni börjar spela.

STÄMNING

Stämningen i "Dockmakarna" skall helst vara spännings- och skräckfylld. Speciellt vid de tillfällen då rollpersonerna själva riskerar att råka ut för Ulrike och Gottfrid Kempels svartkonst. Det finns inga övernaturliga monster i scenariot, bara mänsklig girighet och ondska.

TACK

RiotMinds för förfrågan om jag ville skriva scenario åt dem, samt för stöd och hjälp med regeltolkningar.

Johan Englund för medförfattarskap och moraliskt stöd.

Tove & Anders som alltid lyckas bli involverade i roliga projekt.

RiotMinds forum där allehanda problem, tankar och idéer avhandlas, dygnet runt.

Mina speltestare, som hjälpt mig att laga problem.

Alla ni som arrangerar konventet och spelleder. Utan er, inget konvent.

SYNOPSIS

I Bremen, sades det, bor enbart de finaste hantverkare. De skapar ting av den högsta kvalitet och med utsökta detaljer. Efter att ha sett en docka av paret Kempel kan vem som helst hålla med.

Paret Kempel tillverkar alltså dockor. Dessa dockor tillverkas bara på beställning. Kungahus och adelsmän väntar i år på sin Kempeldocka, men när den anländer är priset väl befogat, och så även varje dag som kunden fått vänta. Kempels dockor är nämligen så fint snidade och så detaljerade att ingen har kunnat kopiera dem. Den som kommit närmast är den italienske dockmakaren Bernardo Giacomo, men inte ens hans utsökta dockor kan mäta sig med Kempels.

Hemligheten är råvarorna. Paret Kempel är ockultister båda två, och deras minst sagt turbulenta uppväxtförhållanden har gjort att de har fått en snedvriden bild av världen. När deras förstfödda son dog vände de sig till de mystiska hemligheterna för att kunna bevara honom för evigt. Detta fungerade så bra att de bestämde sig för att befria fler barn ur sitt elände. Till slut fick de börja sälja sina kreationer, eftersom de inte fick plats i sin källare med fler barn.

Paret Kempel använder barn för att tillverka dockorna, barn som de köper eller rövar bort från barnhem över hela Europa. I sin tjänst har de ett flertal barnhusföreståndare, rövarligor och ogärningsmän, som utan frågor förser paret med fler och fler barn för att möta efterfrågan på dockorna.

Rollpersonerna blir inhyrda av Bernardo Giacomo för att få tag på "Kempelreceptet". Det hela börjar som ett enkelt inbrott, men slutar i skräck och elände. Rollpersonerna avslöjar ganska tidigt att barn verkar vara en stor del av Kempels tillverkningsprocess, men det är inte förrän i slutstadiet av uppdraget som det går upp för dem vad som egentligen sker med dem. Kempel-paret är ganska förtjusta i sin verkstad och kommer att skicka ett eller fler gäng med brutala sällar som har i uppgift att först hota rollpersonerna, och senare se till att "problemet försvinner".

Hur det hela slutar är lite upp till rollpersonerna. Om de väljer att överlämna ritualbeskrivningar och böcker till Bernardo Giacomo kommer det att gå rykten om "den Fantastiske Giacomo" som kan göra dockor lika livliga som riktiga barn.

Väljer de däremot att avslöja paret så blir skandalen enorm! Furstehov över hela Europa förskräcks och förundras över de dockor de trodde "bara" var skickligt snidade. De flesta av dockorna ges en anständig begravning men många utav dem är såpass kära ägodelar att de istället göms undan och behandlas ungefär som paret Kempel behandlade sin förträade son. Bernardo Giacomo får inte sitt recept, och därmed får rollpersonerna heller inte sin belöning.

INTRODUKTION

Rollpersonerna (RP:na) har fått i uppdrag av Bernardo Giacomo att köpa eller stjäla receptet på Kempels dockmakarhemligheter. Hur han än försökt har han inte lyckats med konsten att tillverka en docka som kommer ens i närheten av lystern som återfinns i Kempels dockor.

Götle Weidner är den informella ledaren inom gruppen, och det är han som skall vara den drivande kraften. Alla rollpersoner har sina egna motiv till varför de är där, men de flesta handlar om pengar de är skyldiga, antingen Giacomo eller andra gäldenärer.

EN BÖRJAN

När vi träffad RP:na befinner de sig redan i Bremen, efter en längre resa. De är trötta och smutsiga och har tagit in på ett värdshus, där de efter en stabil måltid har lite tid att etablera sina karaktärer och planera lite inför hur de skall gå tillväga för att få tag på receptet.

Värdshuset heter Tuppen och Hönan och ligger i de lite sämre kvarteren av Bremen.

HÄNDELSER

Det kommer inte att hända något revolutionerande om RP:na själva inte agerar. Vissa av händelserna nedan kommer inte att inträffa förrän senare i scenariot, så läs gärna igenom hela scenariot innan du beslutar dig för hur du vill lägga upp dem.

SMÅHÄNDELSER PÅ VÄRDSHUSET

Om du så önskar kan du kasta in småhändelser som egentligen inte är viktiga för scenariot, men som tjänar till att skapa stämning. De här händelserna kan användas mer än en kväll och behöver definitivt inte hända samma kväll allesammans.

Om spelarna sitter fast får du gärna modifiera händelserna så att det framgår lite tydligare att paret Kempel är misstänkta, eller att någon har hört att paret Kempel betalar bra för föräldralösa barn.

DEN FULLE HANTVERKAREN

Mitt under aftonen raglar en man in genom dörren. Många av stamgästerna tittar upp och suckar sedan högljutt när de ser vem det är. I det här fallet suckar de åt en rödmosig och lätt överviktig man, som verkar stöpt i alkohol.

Han sätter sig vid ett bord och börjar prata högljutt med sin granne.” Jag är säker på att jag såg lille Jacob igår. Jag är säker säger jag. Han hade sin bruna rock och finperuken vi slet så hårt för att kunna ge honom. Jag vet det!” När

de övriga gästerna försiktigt påpekar att Jacob vid det här laget skulle ha varit en pojke på 17 år och inte den tioåring hantverkaren, vars namn är Gerhart, senast såg, så vill han inte höra något om det, utan blir våldsam och hotar att ge den som talat stryk.

RYKTEN OM BARNAROV

Ett av de intillsittande sällskapen börjar diskutera de barnarov som förekom i trakten för sex – sju år sedan. Barn försvann helt mystiskt från sina hem och på gatorna, utan att man kunde förklara vart de hade tagit vägen.

Det gick ett rykte om att en barnarövarliga var i farten, men inget kunde bevisas, och efter ett par månader upphörde barnastölderna, även om de stulna barnen aldrig återsågs.

SAGAN OM RÅTTFÅNGAREN

En berättare kommer in, slår sig ner vid eldstaden för att värma sig och börjar efter ett stop öl berätta sagan om Råttfångaren från Hameln.

“Året var 1284, när en märklig man syntes till i Hameln. Iförd en brokig rock i mångskiftande färger utgav han sig för att vara råttfångare. Han lovade att mot borgmästarens dotters hand befria staden från alla möss och råttor. Borgarna lovade honom detta för mödan, och råttfångaren tog fram sin flöjt och spelade. Strax kom mössen och råttorna fram ur sina gömslen och samlades kring honom. När han trodde att ingen hade dröjt sig kvar lämnade han staden och vadade ut i Weserfloden. Hela hopen följde honom, föll i vattnet och drunknade. När borgarna såg att plågan hade tagits ifrån dem, ångrade de sig och nekade mannen den utlovade belöningen, så att han, bitter till mods, gick sin väg.

Den 26. juni emellertid kom han tillbaka, denna gång i en jägares skepnad med ett skäckinjagande ansikte och en underlig röd hatt, och lät, medan alla vuxna var församlade i kyrkan, återigen ljuda flöjten i gränderna. Denna gång var det inga möss och råttor som kom, utan istället barn i stora skaror, pojkar och flickor från fyra år och uppåt. Dessa ledde han, hela tiden spelande på sin flöjt, genom den östra stadsporten ut till ett berg, där han försvann och barnen med honom. Endast två barn kom tillbaka tack vare att de hade varit något sena; men ett var blind och kunde därför inte utpeka platsen, det andra stumt, oförmöget att berätta. En liten gosse, som hade vänt hemåt för att hämta sin rock, hade undgått missödet. Somliga berättade att barnen hade förts in i en grotta och först i Siebenbürgen åter sett dagens ljus. Allt som allt gick 130 barn förlorade.”

(Enligt bröderna Grimms ”Tyska sagor”)

TILDES ORO

Om du som spelleder väljer att använda dig av händelsen “Sara försvinner” (se Sara försvinner) så kan du också låta Tilde uttrycka sin oro över att hennes dotter är borta.

De övriga gästerna är naturligtvis inte lika oroliga, utan tröstar Tilde med att Sara förmodligen bara givit sig ut på upptäcktsfärd. Om RP:na pratat eller umgått med Sara, så kan det hända att Tilde frågar dem om de vet vad som har hänt med hennes dotter.

BESÖK I BUTIKEN

RP:na kan få för sig att besöka butiken för att undersöka möjligheterna att hitta en docka åt Bernardo Giacomo. Om paret Kempel är i butiken sitter Friedrich-dockan i dockhuset, men är de inte där så finns ingen docka att se.

En förfrågan om att få köpa en docka, eller om de finns i lager, kommer att bemötas med en undran om vilket furstehus som har skickat dem. Svarar de är ligt att det är Bernardo Giacomo som vill ha dockan, så pinglar paret Kempels varningsklockor och de låter Brutus och hans hantlangare följa efter RP:na för att försäkra sig om att de inte snokar reda på något de inte skall veta.

Svarar de att det är ett privat inköp informeras de om att kön är ett halvår lång och att dockan kommer att kosta dem närmare en årslön.

Vill de köpa Friedrich-dockan får de veta att dockan inte är till salu, och att priset inte går att förhandla om.

UTFRÅGNING

Om RP:na bevakat butiken innan de besöker den och har frågor att ställa är det möjligt att de kan avslöja Hansels små utflykter genom att ställa honom mot väggen (se “Hansel smyger ut”). RP:na kan med viss möda få Hansel att lämna ett fönster på glänt eller en dörr olåst under natten så att RP:na kan ta sig en titt i butiken. Dock vägrar han att vara mer delaktig än så i några konspirationer.

Laura är inte lika lättövertalad, men pressar de henne med Hansels utflykter så ger hon med sig. Även Laura drar gränsen vid att låtsas sova och inte höra ljud om RP:na skulle vilja bryta sig in.

Paret Kempel kommer att förneka all kännedom om eventuella barnlaster, men ett utfrågande om saken kan leda till att RP:na förstår att paret inte talar sanning om sin ovetskap (iakttaga slag). Det är också indirekt att skriva under sin egen dödsdom, eftersom paret Kempel då kommer att be Brutus (om Brutus inte är i livet ber de Jürgen) att “ta hand om” RP:na. Detta innebär att de fångas in och förs ner i paret Kempels källare för vidare behandling.

ATT BEVAKA BUTIKEN

Om RP:na tar sig för att bevaka butiken kan åtskilliga saker hända. Beroende på hur länge PR:na bevakar paret Kempel och deras butik, samt hur väl de gör det kan följande inträffa:

KEMPEL GÅR PÅ BESTÄLLNINGSRUNDA

Vid ett (eller flera, beroende på hur länge bevakningen pågår) tillfälle, ger sig Ulrike och Gottfrid av mot staden för att titta på virke, tyg och andra dockmakarmaterial de behöver för att tillverka objekten som omger dockorna.

En hantverkare eller intelligent bevakare kan dra slutsatsen att Kempels inte köper något som är anknutet till själva dockorna, bara det omkringliggande materialet (slå ett dolt Iakttaga-slag).

LAURA GÅR OCH HANDLAR MATVAROR

Laura går och handlar mat och färskvaror en gång i veckan. Övriga dagar kommer det mjölkerskor, fiskhandlare och slaktare förbi med vad som verkar vara standardbeställningar.

HANSEL SMYGER UT

Hansel smyger ibland ut bakvägen ur verkstaden för att köpa tobak och för att tillfredsställa sitt spelbehov. Ibland går han även och köper sprit i en affär som tillhandahåller dylikt i närheten. Allt detta görs med största sekretess, och det verkar som Laura täcker för honom.

Hansel går bland annat till Brechts Krog för att dricka och spela, då kan han vara borta i åtskilliga timmar, men även till en tobakshandlare runt hörnet, och då brukar det inte ta mer än en kvart för honom att återvända till butiken.

Tobakshandlaren heter Wilma Kampf, och ett samtal med henne avslöjar att Hansel röker en hel del, men inte så mycket mer än så. Wilma kan ha ett rykte eller två att dela med sig av vad det gäller paret Kempel.

KEMPELS FÅR EN BARNLAST

En natt anländer en övertäckt vagn till Kempels. Vagnen tas in på baksidan och en dörr öppnas ner till källaren.

Ut ur vagnen vallas ett tiotal barn, smutsiga och gråtande. Det är fyra vuxna män som hanterar barnen, utöver paret Kempel (Brutus McCulloch och hans handplockade gangstrar).

Om urlastningen får fortgå till sitt slut, plockar paret Kempel fram en pengapung och ger till Brutus (beskriv honom gärna), och sedan ger gänget sig av, men inte innan Kempels har hunnit stänga (och låsa) källardörren.

DOCKMAKARNA

Nerifrån källaren hörs fortfarande snyftningar och hysterisk gråt, åtföljt av rasslet av kedjor.

En stund efteråt kommer paret Kempels upp ur källaren, och verkar dra sig tillbaka för att sova.

ATT BRYTA SIG IN

Om RP:na bryter sig in i butiken kan detta ske på ett par olika sätt. Antingen bryter sig RP:na in utan hjälp, och då måste de slå för lönnedom och fingerfärdighet för att kunna ta sig in (se "Paret Kempels Butik" i avsnittet "Platser" för mer information), eller så har de anlitat Laura och/ eller Hansel för att öppna åt dem

NATTLIGA INBROTT

Har de övertalat Laura eller Hansel att öppna, slipper de fingerfärdighetsslaget och lönnedomsslaget på de två nedre våningarna. Källaren är lite speciell eftersom hieroglyfer vaktar nedgången. Likaså kan det vara svårt att ta sig förbi andra (om Hansel och Laura inte är inblandade) och tredje våningen, eftersom det ligger ett hushåll och sover här.

INBROTT PÅ DAGEN

Ett inbrott på dagen kräver Hansels eller Lauras medverkan. RP:na kan smyga sig in genom butiken och sedan snoka runt lite som de vill på andra och tredje våningen. Det är 10% risk att paret Kempel kommer hem under första halvtimmen, 20% under andra, osv.

UPPTÄCKT!

Om RP:na upptäcks under sitt nesliga värv, dvs om någon av makarna Kempel kommer hem eller vaknar, eller om RP:na bryter skyddsbesvärjelserna kan följande hända:

- Kempels kallar på lagen – detta sker enbart om det handlar om ett inbrott på dagen, där RP:na INTE brutit skyddsbesvärjelsen
- Kempels försöker ta dem tillfånga – detta sker om de har brutit sig in på natten. Dockmaterial är svårt att komma över.
- Kempels försöker döda dem – detta sker om RP:na varit på vinden eller i källaren. Här handlar det om ockulta medel.
- RP:na flyr – om RP:na lyckas ta sig därifrån kommer paret Kempel genast att sätta Brutus på att hitta dem och oskadliggöra dem.

SARA

Grannskapets barn håller också koll på paret Kempel. Även om de har slutat med sin ovana att stjäla barn i Bremen, så går fortfarande berättelser bland

barnen om försvinnanden. De vet att det är viktigt att hålla sig undan paret Kempel, vilket har orsakat den underliga effekten att inga barn någonsin går i närheten av butiken. Om man måste gå ärenden själv så ser man till att ha med sig ett smutsigt dok eller en sliten keps för att förklä sig med.

Ett av de mer nyfikna och uppmärksamma barnen heter Sara. Hon bor i samma kvarter som butiken, och hon håller ett vakande öga över den. Hon vet att det en gång i månaden, eller till och med oftare, kommer en övertäckt vagn till baksidan av Kempels butik. Hon har hört gråtande barn inifrån vagnen, men det kommer aldrig någonsin några barn ut ur Kempels hus. Bara dockor.

Sara kommer att upptäcka att rollpersonerna snokar runt Kempels butik, och om de har uppträtt vänligt och städat på värdshuset (hennes mor är en av servitriserna) så kan det hända att hon närmar sig karaktärerna med den här informationen. I och med att Sara också håller ett vakande öga på butiken kan det hända att hon blir upptäckt av rollpersonerna. Slå ett dolt iakttaga-slag varje dag som de bevakar butiken.

SARA FÖRSVINNER

Om RP:na måste motiveras till handling, eller om du som spelleder känner att det är lämpligt kan du låta Sara försvinna. Saras försvinnande är bara vettigt om RP:na har någon slags relation till henne, antingen som den irriterande nyfikna ungen eller på annat sätt.

Sara har blivit lite FÖR nyfiken, och har blivit tillfångatagen av paret Kempel för att behandlas tillsammans med kommande barnlast. Om RP:na misslyckas med sitt värv kan du låta Sara-dockan sitta i fönstret när någon av dem går förbi. Skräckvärde 6.

KEMPELS HULIGANER

Om RP:na på något sätt avslöjat att de är ute efter "receptet" på Kempels dockor, så kommer paret Kempel att anlita Brutus McCulloch för att i första hand skrämna iväg RP:na och i andra hand att fånga dem och utsätta dem för proceduren.

SKRÄMSELTAKTIK

Brutus och hans gäng kommer att i första hand försöka skrämna RP:na till att lämna Kempels ifred. De samlar på sig ett gäng med busar i avsikt att spöa upp dem. Notera att Brutus håller sig i bakgrunden så länge han kan. Han är inte intresserad av att åka fast.

Helst tar gänget sig an dem en i taget, men de är inte främmande för att ta fem personer på en gång. De är beväpnade med trubbiga tillhyggen såsom batonger och käppar (värden för tillhyggen finns på s. 125 i Lex Libris, eller under kapitlet "regler" i det här häftet.)

Strategin går ut på att omringa rollpersonerna och sedan hota dem med stryk om de inte avslutar sina efterforskningar in i paret Kempels affärer.

Om det kommer till handgripligheter så använd Brutus McCullogh och den generella Huligan-SLPn. Värden för samtliga spelledarpersoner (inklusive huliganer) hittar du under avsnittet spelledarpersoner.

De kommer att försöka klå upp rollpersonerna, och det är inte helt säkert att rollpersonerna klarar sig från ett kok stryk. Slagen åtföljs av att Brutus bryskt rycker upp en av dem från marken och säger "Håll er borta från Kempels. Vad ni än gör så se till att inte hamna i deras händer. Det är långt värren än ett kok stryk!" Efter detta ger sig gänget av.

Skulle det vara så att mer än två av huliganerna blir skadade, så kallar Brutus till reträtt. Nästa gång kommer rollpersonerna att avhandlas en och en, och denna gången med ett större allvar och ett annat syfte.

Om Brutus av någon anledning har förolyckats så ersätts han med Jürgen Ziedler.

KIDNAPPADE!

Om paret Kempel ser rollpersonerna som ett hot kommer de att anlita Brutus och Jürgen för att kidnappa dem och göra sig av med dem på det enklast möjliga sättet. De kommer att "fördocka" dem.

I det här fallet kommer gänget att bestå av 10 personer, inklusive Brutus och Jürgen. De kommer i första hand försöka splittra rollpersonerna och ta sig an dem en och en, men om det inte går, tar de allihop på en gång. Den här gången består vapnen av armborstpistol (2 st), forketter (3 st) och ett gevär (Brutus). Samtliga är beväpnade med batong eller påk och de som inte har "specialvapen" har varsin dolk eller dirk att hota med.

Gänget är i det här fallet inte rädda för att döda rollpersonerna, men de kommer i största möjliga mån försöka få rollpersonerna att följa med utan att ta till våld.

Om rollpersonerna kommer med frivilligt, levereras också de till Kempels källare. Om Sara har blivit anlita att hålla ett öga på Kempels hus, eller om hon har pratat med rollpersonerna och är vänligt inställd så kommer hon att försöka få med sig sin mor till Kempels och få henne att öppna källardörren, när Kempels själva inte är inne. Alternativt kan hon be Laura att hjälpa de fångna rollpersonerna, men det är upp till spelledaren att avgöra om Laura vågar.

ATT FÖRHÖRA SIG OM PARET KEMPEL

Om RP:na aktivt börjar fråga runt i Bremen om paret Kempel finns det ett par viktiga bitar information de kan få fram bland butiksägare och kaffehusin-

nehavare, samt av diverse medborgare i staden Bremen. Jag har skrivit ner informationen i form av en tabell, så om du som spelleder är osäker på vilken information en Bremenbo kan tänkas ha, så kan du slå på tabellen för att se vad RP:na får reda på.

Annars kan du välja att ta något utav alternativen och ge till spelarna. Att rykten upprepas är helt okej, eftersom det ju handlar om rykten.

IT20	RYKTE
1	Paret Kempels har en av de mest framgångsrika butikerna i stan. En del säger att det är ren skicklighet, men vem kan bli så skicklig på att göra dockor att ingen annan kan efterhärma dem? Verkar lite underligt.
2	Paret Kempel håller sig för sig själva, och de enda som umgås med dem är deras tjänare. De tycker väl att de är för fina för vanligt Bremer-folk.
3	Paret Kempel är intresserade av ockultism. De har köpt mängder med böcker och pamfletter i ämnet.
4	Det sägs att Gottfrid är galen, och vem kan hålla det emot honom? Hans son dog när han var nio år gammal och sedan dess har Gottfrid inte varit sig själv.
5	Det sägs att Ulrike har fått ett flertal barn, men att inga utom hennes son Friedrich överlevde. Och han dog i tyfus. Stackars kvinna. Inte konstigt att hon har med sig den där dockan överallt.
6	När Friedrich Kempel dog, så blev han aldrig begravnen. Det sägs att Kempels har kvar hans kropp i källaren.
7	Det sägs att Kempels har ingått en pakt med djävulen och att de har sålt sina själar för att göra så bra dockor som de gör.
8	På natten kan man ibland höra barn gråta ifrån Kempels källare, men det är aldrig några barn där. Det sägs att huset är förbannat och att Friedrich spökar i källaren
9	Det sägs att djävulen kommer på besök om nätterna hos paret Kempel för att hämta de själar som de måste offra för att vara de bästa dockmakarna i Europa.
10	Det har setts en övertäckt vagn på Kempels bakgård ett par gånger om nätterna. Det kanske är varuleveranser, eftersom Gottfrid inte får material till dockorna ifrån Bremen.
11	Det försvann många barn i Kempels kvarter för sju – åtta år sedan. Det sägs att Friedrich inte dog i tyfus, utan blev tagen av barnkidnapparna, det är därför paret inte har begravt honom.
12	Det sägs att både Gottfrid och Ulrike är föräldralösa och att de träffades när de var barn, på ett barnhem.

IT20	RYKTE
13	Paret Kempel är jätterika och deras skatt förvarar de i en kista på vinden. Det är därför man så ofta ser ljus i vindsfönstret på nätterna hos Kempels.
14	Kempels är godhjärtade människor som köper fria barn från barnhem i hela Europa. De skeppas sedan till Frankrike, där Kempels har ett eget barnhem för barnen.
15	Kempels säljer barn till Kina, för dyra pengar. Barn är en delikatess i Kina, och de äter helst ljushyade barn, eftersom de anser att köttet är delikat.
16	Kempels säljer sina dockor till alla kungahus i Europa, och det sägs att Kungen av England har hälsat på i deras butik. 17
17	Ibland ser man Kempels på Brechts Krog, där de pratar med en svartmuskig man. Ibland ger de honom pengar.
18	Det sägs att Kempels egentligen inte är människor, utan demoner i människoform. Djävulen besöker dem om nätterna och ger dem dockor av fördömda själar och det är därför deras butik går så bra.
19	Paret Kempel ses ofta prata med Jürgen Ziedler, en apotekare och ockultist som också har en bokaffär i Bremen. Han verkar vara den enda paret egentligen umgås med, bortsett från kunder. Han var ett stöd för paret när de förlorade sin son.
20	Det sägs att paret Kempel gör dockor av barn, och att man ibland kan känna igen ett barn som försvunnit i Kempels dockor.

KEMPELPROCEDUREN

Att göra en Kempeldocka tar lång tid. Främst gäller att få tag på barn med rätt utseende. Många utav kunderna begär vissa anletsdrag eller fysiska kännetecken. Brutus och hans gäng skickas ut i Tyskland för att hitta barn som motsvarar kraven.

När barnen samlats ihop börjar proceduren att utföra besvärjelserna. Det som förlopp som Gottfrid kommit att kalla Kempelproceduren är egentligen flera var för sig separata och långdragna ritualer som kräver flera månaders noggranna förberedelser. Först så måste råämnet till dockan, med andra ord det arma barnet, renas och förberedas för de följande ritualerna. Det görs genom två dagars fasta då de endast får inmundiga en dekokt kallad "Svartdryck", fritt översatt från det koptiska originalreceptet.

Därefter följer den fruktansvärda proceduren med att förlama barnets armar och ben en efter en. Detta gör Ulrike med ”Den koptiska förbannelsen”, som hon kan utföra en gång varannan dag. För att klara av att utföra så många koptiska förbannelser i en följd utan men utnyttjar Kempel ritualen ”Själstöld” som gör det möjligt för henne att tillgodogöra sig offrets själakraft (Se beskrivning av den övernaturliga förmågan ”Själstöld”).

Efter att offrets armar och ben är förlamade så kvarstår att förlama ryggrad och nacke, också det med den koptiska förbannelsen. Under den sista koptiska förbannelsen då ryggraden förstörs så inleds också pygmefieringen, eller fördockningen som Gottfrid kallar ritualen. Därefter förträas kroppen och behandlas för att bli en docka. Läs mer om de olika övernaturliga förmågorna i regelkapitlet under ”Övernaturliga Förmågor”.

SLUT

Det finns ett antal vägar scenariot kan ta. Som spelledare är det lite upp till dig att se till så att det hela knyts ihop på ett bra sätt.

Om rollpersonerna dör kan du ge dem en liten epilög:

“Det var kväll i Bremen. I ett skyltfönster kunde man se någon röra sig och möblera en litet hörn. I hörnet satt de mest välgjorda dockor som någonsin skådats. Två kvinnor, och tre män. Så livliga att man när som helst väntat sig att de skulle kliva upp ur sina små stolar och röra sig bland de små möblerna.

I deras händer satt miniatyrkort, och på bordet mellan dem låg ett pokerparti som aldrig någonsin skulle avslutas.”

Om någon av makarna Kempel pressas på information om varför de tog till så hemska och drastiska metoder för att skapa sina dockor, så ge följande förklaring:

“De behöver inte lida längre. De är inte längre fast i kroppar som fryser och hungrar och förfaller och dör. Varje flicka har fått det hon helst önskar, att ha prinsar och prinsessor som lekkamrater. Varje pojke har fått en säng och fina kläder. De behöver inte slita i barnhemsfabrikerna längre, inte hyra ut sina kroppar till tafsande män.

Det vi gjorde, gjorde vi för barnens skull! Vi räddade dem från ett vedervärdigt liv och gav dem allt de någonsin velat ha, någon som älskade dem.”

PLATSER

ULRIKE OCH GOTTFRID KEMPELS BUTIK

Butiken är ett smalt fyrvåningshus inklämt mellan butiker på var sin sida. Butiksfönstret är fyllt med dockkläder och accessoarer till de "äkta Kempel-dockorna", men det finns inga dockor för uppvisning.

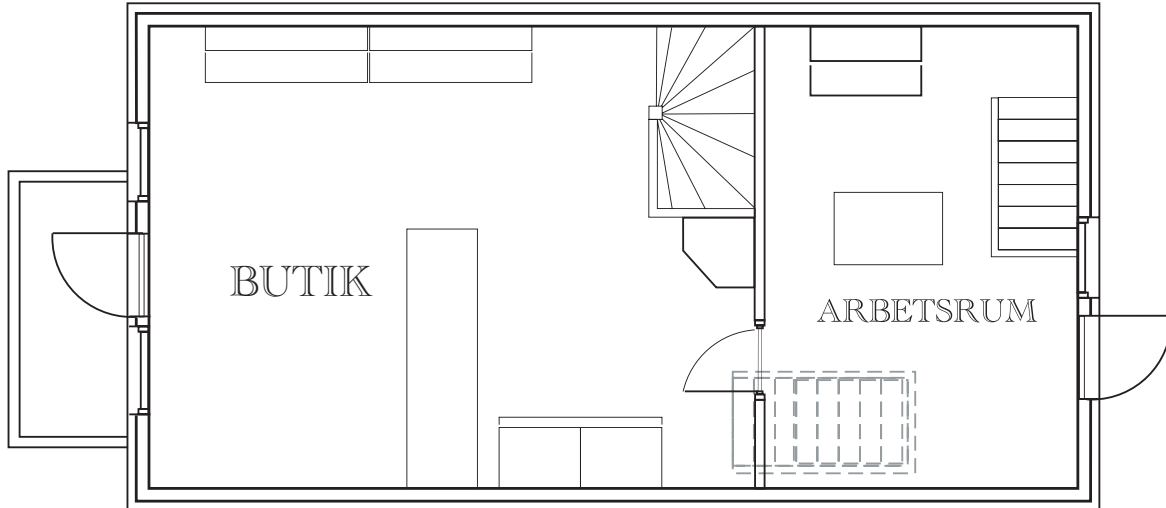
BUTIKSPLANET

Butiksplanet består av en liten yta där kunden tas emot. En bred disk skiljer kundområdet från varorna som förvaras i skåp och lådor.

Bakom disken finns under dagtid Ulrike, Gottfrid eller Hansel Kiel och tar emot kunderna. Disken är försedd med en glasskiva och under den kan man se diverse tillbehör till dockorna, såsom möbler, kläder, skor och andra object, alla tillverkade med den yttersta omsorg och detaljrikedom.

Bakom disken står också ett enormt dockskåp mellan skåp och hyllor, vari den enda synliga dockan i hela butiken finns att beskåda. Det är en charmerande lilla pojke i kostym som sitter i ett vardagsrum, omgiven av små leksaker, samt en leksakshund som också ser otroligt verklig ut.

I disken finns en sektion man kan fälla upp eller ner för att ta sig ut från disken in i kundutrymmet. Bredvid ett av de lådförsedda skåpen finns en dörr till utrymmet bakom butiken.



SPELLEDARINFORMATION

Inga dockor förutom den lille pojken finns i butiken. Pojken är paret Kempels son och de tar alltid med sig honom oavsett var de befinner sig.

Ulrike har en specialsydd väska för dockan som hon fäster under kjolarna när hon lämnar butiken. Hunden är ett tidigt lyckat försök med ritualerna. Dock

DOCKMAKARNA

tar ritualen så hårt på både Ulrike och Gottfrid att de snabbt övergav tanken på att även tillverka djur på det sättet.

LAGERUTRYMMET

Bakom disken finns ett lagerutryme försett med ytterligare hyllor där lådor och stora säckar står. Det är delvis råvaror för tillverkningen av kläder som Ulrike och Laura Diefendorf står för mellan docktillverkningssessionerna.

Virke till dockmöbler finns också här, samt en liten verkstad för Hansel, där han svarvar och snickrar ihop dockmöblerna. En trappa leder upp till andra våningen.

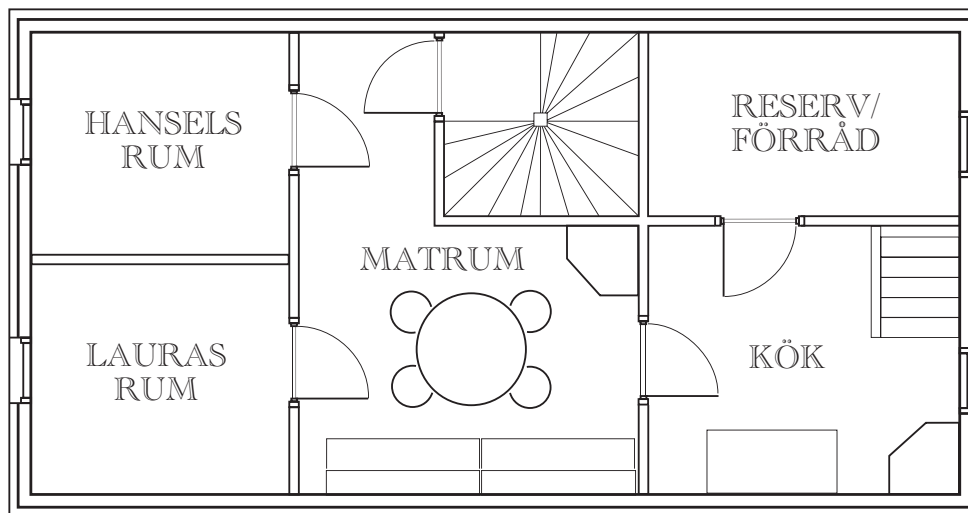
SPELLEDARINFORMATION

En av koffertarna i lagerutrymmet är tom, och under den finns det en nedgång till källarvåningen. En uppmärksam spelare kan upptäcka att dammet på golvet har spår, liksom att det finns dragspår i trägolvet bredvid kofferten. Rollpersonerna får slå för Iakttaga.

ANDRA VÅNINGEN

Här finns köket, ett litet matrum och tre smårum varav två upptas av lärlingarna Hansel och Laura.

I köket lagar Laura maten åt herrskapet, sig själv och Hansel och i matrummet äter de själva, medan övrig mat skickas upp till tredje våningen.



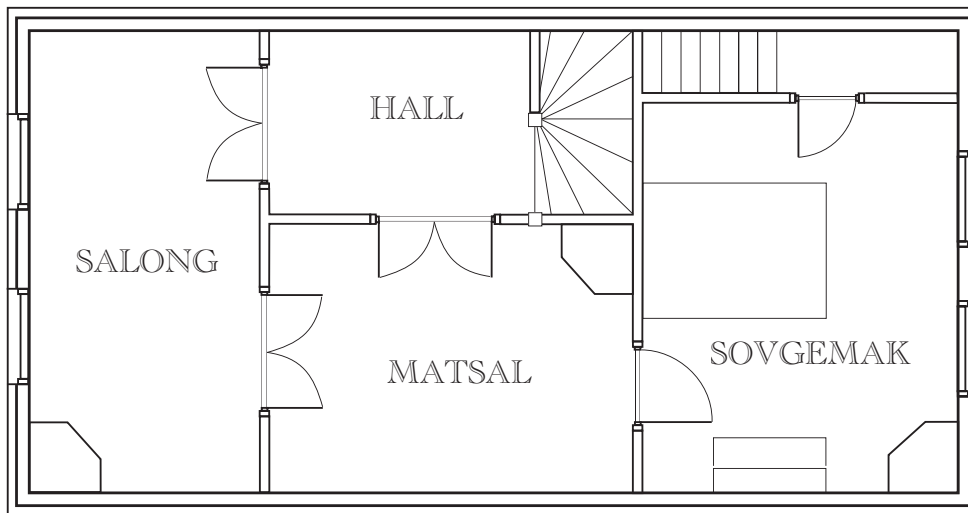
TREDJE VÅNINGEN

På tredje våningen finns paret Kempels sovgemak, deras matsal och en salong för besökare. Kvaliteten på dekorationer och möbler är markant skild från den som förekommer på andra våningen. Här regerar barocka fåtöljer och rika brokadyger.

I salongen finns en takmålning och på väggarna tygtapeter som föreställer himmelska ängar i full blom. Två personer återfinns ömt hållande varandra i taket och motivet går igen på väggarna. En av tapeterna föreställer paret tillsammans med en liten pojke, men pojken återfinns ingen annanstans. Mitt i salongen står en möbelgrupp, och i vänstra hörnet finns en cembalo. En öppen spis i kakel pryder ena väggen.

I sovrummet återfinner man en enormt utsmyckad säng med änglar som håller upp en sänghimmel. Allt är förgyllt och fyllt med krusiduller. Taket har stuckaturer och det hänger en vacker lampa i mitten av rummet. I ena hörnet står ett toalettbord med en spegel, uppenbarligen för Ulrike, medan det andra hörnet innehåller ett tvättställ med tillhörande rakspegel och raktyg.

Matrummet är i samma storslagna stil som salongen. Ett jättelikt bord med skiva i marmor dominerar rummet, och rikt broderade draperier ramar in fönstrena mot gatan.



FJÄRDE VÅNINGEN (VINDSUTRYMMET)

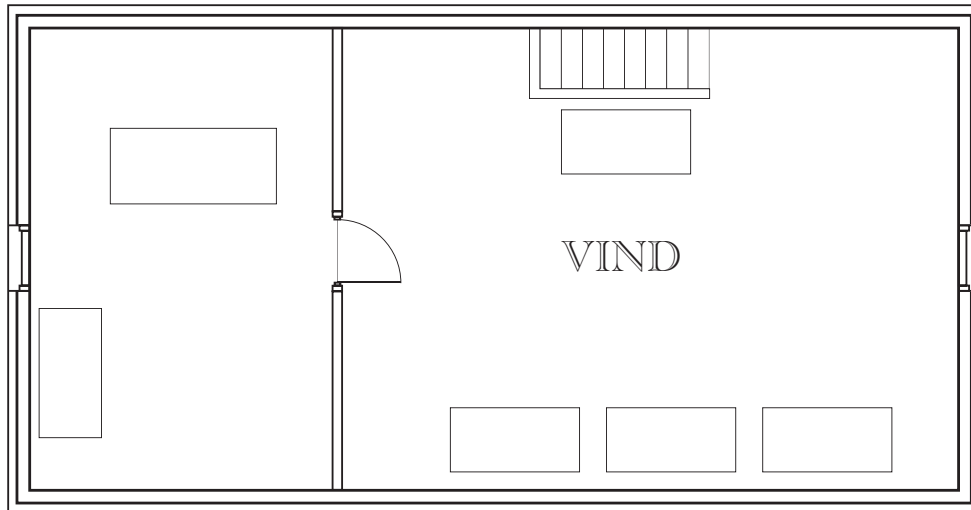
Vinden består av två utrymmen. Makarna Kempels vindskoffertar som bland annat innehåller lådor med misslyckade ritualexperiment (låsta), "reservdelar" (det vill säga kroppsdelar sågade av krympta och förträade barn) och vinter och sommargarderoberna. Utöver det finns även anteckningsböcker från tretton år tillbaka när Friedrich dog, och makarna Kempels magiska resa började.

Om rollpersonerna redan varit i källaren och funnit Kempels magiska arbetsplats så inser de vikten av de tiotals ben, huvuden och bröstorgar som ligger på vinden. Vart och ett av dem representerar ett barn som fått sätta livet till.

Den andra avdelningen består av en låst dörr med symboler inkarvade i dörrkarmen. Ett slag för mystiksymbolism avslöjar att det gäller skyddsbesvärjel-

ser som på ett eller annat sätt kommer att göra paret Kempel uppmärksamma på att någon är här.

Här har makarna Kempel installerat Friedrichs gamla pojkrum, allt i dockstorlek. Hans leksaker finns reproducerade, liksom hans böcker och kläder. Allt är här. Det sista Ulrike gör på kvällen innan hon går och lägger sig är att natta Friedrich och lägga en skyddsbesvärjelse runt hans lilla rum.



KÄLLARVÅNINGEN

Källarvåningen kommer man inte åt om man inte flyttar en koffert i lagerutrymmet.

Källartrappan består av en stege ner i ett mörkt hål. Här är det kallt och rått och kolsvart, eftersom det inte finns några fönster. Källargolvet är mjukt och känns svampigt när man kliver på det. En unken stank av mänsklig avföring, urin och skräck blandas med den ruttna jordodören.

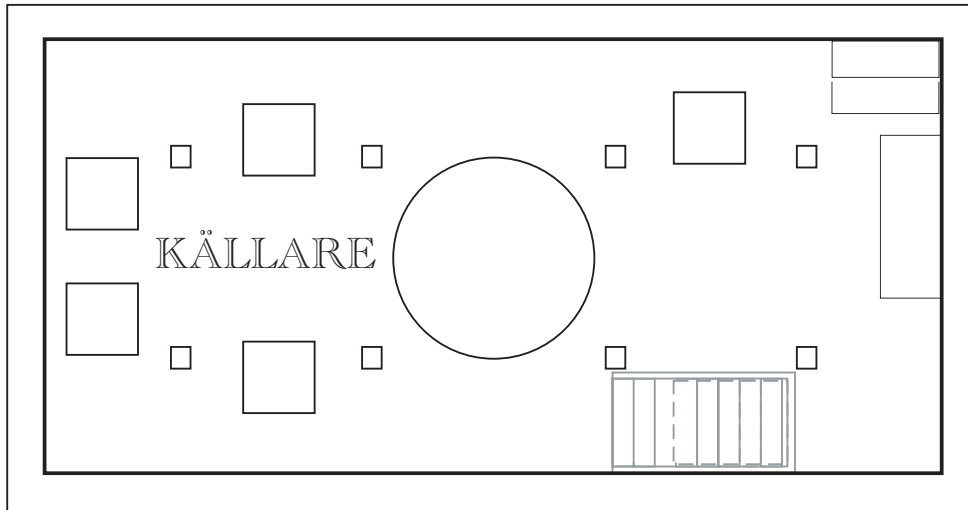
Pelare står tämligen tätt utplacerade och håller upp taket. Taket verkar vara ganska nytt, liksom pelarna. På pelarna sitter kedjor med handfängsel fastbulnade. Här står de större barnen när paret Kempel har fått leveranser.

Mellan pelarna står träburar på små ben som lyfter upp dem ungefär en halv meter över marken. När paret Kempel precis har fått en leverans är burarna fyllda med barn, alla skräckslagna, annars står burarna tomma. Under burarna finns tråg avsedda för avföring och urin.

Mitt under husets centrum finns en yta lagd med sten. Den är också försedd med en skyddscirkel och flera kolfat som när de är tända avger värme och lite

ljus. I taket hänger en ljuskrona av järn som lyser upp hela källaren när ljusen flammar i den. Här finns också en liten arbetshörna med en träsåg och en arbetsbänk, samt en bokhylla fylld med böcker och bokrullar.

På arbetsbänken står stora glasbehållare med vad som verkar vara människor i dem. Om rollpersonerna tänder ljus och dylikt så börjar de röra på sig, sträcker på armar och rygg och gäspar stort. När de sedan inser att det inte är paret Kempel som kommer så börjar de föra ett herrans liv. Detta är paret Kempels Homunculi.



SPELLEDARINFORMATION

Här finns alla dokument rörande de ritualer som krävs för att skapa de förkrympta och förträade barnen. Det finns detaljerade redogörelser för hur de gått tillväga och hur de har löst problemet med PSY-förlusten som uppstår då man använder sig av en Koptisk Förbannelse. Allt detta finns nedtecknat i de sju böcker och femton skriftrullar som ligger här. Dock är en del av texterna på Egyptiska, och ytterligare på latin och hebreiska.

På vägen ner genom källardörren finns samma hieroglyfer som runt dörren på vindsvåningen. Rollpersonerna får slå för Iakttaga för att upptäcka dem. Dessa tecken skyddar dessutom nedgången till källaren, så det krävs ett lyckat GE-slag för PSY för att inte drabbas av skräck när man klättrar ner i mörkret. Källaren har utan barn ett skräckvärde på 3. Med barnen gråtande i sina burar och handfängsel ökar skräckvärdet till 5.

DOCKMAKARNA

TUPPEN OCH HÖNAN

Värdshuset där RP:na har fått plats heter "Tuppen och Hönan" och sköts av Erich Birnbaum och hans syster Tilde Birnbaum.

Värdshuset består av två delar, den privata avdelningen där Erich och hans fru Britte sover och äter, och den publika avdelningen som bland annat har ett matrum, och femton rum för gäster som vill stanna över natten.

MATRUMMET

Matrummet är i korta ordalag en krog med tolv små träbord uppställda. Framför den stora eldstaden finns ett större bord som omges av träbänkar. Det är här stammisarna sitter och pratar och umgås.

Det finns också en bardisk och ett kök bakom bardisken. Tilde bemannar krogen, medan Britte och Erich turas om att stå i köket och servera.

KÖKET

Köket är ett standardkök, med en stor vedeldad spis som också är försedd med ugn. Stora gjutjärnsgrutor finns uppstaplade på en bänk och knivar och porslin står lite här och var. En stor yta med huggmärken visar tydligt var styckandet äger rum och i ett litet skafferi hittar man diverse olika konserverade matvaror, samt mjöl och ostar i vaxat tyg.

BIRNBAUMS HUS

Birnbaums har ett eget matrum i sin del av värdshuset, samt ett sovgemak, men mycket mer än så är det inte.

GÄSTRUMMEN

Alla gästrum ser ungefär likadana ut. Enpersonsrummen består av små alko-
ver med en ganska hård säng, ett tvättställ och ett litet skrivbord.

Tvåpersonsrummen har två sängar istället för en och samma lilla skrivbord som enpersonsrummen.

Det finns totalt sett fjorton gästrum, sex enmansrum och åtta tvåmansrum.

SPELLEDARINFORMATION

Tuppen och Hönan är ett typiskt tyskt värdshus. Inga konstigheter någonstans. Detta kan dock vara ett bra ställe att få höra rykten på.

JÜRGEN ZIEDLERS BOKHANDEL

Under sina efterforskningar kan det hända att spelarna kommer i kontakt med Jürgen Ziedler, makarna Kempels samarbetspartner och confidante.

Jürgen Ziedler har en bokaffär i samma kvarter som makarna Kempels butik. Affären är en tvåvåningsbyggnad med putsfasad, men här och där lyser tegel igenom den trasiga putsen. Ett litet fönster visar upp ett par läderinbundna böcker, och om man händelsevis skulle missa den detaljen så hänger en skylt farligt lågt ner med texten "bokhandlare" på.

BUTIKSPLAN

Butiken är utformad ungefär som paret Kempels butik, med bokhyllor bakom en disk. Hela rummet doftar av salvia, timjan och myrra. På disken står också en torkad och krympt människoskalle, och i taket hänger en uppstoppad korp.

En dörr leder in till ett lagerutrymme där ännu fler böcker finns staplade. Här finns också en trappa upp till andra våningen.

SPELLEDARINFORMATION

Letar man bland böcker och rullar så kommer man att hitta en kopia av Apa Victors koptiska förbannelse, och även en hel rad andra aggressiva magiska texter.

ANDRA VÅNINGEN

På andra våningen finns Ziedlers arbetsrum, fyllt av ockulta referensverk och papyrusrullar. Här finns också ett otal anteckningsböcker med kryptiska noteringar. Det mesta är skrivet på hebreiska eller egyptiska, vilket gör det omöjligt för genomsnittet att läsa.

Här finns också ett oanvänt kök som är dammigt och tomt, samt ett sovgemak med en himmelssäng och en stor garderob, samt ett tvättställ.

SPELLEDARINFORMATION

Anteckningsböckerna innehåller noteringar om hur paret Kempel har gått tillväga för att justera den koptiska förbannelsen och förkrympnings-metoder för att skapa dockorna. Dock finns det inga bland RP:na som kan tyda texten.

DOCKMAKARNA

BRECHTS KROG

Här kan man bland annat hitta Brutus McCulloch och delar av hans gäng, samt i vissa fall även Hansel Kiel, när han springer på sina ärenden. Jürgen Ziedler kommer in hit ibland för att konferera med Brutus, men vanligtvis håller de uppsikt över sina omgivningar när de umgås.

KROGRUMMET

Krogrummet är en stor yta med en hög runda bord utställda. Bordsskivorna är märkta med fläckar efter ölglas och vin, och har även en hel del brännmärken och knivhugg i sig.. Rangliga trästolar finns runt borden.

Längs ena väggen finns en lång bardisk bakom vilken vanligtvis Walter Schreck står och skänker ut öl. Även bardisken har sett bättre dagar. En dörr leder ut till lagret.

LAGERUTRYMMET/ KÖKET

Lagret är litet och innehåller vinflaskor och ölfat. Det är så fullproppat att det är svårt att ta sig fram. I ett hörn finns en stor spis med tillhörande bänk och det är tydligt att detta utgör köket. Frieda står här ute och lagar mat till gäster som önskar äta. En trappa i ena hörnet leder upp till andra våningen.

ANDRA VÅNINGEN

Här är Frieda Brecht och Walter Schrecks hem. Det är ett ganska stort utrymme som har plats för ett sovgemak, en matsal och ett mindre kök. Det finns även en trappa upp till vindsvåningen här.

TREDJE VÅNINGEN/ VINDSVÅNINGEN

Här finns ett litet gästrum för resande som inte fått tag på annan plats att sova. Det finns också en hel del låsta koffertar stående längs väggarna.

TIMELINE

1712	Ulrike Kempel (f. Birnbaum) föds
1713	Gottfrid Kempel föds och hamnar på barnhem, Ulrike sätts på barnhus och Ulrikes familj dör.
1722	Gottfrid och Ulrike möts på Solhemmet där de snabbt blir goda vänner
1722 - 1730	Ulrike och Gottfrid gifter sig och Gottfrids mästare dör strax efter att Gottfrid fått sitt gesällbrev
1732	Friedrich Kempel föds
1735	Ulrike får ett missfall. Hon kan inte få fler barn.
1740	Dockbutiken börjar bli välrenommerad, och kunder strömmar till.
1741	Friedrich Kempel dör och rösterna börjar berätta för Gottfrid hur han skall bevara sin son för evigt.
1742	Ulrike är nära att dö när hon kastar sin första själsstöld.
1743	Ulrike kastar den första lyckade själsstöldsbesvärjelsen och deras arbete med koptisk förbannelse tar fart på allvar.
1744	Det första lyckade fördockningsförsöket äger rum på en hund som paret Kempel hittat i närheten.
1745	Paret Kempel genomför ritualen på Friedrichs kropp, och inser värdet av ritualen. Gottfrids Röster ber honom att befria fler barn från sitt elände. Ulrike har blivit mer eller mindre galen av sorg och går med på hans förslag.
1745 - 1747	Paret Kempel "befriar" åtskilliga barn från deras elände, men är tvungna att sluta stjäla barn från Bremen, eftersom det börjar höras rykten om en barnmördare.
1746	Den första adliga kunden anlitar Kempels för att göra en docka som ser ut som hans dotter. Kempels letar i tre veckor innan de hittar lämpligt material, men belöningen betalar sig. De blir hovleverantörer till Frankrikes och Rysslands hov, och ryktet om deras utsökta dockor sprider sig snabbt.
1747	Brutus McCullogh anlitas för att hitta barn på barnhem runtom i Europa. De skall köpas och användas som material
1748	Bernardo Giacomo uppmärksammar de vackra dockorna och börjar experimentera med färger och träslag.
1754	Rollpersonerna anländer i Bremen för att ta reda på paret Kempels hemliga recept.

REGLER

Här hittar du färdigheter, vapenstatistik och annat som är relaterat till de avsnitt där du kommer att behöva använda regler för att avgöra situationer.

FÄRDIGHETER

Samtliga färdigheter som tas upp här finns beskrivna i mer detalj i Codex Persona. Sidangivelser finns vid varje färdighet.

IAKTTAGA

Codex Persona s. 51

Iakttaga är förmågan att upptäcka det som försöker hålla sig dolt. Ett lyckat slag innebär att man upptäcker det som försöker hålla sig dolt.

En person som använt en färdighet för att hålla sig dold eller dölja något, kan bara bli upptäckt genom att någon lyckas använda sig av färdigheten Iaktta. En person som misslyckas med färdigheten eller bara använder ett GE-slag för att dölja sig kan upptäckas antingen med ett GE-slag eller färdigheten iaktta.

Färdigheten kan också användas för att upptäcka lögner, eller hantera föremål såsom binokel, monokel, lornjett, kikare och hörlur.

LÖNNDOM

Codex Persona s.52

En person som använder lönnedom kan bara upptäckas med ett iakttaga slag. Samma regler som för Iaktta gäller även här, fast åt andra hållet.

FINGERFÄRDIGHET

Codex Persona s.71

I fingerfärdighet ingår färdigheterna låsdyrkning och stjäla föremål. I det här fallet används de för att ta sig in i butiken och därigenom tre olika låsta dörrar.

LÅSDYRKAN

För att dyrka upp de olika låsen i huset krävs ett antal färdighetsslag per lås. Varje slag tar 2 SR att genomföra.

- Butiksdörren 10 slag
- Källardörren 15 slag

DOCKMAKARNA

- Vindsdörren 5 slag
- Burdörrarna 5 slag
- Koffertlås 3 slag
- Stjäla Föremål

Att stjäla ett föremål kräver ett lyckat "Stjäla Föremål"-slag. En person som är uppmärksam och lyckas med ett Iaktta-slag kan upptäcka stölden.

VAPEN

Lex Libris s. 118, 122, 125

Armborstpistol och gevär ger halv skada på långdistansskott.

Tabellförkortningar:

BS - blödarskada

OM - objektsmodifikation

IM - initiativmodifikation

P/SR - Projektiler per stridsrunda

BV - brytvärde

VAPEN	SKADA	BS	OM	IM	P/SR	BV
BATONG	1t4	-	±0 %	+ 2	-	6
KNOGJÄRN	1t3	-	±0 %	+ 2	-	10
KÄPP	1t3	-	±0 %	+ 2	-	4
PÅK	1t6	-	±0 %	+ 4	-	5
FORKETT	1t10	≥ 6	±0 %	+ 4	-	5
DOLK	1t4	≥ 3	±0 %	+ 1	-	6
DIRK	1t4	4	±0 %	+ 2	-	7
ARMBORSTPISTOL	2t4	≥ 6	- 5 %	+ 5	1/4	-
MEDELTUNG PISTOL	2t8	≥ 8	±0 %	+ 4	1/4	-
MEDELTUNGT GEVÄR	2t10	≥ 8	- 5 %	+ 6	1/5	-

ÖVERNAURLIGA FÖRMÅGOR

Nedan gås alla övernaturliga förmågor som paret Kempel kan tänka sig att använda mot rollpersonerna igenom. De flesta är av Egyptisk/ afrikansk natur och baserar sig till stor del på Hekau, alltså maktord.

SKYDDSHIEROGLYFER

SFÄR:

Den Esoteriska Sfären

KRÄVER:

Läsa/ Skriva (Koptiska eller Hieroglyfer) CL 55%, Mysticism CL 55%. Bläck och pensel

TID:

Beroende på storleken av det som skall beskyddas. En öppning i dörrstorlek tar ungefär en timme per effekt som vill uppnås.

BESKRIVNING:

Skyddshieroglyferna är en samling olika förbannelser med olika effekt som användes av Egyptierna i deras försök att beskydda sina förfäders gravar. Beroende på vilka egyptiska gudar som åkallas och vilken typ av förbannelse det handlar om, har hieroglyferna olika styrka och effekt.

KÄLLOR:

Diverse källor, bland annat gravskrifter, den egyptiska Dödsboken och avskrifter av magiska papyrusrullar.

EFFEKT:

Skyddshieroglyferna har många olika användningsområden. De vanligaste är att förbanna den som stör en gravplats med diverse otrevliga konsekvenser, men skyddsbesvärjelserna kan också användas som ett larmsystem.

ETT PAR EXEMPEL PÅ DE EFFEKTER SKYDDSHIEROGLYFERNA KAN HA:

Personens själ fördrivs och finns inte längre kvar i kroppen. Den här varianten av Skyddsbesvärjelse finns bland annat i en pyramidtext från den 5:e Dynastin, i en grav som tillhör Khnumhotep (12:e dynastin) och en staty av översteprästen Herihor (20 – 21:a dynastin). Själen som fördrivits kan återkallas till kroppen, men det är en långsam procedur. Vanligtvis märker den själlöse inte av sin förlust annat än att han/ hon blir likgiltig och apatisk.

Strypning, personen kvävs långsamt av osedda händer (Inskription av Hermeru, 6:e dynastin).

DOCKMAKARNA

Svält och hunger, oavsett hur mycket personen äter kan han eller hon inte bli mätt. (På en staty av Herihor, Amuns överstepräst)

Skräck, personen drabbas av rädsla för vad som ligger bakom öppningen (På en gravöppning till Meskhenethoteps grav, 10:e dynastin)

Larm, personen som lagt besvärjelsen blir genast medveten om att den är bruten.

Det finns en mängd övriga effekter som kan åstadkommas med skyddshieroglyferna, eftersom effekten sitter i orden.

KOPTISK FÖRBANNELSE

Lex Libris s. 64 – 65

SFÄR:

Den Esoteriska Sfären

KRÄVER:

Läsa/ Skriva (Koptiska) CL 70%, Mysticism CL 55%, Språk (Egyptisk Arabiska) CL 70%, Teologi CL 25%

En nedteckning av förbannelsen på koptiska, en skrift som brinner upp i samband med att förbannelsen läggs.

TID:

30 minuter

BESKRIVNING:

Den koptiska inriktningen präglas av den alexandrinska teologin och en mängd förbannelser och välsignelser finns nedtecknade på koptiska som är en vidareutveckling av fornegyptiskan. Att lägga en koptisk förbannelse är mycket ovanligt eftersom förbannelsen i de flesta fall är permanent.

Ulrike och Gottfrid använder sig av förbannelsen för att förlama barnet, eftersom det har givit bättre resultat att ha ett levande barn än ett dött.

KÄLLOR:

Apu Victors koptiska förbannelse, en papyrus från runt 600-talet

EFFEKT:

Den som drabbas av den koptiska förbannelsen förlamas gradvis mer och mer för varje förbannelse som Ulrike lägger. Efter att offrets armar och ben är förlamade så kvarstår att förlama ryggrad och nacke, också det med den koptiska förbannelsen. Under den sista koptiska förbannelsen då ryggraden förstörs så inleds också pygmefieringen, eller fördockningen som Gottfrid kallar ritualen.

SJÄLASTÖLD

SFÄR:

Den Esoteriska Sfären

KRÄVER:

Läsa/ Skriva (Latin) CL 65%, Mysticism CL 55%, Språk (Latin) CL 65%, Teologi CL 25%

TID:

Två dygn per stulna PSY

BESKRIVNING:

En fruktad ritual som förknippas med den store nekromantikern Vermenius. Det finns dock inga bevis för att den härstamar från honom. Ritualen inleds med att utföraren måste fasta i ett dygn per dygn han önskar att själastölden skall pågå. Fastan måste inledas från midnatt på en fredag. Det enda utföraren får dricka och äta är klart källvatten och osaltat bröd, brödet endast efter mörkrets inbrott. Källvattnet och det osaltade brödet blandas med tre droppar av offrets blod och malört. Offret får endast dricka källvatten blandat med tre droppar av utförarens blod. Varje dag av förberedelser så måste utföraren meditera vid offrets sida. För varje PSY som utföraren skall stjäla måste han vid midnatt det dygn stölden inleds dricka en kopp blod från offret och taturera offrets namn på bröstet över hjärtat, samt tatuera sitt namn på offrets bröst.

KÄLLOR:

Den första allmänt kända nedtecknade versionen är från Liber Verum.

EFFEKT:

Den övernaturliga förmågan skapar en mental koppling mellan den som utför den och offret. Kopplingen gör det möjligt för utföraren att absorbera en sjä-lakraft från offret. Så länge kopplingen upprätthålls så får utföraren ett PSY varannat dygn. För varje PSY som utföraren stjal så förlorar offret tre PSY permanent.

"FÖRDOCKNING"/PYGMEIFIERING

SFÄR:

Den Esoteriska Sfären

KRÄVER:

Mysticism CL 70%, Alkemi CL 45%, Kemi CL 25%, Språk (Koptiska) CL 25%, Läsa/ Skriva (Koptiska) 45%

Honung, kamfer, pottaska av ceder eller björk, bivax, linnetrasor

DOCKMAKARNA

TID:

Två veckor

BESKRIVNING:

Ritualen inleds med att offret i en veckas tid inte får äta eller dricka något förutom en dekokt på honung och kamfer. Dekokten slår efter några dagar delvis ut leverns och njurarnas funktioner, och orsakar fruktansvärda smärtor, diarrer och kräkningar. Efter en vecka sprutas dekokt in först i benen och armarna och sen fyrdubbel dos i halsen. Har offret inte blivit vansinnig av smärta tidigare så blir den det nu. Därför är offren alltid noggrannt uppbundna och med käkarna stadigt fixerade. Efter ett dygn av smärtor tappas offret helt på blod och avlider. Blodådrorna fylls istället med en dekokt på olika ovanliga hartser och örter, bland annat myrra, och kaliumhydroxid.

Natten som följer, och fram till gryningen, måste utföraren teckna en magisk ramsa på offrets kropp med blodet från en pygmé eller dvärgväxt person, under det att ramsan reciteras om och om igen. Då gryningen kommer täcks kroppen med bivax, lindas med trasor och läggs på en sval mörk plats, oftast en krypta eller grotta. Efter en vecka så har kroppen krympt så att den är drygt trettio till femtio centimeter, beroende på ålder.

KÄLLOR:

-

EFFEKT:

En mytomspunnen ritual som sägs härstamma från det mörkaste Afrika där fruktade häxdoktorer påstås bestraffa människor genom att krympa dem, både döda och levande. Den version som Kempels använder är en översättning av ett koptiskt original som Jürgen Ziedler köpte via en köpman med kontakter i Algers.

Vanligtvis är det Gottfrid som utför denna ritualen.

FÖRTRÄANDET

SFÄR:

Den Esoteriska Sfären

KRÄVER:

Mysticism CL 70%, Alkemi CL 45%, Kemi CL 45%

Bitumen och myrra, ceder, ekträ, bivax, mald barkborre, mumiepulver, skott från en minst tusen år gammal ek, och askan efter en ond man

TID:

Pulvret tar mellan en till tre dagar att framställa. Själva ritualen tar fyra dagar.

BESKRIVNING:

Kempels förträningsprocedur går ut på att den förkrympa kroppen gnids in med det magiska pulvret och ”marineras” i en dekokt av bitumen och myrra.

Pulvret framställs genom en ritual där bland annat ceder och ekträ bränns och kolet blandas med bivax, mald barkborre, mumiepulver, skott från en minst tusen år gammal ek och några fler ingredienser. Pulvret framställs av Jürgen kontinuerligt, och det finns en stor kruka fylld i paret Kempels källare.

Kroppen gnids och putsas med pulvret och dekokten på kvällen efter mörkrets inbrott och i gryningen innan solen gått upp i två dagar. Under putsningen reciteras en magisk ramsa på koptiska. Kroppen förvaras under hela den avslutande proceduren på en mörk och sval plats. På den tredje dagen så putsas kroppen noggrannt med bivax blandat med askan efter en ond man. I gryningen den fjärde dagen så putsas kroppen noggrannt med utförarens blod under det att den magiska ramsan läses.

KÄLLOR:

-

EFFEKT:

Denna ritual är en vidareutveckling av en afrikansk förbannelse där mat som kött och fisk utsätts för ett rituellt framställt pulver och hårdnar och bli likt trä.

SPELLEDARPERSONER

ANTAGONISTERNA

ULRIKE KEMPEL

Ulrike Kempel föddes 1712 till en familj med nio barn. Ulrikes ankomst innebar en tionde mun att mätta för det redan överbelastade paret Birnbaum, och det beslutades att Ulrike skulle föras till ett barnhem. Strax efter att paret Birnbaum lämnat sin ettåriga dotter på barnhusets trappsteg, drabbade pesten den stadsdel där familjen bodde och samtliga familjemedlemmar avled i lungpest.

När Ulrike var fem år sattes hon att jobba. Barnhuset hyrde ut sina skyddslingar i utbyte mot pengar och Ulrike var inget undantag. Hon fick knyppla spetsar, sy handskar och väskor. Ofta satt barnen från barnhuset och arbetade i 12 – 14 timmar om dagen. När Ulrike var gammal nog så började "de andra" arbetsuppgifterna. "De andra" arbetsuppgifterna handlade om barnprostitution. Vem som helst kunde hyra barnen under en arbetsdag, och det var inte alla som satte barnen i arbete.

Till Solhemmet anlände Gottfrid Kempel när Ulrike var 10 år gammal. Han var 9 och de två var snart oskiljaktiga. Vid 12 års ålder fick Ulrike lämna hemmet och ta tjänst hos en sömmerska. Kvinnan var även en spåkvinna och lärde Ulrike en hel del om det ockulta, men hon var också hård och misshandlade Ulrike skoningslöst för varje feltramp. Hos sömmerskan stannade hon till sin 18:e födelsedag, när som utlovat, Gottfrid kom och tog henne därifrån. Gottfrid och Ulrike gifte sig och inom två år föddes Friedrich. Tre år därefter fick Ulrike ett svårt missfall och kan därefter inte få fler barn, trots en intensiv längtan.

Kempels butik som Gottfrid hade ärvt från sin leksaksmakande Mästare började gå bättre och bättre, och all Ulrikes vakna tid gick åt att sy upp dockkläder och att ta hand om Friedrich. När Friedrich blev sjuk i tyfus lämnade hon alla sina plikter för att ta hand om barnet. Dessvärre lyckades hon inte och Friedrich dog. Ulrike blev mer eller mindre galen av sorg.

Hennes tidigare ockulta studier intensifierades, och paret Kempel köpte alla ockulta böcker de kunde komma över, i hopp om att hitta ett sätt att bevara sin son. De arbetade under många års studier fram sin "fördockningsprocess", och förvandlade liket av sonen till en docka. I samband med detta blev paret Kempel mycket goda vänner med Jürgen Ziedler, en bokhandlare som specialiserat sig på ockulta böcker. Han lär dem tyda egyptiska hieroglyfer och hebreiska. Gottfrids galenskap har nu blommat ut för fullt, och när han föreslår för sin sorgedrabbade fru att de skall göra dockor av fler barn, för att befria dem från deras elände, så är hon inte svårövertalad. Dockorna lever ju för evigt, och kan inte dö i Tyfus.

UTSEENDE

Ulrike är lång för att vara kvinna. Hennes kropp är välformad, och ganska mulig, fast fångar man henne direkt efter en ritual ser hon blek och tård ut. Hon har råttbrunt hår, dolt av en stilfull blond peruk, bruna ögon, väldigt vackert formad mun och ett bländande leende. Långa smala händer avslutar välformade armar. På rygg, bål och ben har hon djua ärr efter barnhemsföreståndarens och sömmerskans misshandel.

ROLLSPELSTIPS

Ulrike ger i butiken ett mycket positivt intryck. Hon är välklädd och ler vackert mot sina kunder närhelst någon kommer in i butiken. Hon utstrålar effektivitet och beslutsamhet.

Om man träffar henne när hon utför sina ritualer är det en vildögd och nästan brutal kvinna. Hennes humörsvängningar är skrämmande, och den enda som kan hantera henne är Gottfrid.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	G					
STY	11	55	ÅLDER	42	LÄNGD	173 CM
FYS	14	70	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	72 KG
SMI	13	65	BÄRFÖRMÅGA	11		
STO	13	65	FÖRFLYTTNING	13 M/S		
INT	15	65	SKRÄCK-MOD	- 2		
PER	15	75	SB	1T3		
KON	14	70	IM	- 1	FKM	5 %
PSY	15	75	LG	5 SP/DAG	KP	27
1t10	KROPPSDEL	KDP				
1	HUVUD	14				
2	HÖGER ARM	14				
3	VÄNSTER ARM	14				
4 - 6	BRÖSTKORG	27				
7 - 8	MAGE	18				
9	HÖGER BEN	18				
10	VÄNSTER BEN	18				

DOCKMAKARNA

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL
Bågvapen	Pilbågar	29	Stickvapen	
	Armborst	29	Stångvapen	
Eldhandv.	1-hand	29	Yxor	
	2-hand	29	Krossvapen	
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	24	Snärjvapen	
Iakttaga	Iakttaga	50	Retorik	Retorik
Kasta	Kasta	28	Slagsmål	Slagsmål
Lönndom	Lönndom	38	Symbolism	Mystiksymbolism
Närstridsv.	Smal klinga	26		Samhällssymbolism
	Breda klingor	24	Transport	Rida
	Tunga klingor	22		Köra vagn
LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER	CL
Ockultism	Alkemi	45	Språk	Eg. Arabiska 70
	Mysticism	70		Tyska 45
	Divination	34		Hebreiska 15
	Myter & säg- ner	34	Läsa/ skriva	Tyska 39
Verksamhet	Sömmerska	54		Koptiska 70
Konst	Måleri	35		Hebreiska 24
	Skulptur	45	Religion	Teologi 25
Naturfilosofi	Kemi	30		

UTRUSTNING

Ulrike har alltid med sig en dolk (se "vapen"), sin påse för Friedrich-dockan och runor som hon kastar med jämna mellanrum.

GOTTFRID KEMPEL

Gottfrid växte upp som en tillfällig gäst på de flesta barnhem i Bremen med omnejd. Han blev utnyttjad, misshandlad och slagen metodiskt. Gottfrid ansågs ha djävulen i sig och misshandel var det uppenbara botet. Vid några tillfällen var misshandeln så svår att Gottfrid var nära att avlida och vid de tillfällena, när han inte kunde gå, stå eller ens krypa omkring, så hörde han Rösterna. Rösterna var hans tröst och vänner, och de lärde honom bland annat hur man kallar på ljus i mörker och hur man slår sina fiender med blindhet.

När Gottfrid var 9 år hamnade han på Solhemmet och där träffade han Ulrike, som snabbt blev hans stora tröst och kärlek. De höll ihop varje vaken timme som de inte arbetade, och deras starka band blev deras enda flyktväg. De låg vakna på nätterna och berättade om sina drömmar för varandra, och de bestämde sig tidigt för att öppna en leksaksbutik tillsammans. När Ulrikes läroperiod vad över skulle Gottfrid hämta henne och de skulle gifta sig.

När Gottfrid var 11 försvann Ulrike ur hans liv och en fruktansvärd tid började för den lille pojken. Hans röster tog ofta överhanden och fick honom att göra saker han inte ville. När han såldes i tjänst till en leksaksmakare vid 12 års ålder kunde han inte göra mycket utan att höra dem. Han började experimentera med mörka krafter och besvärjelser, och när han var 17 och hade förtjänat sitt gesällbrev tog han livet av sin Mästare, och ärvde hans leksaksbutik. Därefter hittade han sin älskade Ulrike och gifte sig med henne.

Snart fick de Friedrich, och han var sin fars ögonsten. Gottfrid skyddade Friedrich från allt ont, så gott han kunde med sin självlärda magi, men trots det dog pojken vid nio års ålder i tyfus. Ulrike hade tidigare fått ett svårt missfall och kunde inte längre få några barn, så Gottfrids sorg kände inga gränser. Rösterna kom tillbaka och med förnyad kraft. Nu berättade hans röster för honom att det var dags att göra något åt alla stackars barn som satt fångna på barnhus och som levde i armod och elände på gatorna.

Gottfrid började experimentera med fördocknings-processen, och han lyckades. Han övertalade Ulrike om att deras största mål i livet nu var att se till så att alla barnhusbarn som blivit så illa behandlade skulle hamna hos de mest förmögna människorna, i de finaste hemmen. Gottfrid har sedan dess med Ulrikes hjälp fördockat över trehundra barn. De flesta sitter på hyllor hos furstar och kungar.

UTSEENDE

Gottfrid är en liten förkrympt man som ser betydligt äldre ut än sin fru. Han går med böjd rygg, ett resultat av en särdeles grym misshandel, och han är gråhårig och har fårat ansikte.

När han utför ritualer ser han dock helt annorlunda ut. Han sträcker ut ryggen, och hans ögon flammar av den magiska kraft han utstrålar.

ROLLSPELSTIPS

Gottfrid hör röster. Han muttrar för sig själv oavbrutet och det verkar bara vara hans fru Ulrike som kan få kontakt med honom. Gottfrid har trots sin eccentricitet lyckats med konststycket att charma sina kunder.

När Gottfrid sysslar med magi är han dock helt sammanhängande. Han är charmig och social, även om det kan ta sig uttryck på bisarra sätt.

DOCKMAKARNA

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	G					
STY	13	65	ÅLDER	41	LÄNGD	189 CM
FYS	17	85	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	92 KG
SMI	10	50	BÄRFÖRMÅGA	13 KG		
STO	16	80	FÖRFLYTTNING	13 M/S		
INT	17	85	SKRÄCK-MOD	- 1		
PER	10	50	SB	1t4		
KON	12	60	IM	0	FkM	5 %
PSY	13	65	LG	6 SP/DAG	KP	33

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	17
2	HÖGER ARM	17
3	VÄNSTER ARM	17
4 - 6	BRÖSTKORG	33
7 - 8	MAGE	22
9	HÖGER BEN	22
10	VÄNSTER BEN	22

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL
Bågvapen	Pilbågar	22	Stickvapen	20
	Armborst	22	Stångvapen	23
Eldhandv.	1-hand	22	Yxor	23
	2-hand	22	Krossvapen	26
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	23	Snärjvapen	20
Iakttaga	Iakttaga	47	Retorik	50
Kasta	Kasta	20	Slagsmål	33
Lönndom	Lönndom	50	Symbolism	Mystiksymbolism 42
Närstridsv.	Smal klinga	20	Samhällssymbolism	42
	Breda klingor	23	Transport	Rida 23
	Tunga klingor	26		Köra vagn 23
LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER	CL
Ockultism	Alkemi	54	Språk	Latin 65

	Mysticism	70		Tyska	34
	Divination	22		Hebreiska	24
	Myter & säg- ner	34	Läsa/ skriva	Tyska	44
Spel & Dobbel	Spel & Dobbel	21		Latin	65
Konst	Måleri	12		Hebreiska	24
	Skulptur	12	Verksamhet	Snickare	56

UTRUSTNING

Gottfrid är nästan alltid försedd med en liten batong (se "vapen"), eller ett verktyg som kan användas på samma sätt.

Gottfrid har också Syrtisvatten (se "Lex Libris" s. 72) på sin person dygnet runt och tvekar inte att använda magi för att försvara sig.

BRUTUS McCULLOGH

Brutus McCullogh är hjärnan bakom gängen som åker runt i Tyskland och resten av Europa för att köpa barn från diverse barnhus och från fattiga föräldrar för att sedan sälja dem vidare till makarna Kempel.

Brutus kom till Tyskland på flykt från rättvisan i England. Han ville starta ett nytt liv, men föll snart ner i gamla vanor. Kempels räddade honom från vidare felsteg.

Brutus förstår att något inte helt korrekt äger rum hos paret Kempel, men han har aldrig ifrågasatt. Nu tjänar han nog med pengar för att ha råd med ett hus, en familj och två tjänare. Innan makarna Kempel var han bara en fattig stackare, utan framtidsutsikter, som hankade sig fram på kidnappning, stöld och rån.

Nu agerar han inom lagens ramar (med vissa små undantag) och all skuld för de försvunna barnen lägger han tungt på paret Kempels axlar.

Brutus har också blivit inhyrd vid två eller tre tillfällen för att skrämna iväg nyfikna ifrån makarna Kempels affär. Han har oftast använt sig av hot om våld, och än så länge har han aldrig behövt varna någon två gånger, vilket han är djupt tacksam över.

Brutus är inte alls en feg person, tvärtom besitter han ett ganska stort förråd av mod, men han är inte särskilt benägen att ge upp sin familj och sitt liv.

UTSEENDE

Brutus har ett brett ansikte som verkar ännu bredare på grund av hans knäckta näsa. Ett ärr letar sig ner från pannan till ena ögonbrynet och han saknar en plätt med hår där ärret går upp i hårfästet.

DOCKMAKARNA

Brutus är bred som en ladugårdsvägg och stark som en oxe. Han har en ölmage, men fettet döljer bara muskelmassan bristfälligt.

Han klär sig i hyfsat ordnade kläder och hela han känns överlag brun. Bruna ögon, brunt hår och brun rock med en gul väst.

ROLLSPELSTIPS

Brutus försöker använda sin imponerande kroppshydda för att skrämmas med, men egentligen är han ganska rädd.

Han ger sig inte in i slagsmål om han kan undvika det, och om det kommer till handgripligheter håller han sig en bit bort med sitt gevär.

I övrigt är Brutus hövlig, men inte direkt välutbildad. Han har många fördomar och tror ofta det som sägs om det kommer från en auktoritet.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	G					
STY	18	90	ÅLDER	34	LÄNGD	184 CM
FYS	15		VÄRJHAND	VÄNSTER	VIKT	94 KG
SMI	13		BÄRFÖRMÅGA	18 KG		
STO	15		FÖRFLYTTNING	14 M/S		
INT	12		SKRÄCK-MOD	+ 1		
PER	12		SB	1T4 + 1		
KON	10		IM	- 1	FKM	0 %
PSY	9		LG	5 SP/DAG	KP	30

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	15
2	HÖGER ARM	15
3	VÄNSTER ARM	15
4 - 6	BRÖSTKORG	30
7 - 8	MAGE	20
9	HÖGER BEN	20
10	VÄNSTER BEN	20

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL
Bågvapen	Pilbågar	52	Stickvapen	26

	Armborst	52		Stångvapen	41
Eldhandv.	1-hand	52		Yxor	31
	2-hand	62		Krossvapen	46
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	41		Snärjvapen	36
Iakttaga	Iakttaga	44	Retorik	Retorik	31
Kasta	Kasta	45	Slagsmål	Slagsmål	61
Lönndom	Lönndom	50	Symbolism	Mystiksymbolism	-
Närstridsv.	Smal klinga	26		Samhällssymbolism	-
	Breda klingor	31	Transport	Rida	52
	Tunga klingor	46		Köra vagn	52
LÄRDOMS FÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMS FÄRDIGHETER		CL
Spel & Dobbel	Spel & Dobbel	41	Musik	Komposition	46
Vildmarksvana	Jaga	52		Spela instrument	45
	Överlevnad	53	Taktik	Taktik	40

UTRUSTNING

Brutus har alltid en påk eller dirk på sin person, och vid speciella tillfällen har han även ett gevär.

JÜRGEN ZIEDLER

Jürgen Ziedler är ockultist i det fördolda. För tillfället livnär han sig på att sälja böcker i sin bokaffär och att agera hjälpreda till paret Kempel.

Jürgen drivs framförallt av en törst efter kunskap att öka sin egen makt. Under sin uppväxt var han hunsad av sin mor som styrde honom med järnhand, och efter moderns bortgång gifte han sig med en lika dominant kvinna som även hon bestämde i stort sett vad Jürgen skulle och inte skulle ägna sig åt.

Förändringen kom när Jürgen hittade en underlig gammal bok med diverse trollformler och besvärjelser. Han prövade ett par utav dem och när han var övertygad om att de fungerade, dödade han sin fru med magi.

Sedan dess har han ständigt sökt ny kunskap och nya besvärjelser. Hans samarbete med paret Kempel började när deras son Friedrich dog och lämnade dem helt lamslagna av sorg. De letade till att börja med efter en besvärjelse som kunde ge Friedrich livet åter, men till slut enades de om att bevara hans kropp. Samarbetet med Kempels har öppnat dörrar inom Jürgen som han tidigare inte ens känt till. Jürgen njuter av sitt nyfunna mentorskap och är beredd att offra en hel del för att få ha kvar det.

DOCKMAKARNA

UTSEENDE

Jürgen är en fysiskt liten man, med en tunn och tanig kropp. Han har tunt vitt hår som står på ända i ren förvåning. Jürgen har ingen peruk på sig. Han är ofta klädd i en blå sidenrock med matchande byxor. Hans ansikte är rynkigt och torrt, och han har tappat de flesta av sina tänder.

Trots detta ger han ett intryck av någon man kan anförtro sig åt. Han lyssnar gärna på vem som än kommer in i butiken, och det händer ofta att han har kunder som inte är intresserade av böcker därinne.

ROLLSPELSTIPS

Jürgen är nyfiken och lägger gärna näsan i blöt, till och med i diskussioner där han inte är uttrycklingen inbjuden. Han är också väldigt förtjust i sin egen existens, så han är ovillig att ge sig in i bråk eller konflikter. Om det är nödvändigt ser han till att alltid ha någon typ av magi med sig.

GE	G					
STY	13	65	ÅLDER	54	LÄNGD	172
FYS	13	65	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	65
SMI	15	75	BÄRFÖRMÅGA	13 KG		
STO	11	55	FÖRFLYTTNING	13 M/SR		
INT	17	85	SKRÄCK-MOD	- 3		
PER	13	65	SB	1t3		
KON	16	80	IM	- 1	FKM	10 %
PSY	17	85	LG	4 SP/DAG	KP	24
1t10	KROPPSDEL	KDP				
1	HUVUD	12				
2	HÖGER ARM	12				
3	VÄNSTER ARM	12				
4 - 6	BRÖSTKORG	24				
7 - 8	MAGE	16				
9	HÖGER BEN	16				
10	VÄNSTER BEN	16				
FÄRDIGHET			CL	FÄRDIGHET		CL
Bågvapen	Pilbågar		29	Stickvapen		40
	Armborst		29	Stångvapen		28

Eldhandv.	1-hand	39	Yxor	28
	2-hand	29	Krossvapen	26
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	28	Snärjvapen	30
Iakttaga	Iakttaga	40	Retorik	54
Kasta	Kasta	38	Slagsmål	28
Lönndom	Lönndom	38	Symbolism	Mystiksymbolism 59
Närstridsv.	Smal klinga	30		Samhällssymbolism 59
	Breda klingor	28	Transport	Rida 42
	Tunga klingor	26		Köra vagn 42
LÄRDOMS FÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMS FÄRDIGHETER	
Ockultism	Alkemi	46	Språk	Eg. Arabiska 45
	Mysticism	70		Tyska 45
	Divination	25		Hebreiska 45
	Myter & Säger	36	Läsa/Skriva	Tyska 46
	Sällskap	16		Koptiska 46
Naturfilosofi	Kemi	45		Hebreiska 46
	Biologi	45	Samh.	Ekonomi 45
	Astronomi	45	Läkev.	Sårvård 24
Verksamhet	Bokhandel	44		

UTRUSTNING

Jürgen har diverse olika magiska pulver och artefakter på sin person. Han är dessutom utrustad med en pistol.

WALTER SCHRECK

Walter Schreck är krogvärd på Brechts krog. Han är Frieda Brechts älskare och hans första prioritet är att sköta baren i krogen.

Ett vad med Jürgen har fått honom att bli inblandad i paret Kempels affärer och det kan hända att han följer med huligangänget av tvång när de anfäller rollpersonerna.

UTSEENDE

Walter är en man av medellängd. Han har en brun peruk på ett avlångt ansikte. En lätt uppnäsa ger honom ett förvånat uttryck som förstärks av hans tjocka ögonbryn. Hans haka pryds av tjock skäggstubb som inte verkar gå att raka bort, trots försök. Hans öron står ut något från huvudet.

DOCKMAKARNA

ROLLSPELSTIPS

Walter är i sin kapacitet som krogvärd trevlig och lätt att prata med. Dock är han mycket bestämd om någon skulle råka få i sig mycket sprit. Han vet vem som bestämmer på krogen.

När Walter finns med i huldigängandet är det ofta allt eller inget som gäller. Han vill hem till Frieda och gör allt för att det hela skall bli överstökad så fort som möjligt.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE		G				
STY	17	85	ÅLDER	38	LÄNGD	180 CM
FYS	18	90	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	95 KG
SMI	15	75	BÄRFÖRMÅGA	17 KG		
STO	14	70	FÖRFLYTTNING	14.5 M/SR		
INT	12	60	SKRÄCK-MOD	- 1		
PER	12	60	SB	1t4		
KON	11	55	IM	- 1	FkM	0 %
PSY	14	70	LG	7 SP/DAG	KP	33

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	17
2	HÖGER ARM	17
3	VÄNSTER ARM	17
4 - 6	BRÖSTKORG	33
7 - 8	MAGE	22
9	HÖGER BEN	22
10	VÄNSTER BEN	22

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL
Bågvapen	Pilbågar	23	Stickvapen	30
	Armborst	23	Stångvapen	53
Eldhandv.	1-hand	23	Yxor	33
	2-hand	23	Krossvapen	36
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	32	Snärjvapen	30
Iakttaga	Iakttaga	44	Retorik	36
Kasta	Kasta	27	Slagsmål	53
Lönndom	Lönndom	27	Symbolism	Mystiksymbolism -

Närstridsv.	Smal klinga	30		Samhällssymbo- - lism	
	Breda klingor	33	Transport	Rida	59
	Tunga klingor	36		Köra vagn	59
LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL
Dans	Sällskapsdans	34	Språk	Tyska	32
Geografi	Geografi	32	Läsa/Skriva	Tyska	21
Verksamhet	Krog	51	Världsvana	Etikett	43
Samh.	Ekonomi	42			

UTRUSTNING

Walter är försedd med en påk och en dolk. Är han med i huligangänget är han en av männen med forkett.

TJÄNARNA

Tjänarna består av de två personer som finns i tjänst hos paret Kempel.

HANSEL KIEL

Hansel Kiel är en av de lärlingar paret Kempel köpt för att klara av efterfrågan på äkta Kempelmöbler. Han vet inget om det som pågår i huset, men han har sina misstankar. Han har hört gråtande barn och grova röster mer än en gång på nätterna, och ett par dagar efteråt verkar det alltid finnas nya dockor att skeppa.

Hansel har ett spelbehov och är lätt alkoholiserad, och måste ibland tillfredsställa sina behov på arbetstid. Han har charmat Laura att hjälpa honom vid de tillfällena, och hon har gått med på att täcka för honom.

UTSEENDE

Hansel är lång och gänglig, med lite lätt utstående framtänder. Hans rangliga kropp är senigt stark och hans mörka peruk och ögonbryn ger honom ett svartmuskigt utseende. Han har mörk hy och en höknäsa. Han har ett smalt avlångt ansikte och eftersom det är så smalt är hans ögon framträdande. De är mörka och intensiva och har charmat fler än Laura.

ROLLSPELSTIPS

Hansel är rädd för paret Kempel och hoppas i hemlighet att någon skall ta reda på vad som försiggår, men han vill inte gärna förråda dem heller. Det krävs ett hot för att han skall vara samarbetsvillig.

I butiken är Hansel gentil och charmig och visar ofta tänderna i ett brett leende. Han är väluppfostrad och raka motsatsen till Gottfrids eccentrica beteende.

DOCKMAKARNA

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	G					
STY	15	75	ÅLDER	25	LÄNGD	186 CM
FYS	17	85	VÄRJHAND	VÄNSTER	VIKT	73 KG
SMI	6	30	BÄRFÖRMÅGA	15 KG		
STO	15	75	FÖRFLYTTNING	10.5 M/SR		
INT	11	55	SKRÄCK-MOD	- 1		
PER	11	55	SB	1t4		
KON	14	70	IM	0	FKM	5 %
PSY	13	65	LG	6 SP/DAG	KP	32
1t10	KROPPSDEL	KDP				
1	HUVUD	16				
2	HÖGER ARM	16				
3	VÄNSTER ARM	16				
4 - 6	BRÖSTKORG	32				
7 - 8	MAGE	21				
9	HÖGER BEN	21				
10	VÄNSTER BEN	21				
FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET		CL	
Bågvapen	Pilbågar	25	Stickvapen		32	
	Armborst	25	Stångvapen		21	
Eldhandv.	1-hand	25	Yxor		21	
	2-hand	25	Krossvapen		30	
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	31	Snärjvapen		12	
Iakttaga	Iakttaga	42	Retorik	Retorik	34	
Kasta	Kasta	17	Slagsmål	Slagsmål	41	
Lönndom	Lönndom	27	Symbolism	Mystiksymbolism	-	
Närstridsv.	Smal klinga	22		Samhällssymbolism	-	
	Breda klingor	21	Transport	Rida	39	
	Tunga klingor	30		Köra vagn	39	
LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	
Spel & Dobbel	Spel & Dobbel	52	Språk	Tyska	31	

Verksamhet	Snickare	52	Läsa/Skriva	Tyska	32
Konst	Måleri	41	Världsvana	Etikett	22
	Skulptur	41			

UTRUSTNING

Nycklarna till butiksdörren och andra våningsplanets dörrar.

LAURA DIEFENDORF

Laura Diefendorf är egentligen en sömmerskelärling, men paret Kempel köpte henne för att kunna möta efterfrågan på kläder som alltid följer med de olika dockleveranserna. På grund av att dockorna inte liknar varandra så måste också en rad olika storlekar sys upp.

Laura är heller inte medveten om vad som pågår i huset, och eftersom hon är delvis döv på ena örat efter smittkopporna, så har hon heller inte hört något på nätterna.

Laura är i hemlighet förtjust i Hansel och när en romantisk dröm om att de tillsammans skall ta över Kempels butik när Kempel vill dra sig tillbaka. Hon täcker för honom när han smyger ut för att köpa tobak och spela.

UTSEENDE

Laura har ett massivt svall av svarta lockar över bleka skuldror och är verkligen vacker att se på. Skönheten ärras av att hon saknar tänder i överkäken på vänster sida. Hon har tänder av trä när hon äter, men aldrig annars, eftersom de har lätt för att falla ur.

Laura är muskulös under sina många kjolar. Detta kommer sig av hårt arbete och många tunga lyft.

ROLLSPELSTIPS

Laura är om möjligt ännu räddare för paret Kempel än Hansel och det enda som kan få henne att samarbeta i konspirationer är om man hotar Hansel.

Annars är hon blyg och tillbakadragen. Hon har en grov sydtysk dialekt som gör det svårt för Bremenborna att förstå henne så hon är tystlåten.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	G					
STY	11	55	ÅLDER	23	LÅNGD	153 CM
FYS	13	65	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	47 KG
SMI	13	65	BÄRFÖRMÅGA	11 KG		
STO	11	55	FÖRFLYTTNING	12 M/SR		

DOCKMAKARNA

GE	G					
INT	13	65	SKRÄCK-MOD	- 1		
PER	14	70	SB	1t3		
KON	17	85	IM	- 1	FkM	10 %
PSY	13	65	LG	4 SP/ DAG	KP	24

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	12
2	HÖGER ARM	12
3	VÄNSTER ARM	12
4 - 6	BRÖSTKORG	24
7 - 8	MAGE	16
9	HÖGER BEN	16
10	VÄNSTER BEN	16

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL
Bågvapen	Pilbågar	31	Stickvapen	26
	Armborst	31	Stångvapen	24
Eldhandv.	1-hand	31	Yxor	24
	2-hand	31	Krossvapen	22
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	31	Snärjvapen	26
Iakttaga	Iakttaga	47	Retorik	26
Kasta	Kasta	27	Slagsmål	29
Lönndom	Lönndom	37	Symbolism	Mystiksymbolism -
Närstridsv.	Smal klinga	26		Samhällssymbolism -
	Breda klingor	24	Transport	Rida 36
	Tunga klingor	22		Köra vagn 36

LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER	CL
Spel & Dobbel	Spel & Dobbel	23	Språk	Tyska 23
Verksamhet	Sömmerska	55	Läsa/Skriva	Tyska 30
Dans	Ballett	23	Geografi	Geografi 13
	Sällskapsdans	23		

UTRUSTNING

Nycklar till butiken och andra våningsplanet. Även lite småplock som kan vara "bra att ha" i hennes förklädesfickor.

ÖVRIGA SPELLEDARPERSONER

Här nedan följer spelledarpersoner som inte har några värden angivna, detta beroende på att de inte spelar några större roller i scenariot.

SARA FRIEDEN

Sara är dotter till Tilde Frieden, en av servitriserna på Tuppen och Hönan. Hon är ett nyfiket barn och håller ett öga på paret Kempel.

Hon vet bland annat om att det kommer laster med barn på nätterna, men att några barn aldrig kommer ut ur butiken.

Sara är ledare för ett litet gäng med barn som turas om att hålla koll på varandra och på paret Kempel.

Sara är annars en skötsam liten flicka, som arbetar som piga på Tuppen och Hönan, där hennes mor serverar och sköter baren. Hon är positiv och uppåt, för hon vet att hon har det bra och att hennes mor har det mycket bättre nu när fadern är död. Han brukade misshandla Tilde och Sara, men en dag så var han bara borta, så nu är allt bra igen.

Det enda molnet på Saras himmel är att Tilde har börjat umgås mer och med med Udo Reinhardt, som hon inte alls tycker om. Det är något hon dessutom gärna berättar för folk hon träffar som hon känner förtroende för.

UTSEENDE

Sara är en blond liten skönhet med en charmig tandlucka i överkäken. Hon har lätt för att le. I övrigt är Sara klädd i en enkel klänning, hon har ett liv av läder och under det en ockrafärgad linneskjorta med en kjol i samma färg. Över detta har hon ett förkläde.

ROLLSPELSTIPS

Sara är nyfiken och pratsam och diskuterar gärna Udo med alla som hon känner förtroende för. Om RP:na hamnar i hennes gunst kommer hon att ty sig till Mäster Jeemen och gärna krypa intill honom när det blir lite för spännande.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

Behövs ej för den här SLP:n.

UTRUSTNING

En träpipa som låter högt och intensivt.

TILDE FRIEDEN

Tilde är mor till Sara, och ensamstående änka. Hennes bror anställde henne på Tuppen och Hönan, mest för att hon bad honom så hjärtskärande, men han har inte ångrat det en minut. Tilde är orsaken till att krogen har ett stamklientel. Det och hans frus matlagning.

Tilde är trots att livet behandlat henne ganska hårt, en glad och trevlig person. Hon älskar sin dotter över allt annat och skulle göra vad som helst för henne.

Just nu är Tilde mycket intresserad av en man vid namn Udo Reinhardt, som hon har inlett ett förhållande med. Hon förväntar sig att Udo skall fria till henne snart.

UTSEENDE

Tilde är en kort och rund kvinna i sina bästa år. Hon ler ofta och gärna och det inverkar bara positivt på hennes utseende. En rund uppnäsa är planterad mitt i hennes ansikte, och hon har lämnat mycket av sin blonda charm till sin dotter.

ROLLSPELSTIPS

Tilde är trevlig och positiv och är precis som sin dotter mycket nyfiken, men hennes nyfikenhet rör sig istället om huruvida en elegant herre är gift eller inte, eller kanske priset på rovor på torget. Hon skvallrar gärna och kan vara ett upphov till många av ryktena som går om paret Kempel.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

Behövs ej för den här SLP:n.

UTRUSTNING

En kniv till korkvax, ett förkläde med många fickor, som är proppade med bra att ha grejer som exempelvis snörstumpar, gammal kork, en synål och en trådrulle samt lite annat skröfs.

FRIEDA BRECHT

Frieda äger Brechts krog och är även den som sköter matlagningen där. Hon är änka efter Engelbrekt Brecht, som när han dog enbart ämnade en hög med stora skulder efter sig. Frieda gjorde så gott hon kunde, rullade upp skjortärmarna och betalade av skulderna en efter en.

Hon har fått ett rykte om sig att vara pålitlig och omtänksam, och att hennes mat är god är heller inte fel för verksamheten. Hon har tagit sig Walter Schreck till älskare och krogvärd, något som hon tidvis ångrar eftersom han umgås med Kempelparet och Jürgen Ziedler som hon inte alls tycker om. Om hon kunde skulle hon slänga ut både honom och Brutus McCulloch när de kommer till kro-

gen, men hon är beroende av inkomsterna, så hon sätter sin motvilja åt sidan och gör så gott hon kan.

Frieda kan även hon vara en källa till rykten om paret Kempel. Frieda arbetar dock inte ofta ute i krogrummet utan håller sig till matlagningen. Men skulle Walter vara skadad, så sköter hon krogen.

UTSEENDE

Frieda är en bastant kvinna i läderliv och beige skjorta. Hon har ofta en grå yllekjol på sig, hon är inte mycket för utsmyckningar. Håret är uppsatt i en knut under en hätta.

ROLLSPELSTIPS

Frieda är en kvinna som är rakt på sak och har åsikter. Hon respekterar andra, men hon säger vad hon tycker. Och högt om hon känner starkt för ämnet.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

Behövs ej för den här SLP:n

UTRUSTNING

Kniv i bältet (samma värden som dolk), lite allmänna föremål en kocka kan tänkas bära runt på.

HOMUNCULUS

I källaren hos paret Kempel står ett flertal glasbehållare med Homunculi i. Dessa är tidiga experiment med miniatyrmänniskor, men ett experiment som övergavs av paret Kempel för att det gav resultat som inte tilltalade dem.

Homunculina står nu i sina glasbehållare och Kempels matar dem med jämna mellanrum, men i övrigt fyller de ingen direkt funktion.

UTSEENDE

Små människoliknande varelser, med knotiga leder och helt hårlösa.

ROLLSPELSTIPS

Små, arga och lojala emot paret Kempel. Om de skulle ta sig loss är de ganska lätta att döda. En välriktad spark eller ett slag tar död på dem.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

Behövs ej för den här SLP:n

UTRUSTNING

Ingen

DOCKMAKARNA

HULIGAN

Huliganen är en basspelledarperson som har samma egenskaper rakt över. Han är en av de fem – tio individer som finns med i scenariot för att förse Brutus och Jürgen med muskler.

Här hittar du en tabell med namn, och en tabell att fylla i när det kommer till stridigheter, så att du kan hålla reda på vilka utav huliganerna som är satta ur spel.

Under det första överfallet finns de fyra översta huliganerna med i gänget, plus Walter Schreck. Under andra överfallet, så ta med samtliga huliganer i gänget.

HULIGAN	HUVUD	H-ARM	V-ARM	B-KORG	MAGE	H-BEN	V-BEN
KARL							
FELIX							
HERMAN							
UDO							
ALEX							
MAX							
OTTO							
LUCA							
ADOLF							
GEORG							

ROLLSPELSTIPS

Huliganerna är ute efter att göra skada, men ingen utav dem är särskilt modig eller överdrivet skicklig. Deras styrka ligger i antal och skulle det decimeras allt för mycket, så kommer resten av gänget att fly när tillfälle ges.

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	G				
STY	15	75	VÄRJHAND	HÖGER	KP 30
FYS	17	85	BÄRFÖRMÅGA	15 KG	SB 1t4
SMI	8	40	FÖRFLYTTNING	10 M/SR	IM 0
STO	13	65	SKRÄCK-MOD	0	
INT	10	50	LG	6 SP/ DAG	
PER	14	70			

GE G
 KON 12 60
 PSY 11 55

Itl0 KROPPSDEL KDP
 1 HUVUD 15
 2 HÖGER ARM 15
 3 VÄNSTER ARM 15
 4 - 6 BRÖSTKORG 30
 7 - 8 MAGE 20
 9 HÖGER BEN 20
 10 VÄNSTER BEN 20

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET		CL
Bågvapen	Pilbågar	46	Stickvapen		
	Armborst		Stångvapen		
Eldhandv.	1-hand		Yxor		
	2-hand		Krossvapen		
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra		Snärjvapen		
Iakttaga	Iakttaga		Retorik		
Kasta	Kasta		Slagsmål		
Lönndom	Lönndom		Symbolism		
Närstridsv.	Smal klinga		Mystiksymbolism		
	Breda klingor		Samhällssymbolism		
	Tunga klingor		Transport		
			Rida		
			Köra vagn		

LÄRDOMS FÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMS FÄRDIGHETER		CL
Fingerfärdighet	Låsdyrkning	42	Förklädnad	Förklädnad	39
	Stjåla föremål	52	Spel & Dobbel	Spel & Dobbel	45
	Trolleri	19	Världsvana	Undre världen	45

HULIGAN	FÖRSTA ÖVERFALLET	ANDRA ÖVERFALLET
KARL	PÅK	ARMBORSTPISTOL, DOLK
FELIX	BATONG	DOLK, BATONG

DOCKMAKARNA

HULIGAN	FÖRSTA ÖVERFALLET	ANDRA ÖVERFALLET
HERMAN	BATONG	DIRK, BATONG
UDO	PÅK	FORKETT, DOLK
ALEX		ARMBORSTPISTOL, DOLK
MAX		KÄPP, DOLK
OTTO		FORKETT, DIRK
LUCA		BATONG, DOLK
ADOLF		BATONG, DOLK
GEORG		KÄPP, DIRK

ROLLPERSONER

ROLLPERSONER

Nedan följer beskrivningar av samtliga rollpersoner i uppdraget. Rollpersonerna finns också på separata rollformulär som skall delas ut till spelarna.

När du presenterar rollpersonerna för spelarna, så försök att inte avslöja deras hemligheter i allt för hög grad. Det är meningen att de skall få möjlighet att skapa egna konflikter i och med sina hemliga identiteter.

Rollformulären att dela ut hittar du längst bak i häftet.

RUUD TAUBER

Ruud hittades på trappan till en fattigbarnstuga i Hamburg knappt två år gammal, men minns inte sina biologiska föräldrar alls. Han levde i flera fattighus innan han 7 år gammal hamnade på Solhemmet.

Ruud såldes elva år gammal till en bonde med kraftiga alkoholproblem och en förkärlek för att misshandla allt som var mindre eller svagare än honom själv.

Vid dryga trettio års ålder var han en erfaren inbrottstjuv som kommit upp sig så pass att han fått en liten växande kundkrets som betalade bra för hans tjänster. Myntet hade dock två sidor. Han hamnade efter ett jobb i Düsseldorf i klorna på en grupp samvetslösa borgare och köpmannen, med borgmästaren i Düsseldorf Geert Thüllen, i spetsen. De gav Ruud ett "erbjudanden" han inte kunde tacka nej till, arbeta för dem, eller hälsa på stadens tortyrmästare.

I tre år har Ruud nu gjort allt svårare och smutsigare stölder och ett lönnmord för Düsseldorfgruppen. Och han känner på sig och fruktar att de när som helst skall göra sig av med honom. Han vet alldeles för mycket om deras aktiviteter i Düsseldorf.

Via omvägar fick han reda på att "sol och våraren" Götle Weidner diskret gjorde förfrågningar om tjänster som involverade hans specialitet, diskreta önskade besök hos utvalda stadsbor. Det var en stor belöning utfäst om man kunde finna bevis för hur det berömda hantverkarnparet Kempel i Bremen går till väga för att tillverka sina utsökta dockor. Lite till sin förvåning så skall han ingå i en grupp med flera andra ljusskygga element. Ruud ser detta som den livlina han bett om.

Gör han detta jobbet kan han fly Düsseldorfgruppen och får pengar att sätta upp en ny identitet långt bort. Det finns dock ingen återvändo, han måste lyckas, utan pengarna kommer han inte komma långt innan gruppen spårar upp och plågsamt tar honom av daga.

Ruud är kraftigt attraherad av Anne, men också av någon underlig anledning till Mäster Jemeen. Han skulle aldrig erkänna detta, ens för sig själv och resultatet är att Ruud blir blyg och något bitsk när han talar med Mainz.

Han känner sig lite obehaglig tillmodts när han talar med Götle, han tycker sig ana ett visst förakt hos honom gentemot Ruud. Wern däremot ser han som en stabil man som man kan lita på. De två har mycket gemensamt, och de kan relatera till varandra.

UTSEENDE

Ruud är en småvuxen, senig liten man med buskiga ögonbryn, tämligen obetydlig och osynlig. Detta är naturligtvis en stor fördel i hans yrke. Ruud är märkt av sin tid hos bonden och sin tid som inbrottstjuv. Han är ärrad och fårad av livet och ser äldre ut än vad han är.

UTRUSTNING

En uppsättning låsdyrkar av god kvalitet. En marseillestarotlek, ett tunt rep. En läderväska och ett par stövlar av utmärkt kvalitet. Ruud har även två dolkar, en liten hacka för att ta sig upp för väggar med, samt mörka kläder och svart pomada som han använder för att svärta ansiktet vid inbrott. (Prata med SL för att avgöra om ytterligare utrustning finns att tillgå.)

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	GE-SLAG					
STY	8	65	ÅLDER	33	LÄNGD	167 CM
FYS	15	40	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	56 KG
SMI	12	60	BÄRFÖRMÅGA	8 KG		
STO	9	45	FÖRFLYTTNING	10 M/S		
INT	18	90	SKRÄCK-MOD	+ 1		
PER	13	65	SB	1t2		
KON	11	55	IM	- 1	FkM	0 %
PSY	9	45	LG	5 SP/DAG	KP	24

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	12
2	HÖGER ARM	12
3	VÄNSTER ARM	12
4 - 6	BRÖSTKORG	24
7 - 8	MAGE	16
9	HÖGER BEN	16
10	VÄNSTER BEN	16

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL	
Bågvapen	Pilbågar	24	Stickvapen	54	
	Armborst	24	Stångvapen	20	
Eldhandv.	1-hand	24	Yxor	20	
	2-hand	24	Krossvapen	16	
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	40	Snärjvapen	24	
Iakttaga	Iakttaga	51	Retorik	27	
Kasta	Kasta	40	Slagsmål	30	
Lönndom	Lönndom	40	Symbolism	Mystiksymbolism	.
Närstridsv.	Smal klinga	54		Samhällssymbolism	.
	Breda klingor	20	Transport	Rida	31
	Tunga klingor	16		Köra vagn	21
LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER	CL	
Spel & Dobbel	Spel & Dobbel	21	Förfalskning	Förfalskning	21
Fingerfärdighet	Fingerfärdighet	42	Förklädnad	Förklädnad	11
	Stjäla föremål	37	Världsvana	Undre världen	
	Trolleri				

GÖTLE WEIDNER FREIHERR RÜDIGER VON SPERL, ALIAS DR OSCHENKNECHT,
ALIAS KAIE KÖHNKE

Rüdiger Von Sperl föddes som tredje sonen i en landägande lågadlig familj från en avsides inte direkt bördig del av sydvästra Tyskland. Egendomen med det mer herrgårdslika lilla "slottet" var misskött sen årtionden tillbaks. Flera farsoter, som smittkoppor och lungdot, i kombination med svält på grund av missväxt hade decimerat arrendeböndernas bidrag. Egendomen gav inte längre inkomster som kunde betala den livsstil och de utsvävningar som förväntades för att upprätthålla familjens adliga anseende.

Götler är en bedragare och "Sol-och-vårare" som tvingats fly från flera större europeiska städer på grund av arga gäldenärer, äkta män och lurade "sponsorer". Han är en bedragare av rang och älskar kicken av att lura in småadliga herrar och damer, eller rika köpmän i invecklade "affärer" som befriar dem från anseendiga summor pengar. Han är skicklig bedragare, men börjar bli ett slitet ansikte, och trots många lyckade stötar så har han knappt till sitt uppehälle och än mindre för att "pensionera" sig. Götle kom i kontakt med Bernardo Giacomo vid en tillställning, där han egentligen var på jakt efter den onödigt rika och mycket tilltalande nyblivna friherrinnan von Hochschwanstein, som han hade hoppats kunna befria både från pengar och make. Istället blev han själv satt i skuld hos den samvetslöse Giacomo.

Weidner har sedan dess försökt befria sig från Giacomo, men inte haft möjlighet förrän nu. Giacomo har lovat att avskrika skulden emot att Weidner beger sig till Bremen och tar reda på dockmakarparet Kempels hemlighet. Weidner känner sig ganska säker på att han skall kunna svindla paret Kempel, och är inte helt förtjust i att Giacomo valt att gruppera honom med ett gäng tjuvar och ockultister, men eftersom Weidner är utsedd till ledare är han besluten att hålla dem i schack.

Den enda han egentligen litar på är Mäster Mainz Jemeen som han anlitat i egenskap av ockultist. Mäster Jemeen kom att samtala med honom under en soirée och Götle känner sig mystiskt dragen till den vackra ungen mannen. Något han själv naturligtvis skulle förneka med kraft om det fördes på tal.

Ruud och Wern är bara verktyg och kan kastas på sophögen när de är klara med det de är bra på, Götle däremot måste skyddas. Likaså Anne, den enda kvinnan i sällskapet, och Mäster Mainz som besitter användbara kunskaper. Götle tänker använda sig av honom vid senare tillfälle för att ta sig in vid något lämpligt hov. Freiherr Von Sperl är Götles riktiga identitet, men den använder han sällan i norra Tyskland.

Dr Oschenknecht är i många städer en vetenskapsman, om än med en svaghet för det melodramatiska. Den identiteten använder sig Götle av när han känner hur vetenskapsmannen i honom behöver få sig något till livs.

UTSEENDE

Götle är en man av medellängd. Det man ser mest av Götle är hans kläder. Det skulle aldrig falla honom i åtanke att klä sig i mindre än det senaste modet. Han får de senaste depescherne från hoven och betalar dyrt för det.

Utöver kläderna är Götle en stilig man med rena anletsdrag. Nu börjar han bli gammal och sliten, men på yngre dar kunde han charma de mest klenrogna och motvilliga damer.

UTRUSTNING

En uppsättning kläder av senaste Parismode, lite mer omoderna kläder, diverse små

smycken och prydnader, En koffert att förvara allt i. Götle bär även omkring på en värja, som han knappt kan använda, men som är hans ögonsten. (Prata med SL för att avgöra om ytterligare utrustning finns att tillgå.)

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	GE-SLAG					
STY	13	65	ÅLDER	47	LÄNGD	170 CM
FYS	17	85	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	66 KG
SMI	16	80	BÄRFÖRMÅGA	13 KG		
STO	11	55	FÖRFLYTTNING	13.5 M/S		
INT	10	50	SKRÄCK-MOD	+ 3		
PER	16	80	SB	1T3		
KON	11	55	IM	- 3	FkM	0 %
PSY	6	25	LG	6 SP/DAG	KP	28

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	14
2	HÖGER ARM	14
3	VÄNSTER ARM	14
4 - 6	BRÖSTKORG	28
7 - 8	MAGE	19
9	HÖGER BEN	19
10	VÄNSTER BEN	19

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL
Bågvapen	Pilbågar	27	Stickvapen	32
	Armborst	27	Stångvapen	29
Eldhandv.	1-hand	27	Yxor	29
	2-hand	27	Krossvapen	29
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	29	Snärjvapen	29
Iakttaga	Iakttaga	36	Retorik	45
Kasta	Kasta	32	Slagsmål	29
Lönndom	Lönndom	32	Symbolism	Mystiksymbolism 37
Närstridsv.	Smal klinga	32	Samhällssymbolism	32
	Breda klingor	29	Transport	Rida 21
	Tunga klingor	26		Köra vagn 21
LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER	CL
Dans	Ballet	15	Musik	Komposition 13
	Sällskapsdans	30		Spela instrument 11
Samhällslära	Ekonomi	13	Språk	Tyska 23
	Juridik	7		Franska 23
	Politik	7	Läsa/ skriva	Tyska 20
Humaniora	Historia	40		Franska 20

MÄSTER MAINZ JEEMEN

ALIAS ETSCHÉ WEMMEL

Etsche föddes 1728 i Prag. Modern dog i barnsäng ett år senare och hon växte upp med sin far, ockultisten Franz Wemmel, som då levde och verkade vid det Habsburgska hovet. Etsche tillbringade större delen av sin uppväxt i eller kring faderns "arbetsrum/laboratorie" och drog till det ockulta. När hon blev äldre så föll det sig naturligt hon blev lärling hos sin far. Hon lärde mycket av honom, och det utvecklades till ett gynnsamt samarbete. När Franz Wemmel plötsligt dog under lite mystiska omständigheter försökte hon desperat hävda sin rätt till hans position. Hovet, understödda av de andra ockultisterna, såg ingen nytta av en kvinnlig ockultist och Etsche blev nästan omgående avhyst från faderns laboratorie, och ingen annan ockultist där ville ta henne som lärling. Hon lyckades rädda de viktigaste av faderns anteckningsböcker, men mycket försvann spårlöst.

Etsche levde på flykt undan flera andra ockultister som suktade efter hennes faders hemligheter. Hon tog tjänst som piga eller köksbiträde vid olika gods, men blev inte kvar särskilt länge. På egen hand började hon nattetid studera från de böcker hon räddat.

Under sitt kringflackande liv föll hon snart i dåligt sällskap. En mörk natt stötte hon på den charmerande Erich Gartenbaum som utgav sig för att vara ockultist. Erich charmade Etsche och hon föll handlost för hans tricks. Erich hade snart gjort slut på alla Etsches besparingar och en vacker dag, efter månader av fysisk och psykisk misshandel, gav han sig av med en stor del av Etsches egna böcker. Faderns var säkert undångömda.

Efter det spruckna förhållandet med Erich fick hon idén att utge sig för att vara man. Hade Erich kunnat charma sig runt stora delar av Tyskland så skulle hon med klara det. Hon tog sig sin mors flicknamn, Jeemen, och tog sin fars födelsestad som förnamn.

Etsche har försörjt sig på mindre småadliga "sponsorer", men behöver något som lyfter hennes "berömdhet" och etablerar hennes alias som en känd ockultist/vetenskapsman bland de stora furstenhoven.

Etsche kom dock snart att snärja in sig i lögnerna då flera lägre adelsdamer visade intresse för små äventyr med den ståtliga Mäster Jeemen som spådde och gjorde alkemiska experiment. Under många månader har hon desperat försökt få in en fot hos vid det Brandenburgska hovet. Det stora bekymret var dock att det finns en uppsjö andra astrologer, vetenskapsmän och ockultister som försöker det samma. Chansen kom när Hertigen av Freiburg en dag för några månader sedan mottog en ytterst vacker och utsökt skulpterad docka i present. Hertigen blev givetvis nyfiken på hur det kända hantverkarparet Kempel gått tillväga för att tillverka dockan. Hovets ordinarie hantverkare försökte sig på att härma arbetet, men kom aldrig ens nära. Några vetenskapsmän och ockultister fick då i största hemlighet en chans att se dockan och komma med förslag. När Etsche såg dockan så fick hon en känsla av att något var fel med den, men också insikten att detta var den chans hon önskat och bett om.

Mäster Jeemen skulle bege sig till Bremen och på något sätt charma in sig hos paret Kempel och avslöja deras hemlighet. Beväpnad med hemligheten och några av sina alkemiska små trix så kan hon alldeles säkert få otroligt frikostiga anslag vid det Brandenburgska hovet, eller vid något än mer glamoröst och välbeställt hov.

Etsche har låtit göra känt sitt intresse för dockmakarparet och blev kontaktad av Götle Weidner på en soirée. Ett kort samtal senare var Etsche på väg till Bremen och dockmakarparet. En garanterad biljett till Brandenburg.

Etsche är medveten om att Anne hyster ett intresse för henne, men hon är mer intresserad av den lille tjuven Ruud. Ruud har ett vasst intellekt och är spännande att tala med, men han verkar illa till mods när de umgås. Götle är ointressant. Hans typ har hon sett allt för ofta och hon föraktar honom djupt, även om hon försöker dölja det.. Wern är muskler och tämligen dum.

Anne gör henne också ofta arg, eftersom hon tar sig friheter, och uppträder som en kvinna. Etsche har problem med att erkänna att hon är avundssjuk på Anne som får lov att klä sig och tala som en kvinna, utan att bli utstött eller utnyttjad.

UTSEENDE

Etsche har axellångt korpsvart hår som är stilfullt uppknutet i en hårtofs med svart band. Hon har rena och eleganta anletsdrag med markerade kindben och relativt stora och intelligenta bruna rådjurslika ögon.

Ögonbrynen är aningen buskiga för att vara en kvinnas, och hon har med åren blivit mycket skicklig på att sminka en mycket realistisk skäggstubb.

UTRUSTNING

En väska med faderns anteckningsböcker, ca tio stycken, egna anteckningsböcker om allt man kan tänka sig från himmel till jord, ca 7 st, hårpomada, en rakkniv, raktvål, puder och diverse alkemiska verktyg. En låda med örter och pulver. (Prata med SL för att av-göra om ytterligare utrustning finns att tillgå.)

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	GE-SLAG					
STY	14	70	ÅLDER	26	LÄNGD	173 CM
FYS	14	70	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	70 KG
SMI	15	75	BÄRFÖRMÅGA	14 KG		
STO	14	70	FÖRFLYTTNING	14.5 M/S		
INT	17	85	SKRÄCK-MOD	- 3		
PER	15	75	SB	1T4		
KON	15	75	IM	- 2	FkM	5 %
PSY	18	90	LG	5 SP/DAG	KP	28

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	14
2	HÖGER ARM	14
3	VÄNSTER ARM	14
4 - 6	BRÖSTKORG	28
7 - 8	MAGE	19
9	HÖGER BEN	19
10	VÄNSTER BEN	19

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL
Bågvapen	Pilbågar	30	Stickvapen	30
	Armborst	30	Stångvapen	29

Eldhandv.	1-hand	30		Yxor	29
	2-hand	30		Krossvapen	29
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	29		Snärjvapen	30
Iakttaga	Iakttaga	42	Retorik	Retorik	37
Kasta	Kasta	30	Slagsmål	Slagsmål	29
Lönndom	Lönndom	35	Symbolism	Mystiksymbolism	35
Närstridsv.	Smal klinga	30		Samhällssymbolism	35
	Breda klingor	29	Transport	Rida	33
	Tunga klingor	28		Köra vagn	33
LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL
Dans	Ballett	16	Språk	Tyska	26
	Sällskapsdans	16		Franska	26
Samhällslära	Ekonomi	16	Läsa/ skriva	Tyska	20
	Juridik	17		Franska	20
	Politik	17		Hebreiska	23
Naturfilosofi	Astronomi	16	Läkekun.	Sårvård	16
	Kemi	21		Sjukvård	15
	Fysik	16	Konst	Arkitektur	16
	Biologi	16		Litteratur	16
	Geologi	16		Måleri	15
	Matematik	16		Skulptur	20
Ockultism	Alkemi	46		Teaterkonst	22
	Divination	27	Förklädnad	Förklädnad	47
	Mysticism	46	Religion	Teologi	16
	Myter & Sägner	26	Musik	Komposition	15
	Sällskap	16		Spela instrument	17
Världsvana	Etikett	27			

WERN HAWEL

ALIAS UWE DRETSCHEL

Wern Hawel är en hårdför ogärningsman med förflutet som gravplundrare, slagfältsplundrare och stråtrövare. Wern föddes 1709 utanför Hameln som fjärde sonen i en bondesläkt. Uppväxtåren var svåra då missväxt, svält och sjukdomar gick hårt åt familjen. Det otacksamma slitet på fälten var inget för den rastlöse Wern, och vid femton års ålder rymde han. Störväxt som han var tog han värvning i den Preussiska armén. Soldat livet var dock än mindre en dans på ros med umbäranden, köld och svält. Efter att ha överlevt två blodiga slag och otaliga epidemier i stinkande fältläger deserterade han och tog sig namnet Uwe Dretschel. En tid levde han i de stora skogområdena i södra Tyskland som stråtrövare.

Wern har stora problem med sitt spelande, och står i skuld till en ständigt växande skara krögare, storspelare och andra mer ljusskygga element. Har oreglerade skulder i flera av de större städerna i Tyskland, och är dessutom eftersökt i många av dem. Han misstänker att åtminstone några av gäldenärerna satt ett pris på hans huvud.

Wern har dock funnit frälsningen i Bernardo Giacomo, som lovat att ta hand om åtminstone delar av Werns skulder förutsatt att han tillsammans med Götle Weidner stjälar ett recept eller något sådant från ett dockmakarpar i Bremen. Wern som känner hundarna flåsa honom i nacken är mer än villig att bidra med sina tjänster. Vem vet, det kanske finns annat än dockrecept han kan tillskansa sig på vägen?

Wern tycker mycket om Ruud och de umgås ofta för att prata bakom ryggen på Götle och Mainz Jemeen. Ofta pratar de också om Annes skönhet, och Wern känner på sig att konflikter kan uppstå dem emellan om Anne någonsin väljer någon av dem. Hon verkar dock mer intresserad av snobben Mainz.

UTSEENDE

Wern har ett änglalikt utseende, ett rent ansikte med ett fåtal ärr som märker honom.

Han saknar tänder på vänster sida av munnen efter ett hårt slag av en gevärspipa, men det brukar han dölja med en protes av mänskliga tänder som han funnit på ett av de lik han plundrat.

Breda axlar och en stolt hållning får kvinnor att titta efter honom, men hans kläder lämnar mycket i övrigt att önska.

UTRUSTNING

En träflöjt, en läderväska. En silversnusbosa (plundrad), tre tandproteser utöver de av människotänder. Wern har även en batong, en påk och en dolk. Hans käraste ägodel är knogjärnet han stal från en döende soldat. (Knogjärn ger 1T3 i skada utöver slagsmålskadan). (Prata med SL för att avgöra om ytterligare utrustning finns att tillgå.)

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	GE-SLAG					
STY	13	65	ÅLDER	45	LÄNGD	170 CM
FYS	14	70	VÄRJHAND	HÖGER	VIKT	68 KG
SMI	12	60	BÄRFÖRMÅGA	13 KG		
STO	11	55	FÖRFLYTTNING	11 M/S		
INT	15	75	SKRÄCK-MOD	1		
PER	16	80	SB	1t3		
KON	11	55	IM	- 1	FkM	0 %
PSY	10	50	LG	5 SP/DAG	KP	25

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	13
2	HÖGER ARM	13
3	VÄNSTER ARM	13
4 - 6	BRÖSTKORG	25
7 - 8	MAGE	17
9	HÖGER BEN	17
10	VÄNSTER BEN	17

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL	
Bågvapen	Pilbågar	27	Stickvapen	24	
	Armborst	27	Stångvapen	25	
Eldhandv.	1-hand	57	Yxor	25	
	2-hand	47	Krossvapen	46	
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	25	Snärjvapen	24	
Iakttaga	Iakttaga	31	Retorik	35	
Kasta	Kasta	28	Slagsmål	55	
Lönndom	Lönndom	28	Symbolism	Mystiksymbolism	-
Närstridsv.	Smal klinga	34		Samhällssymbolism	-
	Breda klingor	25	Transport	Rida	22
	Tunga klingor	26		Köra vagn	22
LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER	CL	
Spel & Dobbel	Spel & Dobbel	23	Musik	Komposition	24
Nautik	Navigation	21		Spela instrument	33
	Sjövana	20	Taktik	Taktik	43
Vildmarksv.	Jaga	20	Artilleri	Artilleri	36
	Överlevnad	20			

ANNE PHILIPPÉ

Anne föddes den 13 april 1733 i staden Strassburg i Alsace. När hon var 10 år dog båda hennes föräldrar i en smittkoppsepedemi som drog över landet. Hon levde några år hos sin morbrors familj, men det var ingen lycklig tid. Ju mer hon utvecklades som kvinna desto mer intresse visade hennes morbror, önskat intresse. Det slutade med att Anne rymde och som av en slump så fick hon slå följe med ett resande teaterfölje som förlorat flera medlemmar i tyfus.

Anne trivdes inte alls med det kringflackande och osäkra livet på vägar plågade av stråtrövare och fattiga svältande bönder. Den enda anledningen till att hon stannade kvar var den charmige akrobaten Roubert, som är en av de drivande krafterna bakom sällskapet.

Roubert har dock en aningen mörk sida och stora delar av sällskapet lider av samma moraliska svaghet. De drygar ut sina magra intäkter från föreställningarna med att göra ett och annan inbrott eller en stöld hos någon borgare längst vägen. Dock aldrig tillräckligt nära för att de själva skall hamna direkt i blickfånget. Anne fick lära sig samma metoder och har under sina år med sällskapet lyckats bli riktigt vass på inbrott.

Dessvärre är hon också riktigt vass på att spela bort pengar. I Italien stötte hon på den lille dockmakaren Bernardo Giacomo, som raskt spelade till sig allt hon ägde och mer därtill. Giacomo har givit Anne flera chanser att "arbeta" av skulden genom att prostituera sig åt honom och bli hans mätress, men han påminner henne för mycket om hennes morbror för att det någonsin skulle bli aktuellt.

När Roubert sedan åkte fast för stöld och avrättades hade Anne ingen annanstans att ta vägen än till Bernardo Giacomo. Lyckligtvis för Anne hade han behov av en annan färdighet som hon besatt. Giacomo har bett henne följa med Götle Weidner för att stjäla en docka ifrån ett dockmakarpar i Bremen. I utbyte mot dockan så skall Anne få sina skulder avskrivna och kan påbörja ett nytt liv, skuldfri.

Anne är medveten om Ruuds och Werns blickar, men är inte särskilt intresserad av någon av dem. Hon har redan råkat ut för liknande människor och vill inte göra det igen. Nej, ge henne hellre den mystiske Mäster Mainz som inte visat det minsta intresse, trots Ouvertyrer med halvöppna klänningsliv och diverse gymnastiska övningar i närheten av honom. I värsta fall får hon nöja sig med Götle, men han är lite väl gammal.

UTSEENDE

Anne är begåvad med en hög byst, hårt snörd i hennes favoritliv som är av läder och prytt med pärlor i olika färger. Hon har en figur som får de flesta att vända på huvudet. Nätt är ordet man använder i samband med Anne.

Hon är rödblond och har stora runda, gröna ögon, en generös mun och ett glatt leende.

UTRUSTNING

Jongleringsbollar, eldslukarverktyg, en venetiansk maskeradmask, en liten luta, en färgglad väska sydd av tyglappar. En liten väska med låsdyrkar och dylikt. (Prata med SL för att avgöra om ytterligare utrustning finns att tillgå.)

GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

GE	GE-SLAG					
STY	13	65	ÅLDER	21	LÄNGD	175 CM
FYS	14	70	VÄRJHAND	VÄNSTER	VIKT	54 KG
SMI	10	50	BÄRFÖRMÅGA	13 KG		
STO	15	75	FÖRFLYTTNING	12.5 M/S		
INT	11	55	SKRÄCK-MOD	- 1		
PER	12	60	SB	1t4		
KON	17	85	IM	0	FkM	10 %
PSY	14	70	LG	5 SP/DAG	KP	29

1t10	KROPPSDEL	KDP
1	HUVUD	15
2	HÖGER ARM	15
3	VÄNSTER ARM	15
4 - 6	BRÖSTKORG	29
7 - 8	MAGE	19
9	HÖGER BEN	19
10	VÄNSTER BEN	19

FÄRDIGHET		CL	FÄRDIGHET	CL	
Bågvapen	Pilbågar	29	Stickvapen	20	
	Armborst	29	Stångvapen	23	
Eldhandv.	1-hand	29	Yxor	23	
	2-hand	29	Krossvapen	26	
Hoppa/ klättra	Hoppa/ klättra	33	Snärjvapen	20	
Iakttaga	Iakttaga	23	Retorik	25	
Kasta	Kasta	21	Slagsmål	28	
Lönndom	Lönndom	41	Symbolism	Mystiksymbolism	-
Närstridsv.	Smal klinga	20		Samhällssymbolism	-
	Breda klingor	23	Transport	Rida	24
	Tunga klingor	26		Köra vagn	24

LÄRDOMSFÄRDIGHETER		CL	LÄRDOMSFÄRDIGHETER	CL	
Spel & Dobbel	Spel & Dobbel	33	Språk	Tyska	11
Cirkuskonster	Akrobatik	40		Franska	11
	Eldslukning	27	Dans	Ballett	12
	Jonglering	11		Sällskapsdans	22
	Ventrilokvism	19	Konst	Arkitektur	11
Musik	Komposition	24		Litteratur	11
	Spela instrument	28		Måleri	12
Fingerfärdighet	Låsdyrkning	22		Skulptur	12
	Stjäla föremål	27		Teaterkonst	36
	Trolleri	16	Världsvana	Etikett	13
Läsa/ skriva	Tyska	14			

DOCKMAKARNA

Sommaren 1754 utspelar sig en skandal i den Tyska staden Bremen, centrerad kring det berömda dockmakarparet Ulrike och Gottfrid Kempel, vars dockor fanns hos adelsmän och kungar i hela Europa.

“I Bremen sades det, bor enbart de finaste bland hantverkare, och främst bland dem är dockmakarna Kempel.

Bernardo kunde inte annat än hålla med, trots att han innerst inne rasade mot deras skicklighet. Hade inte han, den store Bernardo Giacomo, vid åtskilliga tillfällen snidat de mest utsökta dockor, med de vackraste ansikten han kunnat tänka sig? Hade han inte tillverkat de skiraste klänningarna, de stiligaste kostymerna som någonsin setts på en docka? Och hade inte han gång på gång snuvats på ära och berömmelse av det föraktliga paret Kempel?

Näväl, nu var det slut på vanäran och konkurrensen. Bernardos tålmod var över. Det var dags att ta reda på Kempels hemligheter. I detta syftet hade Bernardo hyrt in fem duktiga och rediga människor som mot betalning erbjudit sig att stjäla en av paret Kempels dockor åt honom. Träslag, fernissa och ytbehandling skulle snart finnas i hans kliande händer. Då skulle han äntligen kunna tillverka de vackraste dockorna, de livligaste ansiktsuttrycken och de finaste detaljerna.

Men det hans hyrda händer tog med sig tillbaka från Bremen var inte en docka, utan en berättelse om nattliga bortrövanden, försvunna barn och djävulska ritualer... “

Dockmakarna är ett scenario för fem personer, som utspelar sig i Götterdämmerungs 1700-tal.