

Mannen som stal Paris

Spelarbilagor



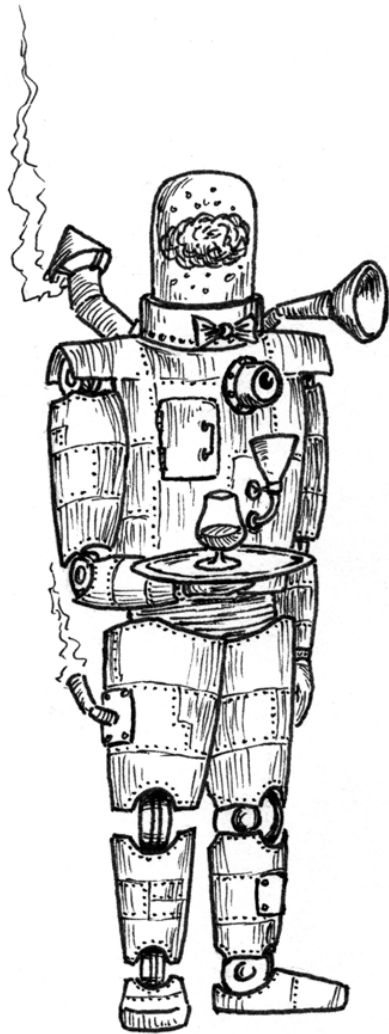
Jinxz

Klåfingrig, kunskapstörstande brownie



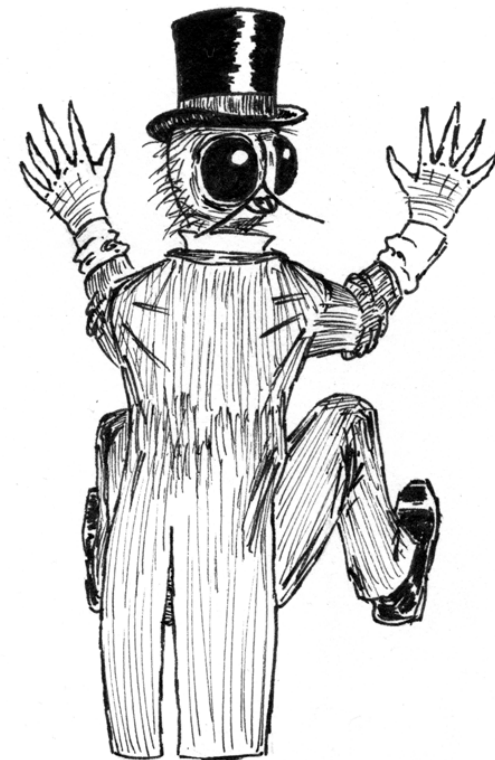
Igor

Naiv, puckelryggig mekaniker



Jean

Alkoholiserad, mekanisk butler



Prospero

Belevad, flugförvandlad illusionist

Jinxz

Klåfingrig, kunskapstörstande brownie

Bakgrund

För mer än 80 år sedan tog du form ur de fria energierna i älvariket och blev en imp. Den domän du uppstod i tillhörde älvdrottningen Flammante, nattens drottning och en av det mörka hovets mäktigaste älvdrottningar. Du hamnade i hennes tjänst, och eftersom du var imp blev din uppgift att infiltrera framstående magikers och vetenskapsmäns hem, troget utföra enklare sysslor åt dem och samtidigt snappa upp allt du kunde om deras forskning och göromål. Det du fick reda på rapporterade du till Flammante via mellanhänder. Din bästa vän Tixz omkom då den magiker han tjänade uppdagade hans dubbla lojaliteter och förintade honom med en besvärjelse. Själv blev du satt att tjäna en magiker bosatt i en herrgård utanför Budapest. Dagarna i ända tvingades du att springa tråkiga ärenden. Då och då fick du besök av Flammantes underhuggare, två boggarts vid namn Tjo och Tjim, och avtvingades rapporter. Tjo och Tjim var ena riktigt råa tölpar med total avsaknad av finess. Om de misstänkte att du inte berättade allt som du hade fått reda på gav de dig en rejäl omgång, och ibland dök de upp bara för att plåga dig för sitt eget höga nöjes skull. Du började allt mer hata din tillvaro som var en slags fångenskap och insåg att det enda du hade att se fram emot var ett öde likt din vän Tixz.

Så småningom uppdagades det att magikern höll på att utveckla besvärjelser som skulle kunna utgöra ett potentiellt hot mot älvafolken i området. En mänklor natt utlyste Flammante en vild jakt. Redan på långt håll kunde herrgårdens invånare höra jägarnas blodtörstiga tjut och gutturala läten. Då jägarna närmade sig såg ni den svarta, hatiska klungan röra sig likt en kokande störtflod över slätten rakt mot herrgården. Du hade tidigare berättat för Tjo och Tjim att du skulle öppna källarluckan för den vilda jakten så att den därifrån skulle kunna ta sig upp för en trappa in i boningshuset. Du gjorde precis som överenskommet, men när de av blodtörst förblindade jägarna störtade ned i källaren väntade en överraskning på dem. Du hade nämligen förvarnat magikern om deras ankomst, och denne hade förberett sig med de mäktigaste ritualer och artefakter han kunde uppbåda. Ett fruktansvärt blodbad följde under vilket magikern dräpte åtskilliga älvafolk. Till slut släppte han emellertid lös alltför stora krafter, och hela herrgården fattade eld. Magikern omkom tillsammans med herrgårdens övriga invånare och åtskilliga älvafolk.

Du lämnade emellertid herrgården omedelbart efter att ha öppnat källarluckan och kunde på avstånd se den stora eldsvådan lysa upp natthimlen. Övertygad om att alla skulle utgå från att du hade dödats under sammandrabbningen lämnade du herrgården bakom dig. Äntligen var du fri från Flammantes tyranni och de

enerverande Tjo och Tjims ständiga häcklande. Nu skulle du bara se till att erhålla en anställning och därefter börja lära dig saker för din egen skull. Detta visade sig dock lättare sagt än gjort. Utan rekommendationer från rätt instanser ville ingen ta sig an en odygdig imp. Du kördes på porten på det ena stället efter det andra och började alltmer att misströsta.

När du så småningom kom till Strasbourg fick du höra talas om en galen vetenskapsman vid namn doktor Franz Grubbelkopf som bodde i en borg utanför staden. Du begav dig omedelbart dit och sökte anställning. Vis av dina tidigare misslyckande utgav du dig emellertid denna gång för att vara en brownie. Detta gjorde susen, och doktorn anställde dig utan att tveka.

Du har nu arbetat åt doktorn i nästan tio år. Du hjälper honom i hans arbete med att hämta fram rätt böcker, hålla ordning på hans anteckningar och se till att han alltid har rätt preparat och instrument till hands när han utför sina experiment. Eftersom han kan vara ganska disträ behöver han någon som ser till att allt flyter smidigt. Doktorn är din väg till kunskap och makt, och hans välbefinnande och framgång är därför av största vikt för dig.

Personlighet

Kunskap är makt, och makt är frihet att göra vad man vill. Därför törstar du efter kunskap och försöker lära dig allt du kommer över. Framför allt är du obotligt nyfiken på magi och vetenskap eftersom du har sett vilka fantastiska resultat dessa kan ge upphov till. Hittills har du inte lyckats sätta fingret på hur vare sig magi eller vetenskap fungerar, men bara du inte ger upp är du övertygad om att du ska komma på hemligheten en vacker dag. Din nyfikenhet gör att du är extremt klåfingrig, och du kan inte låta bli att vrida och vända på saker för att försöka lista ut hur de fungerar.

Du är övertygad om att de flesta personer du möter vet mer än de säger och försöker dölja saker för dig. Du kryper därför gärna för folk i hopp om att det ska locka dem till att avslöja något viktigt för dig. Din förkärlek för hemlighetsmakeri gör dessutom att du ofta talar viskande och förtroendeingivande till folk.

Du har väldigt svårt för att göra som du blir tillsagd eftersom du är övertygad om din egen förträfflighet och att dina egna idéer är mycket bättre än andras. Din respekt för auktoriteter gör emellertid att du oftast inte öppet motsätter dig folk utan istället smyger bakom deras rygg.

Eftersom du tillhör älvasläktet har du en del speciella egenskaper. Du behöver till exempel inte äta men kan göra det om du så önskar. Vanligtvis sitter du dock mest och pillar i maten och plockar ut godbitarna. Du behöver inte sova, vilket är perfekt för den som vill kunna smyga runt och snoka när alla andra ligger och sover. Du har

svårt för järn, heliga symboler, bön och kläder som vänts ut och in. Om du dödas förpassas du tillbaka till älvariket, något som kan vara ganska omskakande och vanligtvis förhindrar ett omedelbart återvändande till människornas värld. Meteoritjärn och vissa typer av magiska energiurladdningar kan döda dig för gott. Om du avger ett löfte av något slag måste du hålla detta till varje pris eller komma på ett sätt att kringgå löftet utan att bryta det. I annat fall riskerar du att förintas.

Utseende

Du är knappt en meter hög och har en tunn, mager kropp. Din hud är svartgrå, och ditt runda huvud är helt skalligt. Du gör allt för att se distingerad och lärd ut. Bland annat bär du ett par glasögon som saknar glas och går klädd i en vit laboratorierock som är ett antal nummer för stor. Rockfickorna har du stoppat fulla med en massa vetenskapliga instrument som du inte vet hur de fungerar men som säkert kan komma till hands när man minst anar det. Du röker ständigt pipa för att efterlikna doktorn.

Medarbetare

Doktorn har tre andra assistenter:

- ~ Puckelryggen Igor är genomkorkad, men det kan man väl stå ut med. Värre är att han behandlar dig som något slags gulligt husdjur. Det går dig på nerverna, men du gör ditt bästa för att uthärda eftersom Igor trots allt gör det mesta av det tråkiga grovjobbet och doktor Grubbelkopf är mycket förtjust i honom.
- ~ Butlern Jean är en snobbig hycklare som är ständigt berusad. Du brukar ofta utsätta honom för spratt och göra små etiketsbrott såsom att använda besticken fel, knacka ur pipan bredvid askfatet och så vidare eftersom det verkar reta honom till vansinne.
- ~ Illusionisten Prospero är en rätt butter typ som det inte är helt lätt att komma in på livet. Han verkar besitta stora kunskaper, och du misstänker att han är en äkta magiker som tillsammans med doktorn håller på med topphemlig forskning. Det måste vara därför

som han lät förvandla sig till en flugman. Bäst att hålla ett öga på honom så att du kan luska ut vad det hela rör sig om.

Färdigheter

Iakttagelseförmåga ♦	Mycket bra
Sabotera ♣	Mycket bra
Smyga ♣	Mycket bra
Fingerfärdighet ♣	Bra
Onda ögat ♦	Bra
Flyktighet ♣	Normal
Formbyte ♣	Normal
Glamour ♥	Normal
Bildning ♦	Dålig

Flyktighet: Du kan anta vätske- eller dimform, du kan sväva fram strax ovanför marken i gånghastighet, och du kan passera genom träväggar.

Formbyte: Du kan anta en annan varelses eller ett föremåls form förutsatt att du har sett varelsen eller föremålet någon gång och har ett klart minne av det hela. Varelsen eller föremålet måste ha en storlek och form som liknar din egen. Du kan behålla den antagna formen i upp till en timme eller tills du tappar koncentrationen, till exempel om du blir skrämmd.

Glamour: Du kan skapa illusioner av begränsad komplexitet, till exempel blommor och irrbloss, på några fots avstånd. Illusionerna kan inte vara större än dig själv, och de bleknar efter bara några sekunder.

Onda ögat: Du kan förbanna en person så att denne drabbas av otur. Du kan bara förbanna en dödlig person, och du måste se denne när du lägger förbannelsen. Personen i fråga får inte vara skyddad av järn, heliga symboler, bön eller kläder som vänts ut och in. Förbannelsen ligger kvar tills du lägger den på någon annan.

Igor

Naiv, puckelryggig mekaniker

Bakgrund

En vacker vårmorgon då fåglarna kvittrade och träden blommade fann man dig liggandes i en flätad korg utanför ett barnhem i Dresden. Du var inlindad i solkiga tygremor men var vid god vigör och skrattade åt alla som förundrat studerade dig. Det fanns inget som gav några ledtrådar om varifrån du kom, och man antog att en fattig mor med för många munnar att mätta hade lämnat dig utanför barnhemmet.

Tiden på barnhemmet var svår på många sätt. Du utvecklades inte som normala barn utan fick en förvriden, puckelryggig kropp som du hade svårt att koordinera, och du var inte lika smart som de andra barnen. Barnhempersonalen gav dig namnet Igor därför att de tyckte att du såg ut som nidd bilden av en dum ryss. De andra barnen retade dig, och du var ständigt utanför. Dessutom var inget av paren som besökte barnhemmet intresserade av att adoptera dig. För det mesta såg de skrämda och äcklade ut när de fick syn på dig.

En dag när du var tolv år gammal besökte en respektingivande man barnhemmet. Han studerade ingående alla barnen, kände på deras överarmar och studerade deras tänder, men skakade bara på huvudet åt dem alla. Till slut fick han syn på dig där du satt för dig själv i ett hörn av rummet och hamrade i spik i en bräda. Hans ansikte lyste upp och han pekade bestämt på dig. "Jag tar honom". Innan du visste ordet av hade mannen skrivit under något papper som verkade viktigt och förde dig ut ur barnhemmet. Där utanför stod ett automotiv och stånkade, och du blev genast hänförd av den fantastiska maskinen. Mannen lät dig undersöka den innan han sade åt dig att hoppa in. Stolt löd du och vinkade glatt adjö till barnhempersonalen och alla barnen som storögda stod på trappen och tittade efter dig.

Ni hade inte mer än kommit runt hörnet förrän mannen vände sig om och sade "Hör på, ditt lilla missfoster! Från och med nu gör du som blir tillsagd. Mitt ord är din lag. Sötebrödsdagarna är över, och från och med nu ska du få jobba för brödfödan". Mannen i fråga hette doktor Otto Dunkel, och han var vetenskapsman. Han ägde en stor fabrik där han massproducerade sina uppfinningar med hjälp av något som han kallade det löpande bandet. Arbetsstyrkan bestod av en sorglig samling utstötta, missbildade och hemlösa stackare som hölls fångna och tvingades att dygnet runt slava i fabriken mot sin vilja. Du upptäckte att du hade en naturlig fallenhet för att meka med tunga maskiner och laga dem än hur allvarliga fel de hade råkat ut för, och du kunde bygga vad som helst förutsatt att du hade en ritning att utgå ifrån. Det gladdde dig att du hade funnit en plats i livet, men samtidigt kände du att doktor Dunkels behandling av dig och dina gelikar inte var rätt.

En dag när du mekade med en ångdriven matarmaskin blev den överhettad och exploderade. Explosionen orsakade följdexplosioner som förstörde hela fabriken. Som tur var hann alla arbetarna ut, men doktor Dunkel blev kvar i eldinfernot och omkom. Undermedvetet vet du att du orsakade explosionen avsiktligt, men det var inte bara för din egen skull utan även för alla de andra arbetarna i fabriken.

Efter detta tvingades du fly undan rättvisan. Du färdades genom regn och rusk och sökte arbete i de byar du passerade, dock utan framgång. En dag när du befann dig i Strasbourg hörde du en man högt stava sig igenom en platsannons i en tidning "Händig puckelrygg sökes för vetenskapligt arbete. Erfarenhet av assistentsysslor en merit." Detta var ju du! Du begav dig genast till den borg utanför staden där annonsens införare, doktor Franz Grubbelkopf, bodde. Du var lite orolig för att denne skulle uppvisa likheter med doktor Dunkel, men när han öppnade dörren skingrades alla farhågor. Franz visade sig vara en genomtrevlig man, och de sysslor han behövde hjälp med var precis det som du var bäst på.

Du har nu arbetat åt Franz i åtta år. Du hjälper honom med allt tungt arbete och sätter ihop prototyper av hans uppfinningar enligt hans instruktioner och ritningar. Franz har med tiden blivit som en far för dig. Han behandlar dig alltid väl och har alltid tålmod med dig när du inte genast förstår saker. Det finns ingen person som du älskar lika mycket, och du vet inte vad du skulle ta dig till utan honom.

Personlighet

Du är praktiskt lagd och har en naturlig fallenhet för mekanik. Franz behöver bara ge dig en ritning så bygger du på ett eller annat sätt en apparat enligt specifikationerna. Själv tycker du inte att detta är speciellt märkvärdigt – det är ju trots allt Franz som hittar på allting – men Franz säger alltid att du är ett geni, vilket faktiskt känns lite genant. Förutom att du kan bygga maskiner så förstår du hur de flesta färdigbyggda maskiner fungerar och ska användas, dock utan att du vet någonting om de bakomliggande vetenskapliga teorierna. Det är ett slags sjätte sinne. Tyvärr är du väldigt klumpig och förstör allt som oftast ömtåliga och sköra föremål. Detta är väldigt pinsamt, och du försöker oftast dölja dina fadäser så gott det går.

Intellektuellt sett är du väldigt trög och har svårt för abstrakt tänkande. Du är dock inte dum utan brukar förr eller senare, oftast senare, lista ut även riktigt kniviga problem. Tyvärr uppfattar de flesta dig som väldigt dum, ett intryck som understryks av ditt begränsade vokabulär. Du försöker använda fina ord för att verka smartare, men allt som oftast stockar sig orden i halsen eller så använder

du helt fel ord.

Du är väldigt naiv och tror alla människor om gott. Att människor ibland ljugar är något som du har väldigt svårt för att förstå. Du vill alla personer i din omgivning väl och skulle aldrig avsiktligt kunna skada någon. Du älskar småbarn och djur och skulle väldigt gärna vilja ha en egen hundvalp. Tyvärr säger Franz att du inte är tillräckligt ansvarsfull för att ta hand om en sådan.

Utseende

Din kropp är bred och bastant med överarmar tjocka som trädstammar. På grund av den stora puckeln på ryggen har du en kraftigt framåtlutad kroppsställning och är tvungen att snegla upp på folk. Du har en slö uppsyn med vattniga glosögon och tänder som står åt alla håll i munnen. Din knöliga skalle är täckt av ojämna hårtestar. Hygien är inget som du fäster dig vid, så oftast luktar du väldigt illa av svett. Du klär dig i en oljefläckig overall vars fickor är fullproppade med diverse verktyg.

Medarbetare

Franz har tre andra assistenter:

- ~ Brownien Jinxz är en bedårande liten varelse. Han är som en liten hundvalp som ständigt följer efter sin husse, Franz, överallt och bär på dennes grejor. Du brukar prata babyspråk med honom och klappa

honom på huvudet. Han ser för gullig ut när han låtsas bli förnärad av detta!

- ~ Butlern Jean går ofta sönder, den stackaren, och han brukar inte själv märka av det eftersom han är en smula virrig. Du måste ofta stänga av hans huvudångmotor för att kunna reparera honom. I annat fall brukar han bli lite väl bångstyrig. Han är väldigt petig med saker, men det hör väl ihop med butleryrket.
- ~ Illusionisten Prospero är ofta sur och grinig, men det beror på experimentet som förvandlade honom till en flugman. Du tycker synd om honom och försöker muntra upp honom så gott det går med vänliga ord och uppmuntrande tillrop. Han och Franz arbetar på att försöka förvandla tillbaka honom.

Färdigheter

Kroppsbyggnad ♣	Mycket bra
Manövrera maskiner ♣	Mycket bra
Meka ♦	Mycket bra
Handgemäng ♣	Bra
Karisma ♥	Bra
Mod ♥	Bra
Etikett ♠	Dålig
Fingerfärdighet ♣	Dålig
Utseende ♥	Dålig

Jean

Alkoholiserad, mekanisk butler

Utveckling

Ditt fullständiga namn är Jean Victor Lemercier, men du har aldrig kallats för något annat än kort och gott Jean. Din far, som också hette Jean, var butler. Detsamma var din farfar och din farfars far och din farfars farfar. Faktum är att så vitt du vet så har männen i din släkt alltid varit butlers. Det var därför aldrig någon tvekan om att även du skulle bli butler. Din far lärde upp dig som ung, och senare skickades du till den exklusiva butlerskolan i Paris. På så sätt lärde du dig både de gamla traditionerna och den nya tidens krav.

När du så småningom utexaminerades som bäst i din årskull såg din far till att du blev medlem i Butlerklubben, vilket öppnade portarna till alla prestigefyllda butlerjobb. Snart erhöll du en mycket eftertraktad position som förstebutler åt en högt uppsatt adelsman. Din far blev naturligtvis mycket stolt över dig, men ditt snabba avancemang väckte ont blod hos vissa, däribland en rivaliserande butler i Butlerklubben. Hans namn var Pierre, och han var först påtänkt för den position som du hade erhållit men fick nu istället träda tillbaka för att arbeta under dig. Full av avundsjuka började han sabotera ditt arbete på ett flertal svårupptäckta och listiga sätt. Bland annat upptäckte gäster matrester på sina bestick, hushållsräkningar försvann innan du hann betala dem och viner du serverade innehöll kork. Till slut anklagades du till och med för att ha haft kvinnligt sällskap på ditt rum.

Denna incident blev för mycket för din arbetsgivare som inte såg någon annan utväg än att entlediga dig från din anställning. Skandalen ledde även till att du uteslöts ur Butlerklubben efter ett känsloladdat sammanträde där Pierre agiterade emot dig och anklagelserna haglade. Efter detta var det stört omöjligt att få ett nytt arbete. Din far kände sådan skam över dig att hans hälsa snabbt försämrades, och han avled en kort tid därefter i lunginflammation. Förtvivlad tog du till flaskan, och omärkligt började dagarna flyta in i varandra. Du förlorade din lägenhet, dina vänner och dina sista slantar. Hemlös tvingades du vandra genom Paris gator och tigga till dig en sup här och en sup där. Sent en kväll bröt du dig in hos en läkare och satte i dig dennes hela förråd av läkarsprit. Detta blev för mycket för din kropp, och du dog omedelbart av spritförgiftning.

Vad som sedan hände har du fått återberättat för dig. Din kropp begravdes på en fattigkyrkogård, men den påpasslige läkaren lyckades lägga beslag på din hjärna för forskningsändamål. Han lade den i en glasburk med sprit, och på ett eller annat sätt hamnade den så småningom hos doktor Franz Grubbelkopf, en galen vetenskapsman bosatt i en borg utanför Strasbourg. Doktorn var för tillfället i färd med att bygga en självstyrande mekanisk man, och han behövde ett styrorgan till denna. Detta styrorgan blev

din hjärna.

En stormig höstnatt 1866 väcktes du till liv genom att en blixtnedsläkt leddes genom din hjärna. Till en början trodde du dig vara förlamad, men sedan upptäckte du att det hände saker när du försökte röra på dina lemmar. Din hjärna hade på ett sinnrikt sätt kopplats samman med en mekanisk kropp som du till din stora förvåning upptäckte att du kunde kontrollera, om än med viss svårighet. När du omtumlad började stappla omkring blev du varse doktorn som dansade av glädje framför dig samtidigt som hans puckerlyggige assistent närgånget smorde dina leder. En snabb blick kring rummet avslöjade en fruktansvärd röra, och du insåg genast att här fanns chansen till en anställning.

Du har nu arbetat åt doktorn i fyra år. Arbetet skiljer sig något från dina tidigare anställningar eftersom doktorn är en något udda person som inte är speciellt noga med konventioner. Du uppfyller emellertid en butlers åtaganden till punkt och pricka, och doktorn uppskattar av allt att döma din insats. Doktorn må vara lite konstig med alla sina obegripliga uppfinningar och något förvirrade verklighetsuppfattning, men han är en godhjärtad man som du aldrig kommer att svika. Dessutom var det han som gav dig ditt liv åter.

Funktion

I dina egna ögon är du den perfekta butlern. Du sätter en stor ära i att utföra ditt arbete oklanderligt och tolererar inga misstag, än hur små de må vara. Perfektion in i minsta detalj är ditt motto.

Det faktum att din hjärna är helt nedsänkt i sprit medför tyvärr att du är ständigt påverkad av ett lättare rus. Som en följd av detta blandar du ihop det mesta, men det märker du sällan själv. Vid de få tillfällen då du faktiskt upptäcker något av dina misstag intalar du dig själv att detta enbart beror på att din mekaniska kropp saknar den precision och snabbhet som behövs för ditt arbete, och det är faktiskt inte ditt fel. Du gör det bästa som går med de medel som står till buds, och det finns ingen annan som skulle kunna göra det bättre. Du gick ju trots allt ut som kursetta från Paris butlerskola och kommer från en släkt som har tjänat både kungar och biskopar genom seklerna. Tankarna på det senare gör dig nedstämd ibland eftersom du tycker att du har vanärat din släkt. Vid sådana tillfällen anstränger du dig ännu mer för att utföra dina sysslor med största möjliga elegans och effektivitet.

Du är alltid artigheten personifierad och tilltalar andra personer på ett enligt etikettsreglerna korrekt sätt. Ditt uttal är förfinat, om än något sluddrigt.

Konstruktion

Din mekaniska kropp är stor och otymplig eftersom den

är klädd med järnplåtar. Den styrs av alkoholvärdet hos spriten som din hjärna ligger i. Alkoholvärdet förändras i takt med de signaler som din hjärna sänder ut. Tyvärr absorberar din hjärna kontinuerligt en stor mängd sprit, varför du ständigt måste fylla på mer sprit i en liten tratt. Kroppen drivs av ett flertal ångmaskiner, en ganska stor monterad på ryggen och ett flertal mindre utplacerade här och var. De olika ångtrycken övervakas via ett flertal mätinstrument.

Du rör dig relativt obehindrat på plana ytor men har vissa problem med trappor. Du kan överhuvudtaget inte klättra, och om du försöker hoppa blir du alldeles vimmelkantig. Dessa handikapp kompenseras dock mer än väl av alla dina inbyggda specialverktyg. Bland annat har du en cigarrsnoppare, en tändare, en harpun med tvättlina, ett ångstrykjärn, teleskopben, rullhjul, en karbidlampa, en tekokare, en ångvissla samt en kombinerad kinematograf och fonograf. Kinematografen fångar rörliga bilder genom att stansa ut en hålremsa utifrån de signaler som skickas till din hjärna och sedan spela upp bilderna genom att låta hålremsan styra en bildpunktsplatta dold bakom en bröstplåt. Fonografen är synkroniserad med kinematografen så att den registrerar och spelar upp motsvarande ljud.

Gränssnitt

Doktorn har tre andra assistenter:

- ~ Brownien Jinxz är en odåga. Han försöker föra sig som en fin herre men hans sanna jag lyser igenom.

Du måste ofta tillrättavisa honom när han använder besticken fel, knackar ur pipan bredvid askfatet och så vidare. Dessutom är han lat. Du trodde att brownies var arbetsamma, men Jinxz verkar mest intresserad av att titta på när doktorn arbetar.

- ~ Puckelryggen Igor är inte särskilt klipsk, men det kan han ju inte rå för. Däremot borde han försöka åtgärda det faktum att han totalt saknar finess och smutsar ned överallt. Allra värst är hans ovana att i tid och otid meka med dig. Det är mycket obehagligt och du vill helst slippa denna närgångna behandling.
- ~ Illusionisten Prospero ser anskrämlig ut sedan han blev förvandlad till en flygman, men han är en sann gentleman, något som det annars är ont om när man arbetar åt doktorn. Du anstränger dig alltid lite extra för att passa upp på honom. Han och doktorn arbetar på att försöka förvandla tillbaka honom, men tyvärr har han gjort slut på alla sina pengar.

Tekniska data

Kroppsbbyggnad ♣	Extraordinär (40)
Etikett ♠	Mycket bra
Hushållssysslor ♣	Mycket bra
Matlagning	Mycket bra
Bildning ♦	Bra
Skytte (tvättlineharpun) ♣	Bra
Åka rullhjul ♣	Bra
Akrobatik ♣	Dålig
Smyga ♣	Usl

Prospero

Belevad, flugförvandlad illusionist

Bakgrund

Ditt riktiga namn är Thomas Horatio Radcliffe, och du kommer från en lågadlig engelsk familj vars en gång stora rikedomar för länge sedan tynat bort. Redan som liten drömde du om att bli illusionist, och du brukade utföra små trolleritrick för dina vänner och föräldrar. När du blev större började du turnera på landsbygden, och du tog dig artistnamnet "Prospero" efter magikern i Shakespeares "Stormen". Ditt mål var att få uppträda på de stora teatrarna i Paris, London och Wien, men tyvärr saknade du tillräckligt uppseendeväckande nummer för detta, och du sågs allmänt som en andra rangens illusionist.

Så småningom fick du möjlighet att uppträda på en populär teater i Brighton, och du trodde nu att ditt genombrott antligen skulle komma. I sista stund blev du emellertid ersatt av en annan illusionist, doktor Caligari, som hade ett spektakulärt nummer kallat "Doktor Caligaris elektriska kabinett". Du kände dig lurad och svor på att ta reda på hur "Doktor Caligaris elektriska kabinett" fungerade så att du skulle kunna använda detta nummer själv. Du bad Dorothy, din vackra assistent och älskarinna, att söka anställning hos doktor Caligari för att ta reda på dennes alla hemligheter. Tyvärr slog planen slint när Dorothy oväntat blev kär i doktor Caligari. Doktor Caligari hade för tillfället besegrat dig fullständigt, och du blev från detta ögonblick besatt av tanken att förr eller senare övertrumfa honom och visa vem av er som var den störste illusionisten.

Du bestämde dig för att finna en annan väg. Du kontaktade en vetenskapsman, doktor Franz Grubbelkopf, som bodde i en enslig borg utanför Strasbourg. Du beskrev "Doktor Caligaris elektriska kabinett" för doktorn och frågade om han på vetenskaplig väg skulle kunna konstruera en apparat som kunde uppnå samma effekt. Doktorn trodde detta och började genast att utveckla något som han kallade en elektrisk transportör. Efter bara några månader stod en prototyp av transportören klar. Ni testade den på en råtta och försöket utföll framgångsrikt. Genast ville du testa transportören själv, men doktorn avrådde från detta eftersom den inte var tillräckligt noggrant kalibrerad ännu. Han låste dörren till det rum där transportören stod för att den skulle stå säkert tills han ansåg att tiden var mogen för ett skarpt test.

På natten tog du dig emellertid in i rummet med hjälp av doktors nyckel som du omärkligt hade snappat åt dig ur hans ficka. Du startade den ångdrivna generatoren, och transportören började förtroendeingivande surra i nattens stillhet när den laddades upp. Snabbt ställde du in transporttidpunkten. Därefter klev du full av förväntan in i transportörens ena kapsel. Samtidigt som visaren närmade sig transportögonblicket fick du syn på en fluga inne i

kapseln. Innan du hann fundera närmare på vad detta kunde få för konsekvenser slog urladdningsbrytaren till och du transporterades till den andra kapseln. Själva transporten kan inte ha varat i mer än ett ögonblick, men den kändes som en evighet. För en kort stund befann du dig ingenstans och ändå överallt. Upplevelsen gjorde dig sjösjuk, och under någon minut satt du still i den andra kapseln och försökte hämta dig. Sedan upptäckte du vad som hade hänt. På något sätt hade ditt och flugans väsen smält samman och förvandlat dig till ett mellanting mellan människa och fluga. Du hade blivit ett groteskt missfoster och skulle aldrig mer kunna visa dig bland vanligt folk!

I snart tre år har du nu bott i doktors borg och väntat på att denne ska lyckas konstruera en apparat som kan vända förvandlingsprocessen. Än så länge har framgångarna uteblivit, men doktorn är din enda chans att återfå ditt gamla liv. Vid det här laget är du finansiellt utblottad, och du är helt beroende av doktors välvilja. Du hjälper honom så gott det går med idéer och förslag på nya angreppssätt och experiment. Du har visserligen bara lekmanakunskaper men är så angelägen om att han ska lyckas att du inte kan låta bli att lägga dig i. Doktorn är dessutom ganska disträ, så det behövs någon som för honom tillbaka på rätt spår. Han är ett geni men ett något förvirrat sådant. Det är tur att han är en så godhjärtad man, annars skulle han kunna ställa till med mycket elände.

Personlighet

Du älskar att stå på scenen och erhålla publikens fulla uppmärksamhet. Att förbluffa, överraska och hänföra är ditt sanna kall. Även vid sidan av scenen har du en förkärlek för att uppträda mystiskt och med dramatiska gester, och du är ganska fåfång. Du är mycket ambitiös och tänker inte nöja dig förrän du har blivit världens främste illusionist. Du uppträder alltid som en förfinad herreman med ett ousinligt arv i ryggen trots att du är helt utblottad. Förmodligen är detta ett försök att kompensera för det faktum att du skäms för din släkts nuvarande ekonomiska status. Någon dag ska du emellertid återupprätta släktens ekonomi och forna storhet.

Förvandlingen till flugman har gett upphov till en del personlighetsförändringar. Förr var du en stilig man som kunde charma vilken kvinna som helst. Nu är du bitter på grund av ditt fula anlete och gör allt för att dölja det. Du försöker bära motgångarna som en sann gentleman men sitter ofta uppflugen på någon vägg och sur(r)ar för dig själv. Det värsta är att du måste spy på din mat så att den bryts ned innan du kan inta den. Du har hittills undvikit att vistas bland folk utanför borgen, men du saknar ditt

sociala liv och att kurtisera sköna damer. Framför allt saknar du Dorothy. Du älskar henne alltjämt och önskar att du kunde förstå hur hon kunde överge dig. Så som du ser ut nu lär du dock aldrig kunna vinna henne åter.

Utseende

Dina en gång väna anletsdrag är numera groteska och vämjeliga, och din förut så stiliga kropp är krökt och oproportionerlig. Du har svårt att gå upprätt men är otroligt vig och klättra uppför lodräta väggar. Dina reflexer är blixtnabba, och du lägger märke till allt som sker i din omgivning. Du klär dig fortfarande som en gentleman i välpressad frack, stärkt llinneskjorta, mönstrad sidenväst, sidenkravatt och cylinderhatt. Tyvärr har dina kläders passform fullständigt gått förlorad efter förvandlingen. De stramar åt på fel ställen och gör det svårt att röra på sig. Du har inte råd att införskaffa nya kläder men vägrar att klä dig i något mindre formellt. Fickorna är fullstoppade med kortlekar, mynt, utdragbara trollstavar, färgade sjalar och liknande som du använder för enkla trolleritrick.

Medarbetare

Doktorn har tre andra assistenter:

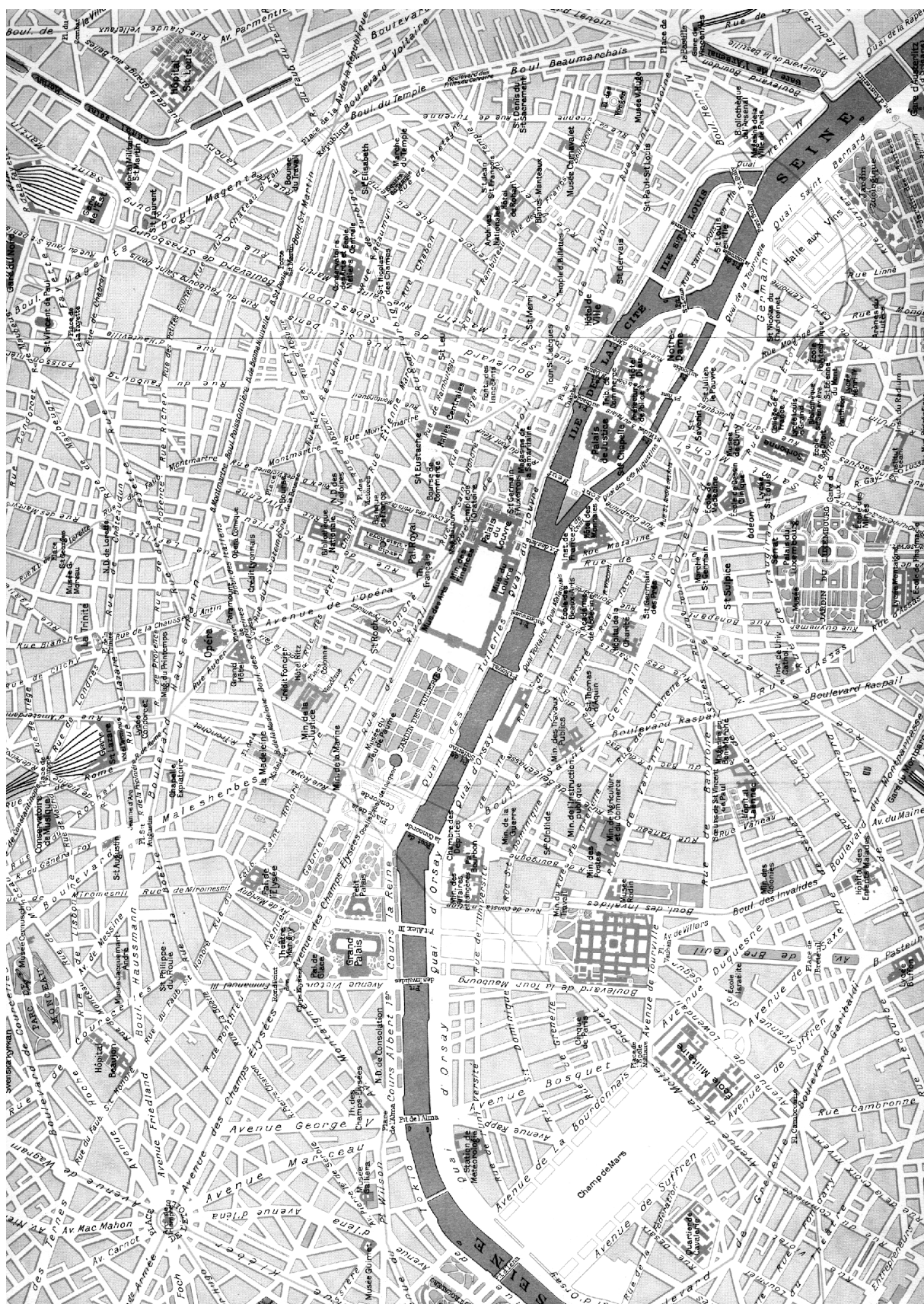
- ~ Brownien Jinxz, doktors springsjas, är en enerverande och ihärdig typ som tycks vara överallt.

Han är lite väl nyfiken, och någonting säger dig att det är något lurigt med honom. Du har sett en och annan brownie, och de brukar inte vara fullt så nyfikna utan ägnar sig vanligtvis åt sina egna sysslor.

- ~ Puckelryggen Igor är en efterbliven stackare, men det han saknar mentalt kompenseras han med muskler, och han är ovärderlig som doktors mekaniker. Du har lite svårt för hans ständiga försök att trösta dig, men eftersom han bara vill väl låter du honom hållas även om det gör dig dystert till sinnes.
- ~ Butlern Jean är en katastrof i sina försök att ständigt passa upp på folk. Självtro han tro att han gör ett bra jobb, och du är för fin i kanten för att klaga. Du får väl vara glad för att det överhuvudtaget finns någon betjäning i den här gudsförgätna borgen.

Färdigheter

Akrobatik ♣	Mycket bra
Iakttagelseförmåga ♦	Mycket bra
Karisma ♥	Mycket bra
Bildning ♦	Bra
Buktaleri ♣	Bra
Etikett ♠	Bra
Kroppsbyggnad ♣	Bra
Trolleritrick ♣	Bra
Utseende ♥	Usl



*Grand Hôtel
Boulevard des Capucines 23
9:e arrondissement, Paris*

Paris, 14 maj 1870

Mina kära vänner,

Jag har nu anlänt till Paris, och hittills har allt gått bra. Jag fann inkvartering på ett pittoreskt litet hotell beläget på en avsides bakgata. Min begränsade ekonomi räckte bara till ett dragigt vindsrum, men under rådande omständigheter fick det duga. Under min andra dag i Paris besökte jag Patentverket och förevisade mina uppfinningar. Det krävdes åtskilliga utläggningar innan tjänstemännen förstod sig på dem, men av allt att döma var de mycket imponerade. Jag fyllde i de ansökningsblanketter som krävdes och lämnade in dessa tillsammans med mina prototyper. Nu återstår bara att vänta på att Patentverket ska behandla ansökningarna.

Ännu mer glädjande är att jag har funnit en potentiell finansiär. Av en slump sprang jag på en man som uppvisade ett stort intresse för mina teorier. När han fick höra var jag bodde insisterade han på att jag skulle flytta till Grand Hôtel och låta honom stå för notan. Sagt och gjort. Redan samma dag flyttade jag mitt pick och pack till en svit på Grand Hôtel.

Samma kväll åt jag middag med min nyfunne vän, och han berättade då om en gammal nedlagd fabrik som skulle kunna passa utmärkt för mina experiment. Jag besökte denna efter en god natts sömn och fann till min glädje den perfekta lokalen. Den uppfyller verkligen alla mina krav! Utrymmena är väl tilltagna, det finns en stor travers och, bäst av allt, nio stora ångturbinaggregat. Med dessa kan jag alstra tillräckligt med energi för alla mina planerade experiment, inte minst en transportör med reverseringsmekanism. Jag kontaktade Fastighetsförvaltningen i vars ägo fabriken befann sig, och numera befinner sig fabriken i min ägo.

Fabriken behöver emellertid rustas upp, och det är med anledning av detta som jag skriver till er. Jag vill att ni genast avreser till Paris. Ta med er all nödvändig utrustning och apparatur som behövs för att ställa i ordning ett nytt laboratorium och bege er till Rue de Lagny 176. Uppvisa den bifogade kopian av köpekontraktet för grindvakten så blir ni insläppta. Städa upp lokalen och ställ i ordning ett laboratorium. Om ni stöter på problem av något slag kan ni kontakta mig på Grand Hôtel där jag kommer att uppehålla mig tills allting är klart.

Med varma hälsningar,
Dr. Franz Grubbelkopf, uppfinnare

7:e maj Paritätet 07.45. Kom ihåg tavelborsten! Och underkläder! Och planeringskalendern!
 8:e maj Patentverket 11.00, inlämning av patentansökningar. Smörj prototyperna innan!
 11:e maj Frukost 08.00 Grand Hôtel.
 Ödning av fabrik, på Rue de Longny 176.
 12:e maj Fastighetsförvaltningen 15.00, underskrift av köpkontrakt.
 13:e maj Banque de France 09.00, penningtransaktion till Fastighetsförvaltningen.
 14:e maj Patentverket 10.00, besked om patentansökningarna. Min välgörare har lovat att ansluta sig.
 Om allt går väl är han beredd att skjuta till en större summa för vidareutveckling förutsatt att han
 erhåller exklusiv rätt till licenser på patenten.

Mina herrar,

Av Ert bryderi att döma har ni stött på oväntade problem. Jag tror mig ha en viss aning om vad som utgör
 källan till dessa problem, och om mina misstankar stämmer befinner ni Er i livsfara. Eftersom vi har
 gemensamma intressen i denna fråga föreslår jag att vi bistår varandra. Uppsök mig på Velocipedklubben på
 Rue de Richelieu 51 ikväll vid sextiden.

E. D.

Beställ något att dricka och möt mig sedan i biblioteket. Iakttag största möjliga diskretion. Fienden har ögon
 och öron överallt.

E. D.

Le Petit Journal

NR 140, 8:E ÄRGÅNGEN

FREDAG, DEN 20:E MAJ, 1870

PRIS: 5 CENTIMES

GALEN VETENSKAPSMAN GÄCKAR POLISEN

Paris, den 20:e maj. Polismyndigheten tillkännagav tidigt denna morgon att det har skett ett efterlängtat genombrott i arbetet med att infånga den vedervärdige skurk som på sistone berövat vår stad några av hennes mest kära klenoder. "Le Petit Journal" har tidigare beskrivit de oförsäkt fräcka dåden. I tisdags sprängde skurken dörrarna till Louvren med ett järnklätt vidunder till fordon och stal Venus från Milo, och igår körde han rakt in i Bibliothèque nationale och lade beslag på ett flertal ovärderliga medeltida handskrifter.

Polisen har hittills stått rådlös inför dessa välplanerade kupper, men nu lovar man att skurkens obrutna svit av framgångsrika stölder snart ska vara till ända. Tidigare denna dag erhöll man nämligen information som avslöjar skurkens identitet. Denne är ingen mindre än den galne vetenskapsmannen doktor Franz Grubbelkopf, en bindgalen forskare bosatt i en enslig borg utanför Strasbourg där han utan myndigheternas insyn utför de mest hårresande och kallblodiga experiment.

Doktor Grubbelkopf tycks ha föresatt sig att beröva Paris hennes stolta, historiska arv, av allt att döma i ett försök att finansiera sina kostsamma och ljusskygga

experiment och samtidigt utverka en grym hämnd på staden för dess ovilja att stödja dessa. Denna teori stöds av det faktum att doktor Grubbelkopf för en vecka sedan fick avslag på ett flertal patentansökningar.

Ytterligare indicier är det faktum att ett flertal vittnen uppger sig ha sett doktor Grubbelkopfs assistenter här i Paris. Assistenterna är fyra till antalet och utgörs av en puckelrygg, en mekanisk man, en vätte och en flugliknande man. Dessa efterspanas nu av polisen, och enligt uppgifter är gripanden nära förestående. Därefter kommer ett gripande av den gäckande doktorn inte att vara långt bort.

Guy Chausson

MÉTRON ÖVERSKRIDER BUDGET

Paris, den 19:e maj. Métrokonsortiet offentliggjorde denna dag en ekonomisk delrapport för byggandet av Métron, det av baron Haussmann så omhuldade projektet. Delrapporten påvisar såsom många ekonomiska analytiker länge har misstänkt ett slående underskott. Alla ekonomiska kalkyler har spräckts, och stora delar av konsortiets tillgångar har belånats för att finansiera fortsatt verksamhet.

Såsom tidigare noterats har byggandet av Métron dragit ut åtskilligt på tiden, vilket kraftigt har ökat kostnaderna för projektet både i form av höjda lönekostnader och

förlängd hyra av arbetsmaskiner. Största orsaken till förseningarna är givetvis baron Haussmanns många tillägg till den ursprungliga byggplanen.

"Le Petit Journal" har ofta prisat baron Haussmanns vågade men framgångsrika omläggning av Paris stadsplan, men denna gång har han och hans arkitektprotegéer gått för långt. Vad ska Paris med ett transportsystem av denna storlek till? Med dess nuvarande kapacitet kan det föra Paris alla invånare till ett och samma arrondissement på mindre än en timme.

Har baron Haussmann drabbats av storhetsvansinne? Är det inte på tiden att kejsar Napoleon III lånar sitt öra till andra auktoriteter än denna ärelystna föredetting vars enda mål tycks vara att skriva in sig själv i historien? Baron Haussmann är uppenbarligen endast ute efter att uppföra ett skrytbygge utan samhällelig nytta. Métron är en otymplig koloss som är föråldrad innan den ens har tagits i bruk.

Imorgon kl. 12 mitt på dagen äger den officiella invigningen och premiärturen rum på Marsfälten. "Le Petit Journal" uppmanar sina läsare att avstå från att delta i festiviteterna och istället gå samman för att protestera mot detta slöseri med stadens tillgångar.

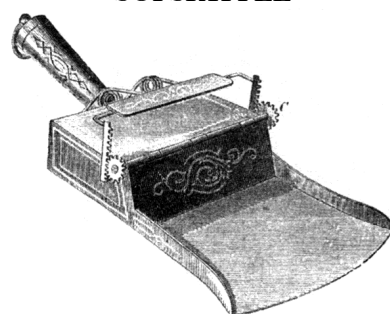
Hector Bruneau

EXKLUSIV GALAFÖRESTÄLLNING THÉÂTRE DES VARIÉTÉS ENDAST IKVÄLL!

MISSA INTE DENNA KAVALKAD AV VÄRLDSARTISTER!
ILLUSIONISTEN DOKTOR CALIGARI
MED DET VÄRLDSBERÖMDA NUMRET "DOKTOR CALIGARIS
ELEKTRISKA KABINETT"

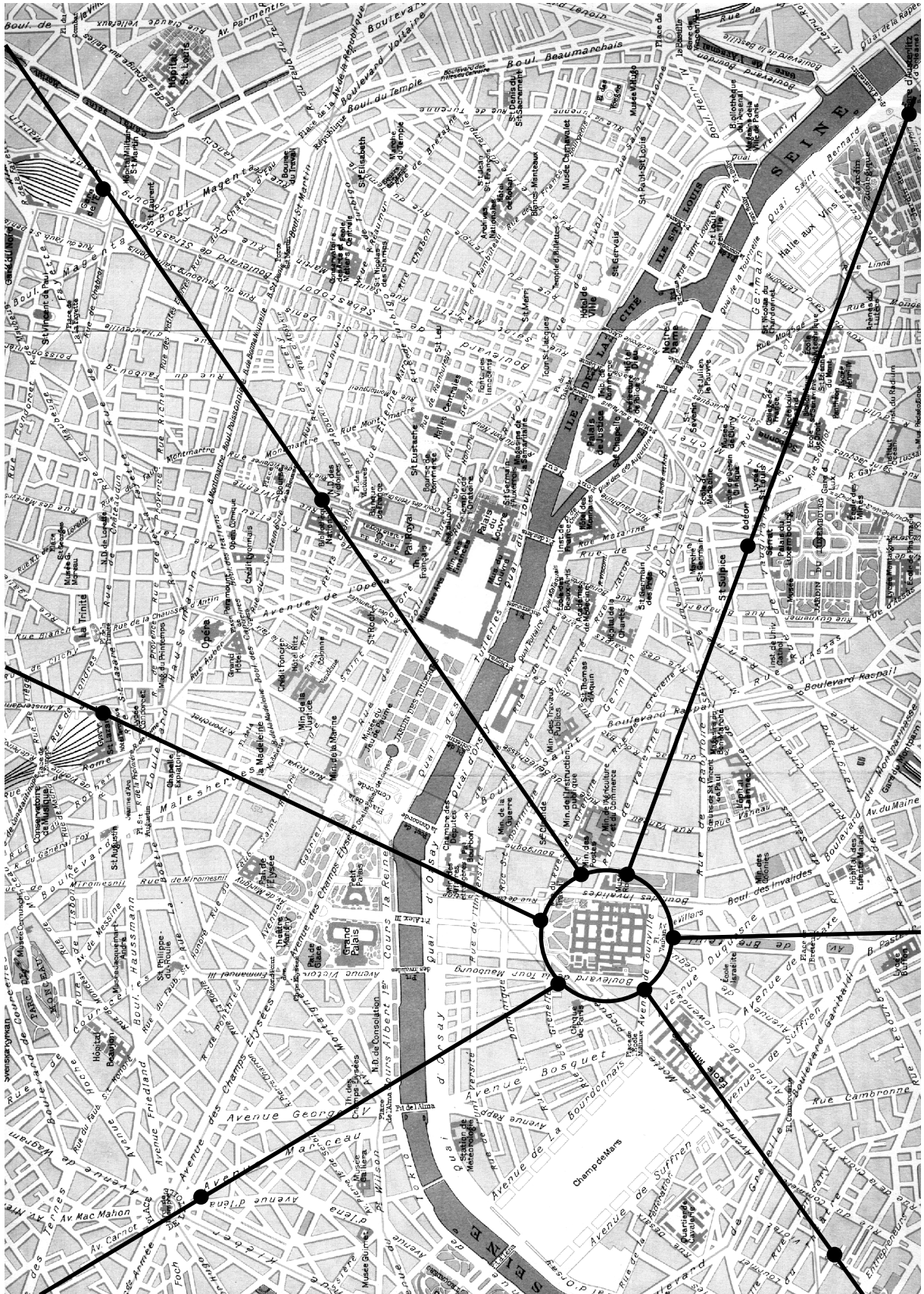
NÄKTERGALEN FRÅN MINSK
ORMMANNEN MISTER PYTHON
BILJETT KASSAN ÖPPNAR KL. 6 PÅ KVÄLLEN
FÖRESTÄLLNINGEN STARTAR KL. 8 PÅ KVÄLLEN

TURLUPINS PATENTERADE SOPSKYFFEL

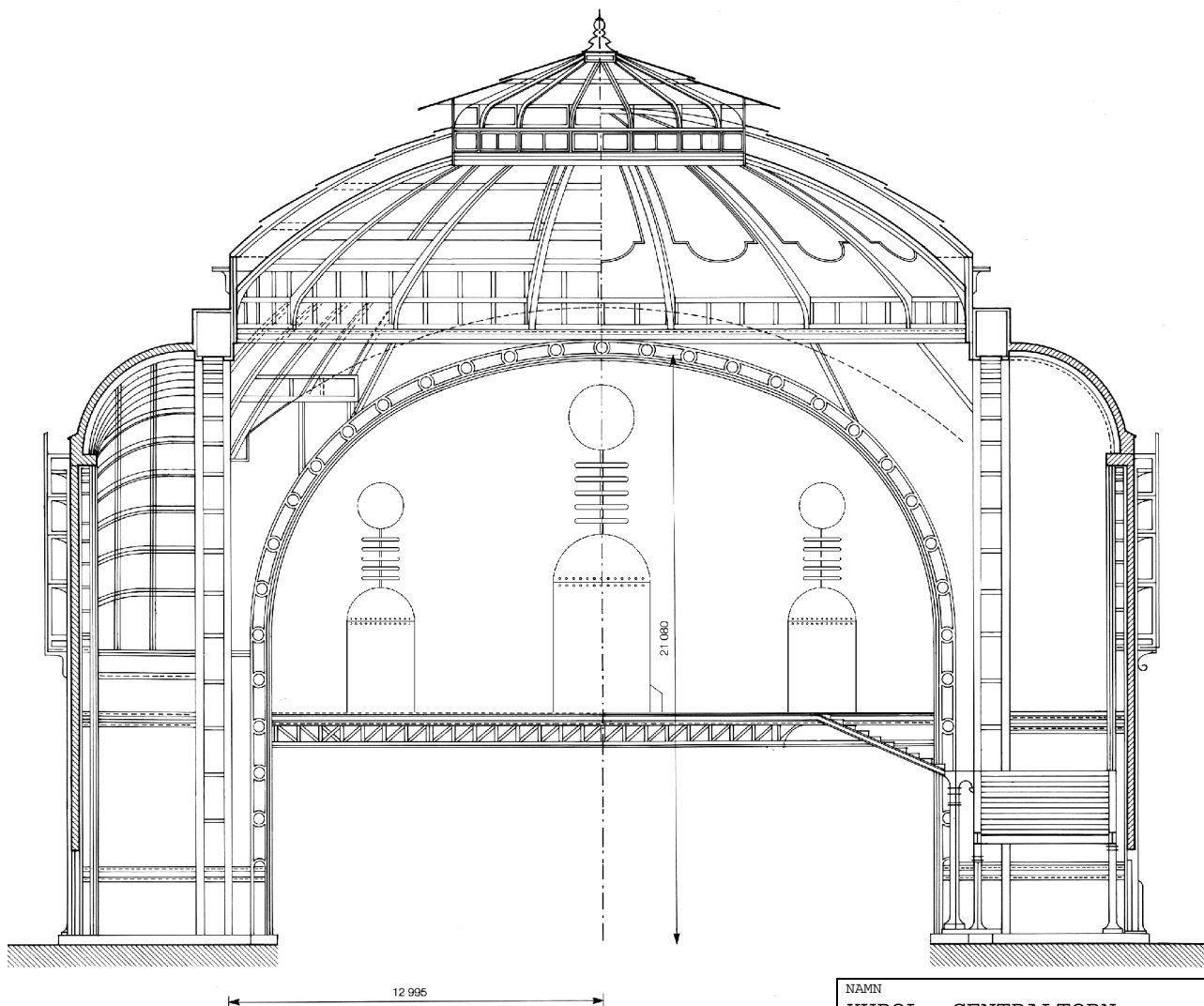


SÄLJS ÖVERALLT
FRÅN
COMPAGNIE DES MACHINES

Vad händer under föreställningen?



NAMN
MÉTROPOLITAINE
NUMMER
33-6478-0012
UTFÖRD AV
COMPAGNIE DES MACHINES



NAMN
KUPOL, CENTRALTORN
NUMMER
45-4633-3424
UTFÖRD AV
COMPAGNIE DES MACHINES