ETT LIK FÖR LITE...

Sydcon -97

Rollspelsarrangemang:

Ansvarig: Mötley
Äventyr: Ett lik för lite
Spel: WFRP
Spelare: 4

Foldertext: Feststämningen är på topp i Bögenhafen, den årliga Schaffensfest har börjat. Folk i massor har flyttat sina kroppshyddor till detta evenemang för att dricka och festa i dagarna tre.

På en plats har feststämningen svårt att klibba sig fast- Mäster Diedrichs arbetsrum. Han är överstepräst i dödsguden, Môrrs, nybyggda tempel i Bögenhafen. Normalt sett brukar det ju inte vara några direkta festivaler eller glädjefnatt på tempelområdet, men stämningen är nu tyngre än vanligt. Mäster Diedrich har just fått reda på att Baron Appfelschloss kropp har försvunnit. Mäster Diedrich har *ett lik för lite...*

Synopsis: Under Schaffensfest i Bögenhafen försvinner Baron Appfelschloss kropp från Môrr templet och de fyra spelarna (varav två är präster, en är en nyligen invigd yngling och den siste är en före detta legosoldat som har blivit omvänd och jobbar som trädgårdsmästare) måste finna kroppen innan festen är slut, tre dagar.
Problemen är många, ingen får veta att kroppen är borta, Môrr anhängare går alltid klädda i sina svarta kåpor, de klär alltså inte ut sig, det finns väldigt mycket folk i stan under Schaffensfest och sist men värst, den fruktade inkvisitorn Marten af Sturmen kom till Bögenhafen igår, han gillar att bränna trollkonstnärer och han försöker bevisa att Môrr tillbedjare är nekromantiker som jobbar under skydd av begravnings entreprenörer.

Vid brottsplatsen finner man spår av balsamerings oljor som Môrr templet inte använder vilket leder till att prata med physicians guild. Man finner även att en droska har väntat utanför och kört bort i hög hastighet. Man behöver bara spåra den Lustriska bevaringsalvan och den mystiska droskan så finner man den skyldiga Body snatchern eller....

Tänkta förövare: Den lokala nekromantiker gruppen en sådan bör finnas eftersom kroppar ibland grävs upp från främst brottslingarnas gravplatser.
Det kan även vara någon doktor som vill göra experiment på kroppar.
Baronens familj hade kanske något att dölja, templet skulle ju faktiskt undersöka hans kropp eller är det kanske någon som kommit hit till festivalen.

Ett lik för lite

Rollspelsarrangemang: Sydcon-97
Spel: WFRP
Spelare: 4

Inledning

Spelar info: *Ni är alla Bröder i Môrr templet i Bögenhafen. Templet är nybyggt och det finns ett tjugo tal bröder här. Templet styrs av Mäster Diedrich (en 65 årig präst med födelsemärken över allt, en kroppshydda som tre och en nästan obefintligt hår krans på huvudet).*
Bögnhafen ligger i de västliga delarna av Riket och styrs i princip av ett stadsråd där handelsmännen har en stark position.
Varje vår så är det Schaffensfest i staden, en tre dagars festival med djur marknad och handelsresande från lång väga platser. Det är den perfekta platsen att finna varor från hela riket och även en del utrikiska varor på. Många unga kommer till festivalen i hopp om att finna någon kringresande handelsman eller artist som kan föra dem bort från vardagens trista gång. Under de tre dagarna festar och dricker folk hejdlöst så ögerna blöder och marknadsområdet är livat i princip dygnet runt. Eftersom där är så många besökare så har myndigheterna svårt att hålla lag och ordning. Tjuvar, bedragare och annat löst folk dras hit i hopp om snabba pengar.

Dagen innan Schaffensfests början så avlider Baron Appfelschloss oväntat och oförklarligt. Han var endast 32 år och så vitt folk i allmänhet kände till så var han vid god hälsa. Baronen fördes medetsamman till Môrr templet för att begravas. Anledningen till att han inte fördes till physicians guild för att undersökas är okänt och väldigt märkligt.
Kroppen kom till templet på kvällen och lades svept i linne dukar inne i hospitalet för att på morgonen tas om hand av Broder Berthold.
På morgonen så kliver den unge Brodern Hans in för att göra iordning liket, men var é liket.
Han letar ferbrillt inne på hospitalet utan resultat det enda han finner är en nästan tom lerkruka på golvet.
Han springer till Broder Berthold och frågar andfått:
- Exakt var placerade du Baronen?
- Va?
- Jag undrar exakt var placerade du Baronen?
- Inne på hospitalet?
- Ja det förstår jag men var?
- På bordet? Eller... Jo de var det. Ja é nästan säker på att de va på bordet.
- Har ni möjligtvis varit inne och flyttat på honom nu på morgonen eller i natt?
- Nää? Inte va de jag. Va é de om?
- Baronen, den avlidne alltså, ligger inte inne på hospitalet såvida jag inte är lika blind som Broder Helmut.
- Vaa!? Det är klart att han gör.
- Är du döv Broder? baronen ligger inte inne på hospitalet.
- Vaaaa!!!!

Och båda rusade till hospitalet. Liket står inte att finna på tempel området och man blir tvungna att gå till Mäster Diedrich för att framföra nyheten att den avlidne Baronen lämnat

tempel området. Mäster blir rasande och beordrar att man i tysthet ska vända upp och ner på templet för att hitta Baronen, det får inte komma ut att kroppen inte står att finna det vore väldigt illa för templet.
Man sökte igen utan resultat, det enda man fann var:
Den nästan tomma lerkrukan innehållande en siraps liknande vätska.
Mäster Diedrich tar in fyra Bröder i sitt arbetsrum och spelet kan börja....

Spelledar info: Baron Appfelschloss själv är den skyldige, han har rövat bort sig själv så att säga. Baronen var under sitt naturliga liv en nekromantiker av hög rang och vida känd som en ytterst skicklig trollkarl, han korresponderade med nekromantiker över hela riket och även en del från utanför riket. Under sina studier så fann Baronen hemligheten om hur man blir en Lich.
Han förberedde sig minutiöst för att genomföra sin älskade och efterlängtade förvandling och undret skulle ske på Schaffensfests första dag men något gick fel.
Han skulle lägga en förvandlings besvärjelse, ta sitt liv och efter 5 timmar balsameras med en Lustrisk bevaringsalva, 72 timmar (eller strax efter att spelarna kommer ditt medan hans kumpaner förbereder slut ceremonin) efter det så skulle han vakna till liv igen men nu som en fullfjädrad och fruktad Lich.
Baronen lade sin besvärjelse, lade sig till rätta och drack en döds drog, hans trogne (men något mentalt skadade) tjänare Carl glömde att låsa dörren till Baronens laboratorie och Baronens syster Isabelle gick in och fann Baronen död på sitt arbetsbord. Hon blev väldigt upprörd och sprang skrikande ut, tjänstefolk rusade ditt och även Baronens bror Jonas skyndade ditt. Jonas hade länge misstänkt att hans bror höll på med trollkonster (onda sådana), så han skickade genast bud till Mörr templet för att begrava Baronen innan någon hinner undersöka honom, Jonas vill inte han en skandal då han vet att Baronens hand blivit deformerad till en klo av hans hemska experiment. Jonas tror också att om man begraver en trollkarl så binds hans hemska krafter i den heliga marken och medan kroppen är på helig mark (templet) så kan inget ont hända.
Så långt var allt väl, men Carl blev helt ifrån sig och visste inte vad han skulle göra. När Baronen körts till Mörr templet rusade Carl bort till Dr Hoojdonk för att där söka hjälp. Doktor Hoojdonk är också en nekromantiker och den som införskaffat den Lustriska bevaringsalvan till Baronen. Han säger till Carl att köra och hämta Baronen och skynda sig med att balsamera kroppen han skickar med sin lärjunge Jens, dom tar baronens droska, täcker över vapnet på sidan och beger sig till Mörr templet, dom smyger sig in och balsamerar kroppen bär ut den och skyndar iväg när en vakt patrull närmar sig. De för kroppen till Dr Hoojdonk´s praktik för att invänta förvandlingen. De förvara kroppen uppe på doktorns vind där han även har sitt laboratorie.
Marten af Sturmen har kommit till Bögenhafen nu till Schaffenfest för att jaga trollkarlar, demoner och tillbedjare av onda krafter. Han är Grand Inkvisitor och utsänd av Stor prefekten av Sigmar. Han är känd för att vilja finna bevis för att Mörr tillbedjare sysslar med trollkonster och nekromantik. Marten sätter på morgonen tre man på att spionera på Mörr templet och dess förehavanden. När de upptäcker något så sticker en till Marten och rapporterar medan de andra följer efter om de finner det vara av intresse som t ex om munkarna börjar förhöra marknads besökare. Marten kommer att ha en två mana "eskort" på spelarna under hela Schaffenfest.
Han tror att munkarna håller på med något fuffens under skydd av Schaffensfest och han bara inväntar att munkarna ska avslöja sig så att han kan ingripa och ställa munkarna inför rätta.

Äventyrets gång

Dag 1: Morgonen: Plats: Mörr templet, Mäster Diedrich arbetsrum
Mästers arbetsrum är svagt upplyst, luktar unket och en doft av kamomill ligger i luften. Mäster verkar orolig och fingrar på sitt bläckställ oavbrutet han svettades ymnigt och hans hår tofsar verkar okammade. Han säger:
-Bröder vi har ett seriöst problem, vi har ett lik för lite och det är inget att va glada åt. Vi måste snabbt finna honom, om vi inte har kroppen innan Schaffenfest är slut så ligger vi pyrt på det. Det är skandalöst att någon skulle vara så nedrig som att smyga in på vårt heliga område och stjäla en kropp från vårt hospital.
Ni fyra bröder får i uppgift att finna baronen och det måste ske ytterst diskret så att ingen fattar misstankar mot oss. Vi befinner oss i en delikat situation och minsta skandal kan stjälpa vår redan svaga position bland myndigheterna som tror att vi sysslar med trolleritrams och liknande schafs.
Ni behöver inte underrätta mig om hur ert arbete fortskrider utan det räcker med att ordna tillbaka liket.
Mötet tar slut och spelarna skickas ut för att finna den döde baronen.

Dag 1: Morgonen: Plats: Mörr templet, Hospitalet
Hospitalet är en stor byggnad där det på övervåningen finns det sjukrum och sovsalar medan det på nedervåningen arbetsrummen och lagerrummen finns.
Själva hospitalet är där Broder Berthold gör iordning kropparna som skall begravas vare sig det är rik eller fattig. Det luktar underligt av en mängd örter och dekokter, längs väggarna står bokhyllor som är fyllda med läkeböcker, underligt formade burkar, glas flaskor med vätskor, e-kolvar och andra mystiska attiraljer. Mitt i rummet står det stora arbetsbord där kropparna brukar läggas.
På golvet invid bordet ligger en lerkruka som nästan är tom men de lilla som finns kvar är en siraps liknande vätska av okänt slag.

Dag 1: Morgonen: Plats: Mörr templet, Samtal med noviser och munkar
Templet sover aldrig utan där är alltid folk som är vakna och eftersom dörrarna aldrig är låsta så är det inte svårt att "bryta" sig in. När man förhör noviserna och munkarna så visar det sig att en av dem hörde en droska eller vagn köra bort med hög hastighet vid tre tiden på natten. Han tänkte inte så mycket på det nu eftersom det anländer mycket folk till staden och han hade annat att tänka på.

Dag 1: Morgonen: Plats: Utanför Mörr templet, # 43 Samtal med handelsmän
Utanför templet har ett antal handelsmän slagit upp sina stånd och några kringresande artister har slagit upp sitt stora färggranna tält. En bit bort ligger ett stort öl tält som redan har öppnat sitt hungriga gap för att locka in människor i berusnings dis.
En av handelsmännen vid namn Roy kom sent till sin plats och medan han slog upp sitt stånd så såg han en fin droska som stod en bit från tempel ingången. Den hade sitt vapen övertäckt och drogs av två stycken hästar, efter ett tag så hörde han hur den körde iväg. Han tyckte att en av hjulen såg nyare ut.
En man från cirkus tältet vid namn Knut Panzer såg två stycken män bära ut något från templet på natten.

Dag 1: Morgonen: Plats: Vid East Gate, Samtal med handelsmän #1
Vid East Gate är de största delarna av Festival området här har mängder av stånd vuxit upp som svampar ur marken.
Handelsmännen har inte lagt märke till något de har varit upptagna med annat.

Dag 1: Morgonen: Plats: Vid East Gate, samtal med vakterna #1
En vaktstyrka är ständigt här vid porten och nu under Schaffenfest så är porten öppen alltid.
Vakterna som står vid porten var inte på vakt under natten utan de ligger i barackerna sidan om porten men med en del övertalning så lyckas man få träffa vaktpersonalen som är något sömndruckna. De minns att på natten så körde en droska dragen av två hästar ut och något senare så körde den in igen, det va inget man brydde sig om och man såg inget märkvärdigt med den.

Dag 1: Morgonen: Plats: Herbalist´s guild #40
Herbalist guild kan kontrollera vad det är för vätska som finns i lerkrukan. Men det tar en dag eller så för dem att undersöka saken.

Dag 1: Morgonen: Plats: Physician´s guild #34
Doktorerna kan för en summa av 3GC undersöka vad det är för vätska i lerkrukan det tar nästan en hel dag och spelarna får komma tillbaka under kvällen då de borde vara färdiga.
Där är ingen som vet något att ställa frågor till.

Dag 1: Morgonen: Plats: Cartwright´s Guild #33
När man pratar med mästaren så kan man muta sig till att man lagat två droskor den senaste tiden den ene var Baron Appfelschloss och den andre var familjen Ruggbroders droska.
Båda fick sina hjul utbytta då detta behövdes.

Dag 1: Morgonen: Plats: Ruggbroders stadshus #F
Huset är ett vackert sådant och rikt utsmyckat, inte lika mycket som vissa andra men dock.
Vid grinden står en vakt och en stor hund och har tråkigt.
Vakten är väldigt uttråkad och pratar gärna en stund om ditt och datt. De flesta ur hushållet är på festivalen. Deras droska står i stallet och va inte ute under natten då den fortfarande inte är i topp skick utan håller på att repareras av stalldrängen.

Dag 1: Kvällen Plats: Physician´s guild #34
Det visar sig att de inte blivit färdiga och där är ingen som vet något. Spelarna får återkomma nästa dag.

Dag 1: Morgonen: Plats: Appfelschloss Stadshus # H Samtal med tjänstefolket
Appfelschloss stadshus ligger i Adel ring och är ett vackert vit palats med stora fönster och en stor trädgård runt huset. En ståtlig grind leder in på området där stora hundar vaktar under nätterna och på dagarna så står det två muskelberg vid grinden.
Om man lugnt och sansat pratar med vakterna så får man under eskort komma in och framföra sitt ärende för husets butler.
Tjänarna är inte speciellt pratsamma och sörjer sin avlidne herre som de älskade och vördade då han var snäll och tillmötesgående. Han var ofta uppe i sitt laboratorie då han var väldigt intresserad av kemi och metallurgi. Det var nästan bara han och hans personliga tjänare Carl som gick upp där men i bland så gick någon annan upp där, för så länge dörren inte var låst så fick man komma in till honom, medan när den var låst så ville han inte störas eller höll på med lite farligare experiment.
-Hur han upptäcktes?

På kvällen hade de flesta tjänare fått ledigt och gått till sitt. Tydligen hade Lady Isabelle gått upp till baronens laboratorie för plötsligt så hördes ett våldsamt skrik uppe från laboratoriet och när man rusade ditt fann man Baronen ligga död på sitt stora arbetsbord. Man fann inte anledningen till hans död.
-Om han hade några underligheter för sig?
Han hade alltid handskar på sig och gillade inte religiösa män, han tyckte även om Carl och det var det inte många som gjorde då han är lite underlig av sig.
Droskan den lagades föra veckan, det var lite förslitningar och behövde lite underhåll.
-Vem som använder den?
Ja egentligen är det bara när herrefolket säger till men .....
-Nej ja vet inte om någon använt den.

Dag 1: Morgonen: Plats: Appfelschloss Stadshus # H Samtal med Isabelle (Baronens syster)
Isabelle är en vacker kvinna i med långt blont lockigt hår och ljus blå ögon som kan få en sten till att smälta, hennes ljuva röst är som vacker musik för en svulten man. Hon verkar medtagen efter hennes brors oväntade död.
Det var Isabelle som fann sin bror död i sitt laboratorie ditt hon gick för att höra om han ville dricka ett glas likör med henne innan sänggåendet. Hon upptäckte att dörren inte va låst så hon gick in och där låg han.....
Sedan minns hon knappt något mer.
Droskan?

Dag 1: Morgonen: Plats: Appfelschloss Stadshus #H Samtal med Jonas (Baronens lille bror)
Den nye Baronen Jonas är en ståtlig man på 193 med brunt hår och ett stolt ansikte. Han är trevlig och tillmötesgående med ett bra sinne för humor. Han verkar inte speciellt tagen av situationen men det kanske bara är en fasad inför utomstående. Han är i början av sina medelålder och vekar livsvan och självsäker.
Han vet inte vad hans bror dog av och är mycket förtegen om det lilla han vet, han säger att hans anledning till att vilja begrava sin bror så snabbt är att han inte har finanserna för att ha en stor likvaka och han säger att hans bror va ju gammal och lite krasslig så det var ju inte så underligt.
Han kanske bara lade sig på sin arbetsbänk för att vila ett slag och så somnade han in för gått.
Baron Jonas visste att hans avlidna bror bar handske för att dölja sin klohand. Han misstänkte också att hans bror sysslade med onda trollkrafter och ville inte ha någon skandal då det kom ut, vilket det troligen skulle göra om doktorer undersökte kroppen. Han tror också att om en ond man begravs snabbt så går han inte igen.
Vem som var den avlidnes doktor?
Dr Hoojdonk.
Angående droskan ?
-Den står väl i stallet och ja visst den reparerades för ett tag sedan.

Dag 2: Morgonen: Plats: Herbalist´s guild (#40)
Herbalisterna har kontrollerat salvan och konstaterar att det är en Lustrisk bevaringssalva och att den är väldigt ovanlig.
-Vem som har köpt den?
Ja det är ingen av oss så ni får höra med physicians guild för att se om någon av de har importerat salvan.

Dag 2: Plats: Physician´s guild #34
-Varför Baronens kropp fördes direkt till templet för att begravas?
Jag vet faktiskt inte vi brukar undersöka patienter som avlidit märkligt men hans doktor kanske undersökte honom.
-Vem som var Baronens doktor?
Det var den där Doktor Hoojdonk. Han har varit deras husläkare i säkert femton år. Han kanske vet någonting.
Vätskan i lerkrukan är en Lustrisk bevaringsalva som är väldigt ovanlig och svår att få tag i här i Bögenhafen
Efter en del övertalning så säger han att han bara vet en man i staden som kan fixa en sådan ovanlig vätska och det är Dr Hoojdonk.
-Nekromantiker?
Det finns några stycken som vi har anklagat men inte funnit bevis på.
Där kom en skum typ för några dagar sedan han bor nere på Värdshuset "Die grünen baumen" (de gröna granarna). Han heter Helmut Valtfogel och kommer från Altdorf. Han är en kort, tjock, rödlätt herre med stor buskig mustasch.

Dag 2: Plats: Dr Hoojdonks praktik # 41
Byggnaden som ni står framför är relativt fint skick men den ligger ju inte i de finare delarna av staden. Dörren till detta två våningshus är röd målad med Physicians guild märke i guld utanpå. När ni knakar på öppnas dörren av 25 årig ung och vacker man.
Mannen är Jens, Doktorns lärjunge och undrar vad de vill. Doktorn är upptagen och kan inte träffa dem utan de får komma tillbaka en annan dag då han har tid.

Dag 2: Plats: Utanför och runt Hoojdonk´s praktik #41
Många av husen är tomma då mycket folk är på festivalen då den nu är i full gång. men de som är hemma vet ingenting. Förutom den äldre damen Liebfraumilch som är områdets skvaller tant till henne hänvisar alla i trakten men hon kommer inte hem förrän på kvällen.

Dag 2: Kvällen Plats: Dr Hoojdonks praktik #41
Byggnaden som ni står framför är relativt fint skick men den ligger ju inte i de finare delarna av staden. Dörren till detta två våningshus är röd målad med Physicians guild märke i guld utanpå. När ni knakar på öppnas dörren av 25 årig ung och vacker man.
Mannen är Jens, Doktorns lärjunge och undrar vad de vill. Doktorn tar emot han är 60 år och en ful gammal gubbe, luktar illa, har spretigt grått hår, hängande ansikte och ett allmänt orent intryck. Han är 170cm lång men väger futtiga 50kg. Han är svag, klen och hostar ständigt. Han säger att Baronen var rätt illa däran, mycket mer än vad som syntes och att det inte kom som en chock för honom att Baronen dog. Att han inte skickades till Doktorn för att undersökas kanske är lite märkligt. Han minns inte att han ordnat en sådan Lustrisk Bevaringssalva.
Dag 2: Kvällen Plats: Damen Liebfraumilch´s hem #44
Huset är ett litet inklämt grönt tvåvåningshus med en stor vacker röd dörr med en bronskatt som dörr kläppa.
Det är ganska svårt att komma till tals med den äldre skröpliga damen då hon inte tycker om att prata med främlingar i stora svarta kåpor, det krävs en hel del övertalning och smörjning eller hot för att hon ska öppna och släppa in bröderna. Damen är en liten mager tant med stort grått hår på huvet och på läppen. Hon såg "härom" natten att en vagn kom och stod parkerad utanför Dr Hoojdonks praktik hon såg inte vapnet för det var övertäckt.

Dag 2: Kvällen Plats: Värdhuset "Die grünen baumen" #42
Värdshuset är nog och förhoppningsvis inte stadens bästa, den ligger inklämd mellan en slaktare och ett skit stall. Det har inte renoverats eller målats på väldigt länge och skulle behöva en mängd arbete. Utanför dörren står en ljuger bänk där det sitter två fyllos. Ovanför den spruckna dörren hänger en trä skylt med en skog av gröna grannar.
Inne i skänkrummet är inte mycket bättre än utsidan. Rummet är rökigt och stökigt trots att marknaden är i staden. Det verkar vara stammisar och dräng fulla alkisar som håller till på denna "sköna" krog. Från taket hänger kandelabrar med ljus som sotat det låga taket. Längst in finns en bardisk där det bakom står en stor barärmad hårig värd och torkar muggar med en skitig handduk.
Fyllosen utanför har sett att det bor en "som klär sig snoffsigt och tramsigt som om han va viktigare än andra".
Värden vet ingenting utan betalning och med så säger han att han inte vet vad de snackar om.
Två herrar på krogen är Helmuts undersåtar och bor också på värdshuset. Helmut är inte på värdshuset nu utan befinner sig på Schaffensfest och roar sig.
Ingen annan här säger något.
När de lämnar så följer bovarna efter för att se vad det är för underliga typer som frågar om deras chef. De upptäcker att munkarna blir förföljda av några andra typer och avbryter när (om) munkarna konfronterar Martens hejdukar.

Dag 2: Kvällen Plats: Någonstans i staden
Ni går längs en gata när ni plötsligt känner att ni är iakttagna och allt känns underligt ni märker att ni är skuggade av någon eller något.
Spelarna märker att de är förföljda av Marten af Sturmens hejdukar de två som nu följer munkarna är inte så bra på detta, Peter och Roger. De gör ingenting fysiskt men flyr inte och går inte att jaga iväg utan om det går till handgripligheter tvekar de inte.

Dag 3: Plats: Värdhuset "Die grünen baumen" #42
Om munkarna återvänder hit för att undersöka Helmut eller något liknande så skickar han tre av sina "muskler" på dem för att ge dom smörj och ge en läxa.

Info som man kanske inte vill veta:

1: Baron Appfelschloss (den avlidne) heter Jan-Adolf i förnamn.
2: Den trevlige Doktor Hoojdonk heter Marco Mengele i förnamn.
3: Den rätt igenom snälle Carl heter faktiskt Carl i förnamn (fast han vet inte säkert).
4: Schaffensfest är en får fest.
5: Folket som bor i staden Bögenhafen kallas inte i allmänt tal för Bögar.
6: Baron Appfelschloss har faktisk ett slott en bra bit utanför Bögenhafen med en mängd äppleträd.
7: Ingredienserna till den Lustrisk bevaringssalvan finns att få på Internet. Sök på sörjasom liknarsirapochgördigtillenLich@Undead.gick

Avslutning: Vid det här laget borde de misstänkta vara:
1: Den nye Baronen
2: Dr Hoojdonk
3: Helmut Valtfogel

Om man misstänker den nye Baronen och konfronterar honom krävs mycket hårda ord och övertalning för att få honom att öppna sig och säga att hans bror höll på med skumma experiment och nog var trollkarl, han säger då sanningen om varför han skickade bort liket medetsamman.
Om man istället skuggar honom eller letar igenom stadshuset finner man inget som tyder på att Jonas är på något sätt inblandad. Om man misstänker någon av Baronens medhjälpare förutom Carl så upptäcker man ingenting, de går på marknaden och roar sig.

Om man misstänker Helmut Valtfogel och skuggar honom så upptäcker han det efter ett tag och skickar tre av sina "muskler" för att ge munkarna smörj. Han ägnar sig åt en del skumma affärer men inget som har med Baron Appfelschloss att göra. Förföljer man Helmut så vandrar han runt på marknaden, träffar en hel del skumma personer. Han vistas också en hel del inne i staden på de sämre krogarna. Men inget som han håller på med går att förknippa med Baronens död eller försvinnande.
Om man smyger sig upp till Valtfogel så blir man överraskad för han har fem kompisar som sover och bor där. Om man fixar hans muskler så finner man ändå inget som binder honom till Baronen.

Om man misstänker Dr Hoojdonk eller om man misstänker Carl så är man på rätt väg. Dessa två och den unge Jens stannar nästan hela tiden i Dr Hoojdonks praktik och man måste smyga sig in för att upptäcka att Baronen ligger uppe på vinden och inväntar att besvärjelsen skall bli klar och han skall vakna till liv igen som en "ny människa". Det kommer kanske att behövas handgripligheter för att få tag i kroppen och föra honom till templet igen.

Dag 2: Plats: Dr Hoojdonks praktik # 41
Byggnaden som ni står framför är relativt fint skick men den ligger ju inte i de finare delarna av staden. Dörren till detta två våningshus är röd målad med Physicians guild märke i guld utanpå.
Huset inuti är enkelt men smakfullt möblerat med bastanta möbler med många år på nacken. På många ställen ligger det mattor på golven och det hänger hyfsat fina tavlor på väggarna.
På nedervåningen finns hall, kök, hans praktik rum och en liten matsal. Inget underligt finns på nedervåningen.
En smal trappa leder upp på övervåningen där Doktorn har ett sovrum, här uppe finns också Jens sovrum, vardagsrum och ett arbetsrum.
I den övrehallen finns en trappa i taket som är väldigt väl dold, denna trappa leder upp på vinden där Doktorns Nekromantiker laboratorie är belägget. Det är här på en brits som Baron Appfelschloss kropp ligger och inväntar den saliga timme då han på börjar sitt nya "liv" som han så het eftertraktar. Här är ett stort laboratorie med mängder av underliga bänkar med skumma burkar och krus på, från taket hänger exotiska djur från främmande länder.
När munkarna kommer in i laboratoriet så är det väldigt nära besvärjelsens fullbordande, om det är andra dagen eller förmiddag på trede dagen så har munkarna ett par timmar (lämpligt spännings antal) på sig att föra kroppen till templet och begrava den och om det är tredje dagen på eftermiddagen så vaknar han till liv när de är här inne och börjar slåss mot munkarna. För att förinta Baron Appfelschloss måste man använda magi eller begrava honom i helig mark.

Spelledar-karaktärer:

Carl: En man på 30 något med ett typiskt Quasimodo utseende som gör honom till ett mobbing offer och en typisk onding. Han är 150cm och väger cirka 80kg har puckel och är halt på höger ben. Hans ansikte är förvridet i ett äckligt flin och hans vänstra öga sticker ut en fem cm från ansiktet, fula ärr korsar över det "snygga" ansiktet.
Carl föddes in i Baron Appfelschloss hus, son till en piga, han hånades och misshandlades men Baronen såg att man kunde manipulera en sådan svag själ och tog honom till sig. Carl var tacksam att den unge Baronen skyddade honom och gjorde honom till sin personliga tjänare. Det har han varit nu i 22 år.

Carl´s Profil

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	35	25	4	5	8	45	1	39	22	15	49	12	14

Skills: Dodge Blow, Animal Care, Drive Cart, Heraldry,
Utrustning: Halv fina hela kläder, 6 GC, Svärd, Kniv,
Vapen: Kniv (I +10; D -2; PY -20), Svärd

Jens Faust: Jens är 25 år ung och vacker man. Man skulle aldrig gissa att denna trevliga och vältaliga yngling är en spirande nekromantiker med många onda och grymma drag.
Han hatar samhället och livet med alla dess falska förhoppningar och övertygelser, det finns bara ett sett att leva för evigt skapa ditt egna efterliv genom Lichdom.
Jens är född son till en respekterad doktor i staden och har gått som lärling hos Doktor Hoojdonk som Jens möt på fester tidigare. Jens märkte där att deras åsikter var väldigt lika och en vänskap växte fram. Han blev lärling (både nekromantiker och doktors) åt den gamle Dr Hoojdonk.

Jens´s Profil

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	23	25	3	3	5	30	1	29	29	49	39	49	49

Skills: Read & Write, Scroll Lore, Heal Wounds, Cast Spell - Petty Magic
Utrustning: Snygga kläder med fräck plymhatt, 8 GC, Svärd, Kniv, Snygg silver ring på vänster ringfinger, Doktors väska
Vapen: Kniv (I +10; D -2; PY -20), Svärd
Magic Points: 8
Spells: Sleep, Curse, Sounds, Open

Dr Hoojdonk: Doktor är 60 år och en ful gammal gubbe, luktar illa, har spretigt grått hår, hängande ansikte och ett allmänt orent intryck. Han är 170cm lång men väger futtiga 50kg. Han är svag, klen och hostar ständigt.
Doktorn är en inbiten nekromantiker sedan sin ungdom. Hans främsta kontakter är med lika sinade på andra sidan vattnen och ner mot Araby och bort mot Cathy.
För 20 år sedan så träffades Doktorn och Baronen för första gången i nekromantiker sammanhang och gissa om de blev förvånade då Doktorn varit hus läkare för Appfelschloss huset i 15 år utan att misstänka något. Ur deras möte föddes ett bra samarbete och ömsesidigt utbytte av information. Baronen gick med på att vara den som testade om Lich besvärjelsen fungerade och om det misslyckades skulle Doktorn göra en ghoul av honom.

Dr Hoojdonk´s Profil

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	33	23	3	3	6	35	1	36	40	51	40	55	21

Skills: Heal Wounds, Demon Lore, Surgery, Identify Undead, Cast Spells - Petty Magic Cast Spells - Necromantic Lvl 1, Cast Spells - Necromantic Lvl 2,
Utrustning: Stor mäktig doktors väska med allt. Fina kläder och en svart rock, 18GC, kniv
Vapen: Kniv (I +10; D -2; PY -20)
Mp: 15
Spells: Curse (1), Remove curse (1), Zone of Silence (1), Glowing Lights (1/H), Destroy Undead (2), Summon Skeletons (4), Control Undead (3),

Marten af Sturmen: Marten är en muskulös man i sina bästa år (30år). Han har breda axlar, blont hår och ljusbrunt hår. Han är 185cm lång och är 90kg muskler.
Marten är till sättet en trevlig man men han är alltid misstänksam och försöker ut människors inre hemligheter som han sedan kan utnyttja till sin egen vinning. Marten är en Inkvisitor och njuter av att bränna folk på bål, om offren är skyldiga utom alla tvivel eller inte är egalt i Martens ögon det räcker att misstankarna är starka (i Martens ögon).
Marten har jobbat med detta i 10 år och har fått ett välförtjänt ryckte om sig att vara hård mot Môrr tillbedjare och andra "trollkarlar". En stor skara unga män som söker makt har dragits till honom som hjälpredor och hantlangare. Marten har kommit till Bögenhafen nu till Schaffensfest för att finna charlataner och se om dessa är "brännbara" eller bara är humbug, han ska också ta sig en titt på Môrr tillbedjarnas förehavanden.

Marten´s Profil

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	65	49	5	5	11	45	2	30	50	48	48	68	51

Skills: Strike Mighty Blow, Specialist Weapon - Pistol, Specialist Weapon -Fencing sword
Utrustning: Svarta och röda adels kläder, Hatt med stor röd fjäder från någon exotisk fågel, 25GC i fin siden pung, Metall bröstplåt, Fäkt värja med vacker skida, Ett antal guldringar på sina fingrar, Dekorerad kniv, Duellerings pistol, 10 kulor och krut.
Rustning: Kroppen (1AP)
Vapen: Kniv (I +10; D -2; PY -20), Värja (I+20; D-1), Pistol (R - 8/16/50; ES 3; 2 rnd load, 1 rnd fire)

Peter, Roger, Patric, Jusippe, Klein, Ulrich: 6 stycken råbusar med tillstånd att snoka och vara allmänt otrevliga eftersom de är Martens trogna hantlangare och gör precis de han vill att de ska göra. De ser ut som vanliga personer fast med ett elakt flin på sina läppar och lite finare kläder.

Peter, Roger, Patric, Jusippe, Klein, Ulrich Profil

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	45	35	3	3	8	40	1	29	39	29	29	29	29

Skills: Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Disarm, Secret language - Battle Tongue
Street Fighting, Ride Horse, Animal Care
Utrustning: Enkla kläder i svart, Ringbrynjeharnesk, 5GC, Svärd, kniv,
Rustning: Kropp (1AP)
Vapen: Kniv (I +10; D -2; PY -20), Svärd

Helmut Valtfogel: Är en kort, tjock, rödlätt herre med stor buskig mustasch. Han tycker om att klä sig snyggt och spenderar en del på sitt utseende. Han är faktiskt en helt oskyldig skummis utan inblandning till mordet men som sysslar med skumma affärer. Han gillar inte att folk snokar och sätter snabbt stopp för sådant beteende.

Helmut Valtfogels Profil

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	45	35	3	3	8	40	1	29	59	49	29	38	39

Skills: Blather, Evaluate, Magical Sense, Palm Object, Charm, Wit,
Utrustningen: Väldigt snoffsiga kläder, smycken och skröfs, smalt snyggt svärd, 12GC, kniv
Vapen: Kniv (I +10; D -2; PY -20), Svärd

Ernst, Bjarn, Friedrich: Helmut Valtfogels "muskler" som ser till att nyfikna slutar vara det. De ser ut som vanliga personer fast med ett elakt flin på sina läppar.

Ernst, Bjarn, Friedrich Profil

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	45	35	3	3	8	40	1	29	39	29	29	29	29

Skills: Street Fighting, Strike Mighty Blow, Secret Language - Thieves´ Tongues, Secret Signs - Thieves´ Signs
Utrustning: Enkla kläder i svart, Läderjacka, 3GC, Svärd, kniv
Rustning: Kropp och armar (0/1AP)
Vapen: Kniv (I +10; D -2; PY -20), Svärd

Jonas Appfelschloss: Jonas är en ståtlig man på 193 med brunt hår och ett stolt ansikte. Han är trevlig och tillmötesgående med ett bra sinne för humor. Han är i början av medelåldern.

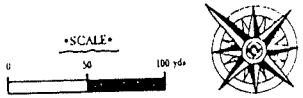
Baronen Appfelschloss: Baronen är en äldre man (65 år) han hr en begynnande flint och håret som finns är gråvit och tunt. Hans ansikte är smalt och prytt med med ett stort skägg även det är grålätt. Han är smalt byggd och kort till växten (150 cm, 50 kg). Han klär sig alltid väldigt smakfullt och bär en hel del smycken på sig. En värja pryder alltid hans juvel besatta skärp.

Baronens Profil

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	45	29	4	4	20	60	3	46	89	89	78	89	-

Skills: Blather, Charm, Etiquette, Heraldry, Luck, Read & Write, Ride Horse, Wit, Spec Weapon - Fencing sword, Identify Undead, Cast Spells - Petty Magic
Cast Spells - Necromantic Lvl 1, Cast Spells - Necromantic Lvl 2, Cast Spells - Necromantic Lvl 3, Cast Spells - Necromantic Lvl 4, Demon Lore
Utrustning: Fina kläder, smycken värda 23GC, värja med juvelbesatt skida (anledningen till att han fortfarande har dessa grejorna är att han skulle begravas med det och hade bara precis blivit placerad på bordet inne på hospitalet).
Vapen: Kniv (I +10; D -2; PY -20), Värja (I+20; D-1)
MagicPoints: 40
Spells: Curse (1), Remove curse (1), Zone of Silence (1), Glowing Lights (1/H), Destroy Undead (2), Summon Skeletons (4), Control Undead (3), Gift of Tongues (1/turn), Hand of Death (1/touch), Raise dead (12), Summon skeleton horde (12), Lich transformation (35), Total control (12)

BÖGENHAFEN



KEY

1. East Gate
2. West Gate
3. Postern Gate
4. Water Gate

The Schaffenfest
5. Livestock Market
6. Wrestling Ring
7. Festival Court and Stocks
8. Freakshow
9. Jousting Lists

10. Main Guard Barracks
11. "Fort Blackfire" (Guard Barracks)
12. The Park

The Göttenplatz
13. Temple to Sigmar
14. Temple to Ulric
15. Temple to Myrmidia
16. Temple to Bögenauer
17. Temple to Verena
18. Temple to Handrich
19. Temple to Shallya
20. Graveyard
21. TEMPLE TO MÖRR
22. Shrine to Taal

23. Kringler's Ferry
24. Haagen's Wharf

Dreieckeplatz
25. Town Hall
26. Town Courts

27. Journey's End Inn
28. Golden Trout Club

29. Stevedores' Guild
30. Teamsters' Guild
31. Carpenters' Guild
32. Metalworkers' Guild
33. Cartwrights' Guild
34. Physicians' Guild
35. Masons' Guild
36. Jewellers' Guild
37. Merchants' Guild
38. Mourners' Guild
39. Tailors' Guild

A The Crossed Pikes Inn
B Steinhägers' Offices
C Steinhägers' House
D Magirius' House
E Teugens' House
F Ruggbroders' House
G Haagens' House
H APPELSCHLOSS STABSHUS

Paved Street

40 HERBALIST GUILD
41 DR HOOJDONKS PRAXIS
42 DIE GRÜNEN BAUMEN
43 CIRKUS TÄLTET
44 LIEBFRAUMILCH

TO RIVER REIK
RIVER BÖGEN
WESTENDAMM
OSTENDAMM
FERRY
HAFENSTRASSE
DREIECKE PLATZ
PUFLOHN STRASSE
LANGEN STRASSE
HANDWEBER BUHN
EISENBAHN
NULNER WEG
TO NULN
GÖTTENPLATZ
KAUFMAN STRASSE
BERGSTRASSE
ADEL RING
MAUER WEG
HAFENBACK
TO HELMGART