

Mannen som stal Paris

Johan Salomonsson

Mannen som stal Paris

En Irrblossproduktion
Författad och illustrerad av Johan Salomonsson



Tack till:
Johan Englund och Tom Lindahl för tips och idéer
Alla som var med och speltestade

Göteborg 2002-03-03

Allmän information

”Mannen som stal Paris” är en berättelse avsedd för rollspelet Castle Falkenstein. Det är ett matinéäventyr av klassiskt snitt, och rollpersonerna är de givna hjältarna. De ska med andra ord kunna företa sig i stort sett vad som helst utan att för den skull dö. Än hur farliga situationer de hamnar i så ska de i sista stund alltid undkomma med livet i behåll. Det viktiga är inte realism utan fart och fläkt.

Berättelsen är i stort sett linjär med vissa undantag. Kapitel 1-5 kan i princip spelas i vilken ordning som helst, och vissa kapitel kan även utelämnas beroende på vad spelarna tar sig för. Om denna del av berättelsen av någon anledning drar ut på tiden bör du så snart kapitel 4 är avklarad gå vidare till kapitel 6. Kapitel 6-10 kan bara spelas i den angivna ordningen, och inga kapitel kan utelämnas.

Berättelsen innehåller en del problemlösning, men detta får inte bromsa handlingen. Skulle spelarna av någon anledning köra fast måste du hjälpa dem vidare. Det viktiga är att spelarna får gestalta rollpersonerna och

ha roligt samtidigt som berättelsen håller ett högt tempo.

Under berättelsens gång kan du använda ”Pariskarta (spelarnas version)” för att visa spelarna var de befinner sig. Använd ”Pariskarta (spelledarens version)” för eget bruk. Kartan är inte tidsenlig men har modifierats för att passa till denna berättelse.

De engelska benämningarna på de typer av älvavarelser som förekommer i berättelsen – brownie, imp och boggart – har inte översatts till svenska eftersom det är svårt att hitta svenska motsvarigheter. De närmaste motsvarigheterna kan sägas vara tomte, smådjävul och vätte.

Som spelledare förutsätts du vara bekant med världsbilden i Castle Falkenstein. En sammanfattning av reglerna finns längre bak i detta häfte, och allt som behövs för att använda dem är en vanlig kortlek (eller ännu hellre två, en till dig själv och en till spelarna). Reglernas främsta syfte är att skapa spänning i samband med dramatiska situationer. För övrigt kan användandet av reglerna hållas till ett minimum.

Berättelsen i sammandrag

Karaktärer

Spelarna gestaltar i denna berättelse fyra assistenter i tjänst hos den galne men välmenande vetenskapsmannen doktor Franz Grubbelkopf. De fyra assistenterna är:

- ~ Den klåfingrige, kunskapstörstande impen Jinxz som utför enklare sysslor åt doktorn såsom att plocka fram laborieutrustning och preparat för olika experiment. Jinxz arbetade tidigare som spion åt en av det mörka hovets älvadrottningar, Flammante, men rymde efter att ha fått nog av att plågas av älvadrottningens burdusa underhuggare, två boggarts vid namn Tjo och Tjim.
- ~ Den naive, puckelryggige mekanikern Igor som utför allt praktiskt konstruktionsarbete åt doktorn. Igor verkar ha ett sjätte sinne för hur maskiner fungerar men är för övrigt en ganska trög person. Han arbetade tidigare åt den ondskefulle doktor Otto Dunkel vid det löpande bandet i dennes fabrik där hemlösa, fattiga stackare hölls som slavar och tvingades arbeta dygnet runt. Efter en olycka som Igor hade viss del i exploderade hela fabriken, och de förslavade kunde fly.
- ~ Den alkoholiserade, mekaniske butlern Jean som passar upp på doktorn enligt konstens alla regler men tyvärr ständigt är en aning berusad. Jean var tidigare en högt ansedd butler, men den rivaliserande butlern Pierre fick Jean anklagad för vanskötsel av sitt arbete och osedligt förfarande. Jean söp ihjäl sig, men doktorn använde Jeans välbevarade, spritindränkta hjärna som styrorgan i sin mekaniske butler.
- ~ Den belevade illusionisten, tillika flugmannen, Prospero som har utblottat sina finanser genom att

sponsra doktors forskning. Hans förhoppningar om att bli världens främste illusionist grusades av illusionisten doktor Caligari och dennes fantastiska förflyttningsnummer ”Doktor Caligaris elektriska kabinett”. I ett försök att övertrumfa detta nummer betalade han doktorn för att utveckla en transportör, men vid begagnandet av denna förvandlades han till en flugman. Nu hjälper han doktorn att finna ett sätt att reversera förvandlingen.

Bakgrund

Doktor Otto Dunkel drömmer om att skapa ett industriimperium där alla människor är produktiva och lydiga arbetare. Hans första steg var att anlägga en stor fabrik i Dresden där han började massproducera sina uppfinningar. Arbetsstyrkan bestod av en sorglig samling utstötta, missbildade och hemlösa stackare som hölls fångna och tvingades att slava i fabriken mot sin vilja. Tyvärr gjorde arbetarna uppror och förstörde fabriken under ledning av en av arbetarna, nämligen Igor.

Doktor Dunkel insåg att han måste finna ett sätt att göra sina arbetare mer fogliga. Han började att studera hypnotism. Genom att uppträda som illusionist fick han tillfälle att utöva hypnotismens konst på större folksamlingar. Han uppfann dessutom åtskilliga apparater som underlättade hypnotiserandet. Genom att plantera undermedvetna instruktioner hos olika nyckelpersoner lyckades han få dessa att agera på ett sådant sätt att de underlättade uppbyggnaden av en ny fabrik. Denna gång tänkte han emellertid inte nöja sig med en enda fabriksbyggnad. Hela Paris skulle omformas till en effektiv industri där alla dess invånare skulle utgöra

arbetskraften. Genom massproduktion och export skulle han sedan kunna utvidga sitt imperium tills det blev världssompspannande.

Han har i dagsläget kommit så långt att han har byggt ett jättelikt industrikomplex, Centrala stadsförvaltningen, mitt i Paris och omgett detta med kontorsbyggnader. På industrikomplexets topp finns en kupol, vilken hyser hypnosapparaten med vilken han ska göra Paris invånare till lydiga arbetare. Han har dessutom börjat planera sitt firmanamn, Compagnie des Machines, här och var i staden för att folk lättare ska kunna acceptera det som komma skall. I väntan på att han ska kunna starta hypnosapparaten måste han utföra olika avledande manövrar för att hålla polisen och myndigheterna borta. Bland annat måste han genomföra en sista trolleriföreställning för att planera ytterligare undermedvetna instruktioner hos ett flertal personer. Han har hjälp av ett flertal medhjälpare i sitt värv, däribland Tjo och Tjim samt butlern Pierre.

Under tiden åker doktor Franz Grubbelkopf till Paris för att försöka få patent på några av sina mest lovande uppfinningar. Om han lyckas registrera patenten ska han även försöka finna en finansiär som kan hjälpa honom att utveckla uppfinningarna ytterligare. På Patentverket tas hans ansökningar emot väl. En tjänsteman på Patentverket meddelar emellertid doktor Grubbelkopfs närvaro i Paris till doktor Dunkel. Denne närmar sig doktor Grubbelkopf och utger sig för att vara en finansiär. Han tipsar doktor Grubbelkopf om en gammal fabrik med en maskinpark som är precis vad denne behöver för att kunna generera den energi som krävs för fortsatta experiment. Efter att ha köpt fabriken av Fastighetsförvaltningen skickar doktor Grubbelkopf ett brev till sina assistenter och ber dem att komma till Paris för att rusta upp fabriken och ställa i ordning ett laboratorium. Han skickar med köpekontraktet där det klart framgår vad som ingår i köpet. Köpekontraktet ska de visa upp för grindvakten så att de får tillträde till fabriken. Doktor Grubbelkopf själv planerar att bo kvar på Grand Hôtel tills de är klara.

Efter att ha skickat iväg brevet beger han sig åter till Patentverket för att få ett definitivt besked om huruvida hans ansökningar har godkänts och för att åter träffa doktor Dunkel. Doktor Dunkel hypnotiserar då doktor Grubbelkopf för att kunna använda honom som avledande manöver genom att beordra honom att utföra några riktigt fräcka kupper på mästebrottslingsmanér. Om myndigheterna tror att doktor Grubbelkopf är en galen vetenskapsman med en illasinnad plan kommer de att fokusera sina krafter på att stoppa denne och ge doktor Dunkel andrum att slutföra sin egen plan. Han skickar även folk att hämta fabrikens maskinpark eftersom han kan ha nytta av denna själv.

Händelseutveckling

Berättelsen tar sin början då rollpersonerna anländer till Paris. Väl framme vid fabriken upptäcker de till sin förskräckelse att fabrikens maskinpark är försvunnen. Grindvakten berättar då att maskinparken forslades bort

av män från Métrokonsortiet för knappt en vecka sedan. Dessa uppvisade ett köpekontrakt på maskinparken upprättat av Fastighetsförvaltningen.

Rollpersonerna kan nu antingen bege sig till Fastighetsförvaltningen eller Métrokonsortiet. På Fastighetsförvaltningen, som ligger i Centrala stadsförvaltningen, berättar en byråkrat att Métrokonsortiets köpekontrakt är giltigt och rollpersonernas kopia felaktig. När rollpersonerna vill ha en förklaring till detta så ber byråkraten dem att tala med Métrokonsortiet direkt. På väg ut ur Fastighetsförvaltningen utsätts rollpersonerna för vad som verkar vara ett mordförsök, men de kan inte bevisa något.

På Métrokonsortiet träffar rollpersonerna Métrokonsortiets arkitekt. Denne vidhåller, precis som byråkraten på Fastighetsförvaltningen, att Métrokonsortiet har ett giltigt köpekontrakt. För att försäkra sig om att de talar om samma maskinpark så visar arkitekten rollpersonerna maskinparken. Denna visar sig vara kraftigt decimerad, och rollpersonerna hinner få en snabb glimt av Tjo och Tjim när de för ytterligare maskiner därifrån.

Rollpersonerna har nu inget annat val än att försöka kontakta doktor Grubbelkopf på Grand Hôtel. Det visar sig dock att doktorn inte har synts till på sex dagar. Om de bryter sig in i doktors hotellrum hittar de en planeringskalender där det framgår att doktorn skulle besöka Patentverket för sex dagar sedan. De stöter även samman med en mystisk person som ställer närgångna frågor.

På Patentverket, som ligger i Centrala stadsförvaltningen, berättar en byråkrat att doktor Grubbelkopfs alla patentansökningar har fått avslag. På väg ut ur Patentverket utsätts rollpersonerna för ytterligare ett mordförsök.

Rollpersonerna verkar nu ha kört fast men upptäcker då en lapp som någon har stoppat på dem. På denna finns ett meddelande som ber dem besöka Velocipedklubben. Det visar sig vara den mystiske mannen från hotellet som har gett dem lappen, men innan de får veta vad han vill mördas han av butlern Pierre. Rollpersonerna anklagas för mordet och måste fly därifrån, men de får med sig en tidning som den mördade höll i sin hand. Av en inringad annons framgår att doktor Caligari uppträder på Théâtre des Variétés samma kväll. En artikel berättar att doktor Grubbelkopf ligger bakom ett flertal spektakulära stölder.

För att undvika polisen tvingas rollpersonerna ta sig in på teatern via sceningången. Här stöter de samman med Dorothy, Prosperos före detta assistent och kärlek. En av rollpersonerna pumpas dessutom på information av Flammante som är intresserad av deras göromål. När så småningom doktor Caligari uppträder upptäcker rollpersonerna hemligheten bakom förflyttningsnumret ”Doktor Caligaris elektriska kabinett”, nämligen att doktor Caligari hypnotiserar publiken. Under hypnosen ger han bland annat en poliskonstapel order om att bevaka Place de la Concorde nästa dag eftersom mästebrottslingen doktor Grubbelkopf kommer att slå till

där. Igor inser nu att doktor Caligari i själva verket är doktor Dunkel.

När rollpersonerna bevakar Place de la Concorde nästa dag dyker det upp en ångskruv med stora griparmar och försöker stjäla obeliscen från Luxor. Gendarmen lyckas emellertid omringa ångskruven och försätta den i funktionsodugligt skick. Rollpersonerna måste nu rädda doktor Grubbelkopf undan gendarmerna.

Efter en lyckad räddningsaktion visar sig doktorn tyvärr vara hypnotiserad, men rollpersonerna finner tecken som tyder på att Métrokonsortiets arkitekt är inblandad. Ett nytt besök hos Métrokonsortiet resulterar i att de finner ritningar som visar att Métrons uppgift är att varje morgon forsla Paris alla invånare till det hemliga industrikomplexet i Centrala stadsförvaltningen. En ritning visar även hypnosapparaten i kupolen på toppen av Centrala stadsförvaltningen.

Rollpersonerna måste nu ta sig till kupolen och stoppa doktor Dunkel innan denne hinner starta hypnosapparaten och hypnotisera hela Paris befolkning. De lyckas besegra Tjo och Tjim och Pierre samt förstöra hypnosapparaten, men doktor Dunkel vägrar bryta doktor Grubbelkopfs hypnos. Rollpersonerna tvingas välja mellan att låta doktor Dunkel löpa eller att be Flammante om hjälp. I det senare fallet använder Flammante sina krafter för att få doktor Dunkel att bryta hypnosen. Därefter tar hon med sig doktor Dunkel och försvinner tillsammans med Tjo och Tjim. I nästa ögonblick dyker ett antal poliser upp. Dessa leds av en poliskommissarie som visar sig vara den man som rollpersonerna trodde blev mördad på Velocipedklubben. Som genom ett under har han överlevt, och han ser nu till att rollpersonerna erhåller äran för att ha räddat Paris ur den lömske doktor Dunkels grepp.

Prolog

I en borg utanför Strasbourg verkar den galne vetenskapsmannen doktor Franz Grubbelkopf. Han är en sann uppfinnare som sprutar ur sig uppfinningar, alltifrån raketfordon till luksuddgummin. Framför allt intresserar han sig för elektriciteten och dess möjligheter. Hans experiment börjar därför kräva allt större energimängder, och av denna anledning beger han sig våren år 1870 till Paris för att försöka finna en lokal med bättre förutsättningar än de som erbjuds i den isolerade borgen. Samtidigt avser han även att söka patent på ett antal av sina uppfinningar och finna en finansör för att vidareutveckla dessa. Skötseln av borgen anförtror han åt sina fyra assistenter.

Paris år 1870 är Europas ledande metropol och tongivande inom områden såsom naturvetenskap, medicin, konst, litteratur och mode. Det är borgerskapets, bohemernas och konstnärernas huvudstad, men också vetenskapsmännens. Paris betydelse för vetenskapen märks inte minst på alla de vetenskapsutställningar som äger rum här. I samband med den stora världsutställningen år 1867 fick man dessutom tillfälle att visa upp Paris nya ansikte efter en omfattande sanering av de gamla stadsdelarna. För denna sanering stod baron Haussmann, stadens prefekt och kejsar Napoleon III:s närmaste man inom stadsplanering. Baron Haussmann lät dra breda boulevarder genom staden och anlade stora parker och ståtliga byggnader. Resultatet blev en både vacker och modern stad anpassad för industrialismens tidevarv. För doktor Grubbelkopf är Paris därför den självklara platsen att försöka få gehör för sina idéer.

Drygt en vecka efter doktors avresa anländer ett brev från Paris. Ivrigt sprättar assistenterna upp kuvertet och vecklar ut det exklusiva brevpapperet. Brevet kommer från doktorn, och med andakt läser assistenterna de spännande nyheterna. (Läs upp "Doktor Grubbelkopfs brev" och överlämna det sedan till spelarna.) I kuvertet finner assistenterna även den i brevet omtalade kopian av köpekontraktet på fabriken. Köpekontraktet är upprättat

av Fastighetsförvaltningen i Paris och försett med ett otal stämplor med officiell prägel.

Omedelbart efter att ha läst färdigt brevet börjar assistenterna att packa all erforderlig utrustning i doktors senaste automotiv, Automotiv nr. 4. Detta är ett stort och otympligt fordon som maximalt kommer upp i en fart på 30 km/h. De tidigare automotiven har gått olika tragiska öden till mötes, något som tre förvridna vrak på borggården vittnar om. Automotiv nr. 4, som är försett med åtskilliga nya obskyra finesser, är inte helt färdigtestat ännu, men doktorn har sagt sig vara nästan helt säker på att denna modell saknar defekter (något som han sade även om de tidigare modellerna). Oavsett hur det nu är med den saken så är automotivets lastkapacitet mycket stor. Så snart assistenterna är färdiga med packningen och har fått upp trycket i ångpannan ger de sig glada i hågen av mot Paris.



Doktor Franz Grubbelkopf

Kapitel 1

Fabriken

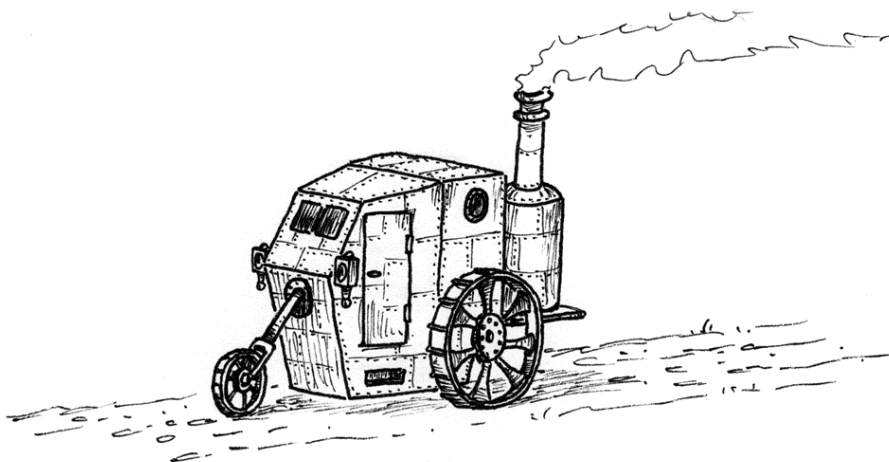
Vari våra vänner anländer till Paris, finner fabriken tom och får veta att maskinparken har forslats bort av Métrokonsortiet efter uppvisande av ett köpekontrakt upprättat av Fastighetsförvaltningen.

Berättelsen tar sin början fredagen den 20:e maj. Det är en solig försommardag med fågelkvitter och blomsterdoft. Rollpersonerna sitter i det stänkande automotivet på väg genom Paris östra förorter. Bebyggelsen i förorterna består huvudsakligen av låga träbyggnader, men i diset i fjärran kan man ana konturerna av Paris höga boningshus, monument, katedraler och maskinhallar. På vänster sida breder den grönskande Vincenneskogen ut sig. På de vidsträckta gräsmattorna har åtskilliga picknicksällskap slagit sig ned, och några entusiaster håller på att göra i ordning en luftballong för uppstigning. Låt nu rollpersonerna diskutera sitt uppdrag en stund.

Efter en stund anländer rollpersonerna till Rue de Lagny och ett stort, öde fabriksområde. Hela området är omgivet av en hög tegelmur försedd med vassa järnpikar. Den enda öppningen i muren består av en svartmålad järngrind, och i anslutning till denna finns en vaktkur där grindvakten mor Claudette (se persongalleriet) sitter. Hon plirar misstänksamt på rollpersonerna, men så snart de

visar kopian på köpekontraktet låser hon upp grinden och släpper in dem. Därefter ber hon dem att följa efter henne och börjar med ett ljudligt flåsande knata iväg mellan diverse fabriksbyggnader. Under promenaden lägger hon ut texten om hur det går utför med samhället och hur allting blir mer och mer centraliserat.

Till slut kommer hon fram till en stor fabriksbyggnad och låser upp ett antal hänglås på en stor skjutport. När rollpersonerna träder in i fabriken upptäcker de till sin förskräckelse att maskinparken är borta. Allt som finns kvar på det smutsiga betonggolvet är några kringstridda järnstänger och rullar med ståltråd. Om rollpersonerna frågar mor Claudette om detta berättar hon att maskinparken forslades bort av män från Métrokonsortiet för knappt en vecka sedan. Dessa uppvisade ett köpekontrakt på maskinparken upprättat av Fastighetsförvaltningen. Hon kan också berätta att hela fabriksområdet verkar ha rustats ned på sistone. Förmodligen har någon gjort väldigt dåliga investeringar.



Automotiv nr. 4

Kapitel 2

Fastighetsförvaltningen

Vari våra vänner besöker Fastighetsförvaltningen, får veta att Métrokonsortiet har ett giltigt köpekontrakt på maskinparken och utsätts för ett mordförsök.

Paris centrala delar karakteriseras av ett myllrande folkliv och livlig trafik. Ångdrivna omnibussar och automotiv trängs med hästdragna droskor och velocipeder. Hög över takåsarna svävar luftskepp och luftballonger fram. På en av luftballongerna kan man läsa "Köp Tandglans, det

bästa för ditt leende, från Compagnie des Machines".

Fastighetsförvaltningen är belägen i Centrala stadsförvaltningens gigantiska kontorskomplex. Detta består av ett stort antal åttavåningsbyggnader i ljus sten. Mittbyggnaden reser sig dubbelt så högt som övriga

byggnader och tycks nästan vidröra himlen. Kontorskomplexet är ett byråkratnäste med oändliga arkiv och ett effektivt rörpostsystem. Det inrymmer ett otal verk, byråer och kontor, och det är inte helt lätt att hitta rätt. Som tur är finns det orienteringstavlor här och var och färgade linjer som visar vägen till olika byggnader och platser.

Fastighetsförvaltningen ligger i östra änden av Centrala stadsförvaltningen. Vägen till Fastighetsförvaltningens expedition går via trapphus och korridorer fulla av arkivskåp som sträcker sig från golv till tak. Överallt ränner stressade byråkrater omkring med tjocka pappersbuntar, och ingen verkar lägga märke till rollpersonerna.

Väl framme vid expeditionen möts de av en inskränkt och omedgörlig byråkrat (se persongalleriet) som först efter mycket övertalning skickar efter köpekontrakten på fabriken via rörpostsystemet. Två köpekontrakt returneras, nämligen doktor Grubbelkopfs köpekontrakt på fabriken och Métrokonsortiets köpekontrakt på maskinparken. De två köpekontrakten visar klart och tydligt att maskinparken inte ingick i doktor Grubbelkopfs köp, men den kopia av köpekontraktet som rollpersonerna har motsäger detta. När rollpersonerna vill ha en

förklaring till detta så ber byråkraten dem tala med Métrokonsortiet direkt. Någon av de ansvariga brukar alltid befinna sig i Métrokonsortiets högkvarter vid Place de l'Étoile. Om rollpersonerna redan har besökt Métrokonsortiets högkvarter vill byråkraten tala med doktor Grubbelkopf själv eftersom det är dennes underskrift på köpekontraktet.

I mån av tid: På väg ut ur Fastighetsförvaltningen håller rollpersonerna på att mejas ned av ett arkivskåp som kommer farande efter dem i trappan. Efter att med nöd och näppe ha lyckats kasta sig undan upptäcker de att byråkraten står på trappavsatsen ovanför dem. Allt tyder på att han har försökt välta arkivskåpet över dem. Han verkar dock uppriktigt förvånad och orolig för deras välbefinnande och säger att arkivskåpet förmodligen var så överfullt att tyngdpunkten hade förskjutits. Rollpersonerna kan inte på något sätt motbevisa hans utsaga.

Anledningen till byråkratens beteende är att doktor Grubbelkopfs namn utlöste en order i hans undermedvetna. När rollpersonerna har gett sig av skickar han dessutom iväg ett rörpostmeddelande till doktor Dunkel. Meddelandet förtäljer att några skumma individer har gjort förfrågningar om doktor Grubbelkopf.

Kapitel 3

Métrokonsortiet

Vari våra vänner besöker Métrokonsortiets högkvarter, upptäcker att delar av maskinparken saknas och stöter på två retsamma boggarts.

Place de l'Étoile är en knutpunkt där tolv avenyer sammanstrålar, och trafiken är därför mycket livlig här. Mitt på platsen står Triumfbågen. Strax söder om platsen har stenläggningen rivits upp och ersatts av en jättelik grop i vilken ångdrivna kranar och grävmaskiner trängs. Ut ur en tunnelöppning i gropens ena sida löper räls på vilken vagnar fullastade med sten och lera dras av ett lokomotiv. Ovanför gropen finns ett flertal träbaracker.

Detta är Métrokonsortiets provisoriska högkvarter varifrån man övervakar byggandet av Métron. Runt ett bord med utsikt över gropen står ett flertal män och studerar några ritningar. Det är arkitekt Clement Fleury (se persongalleriet) som förklarar slutfasen i byggarbetet för några ingenjörer och förmän.

När rollpersonerna närmar sig avslutar arkitekten sin utläggning. De övriga männen återvänder till arbetet



Tjo och Tjim

medan arkitekten tänder en illaluktande cigarill och vänder sin uppmärksamhet mot rollpersonerna. På förfrågan visar han gärna både köpekontraktet och maskinparken. Maskinparken befinner sig i ett sidoutrymme en bit in i tunneln, och de får tränga sig fram mellan arbetare och maskiner för att komma dit. På vägen får de en glimt av en väldig tunnelborr som äter sig igenom jordsedimenten inne i en sidotunnel.

En snabb undersökning av maskinparken ger vid handen att den är mycket mindre än vad rollpersonerna hade förväntat sig. Framför allt finns här bara fyra ångturbinaggregat. Arkitekten säger sig dock inte veta något om detta. Han ber dem tala med Fastighetsförvaltningen som har upprättat köpekontraktet. Om rollpersonerna redan har varit på Fastighetsförvaltningen vill han tala med doktor Grubbelkopf direkt eftersom det är dennes underskrift på köpekontraktet.

Under samtalets gång börjar någon slänga småsten på

Jinxz och viska förolämpningar. När Jinxz letar efter den skyldige blir han indragen bakom några lårar av två boggarts som han känner alltför väl, nämligen Tjo och Tjim (se persongalleriet). Dessa frågar ut honom om vad han gör här. Därefter klår de upp honom för gamla tiders skull innan de återgår till viktigare saker. De har baxat upp ett av ångturbinaggregaten på en dressin och rullar nu iväg med denna. De andra rollpersonerna ser dem skymta förbi när de försvinner in i en sidotunnel men hinner inte förfölja dem.

Om rollpersonerna frågar arkitekten varför två boggarts tillåts härja med maskinparken säger han bara att maskinparken tillhör Métrokonsortiet, och vad de gör med maskinparken är deras ensak. Därefter har han viktigare saker att stå i. Tjo och Tjim underrättar naturligtvis doktor Dunkel om att rollpersonerna snokar i Métro, varvid denne bestämmer sig för att lägga hinder i deras väg och läcker information om rollpersonernas närvaro i Paris till pressen.

Kapitel 4

Grand Hôtel

Vari våra vänner besöker Grand Hôtel, möter en frågvis man och får veta att doktor Grubbelkopf skulle träffa sin finansiär på Patentverket samma dag som han försvann.

Förr eller senare beslutar sig rollpersonerna för att uppsöka doktor Grubbelkopf på Grand Hôtel. Grand Hôtel lever upp till sitt namn med sina många våningar och sin ståtliga fasad. När man träder in i lobbyn möts man av tjocka mattor, kristallkronor, ädelträ och mässing. En dämpad ljudnivå råder här inne, och personalen tassar ljudlöst fram på korksulade skor.

Portiern är mycket konservativ och restriktiv och blir av någon anledning väldigt misstänksam när doktor Grubbelkopfs namn nämns. Han vill först inte berätta

någonting för rollpersonerna, men om de står på sig muttrar han kort att doktorn inte har behagat infinna sig på hotellet sedan han lämnade detta på morgonen den 14:e maj. Mer än så berättar han inte, och han avslöjar under inga som helst omständigheter doktors rumsnummer. Detta är ett hotell med klass, och största diskretion iaktas när det gäller hotellets gäster. Rollpersonerna får nu själva försöka lista ut vilket rum som är doktors och sedan ta sig in i detta.

I hotellobbyn sitter kommissarie Emile Dupré (se persongalleriet) och låtsas läsa tidningen. Om rollpersonerna tar hissen upp till den våning som doktors rum ligger på ser han till att ta samma hiss. I annat fall ser han till att stöta ihop med dem på något annat sätt. Hans avsikt är att känna rollpersonerna på pulsen och bilda sig en uppfattning om vad de är ute efter. Han börjar med att småprata lite om vädret och frågar om de är på tillfällig visit i Paris. Därefter övergår han till att ställa mer närgångna frågor om deras ärende på hotellet och vad den livliga diskussionen med portieren rörde sig om. Samtidigt tar han fram en cigarett och ber om eld, något som Jean snabbt kan ordna (ingen av rollpersonerna märker när han smyger in en lapp i cigarettändaren). Slutligen sänker han sin röst och ber rollpersonerna att vara försiktiga. Därefter går hissdörrarna upp, och med en något disträ uppsyn lämnar han dem. En uppmärksam rollperson kan något senare upptäcka honom när han avlägsnar sig från Grand Hôtel på en knattrande ångvelociped.

Doktor Grubbelkopfs rum är utrustat med allehanda faciliteter såsom skoputsarmaskin, ångstrykjärn, ismaskin,



Kommissarie Emile Dupré

ångdriven skrivmaskin, bubbelbadkar, säng med inbyggd massagefunktion och mekanisk meny. Ismaskinen kan på kort tid producera stora mängder is under ett öronbedövande oväsen. Skoputsarmaskinen väljer automatiskt rätt skokräm och knyter skorna efter uträttat arbete. Den mekaniska menyn består av en panel på vilken man kan knappa in olika beställningar direkt till köket och sedan få upp dessa via en liten varuhiss.

I ett hörn av rummet står doktors stora koffert, vilken

innehåller lite blandade verktyg och mätinstrument. Hans kläder är strukna och prydligt upphängda i garderoben, något som tyder på att han inte har varit här sedan personalen senast städade rummet. På nattduksbordet ligger en planeringskalender (dela ut "Doktor Grubbelkopfs planeringskalender"). Den sista noteringen gäller ett möte på Patentverket. Mötet skulle ha ägt rum samma dag som doktorn enligt portiern senast sågs lämna hotellet.

Kapitel 5

Patentverket

Vari våra vänner besöker Patentverket, får veta att doktor Grubbelkopfs patentansökningar har fått avslag och utsatts för ytterligare ett mordförsök.

Patentverket ligger i norra änden av Centrala stadsförvaltningen. Patentverkets expedition ligger på våning åtta, och för att komma dit måste man ta en ångdriven hiss. Större delen av våning åtta används för att testa de prototyper som lämnas in tillsammans med patentansökningarna. I de olika rummen kan man se byråkrater som testar okrossbara speglar med släggor, tänjer stretchtyger till bristningsgränsen och flyr från maskiner som löper amok. Situationen är minst sagt kaosartad, och ingen lägger märke till rollpersonerna.

Väl framme vid expeditionen möts de av en inskränkt och omedgörlig byråkrat som först efter mycket övertalning skickar efter patentansökningarna via rörpostsystemet. Ett flertal patentansökningar returneras. Alla har fått avslag på grund av att prototyperna inte fungerade (detta är en lögn iscensatt av doktor Dunkel genom hans kontroll över det byråkratiska maskineriet). För övrigt kan byråkraten bara förtälja att doktorn var i sällskap med en person som tydligen var intresserad av att finansiera vidareutvecklingen av doktors uppfinningar. Så vitt han kan komma ihåg var det en kortvuxen,

medelålders man med små, runda glasögon och flintskalligt huvud (detta var doktor Dunkel själv, men det inser inte byråkraten eftersom doktor Dunkel alltid ser till att de flesta personer han möter glömmer bort honom).

Plötsligt stövlar en högre uppsatt byråkrat in och läxar upp hela avdelningen för att de har arkiverat en blankett fel. De måste genast ställa sig i givakt och sjunga byråkratsången. Byråkraterna verkar helt absorberade av sången, och hela upplevelsen är något surrealistisk. Sången är ett av doktor Dunkels medel för att behålla kontrollen över byråkraterna och göra dem till goda, produktiva arbetare.

I mån av tid: När rollpersonerna tar hissen ned igen stannar denna plötsligt mellan två våningar. Den ångdrivna motorn börjar slira, och snart känner rollpersonerna lukten av något bränt. Vajern börjar smälta, och risken för eld är överhängande. Rollpersonerna måste ta sig ut ur hissen innan den faller och krossas mot hisschaktets botten. En undersökning av motorn visar att denna har saboterats, men de kan inte utröna vem som ligger bakom det hela.

Kapitel 6

Velocipedklubben

Vari våra vänner besöker Velocipedklubben, bevittnar ett mord och får veta att illusionisten doktor Caligari ska uppträda samma kväll.

När rollpersonerna har kört fast, det vill säga när alla scener ovan har spelats, upptäcker Jean lappen som Emile Dupré har stuckit in i cigarettändaren (dela ut "Anonymt meddelande"). Lappens anonyme upphovsman önskar träffa rollpersonerna på Velocipedklubben klockan sex samma kväll.

Velocipedklubben är en gentlemansklubb för velocipedentusiaster. Den är belägen på Rue de Richelieu och utmärks framför allt av att det står ett flertal velocipeder utanför. Det är enhjulingar, tvåhjulingar och trehjulingar, och de drivs av alltifrån benkraft till ånga

och uppvridda mekanismer.

Dörrvakten är först mycket skeptisk till att släppa in rollpersonerna men för dem efter ett tag till gäst matsalen där de får slå sig ned i ett bås. Orsaken till dörrvaktens skepsis är att han tycker sig känna igen rollpersonerna från signalementen i dagens nummer av "Le Petit Journal". Han underrättar kommissarie Emile Dupré som säger att han ska ta hand om saken och går till gäst matsalen. Dörrvakten tycker emellertid att rollpersonerna verkar för farliga för kommissarien att ta sig an på egen hand. Han springer därför iväg till

närmaste polisstation som genast skickar en patrull till Velocipedklubben.

När kommissarien träder in i gästmatsalen känner rollpersonerna igen mannen de träffade på Grand Hôtel. Han går förbi deras bås och överränner diskret en lapp till dem på vilken han har skrivit att de ska beställa var sin drink för att sedan möta honom i biblioteket (dela ut "Kommissariens meddelande på Velocipedklubben"). Kommissarien går före in i biblioteket, och när rollpersonerna så småningom följer efter kommer de in lagom för att se kommissarien sänka ihop och en mörk figur, otäckt lik butlern Pierre (se persongalleriet), försvinna ut genom en löndörr i andra änden av rummet. Om rollpersonerna försöker följa efter är Pierre för snabb och undkommer i kvällsmörkret. Den döende kommissarien har en tidning i sin hand som han sträcker fram mot rollpersonerna med sina sista krafter innan han kollapsar (dela ut "Le Petit Journal"). Strax därpå anländer ett antal poliskonstaplar vilt blåsande i sina visselpipor, och rollpersonerna måste fly från klubben.



Pierre

Kapitel 7

Théâtre des Variétés

Vari våra vänner besöker Théâtre des Variétés där de stöter samman med en kvinnlig assistent och en dödligt vacker älvadrottning. Därpå åser de en trolleriföreställning, blir varse hypnotismens möjligheter och får veta att doktor Grübbelkopf kommer att dyka upp vid Place de la Concorde nästa dag.

Théâtre des Variétés ligger vid den breda och vackra Boulevard Montmartre, ett av Paris populära flanörstråk. Framför teatern passerar för tillfället en strid ström av ståndsmässiga droskor och automotiv. Ekipagen stannar till utanför huvudentrén och släpper av folk klädda i välpressade frackar och färggranna klänningar. Ett flertal poliskonstaplar bevakar teatern på framsidan för att säkerställa att inga oönskade element stör tillställningen.



Flammante, nattens drottning

Rollpersonerna kan inte begagna sig utav huvudentrén utan att bli upptäckta av poliskonstaplarna. Däremot är sceningången helt oönskad. Här kommer man rakt in bland loger och omklädningsrum fulla av stressat varietéfolk som håller på att göra sig redo för kvällens föreställning. Om rollpersonerna söker upp doktor Caligaris loge finner de inte denne där men däremot hans kvinnliga assistent Dorothy (se persongalleriet), Prosperos gamla kärlek. Hon känner igen Prospero men behandlar honom som en yttlig bekant och verkar inte riktigt förstå att de en gång i tiden har varit kära i varandra. Om de frågar henne var doktor Caligari befinner sig säger hon att denne alltid dyker upp precis före sitt framträdande. Det bästa rollpersonerna kan göra är att ta plats i publiken (det finns lediga platser långt bak där de inte riskerar att bli upptäckta) och invänta doktor Caligaris framträdande.

Under samtalet med Dorothy ser någon av de andra rollpersonerna (förslagsvis Igor) en kvinna i logen mitt emot vinka till sig denne. Hon är halvt dold i mörka skuggor men hennes skönhet är ändå uppenbar. Detta är älvadrottningen Flammante (se persongalleriet). Oförmögen att motstå Flammantes inbjudan går rollpersonen över till den andra logen, och dörren slår igen bakom honom. Flammante trollbinder rollpersonen med sina förföriska konster, och hela logen förefaller något överklig och surrealistisk när älvriket tränger sig på. Snart befinner sig rollpersonen helt i hennes makt, varvid hon frågar ut denne om rollpersonernas ärende. Därefter

släpper hon ut en mycket omtumlad rollperson ur logen.

Varietén inleds med madame Lulus dresserade pudlar, ett dansnummer av Wienerbaletten, ormmannen mister Python, de dansande husarerna och ett sångnummer av näktergalen från Minsk. När doktor Caligari (se persongalleriet) så småningom framträder är det under stort jubel från publiken. Igor tycker att doktor Caligari verkar bekant på något sätt men kan inte riktigt sätta fingret på hur. Doktor Caligari utför några standardnummer såsom de kinesiska ringarna, den itusågade damen och så vidare. Dorothy assisterar och ser mer förtjusande ut än någonsin i Prosperos ögon.

Slutligen kommer föreställningens höjdpunkt, ”Doktor Caligaris elektriska kabinett”. Numret går till på så sätt att två kabinett placeras på var sin sida av scenen. Från båda kabinetten sticker ett stort kopparklot upp. Mitt på scenen placeras en komplicerad apparat från vilken ett större kopparklot sticker upp. Detta kopparklot omges av fräsande, elektriska urladdningar. Doktor Caligari förklarar med stor dramatik hur han ska kliva in i det ena kabinettet för att ögonblickligen förflyttas till det andra medelst elektricitetens magiska kraft. Efter att ha byggt upp spänningen kliver han in i det ena kabinettet, varvid en bländande elektrisk urladdning sträcker sig över hela scenen. I nästa ögonblick kliver han ut ur det andra kabinettet. Efter att ha tagit emot öronbedövande applåder tackar han publiken och lämnar scenen.

Under förflyttningen från det ena kabinettet till det andra märker Jean att hans spritmätare sjunker på nolltid som om någon skulle ha stängt av hans hjärna men inte övriga maskineriet, något som är omöjligt. Genom att spela upp det som hans kinematograf och fonograf har registrerat får rollpersonerna se vad som har skett. Doktor Caligari har hypnotiserat hela publiken med hjälp av apparaten som förstärker hans hypnotiserande kraft. Eftersom publiken är hypnotiserad under förflyttningen från det ena kabinettet till det andra upplever de det som

att förflyttningen sker på nolltid. Under hypnosen väljer han ut några nyckelpersoner som han ger olika order för att garantera att allt ska flyta smidigt nästa dag. Den enda order rollpersonerna kan uppfatta är emellertid den han ger till en poliskonstapel om att bevaka Place de la Concorde nästa dag eftersom mästebrottslingen doktor Grubbelkopf kommer att slå till där. I samband med att de studerar kinematografens bilder inser Igor att doktor Caligari i själva verket är doktor Dunkel.

Om rollpersonerna försöker följa efter doktor Caligari från teatern dyker Tjo och Tjim samt butlern Pierre upp och försvårar förföljandet genom att spärra dörrar i deras väg, ropa på polisen och så vidare. Än hur mycket rollpersonerna anstränger sig kommer de så småningom tvingas åse hur doktor Caligaris droska far iväg från teatern med både doktor Caligari och Dorothy ombord. Själva måste rollpersonerna fly från polisen.



Dorothy

Kapitel 8

Place de la Concorde

Vari våra vänner bevakar Place de la Concorde, bevittnar hur en hypnotiserad doktor Grubbelkopf försöker stjäla obeliskens från Luxor och räddar honom från polisen. Därpå finner de tecken som tyder på att Métrokonsortiet ligger bakom det hela.

Place de la Concorde är en stor, öppen plats vid Seines norra strand. Platsen har ofta hyllats som jordens vackraste, öppna plats. På platsens mitt står den år 1836 resta obeliskens från Luxor, vars hieroglyfer prisar Ramses II bedrifter. Västerut löper Avenue des Champs-Élysées bort till Place de l'Étoile, och österut tar kejsar Napoleon III:s palats, Tuilerierna, vid. Vid platsens norra ände ligger det monumentala Marinministeriet.

Rollpersonerna får vänta ett bra tag innan något händer. Under den långa väntan kan de notera en och annan poliskonstapel som nervöst vankar av och an och tycks hålla utkik efter något. Plötsligt hörs ett dovt

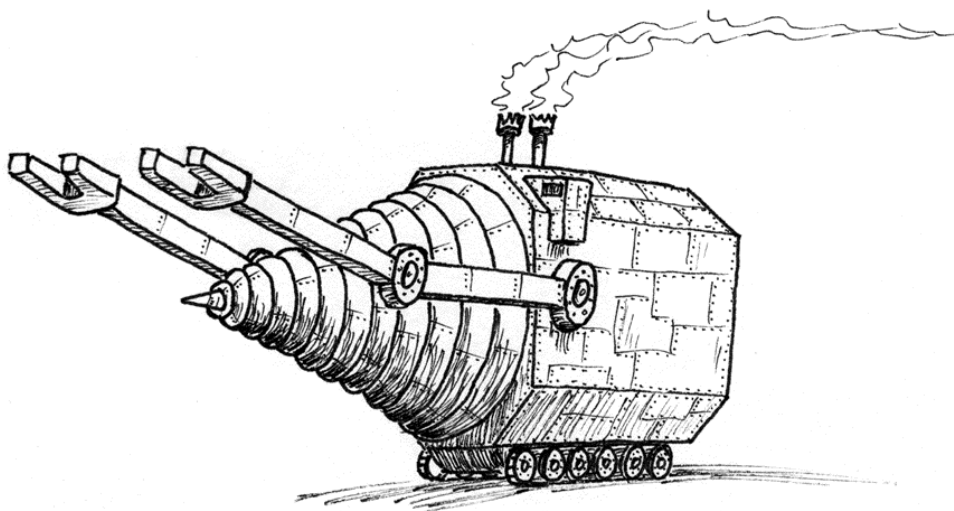
mullrande, och ut ur en gränd bakom Marinministeriet kommer ett skräckinjagande fordon farande. Det ser ut som en skruv med två stora griparmar. Skrovet är helt järnklätt, och tjock rök bolmar ut ur två skorstenar uppe på taket. Fordonet rullar fram på två traktorband. Skruven verkar vara avsedd för att borra sig igenom berggrunden och påminner om tunnelborrharna vid Métrobygget. Föraren sitter dold i en förarhytt som man når via en lucka på taket.

Ångskruven siktar in sig på obeliskens, och folk flyr ur dess väg när den far fram över den öppna platsen. Väl framme vid obeliskens stannar den, griper tag om

obelisken med griparmarna och börjar rycka upp den ur marken. Samtidigt blåser poliskonstaplarna i sina visselpipor och sjasar bort folk från faran. Gendarmerna dyker upp från olika gömställen, slår en ring runt ångskruven och riktar sina gevär mot den. Dessutom rullar ett järnklätt kravallautomotiv fram mot uppståndelsen. Två modiga gendarmar springer fram till ångskruven och lyckas med ett järnspekt förstöra ett av traktorbanden. När ångskruven har ryckt upp obelisken och försöker köra därifrån lossnar traktorbandet, varvid ångskruven kör fast. Nu måste rollpersonerna rycka in och rädda föraren, det vill säga doktor Grubbelkopf,

undan gendarmerna.

När rollpersonerna har satt sig i säkerhet blir de varse att doktor Grubbelkopf inte är sig själv. Han tycks av allt att döma vara hypnotiserad. När de frågar honom varför han försökte stjäla obelisken upprepar han bara den order han har fått, nämligen att han skulle stjäla obelisken och sedan köra runt på Paris gator och se till att få Paris alla polisstyrkor efter sig. Han skulle definitivt inte köra tillbaka till Métro, något han upprepar ett flertal gånger. Rollpersonerna kan även finna fimpen efter en tunn, illaluktande cigarill i ångskruvens förarhytt. Cigarillens märke är detsamma som det Clement Fleury röker.



Ångskruven

Kapitel 9

Métrokonsortiet

Vari våra vänner besöker Métrokonsortiet på nytt och finner ritningar som visar att doktor Dunkel har byggt en hypnosapparat på toppen av Centrala stadsförvaltningen och att enklaste vägen dit går via Métro.

Métrokonsortiets högkvarteret är i stort sett öde eftersom de flesta har gett sig av till den stora invigningen av Métro som äger rum på Marsfälten. Endast arkitekt Clement Fleury är kvar. Rollpersonerna kan övermanna arkitekten utan några större problem, och han erkänner genast att han och hans män ligger bakom doktor Grubbelkopfs kupper. Han vet att de har fått order om att iscensätta kupperna för att dölja något annat som skulle äga rum under invigningen, men han vet inte vad. Orderna kommer från en av Métrokonsortiets ägare, doktor Dunkel, men han vet inte var denne håller hus. Han vet dock att dennes planer har något med ett nytt Europa att göra, ett Europa där produktivitet och effektivitet kommer att vara allenarådande.

Han vet inte mycket mer förutom att Métrokonsortiet vid sidan av Métrobygget har byggt mycket av det som krävs för att genomföra doktor Dunkels planer. Han kan visa olika ritningar, vilka förutom ritningar på Métro

även består av ett antal ritningar på olika anonyma maskinhallar samt en öppningsbar kupol med en stor apparat liknande den som doktor Caligari begagnade under sitt trollerinumner fast otroligt mycket större (dela ut "Ritning på Métro", "Ritning på maskinhallar" och "Ritning på kupol"). Själv har han bara haft med byggandet av Métro att göra, så han kan inte förklara vad de andra ritningarna föreställer. Om rollpersonerna frågar om Compagnie des Machines, som har utfört ritningarna, vet han bara att detta är en firma som ägs av doktor Dunkel och att det är den största delägaren i Métrokonsortiet.

Med hjälp av ritningarna kan rollpersonerna räkna ut att Métros uppgift är att forsla Paris alla invånare till Centrala stadsförvaltningen för att arbeta i ett underjordiskt industrikomplex. Ritningarna visar att det finns dolda tunnlar som leder rakt in i Centrala stadsförvaltningen till industrikomplexet.

Kapitel 10

Centrala stadsförvaltningen

Vari våra vänner uppdragar ett underjordiskt industrikomplex och tar sig till toppen på Centrala stadsförvaltningen där en rafflande slutstrid utspelar sig.

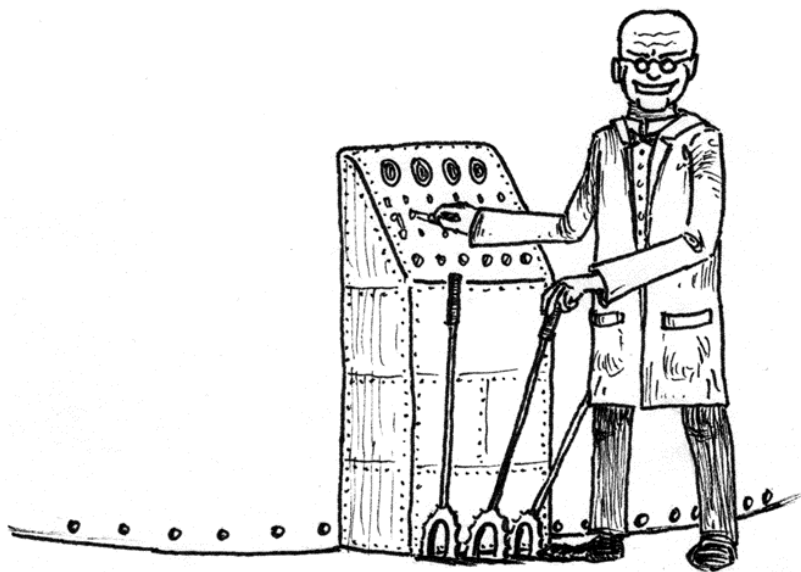
På Marsfälten i närheten av Centrala stadsförvaltningen har invigningen av Métron precis börjat. Man har lagt ut ett extraspår som ansluter till Métrons ordinarie sträckning, och på en specialbyggd tunnelbanevagn står baron Haussmann och håller ett tal till en rekordstor folkmassa. Samtidigt håller stora luckor i kupolen på toppen av Centrala stadsförvaltningens mittbyggnad på att öppnas, men detta lägger ingen märke till.

Rollpersonerna kan inte ta sig in i industrikomplexet via Centrala stadsförvaltningens byggnader ovan jord eftersom förbindelserna mellan de yttre byggnaderna och mittbyggnaden är väl dolda. Dessutom finns det en hel armé av byråkrater som stoppar alla inkräktare. Istället måste de följa Métrons tunnlar till det dolda industrikomplexet. Här kommer de rakt in i vidsträckt maskinhallar svagt upplysta av karbidlampor som hänger från det höga taket. Det finns inte en människa här, och av skicket på maskinerna att döma har de aldrig använts. I en packningshall ser de trälårar med firmanamnet Compagnie des Machines inbränt. Ett svagt dunkande hörs längre inifrån maskinhallarna. Detta kommer från den centrala hallen, en katedralaktig hall som sträcker sig upp i Centrala stadsförvaltningens mittbyggnad. Hallen upptas av ett gigantiskt, ångdrivet kraftverk, flera våningar högt. Ett virrvarr av trappor, lejdare och gångbroar omger kraftverket. Kraftverket verkar gå på lägsta effekt. Det övervakas rutinmässigt av oräkneliga byråkrater. Om dessa får syn på rollpersonerna ber de dem att lämna byggnaden. När de märker att rollpersonerna inte lyder följer de efter dem och rabblar upp en massa paragrafer som rollpersonerna bryter mot.

De tar inte till våld i detta läge.

När rollpersonerna nästan har nått toppen på byggnaden, och bara en gångbro och en trappa återstår till målet, ser de den nu helt öppna kupolen och doktor Dunkel i färd med att göra de sista inställningarna på hypnosapparaten. Han får syn på rollpersonerna och beordrar genast byråkraterna att stoppa dem genom att uttala orden "Paragraf 64a: Inkräktare! Omintetgör!". Byråkraterna lyder utan att tveka. På gångbron framför rollpersonerna dyker dessutom butlern Pierre upp i en skräckinjagande stridsrobot, och från kedjor i taket hissar Tjo och Tjim ned sig. En intensiv strid vidtar. Rollpersonerna kan under hela striden se hur doktor Dunkel börjar bli färdig att starta hypnosapparaten.

Så småningom lyckas någon av rollpersonerna (förslagsvis Prospero) ta sig över gångbron. När han har tagit sig upp för trappan och närmar sig doktor Dunkel ställer sig plötsligt Dorothy i vägen och riktar en revolver mot honom. Hon lyder doktor Dunkels minsta vink och är redo att döda för att skydda denne. Om rollpersonen lyckas oskadliggöra henne, till exempel genom att använda buktaleri för att ge henne falska order, når han kupolen lagom för att se doktor Dunkel dra i den sista spaken. En stor mätare visar hur spänningen sakta börjar byggas upp och närma sig urladdningsögonblicket. Skadeglatt berättar doktor Dunkel att det inte går att stoppa uppladdningsprocessen när den väl har startat, och därefter avslöjar han hela sin fruktansvärda plan. Rollpersonerna måste nu förstöra hypnosapparaten, något som kräver Igors känsla för maskiner och deras gemensamma insats. Under arbetets gång träder



Doktor Otto Dunkel

Flammante ut ur skuggorna och iakttar roat händelseutvecklingen.

Efter att ha förstört hypnosapparaten kan rollpersonerna övermanna doktor Dunkel, men samtidigt omringas de av oräkneliga byråkrater, och doktor Dunkel vägrar beordra dessa att dra sig tillbaka. Buktaleri fungerar inte eftersom doktor Dunkel använder ett speciellt kodspråk för att ge byråkraternas order. Ett dödläge har uppstått. Doktor Dunkel kräver nu ett löfte om fri lejd för att bryta doktor Grubbelkopfs, Dorothys och byråkraternas hypnos. Om rollpersonerna lovar detta bryter han hypnosens genom att uttala orden "Paragraf 23c: Arbete frigör! När jag knäpper med fingrarna så kommer ni att vakna och inte komma ihåg något av det som har hänt" och knäppa med fingrarna. Därefter kliver han in i sin anghelikopter och flyger iväg med ett sista hot om att återvända för att hämnas.

Om rollpersonerna istället ber Flammante om hjälp

måste de lova henne att doktor Grubbelkopf kommer att montera ned hypnosapparaten och aldrig låter den komma till användning. Hon har nämligen insett att även älvafolk påverkas av den infernaliska apparaten. Om rollpersonerna lovar detta förför hon doktor Dunkel till att göra som hon vill. Utan att tveka bryter doktor Dunkel hypnosens. Därefter beordrar hon Tjo och Tjim att vira in en förvånad doktor Dunkel i ett långt rep, varefter de bär med sig denne och lämnar rollpersonerna åt sitt öde.

Doktor Grubbelkopf omfamnar nu sina assistenter, och Dorothy omfamnar Prospero. Glädjen är dock kortvarig, för snart störtar välbeväpnade gendarmer upp för lejdaren och omringar dem. Sist kommer kommissarie Emile Dupré, bandagerad men vid liv. När rollpersonerna försöker förklara vad som har skett tror han på dem utan att tveka. Han berättar att han länge har misstänkt doktor Dunkel och att rollpersonerna kommer att belönas rikligt för sin modiga insats.

Epilog

En vecka senare får doktor Grubbelkopf och hans assistenter delta i en överdådig ceremoni i det kejsarliga palatset Tuileri'erna. De tilldelas hedersmedaljer för sin insats, och medaljerna fästs på deras bröst av självaste kejsar Napoleon III. Hedersbetygelsens motivering lyder "För att ha räddat mänskligheten från ett fruktansvärt öde, ett öde bestående av att bo i trista förorter, varje morgon forslas in till stadens centrum för att slava i fabriker, forslas tillbaka till förorterna efter dagens slut och ständigt matas med hypnotiserande utsändningar som talar om för folk hur de ska tänka och handla".

Historien resulterar även i en mängd andra förmåner. Doktors patentansökningar behandlas på nytt, och denna gång godkänns de. Han får även överta en del av doktor Dunkels maskinpark, vilket gör det möjligt för honom att återuppta sin forskning med bättre resurser än någonsin. Igor får så många maskiner han önskar att meka med, och doktorn köper honom dessutom en hundvalp. Jean återfår sitt medlemskap i Butlerklubben, och hans heder återupprättas. Jinxz finner i en av sina fickor ett meddelande skrivet med silverglänsande bläck på nattsvart papper: "Impen Jinxz, dödförklarad men återuppstånden från de döda, befundes härmed fri från alla förpliktelser gentemot det mörka hovet. Må han använda sitt nya liv till att tjäna sig själv bättre än sina gamla herrar. Flammante, nattens drottning".

Prospero återfår sin Dorothy som älskar honom trots hans hemiska utseende. Så småningom lyckas doktorn dessutom bygga en ny transportör med reverseringsmekanism. Det första testet på en rätta utfaller framgångsrikt, och efter att doktorn utfört de nödvändiga kalibreringarna får Prospero ta plats i transportörens ena

kapsel. Dorothy ser förvånatfullt på när doktorn och hans assistenter startar den ångdrivna generatoren så att transportören börjar laddas upp med ett ljudligt surrande. Doktorn ställer in transporttidpunkten, och när urladdningsbrytaren så småningom slår till transporteras Prospero till den andra kapseln med en öronbedövande smäll och under stor rökutveckling. För några ögonblick vet ingen vad som har hänt. Sedan skingras röken, och med förfäran skådar de... men det är ju faktiskt en helt annan historia.



Kejsar Napoleon III

Persongalleri

Doktor Franz Grübbelkopf

Galen, välmenande vetenskapsman

Doktor Franz Grübbelkopf är 62 år. Han har gråvitt hår som står på ända, en stor borstig mustasch och plirande ögon. Han är klädd i en vit laboratorierock. Han är galen men gladlynt och något av en mysfarbror. Han är extremt energisk och sprudlar av idéer till nya uppfinningar. Tyvärr är han väldigt distraherad också och blandar ofta ihop saker. Han inser sällan vad hans uppfinningar kan ställa till med. Han vill ju bara tänja på det möjligas gräns och göra nya upptäckter. Varför skulle det kunna leda till något dåligt? Han uppfinnar allt möjligt men är framför allt fascinerad av elektricitetens möjligheter.

Mor Claudette

Luggsliten, pratsjuk grindvakt

Mor Claudette är grindvakt vid det övergivna industriområdet i Paris östra utkant. Hon är en gammal kvinna på över 60 år med hopskrynklat ansikte, plirande ögon och sur uppsyn. Hon är kortväxt och bastant och har en krökt kroppshållning. Hon är klädd i en lappad rock och en stickad mössa med örönlappar. När hon rör på sig pustar och stånkar hon ljudligt. Hon verkar vara missnöjd med det mesta här i världen, och hon kan prata oavbrutet om sina krämpor, hur allt var bättre förr, att unga inte respekterar äldre längre och så vidare.

Byråkrater

Grå, stelbenta paragrafryttare

Byråkraterna som arbetar på Centrala stadsförvaltningen har alla tunna, välansade mustascher och välkammade frisyrier med mittben. De är klädda i identiska grå kostymer, och på vänster kavajslag sitter en bricka med deras tjänstenummer. De tar sig själva och sitt arbete på dödligt allvar och anser att regler är till för att följas. Humor är ett okänt begrepp i deras sinnevärld. De har alla hypnotiserats av doktor Dunkel i samband med deras anställning. Detta innebär inte att de ständigt styrs utav denne utan att de har suggererats med ett antal undermedvetna order. När aktiveringsvillkoren för dessa order uppfylls agerar de automatiskt utan att tänka efter, och efteråt kommer de inte ihåg vad de har gjort. Doktor Dunkel kan även ge dem direkta order med hjälp av ett intrikat kodspråk som bara han känner till.

Clement Fleury

Snobbig, visionär arkitekt

Clement Fleury är Métrokonsortiets arkitekt och en av baron Haussmanns skyddslingar. Han är en smal, gånglig man på 28 år med stora, borstiga polisonger enligt senaste modet och en pincené fastklämd på näsan. Han är klädd i

jackett och kritericksrandiga byxor. Han kommer från den privilegierade överlassen, vilket märks på hans snobbiga, förfinade manér. Han röker tunna, stinkande cigariller. Hans stora ambitioner och visionära idéer ledde till att baron Haussmann fick upp ögonen för honom och så småningom lät honom få huvudansvaret för att koordinera Métrobygget och se till att det uppfyllde baron Haussmanns krav. Han har genomfört åtskilliga modifieringar av de ursprungliga byggplanerna på order av doktor Dunkel och iscensatt doktor Grübbelkopfs stöldraider. Han förstår inte riktigt syftet med stöldraiderna men har hypnotiserats av doktor Dunkel att inte ifrågasätta det hela.

Tjo och Tjim

Råbarkade, skojfriska boggarts

Tjo och Tjim är Flammantes trogna underhuggare och Jinxz gamla plågoandar. De är en dryg meter höga med satta, muskulösa kroppar. De har stora, spetsiga näsor, och ett sadistiskt drag kan anas i deras breda leenden och skadeglada fnissanden. De är klädda i regnrockar, sydvästar och stövlar. De är råbarkade tölpar, vars sinne för humor är av det mer handgripliga slaget. De älskar när folk drattar på ändan och slår sig, och deras favoritsysselsättning är att klå upp folk. För tillfället har de nästlat sig in som assistenter hos doktor Dunkel genom att lura i denne att de är två underkuvade demoner vid namn Död och Förintelse.

Handgemäng ♣	Mycket bra
Smyga ♣	Mycket bra
Akrobatik ♣	Bra
Kroppbyggnad ♣	Bra
Flyktighet ♣	Normal
Formbyte ♣	Normal
Glamour ♥	Normal
Onda ögat ♦	Normal

Emile Dupré

Intuitiv, ihärdig kommissarie

Emile Dupré är den sorts kommissarie som löser sina fall genom att invagga den skyldige i säkerhet. Han är en något fetlagd man på 52 år. Hans ansikte domineras av en potatisnäsa och en tvinnad mustasch. Han är klädd i en beige poplinrock och plommonstop. Han har en medfödd förmåga att kunna strosa runt och se allmänt förvirrad ut samtidigt som han egentligen är mycket uppmärksam på alla detaljer i hans omgivning. När han talar med en misstänkt blir han ofta mycket närgången och stirrar genomskådande på denne. Han är mycket ihärdig och sätter en ära i att inte lämna några fall olösta. Bland sina kolleger är han känd som Igeln. Han har länge misstänkt att någon är i färd med att iscensätta en stor konspiration i

Paris. Nyligen har han funnit indikationer som tyder på ett samband mellan doktor Dunkel och illusionisten doktor Caligari. Misstankarna mot doktor Gröbbelkopf har han avfärdat eftersom han misstänker att denne har utsatts för en komplott. Han har dock inga konkreta bevis utan går på sin intuition.

Pierre

Kallhamrad, mordisk butler

Pierre är doktor Dunkels butler och allt-i-allo samt Jeans gamla rival. Han är 38 år och mycket vältränad. Han har svart, bakåtslickat hår och mörka, livlösa ögon. Över ena kinden löper ett ärr. Han är klädd i en klassisk butleruniform. Han är en iskall person som totalt saknar skrupler. För några år sedan fick han anställning hos doktor Dunkel och tvingades då utöka sin repertoar av hushållssysslor med lönnmord och livvaktssysslor, något han visade sig ha stor talang för. Han bär ständigt på ett värjparaply.

Fäktning ♣	Framstående
Smyga ♣	Framstående
Akrobatik ♣	Mycket bra
Manövrera stridsrobot ♣	Mycket bra
Kroppssbyggnad ♣	Bra
Kroppssbyggnad (stridsrobot) ♣	Extraordinär (60)

Poliskonstaplar/gendarmer

Hurtiga, modiga lagupprätthållare

Poliskonstaplarna är klädda i svarta uniformer och utrustade med batonger och visselpipor. Gendarmerna är klädda i blå uniformer och utrustade med gevärs.

Handgemäng ♣	Mycket bra
Skytte ♣	Mycket bra

Dorothy

Gladlynt, naiv assistent

Dorothy är Prosperos före detta assistent och gamla kärlek. Hon är 26 år och ganska kurvig. Hon har ett sött, flickaktigt ansikte och långt, blont hår. Hon klär sig gärna i färgglada kreationer, framför allt på scen men även privat. Hon är en mycket känslös person som snabbt kan slå över från glädje till sorg. Hon är en kvinna av enkelt ursprung och saknar utbildning. Som ung försökte hon slå sig in vid baletten men visade sig vara alldeles för klumpig och ovig. Hon sökte då alla scenjobb som stod till buds och lyckades till slut bli anställd av Prospero som dennes assistent. Hon blev djupt förälskad i den stilige illusionisten och beundrade denne på alla sätt, men när hon började arbeta åt doktor Caligari fördes dessa känslor över på honom, dock utan att hon riktigt förstod varför. Hon anade naturligtvis inte att doktor Caligari hade hypnotiserat henne. Numera kommer hon knappt ihåg att hon en gång var förälskad i Prospero, och konfronteras

hon i denna fråga blir hon förvirrad och ledsen. Doktor Caligari har köpt henne en egen bostad i Paris, och de två träffas alltid hemma hos henne. Hon har ingen aning om var doktor Caligari själv bor någonstans.

Handgemäng ♣	Dålig
Skytte ♣	Dålig

Flammante, nattens drottning

Livsfarlig, förförisk älvadrottning

Flammante är en älvadrottning från det mörka hovet. Hennes ansiktsdrag är andlöst vackra och utan minsta skavank. Hon har korpsvart hår och djupa, svarta ögon i vilka man kan ana stjärnstoft. Hennes släta hyn glittrar svagt silveraktigt. Hon är klädd i en svart klänning som smiter åt kring hennes slanka kropp. Luften omkring henne tycks elektrisk, och skuggorna fördjupas där hon skrider fram. Hon ser ned på de dödliga och roas av deras svagheter som hon allt som oftast använder till sin fördel. Såsom härskare över den eviga nattens domän strävar hon efter att utöka nattens inflytande på de dödligas värld. Genom rapporter från två av hennes underhuggare, Tjo och Tjim, vet hon att doktor Dunkel planerar något stort men inte exakt vad eftersom Tjo och Tjim ännu inte har lyckats luska ut detta. Hon avvaktar därför i hopp om att få reda på mer.

Trollbinda ♥	Framstående
Injaga skräck ♥	Framstående
Formbyte ♣	Mycket bra
Glamour ♥	Mycket bra
Flyktighet ♣	Mycket bra

Doktor Otto Dunkel / Doktor Caligari

Galen, ondskefull vetenskapsman

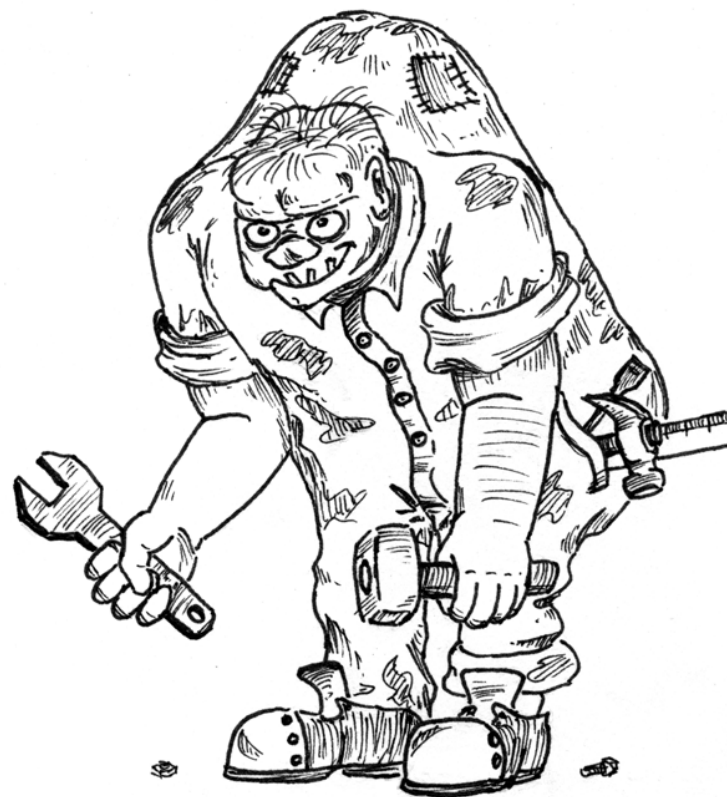
Doktor Otto Dunkel och illusionisten doktor Caligari är en och samma person. Doktor Dunkel är Igors före detta arbetsgivare, och doktor Caligari är Prosperos gamla rival. Han är 56 år och kortvuxen. Det flintskalliga huvudet är klotrunt med bleka, elaka ögon. Han har små, runda glasögon och är klädd i en vit laboratorierock. På scen byter han ut glasögonen mot ett par med rödfärgade glas och använder en peruk. Scenklädseln består av frack, cylinderhatt och skor med klack som gör att han ser längre ut. Han är maktgalen och älskar att kontrollera andra människor. Såsom preussare älskar han effektivitet, och hans stora dröm är att skapa ett världsomspännande industriimperium där alla människor är produktiva och lydiga arbetare. Rikskansler Bismarck är en god vän och hans stora inspirationskälla. Han drömmer om att en dag få gå fram till rikskanslern och säga "Bismarck, min vän, jag har erövrat världen åt er".

Hypnotisera ♥	Suverän
Karisma ♥	Framstående
Fingerfärdighet ♣	Bra



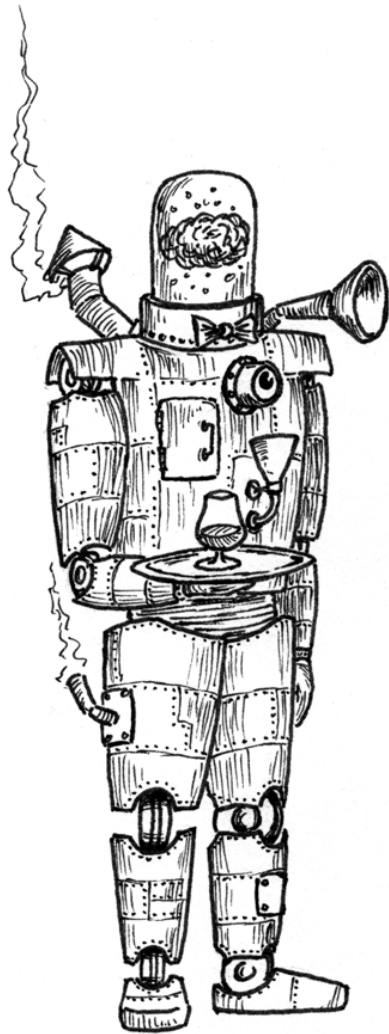
Jinxz

Klåfingrig, kunskapstörstande brownie



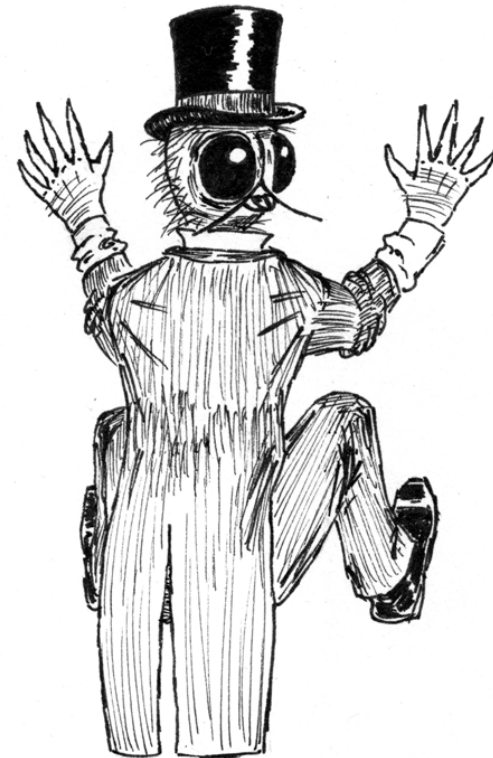
Igor

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 älvadrottningen Flammante, nattens drottning och en av det mörka hovets mäktigaste älvadrottningar. 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 eldinförnet 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 blixtnedsläddes 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 puckelryggige 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

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

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 råta 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.

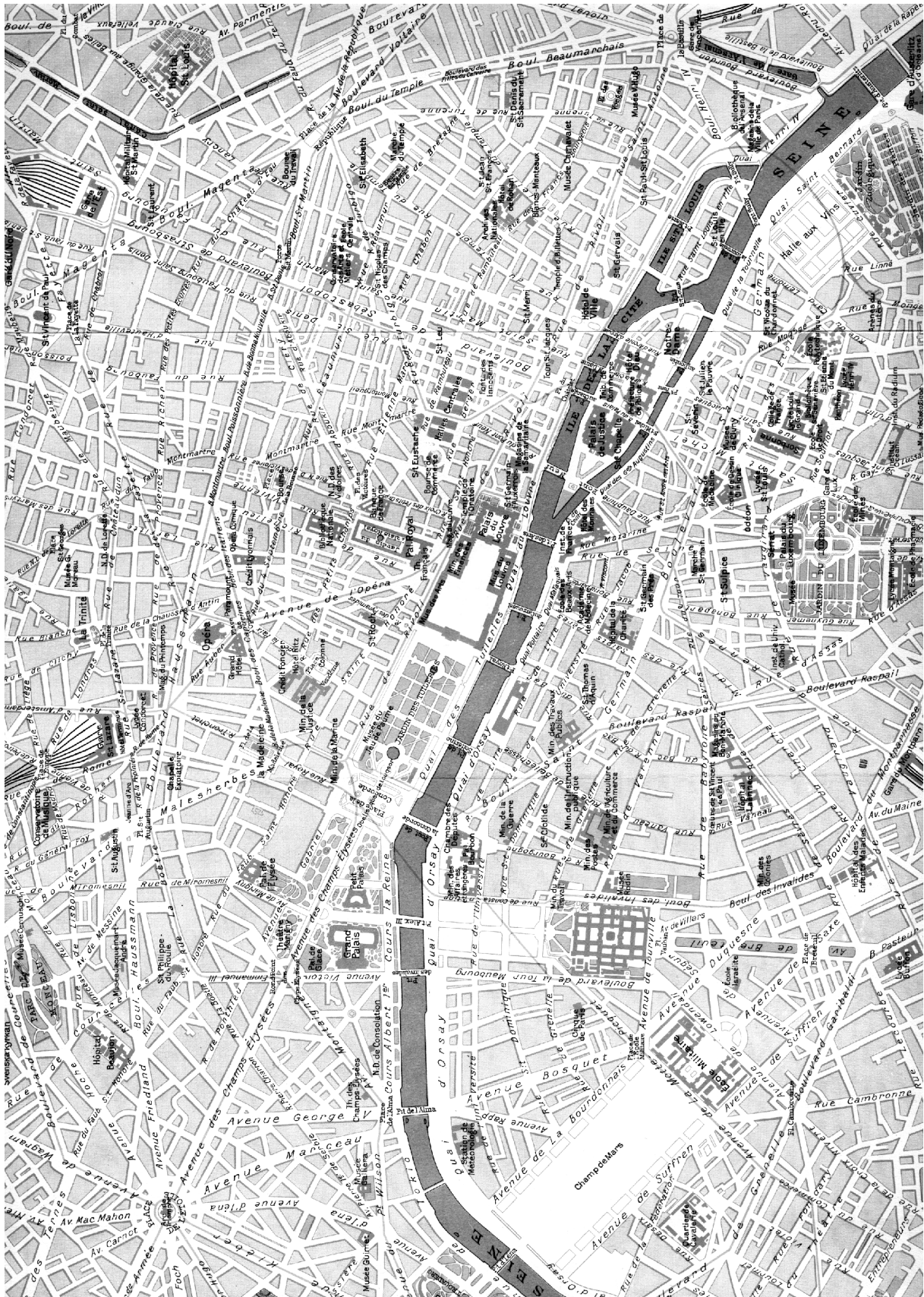
Han är lite väl nyfiken, och någonting säger dig att det är något lurrt med honom. Du har sett en och annan brownie, och de brukar inte vara fullt så nyfikna utan ägnar sig vanligtvis åt sina egna sysslor.

- ~ 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.

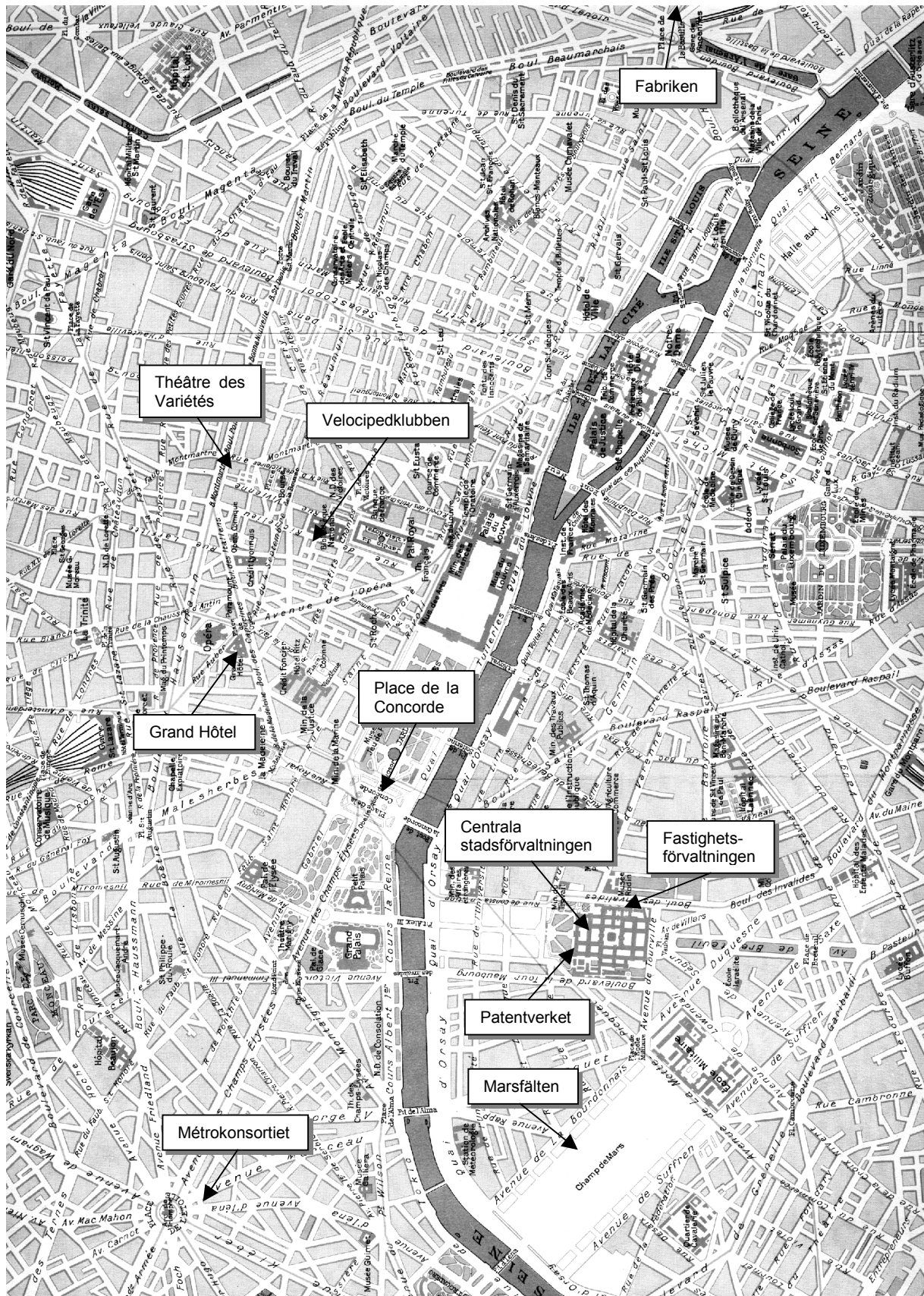
Färdigheter

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

Pariskarta (spelarnas version)



Pariskarta (spelledarens version)



Doktor Gröbbelkopfs brev

*Grand Hôtel
Boulevard des Capucines 23
9:e arrondissementet, 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 Gröbbelkopf, uppfinnare

Doktor Grubbelkopfs planeringskalender

7:e maj *Paritätet 07.45. Kom ihåg tandborsten! 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 fabrikt, på Rue de Lagny 176.*
12:e maj *Fastighetsförvaltningen 15.00, underskrift av köpekontrakt.*
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.*

Anonymt meddelande

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.

Kommissariens meddelande på Velocipedklubben

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 ÅRGÅNGEN

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 oförsämrade 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 erhöill 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 håresande 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. Métrokonsoortiet 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 konsoortiets 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 arkitektprotegeer 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 samhällsnyttan. 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.

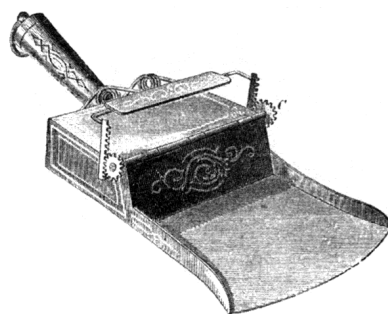
Hector Bruneau

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

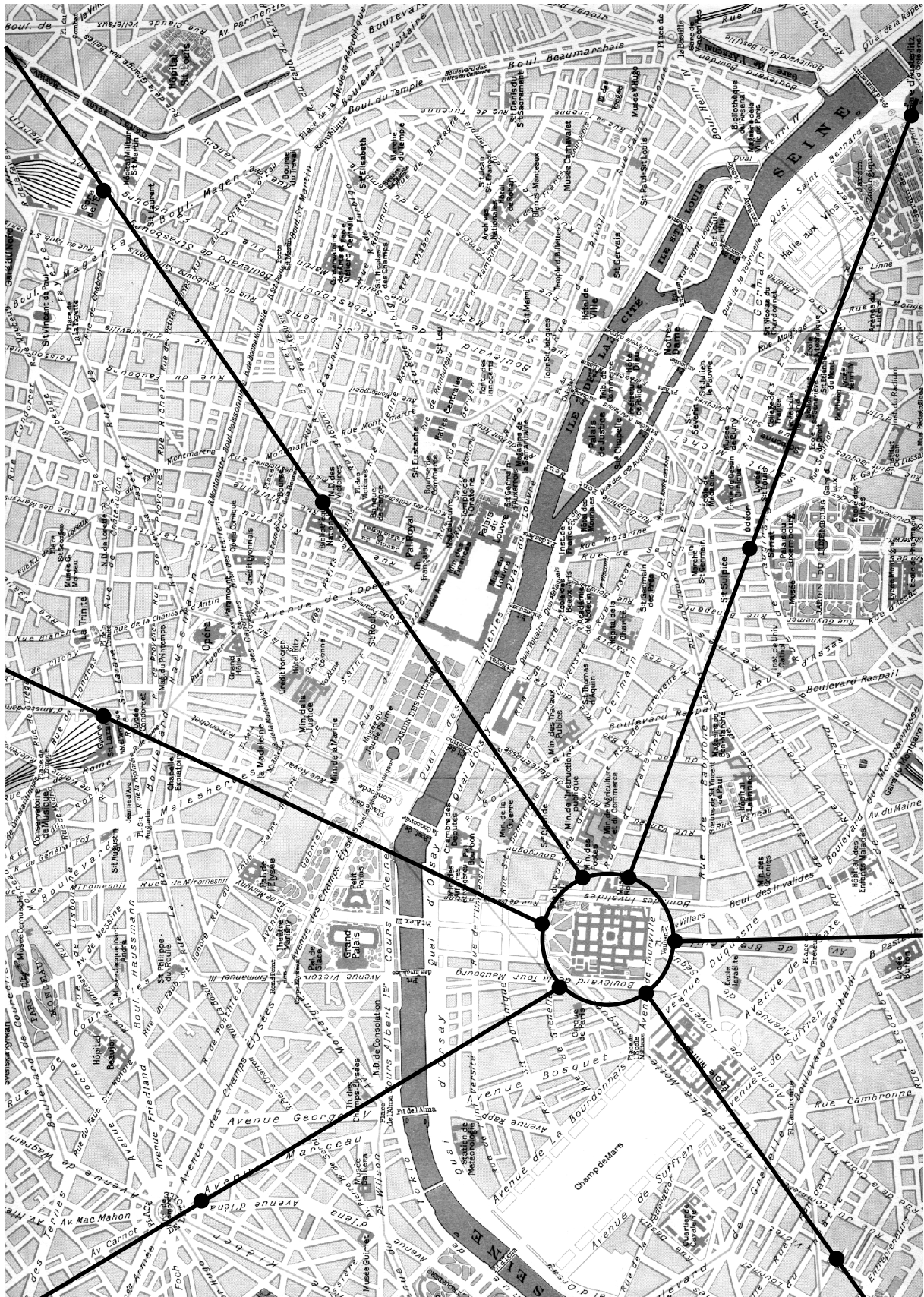
TURLUPINS PATENTERADE SOPSKYFFEL



SÄLJS ÖVERALLT
FRÅN
COMPAGNIE DES MACHINES

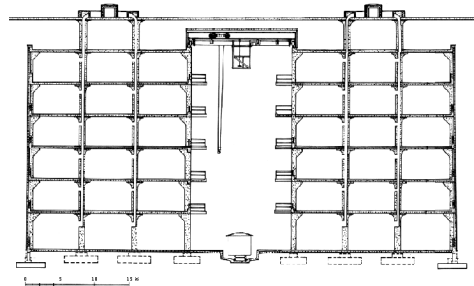
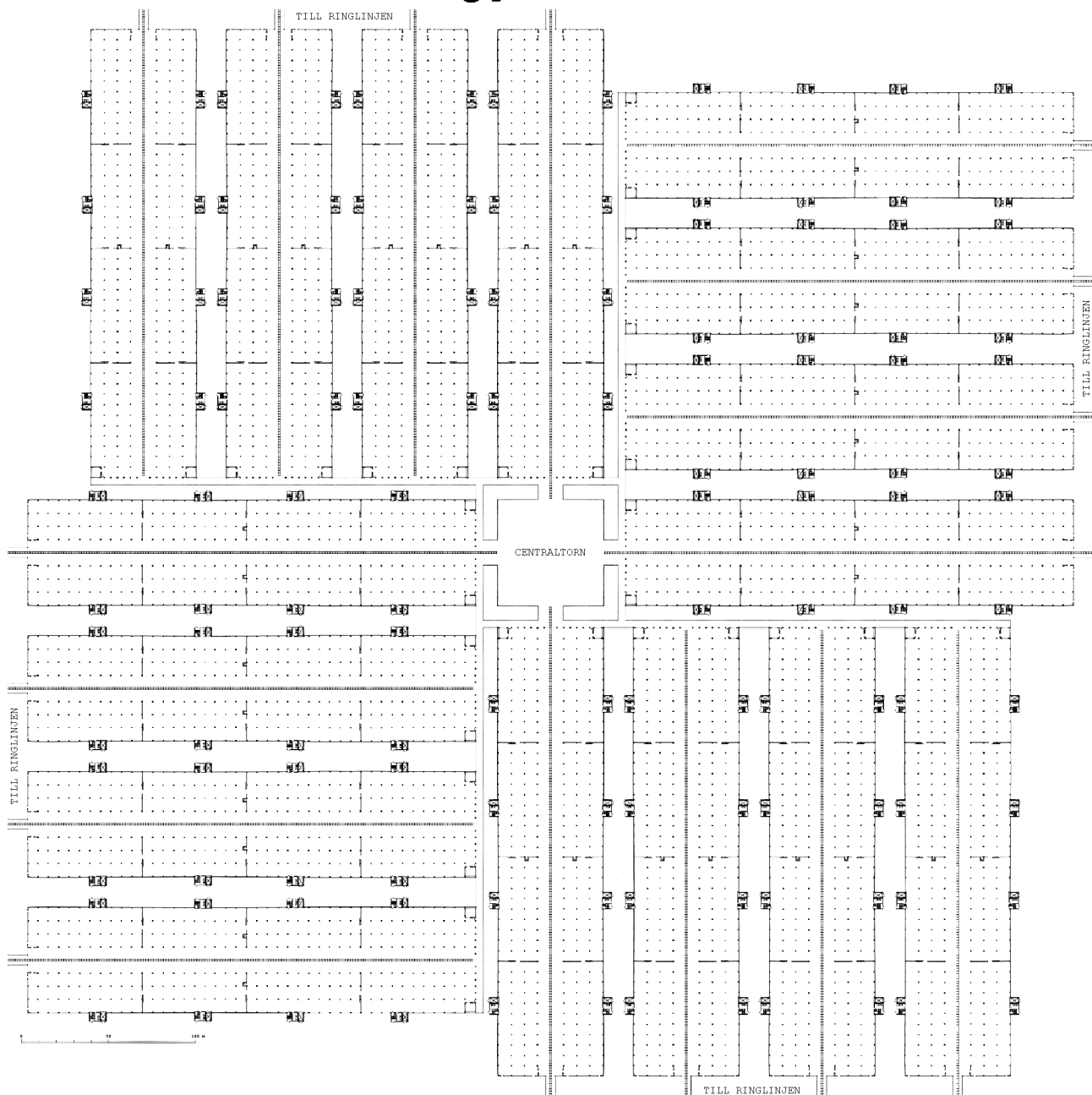
Vad händer under föreställningen?

Ritning på Métro



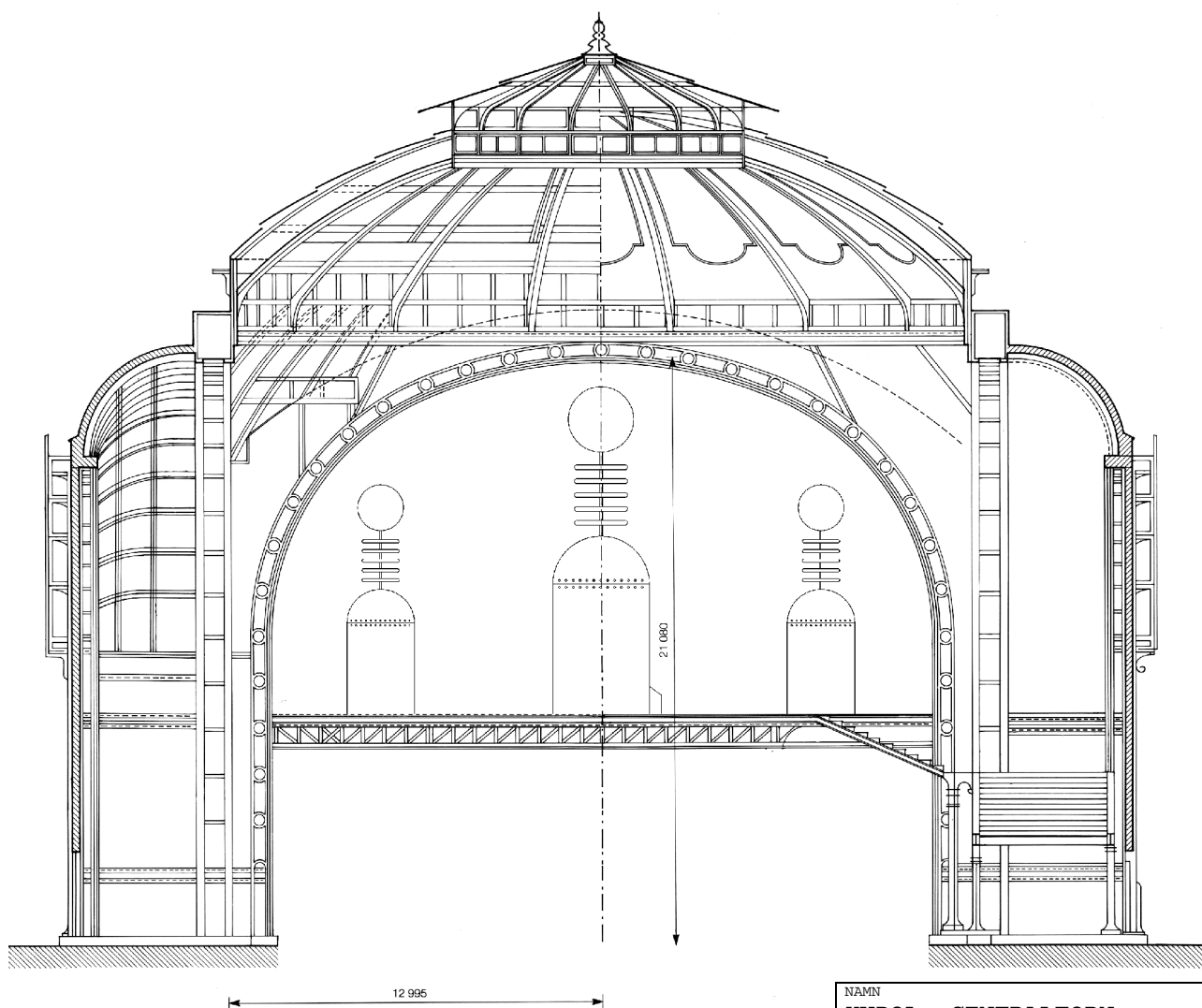
NAMN
MÉTROPOLITAINE
NUMMER
33-6478-0012
UTFÖRD AV
COMPAGNIE DES MACHINES

Ritning på maskinhallar



NAMN
PALAIS DES MACHINES
NUMMER
45-3448-3871
UTFÖRD AV
COMPAGNIE DES MACHINES

Ritning på kupol



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

Regler

Allmänt

Regelsystemet i Castle Falkenstein kräver tillgång till en kortlek med jokrarna instoppade.

Färg	Färdighetsområde
♥	Känslosamma och romantiska aktiviteter
♦	Mentala och intellektuella aktiviteter
♣	Fysiska aktiviteter
♠	Sociala och statusrelaterade aktiviteter

Färdighetsnivå/svårighetsgrad	Valör
Usl	0
Dålig	2
Normal	4
Bra	6
Mycket bra	8
Framstående	10
Suverän	12
Extraordinär	Varierar

Karaktärerna har färdighetsnivå Normal i alla de färdigheter som inte anges på karaktärsbladen.

Använda färdigheter

Tillvägagångssätt för att lösa en uppgift:

1. Spelaren och spelledaren ska ha fyra kort var på handen.
2. Bestäm vilken färdighet som behövs och svårighetsgrad/motståndarens färdighetsvärde.
3. Spelaren adderar sitt färdighetsvärde med värdena på de kort som spelaren väljer att spela från sin hand. Värdena på korten motsvarar deras valörer om de tillhör samma färg som färdigheten; i annat fall är värdet 1. Jokrar tillhör vilken färg som helst och är värda 15.
4. Spelledaren adderar svårighetsgraden/motståndarens färdighetsvärde med värdena på de kort han väljer att spela från sin hand.
5. Jämför värdena:
 - ~ Spelarens summa är mindre än hälften av spelledarens summa: Karaktären fumlar.
 - ~ Spelarens summa är mindre än spelledarens summa: Karaktären lyckas inte.
 - ~ Spelarens summa är lika med eller mer än spelledarens summa: Karaktären lyckas delvis.
 - ~ Spelarens summa är lika med eller mer än 1,5 gånger spelledarens summa: Karaktären lyckas.
 - ~ Spelarens summa är lika med eller mer än dubbla spelledarens summa: Karaktären lyckas över förväntan.
6. Spelaren och spelledaren tar nya kort så att de återigen har fyra kort på handen.

Strid

Vid strid börjar den karaktär som har högst

Iakttagelseförmåga och för övrigt agerar man samtidigt. Omladdning av ett eldvapen tar en minut. En normalperson har fem skadenivåer. Dessa ökar med en skadenivå för varje nivå över Normal i färdigheterna Mod och Kroppsbyggnad.

Exempel på skador:

- ~ Slag (Dålig och Normal Kroppsbyggnad, karaktären lyckas): 1 skadenivå
- ~ Slag (Bra och Mycket bra Kroppsbyggnad, karaktären lyckas): 2 skadenivåer
- ~ Pistol (karaktären lyckas): 4 skadenivåer
- ~ Värja (karaktären lyckas): 5 skadenivåer
- ~ Gevär (karaktären lyckas): 5 skadenivåer
- ~ Fall: 1 skadenivå per 20 fot
- ~ Drunkning: 8 skadenivåer per minut

Om en karaktär förlorar alla sina skadenivåer drar spelledaren ett kort. Om det är en spader så dör karaktären. I annat fall lever stackaren och kan omhändertas, men vid ytterligare skada dör karaktären omedelbart.

Speciella förmågor

Speciella förmågor innehåller endast av karaktärer på vilka respektive förmåga uttryckligen anges:

- ~ Flyktighet: Denna förmåga gör det möjligt att förändra sin egen vikt och materiaform. Förmågans exakta möjligheter beror på färdighetsnivå:
 - ~ Om man är Normal kan man anta vätske- eller dimform, sväva fram strax ovanför marken i gånghastighet och passera genom träväggar.
 - ~ Om man är Mycket bra kan man bli i stort sett immateriell, flyga genom luften med stor hastighet, röra sig genom vattnet lika snabbt som en delfin och passera genom alla material utom sådana som innehåller järn.
- ~ Formbyte: Denna förmåga gör det möjligt att anta en annan varelses eller ett föremåls form förutsatt att man 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 ens egen. Man kan behålla den antagna formen i upp till en viss maximaltid eller tills man tappar koncentrationen, till exempel om man blir skrämmd. För att behålla koncentrationen krävs att man ånyo lyckas med Formbyte. Maximaltiden beror på färdighetsnivå:
 - ~ Om man är Normal kan man behålla den antagna formen i upp till en timme.
 - ~ Om man är Mycket bra kan man behålla den antagna formen hur länge som helst.
- ~ Glamour: Denna förmåga gör det möjligt att skapa illusioner och föremål av glamour. Förmågans exakta möjligheter beror på färdighetsnivå:

- ~ Om man är Normal kan man skapa illusioner av begränsad komplexitet, till exempel blommor och irrbloss, på några fots avstånd. Illusionerna kan inte vara större än en själv, och de bleknar efter bara några sekunder.
- ~ Om man är Mycket bra kan man skapa komplexa illusioner, till exempel djur och människor, som är verkliga för alla sinnen. Illusionerna kan uppta ett område på upp till 1000 kvadratfot, och de bleknar först efter en dag.
- ~ Injaga skräck: Denna förmåga gör det möjligt att omge sig med en skräckinjagande aura för att skrämma en person så att denne flyr eller svimmar av skräck. Man kan bara skrämma en dödlig person, och man måste se denne när man använder förmågan. Effekten varar i en timme. Motståndskraften baseras på färdigheten Mod.
- ~ Onda ögat: Denna förmåga gör det möjligt att förbanna en person så att denne drabbas av otur, det vill säga så att dennes färdigheter sänks med en nivå. Man kan bara förbanna en dödlig person, och man måste se denne när man 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 man lägger den på någon annan. Motståndskraften baseras på färdigheten Mod.
- ~ Trollbinda: Denna förmåga gör det möjligt att förtrolla en person så att man kan förföra och manipulera denne. Man kan bara förtrolla en dödlig person, och man måste se denne när man lägger förtrollningen. Förtrollningen ligger kvar tills man lägger den på någon annan. Motståndskraften baseras på färdigheten Mod.
- ~ Hypnotism: Denna förmåga gör det möjligt att försätta personer i ett sömnlignande tillstånd i vilket de lyder hypnotisörens minsta vink. Förmågans exakta möjligheter beror på färdighetsnivå. Om man är Suverän kan man plantera order i en persons undermedvetna under hypnosen. Efteråt har denna person inget minne av ordern, men när villkoren för att utlösa ordern uppfylls försätts personen i fråga ånyo i samma sömnlignande tillstånd och utför ordern. Hypnotisören använder färdigheten Karisma för att hypnotisera en person, och motståndskraften baseras på färdigheten Mod.

Mannen som stal Paris

Låt oss presentera dramatets fyra huvudpersoner. Puckelryggen där borta, han som är i färd med att försöka få kontroll över den överhettade ångpannan, det är Igor. Igor är inte känd för sin intelligens och slutledningsförmåga, men han är en naturtalang när det gäller att meka med maskiner.

Bortanför honom, fullt upptagen med att rota igenom en massa anteckningar med matematiska formler, skymtar ni brownien Jinxz. Det är tveksamt om han förstår något av det han läser, men han är alltför nyfiken för att kunna hålla fingrarna i styr.

I andra änden av laboratoriet ser ni den mekaniske butlern Jean där han står i stram givakt och håller fram en bricka med en konjaskupa. Han är den perfekta butlern, förutsatt att man tolererar att det är han själv som står för det mesta av spritkonsumtionen.

Slutligen, om ni riktar blickarna mot den underliga apparaten i laboratoriets mitt, kan ni ana konturerna av illusionisten Prospero där han står i en dramatisk pose omgiven av elektriska urladdningar. Försök urskilja hans groteska ansletsdrag som mest påminner om en flugas så förstår ni naturen av hans tragiska existens.

Alla fyra arbetar som assistenter åt mannen där borta vid kontrollpanelen, han som febrilt vrider på reglage, drar i spakar och ropar ut order. Det är den galne vetenskapsmannen doktor Franz Grubbelkopf. Notera hans vilda blick! Om några dagar ska han resa till Paris för att införskaffa en lämplig lokal för nya, fantastiska experiment. Föga anar han vilka faror som väntar honom där och att han kommer vara helt beroende av sina assistenters kompetens för att undkomma med livet i behåll.

Missa inte chansen att ikläda er rollerna som doktor Grubbelkopfs udda assistenter och delta i ett rafflande äventyr i ångkraftens tidevarv. Fantastiska uppfinningar, illasinnade ärkeskurkar, påkostade specialeffekter, livsfarliga stunts, grandiosa scenbyggen och mycket humor utlovas.