

En Pakt av Ånga

- I arbetarnas hemliga tjänst -



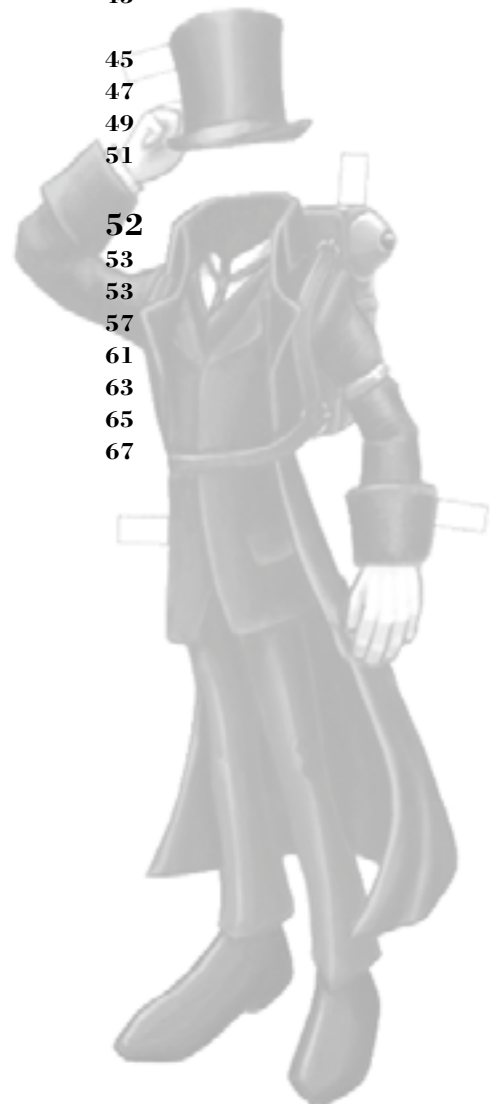
The proper way

ORDO
KKK

Kurragömmaklubben Kamouflage

Innehållsförteckning

En introduktion	3
Europa 1867 - en reseguide	4
Synopsis - Preussen runt på tre sidor	8
En Pakt av Ånga	11
Förord	11
Kapitel 1	13
Kapitel 2	16
Kapitel 3	18
Kapitel 4	26
Kapitel 5	30
Kapitel 6	32
Karaktärer	36
Catherine Darcy	37
Victoria Baker	39
Oliver Peters	41
Scott Baxter	43
Adrienne van der Bosse	45
Sophia Sinnett	47
Thomas Fairwell	49
Thomas David Raffles	51
Handouts & Kartor	52
1 - Mannen på taket	53
2 - Ett rop på hjälp	53
3 - The do's and dont's...	57
4 - Tornskiss	61
5 - SL-karta över Eisenschloß	63
6 - Spelarkartaarta över Eisenschloß	65
7 - Karta över källare	67



En introduktion

En pakt av ånga kom till mest på grund av en önskan om att frossa i franska anarkister, urverksdrivna bomber och på grund av att GothCon inte har en enda toalett som skulle kunna fungera som spelplats för ytterligare ett bokbandsäventyr.

Stämningen vi vill att "En Pakt av Ånga" ska ge är lätt hysterisk ångdriven slapstick med erotiska undertoner. Glöm inte att våra hjältar är borgerliga soffrevolutionärer som adrig skulle klara en dags hederligt arbete vid en fabrik, eller för den delen orka med att klistra affischer hela natten. Men viljan är det inget fel på, så länge det hinns med att dricka te.

Scenariot kan verka strömlinjeformat och möjligen något hårt styrt. Men vi har märkt under vår resas gång att vare sig spelarna ger sig hän och spelar ut sina arbetarrevolutionära ådra eller om de hellre dansar på balen natten lång finns det något som underhåller dem länge nog. Jagmenar, doktor Brandtmeister gör ju vad hon kan ändå...

Du som spelledare har, eftersom du har fått detta scenario i din hand, fria händer att göra precis vad du vill, improvisera. Ja kanske kan du undvika att låta orcherna storma värdshuset i slutscenen. Ett tips är att hålla ett högt tempo, särskilt i inledningen. Som du dock kommer att märka håller slutet på kvällen ett gott tempo på spelarna ändå.

Så med de orden räcker vi över nycklarna till EisenSchloß till er gode doktor. Slottet är ert, bjud upp till bal.

Vi som skrivit, fnissat och ätit kakor är:

Johan Weisz - Långa luggen

Love Hellström - Dären från Rättvik

Kerstin Örtberg - Blondinen som Gud glömde

Vi kan räkna till 100, kan du?

Ett stort tack till Mattias Svendsen för kreativ kritik och maniska manicker. Mattias kan räkna till 97.

Tack till:

Resten av KurragömmaKlubben Kamouflage med Hemingway i spetsen! • Alla speltestare • Jim Pe-Melin & Elin Bergman för illustrationer och teckningar • Ett stort tack till Steve Dismukes för illustrationerna på "klippdockorna" besök hans webb!

(<http://majic13.ionichost.com>) • Daniel Jakobsson för Flashman • Samt alla ni som spelleder och som spelar "En Pakt av Ånga - I arbetarnas hemliga tjänst" på GothCon XXIX.

O R D O
KKK

Kurragömmaklubben Kamouflage

Europa 1867 - en reseguide

Europa, 1867, är platsen för ”En pakt av ånga”. Det hela utspelar sig under ett par hektiska dagar, men framför allt en kväll, i juni. Så hur såg egentligen Europa ut 1867? Hur ska dina spelare känna att de är där, på EisenSchloß, på en bal och inte i en skolsal på GothCon XXIX?

Det är ditt jobb inte mitt, jag är bara konstruktör. Men min förhoppning är att jag ska kunna ge dig tillräckligt med information för att du ska känna dig bekväm med tidseran. Vi har tagit oss vissa friheter med vårt Europa, något som kanske tydligast visar sig i de apparater och kontraptioner som förekommer i scenariot. Men det betyder också att när det kommer till historisk korrekthet kan man vara aningen slapp.

I det kapitel som följer kommer du att få lära dig hur man tilltalar damer, vad man bör tänka på i en duell samt få lite insikt i Anges de l’ouvrier.

Historia

1867 är året då Otto von Bismarck införlivade Nordtyska förbundet i Förbundsstaten Preussen. Året innan stod Preussens armé vid Wien efter en förkrossande Preussisk seger i Königgrätz. Österrike, med tillhörande allierade, erkände sig besegrat och överlämnade Schleswig till Preussen. Preussen uteslöt Österrike ur det Nordtyska förbundet, ett förbund som sedan omdanades till Förbundsstaten Preussen.

Frankrike har således en stormakt vid sin gräns och Napoleon är allt annat än nöjd med den nya situationen. Men året verkar ändå ha börjat med en viss optimism. Vädret verkar stabilt och Bismarck och Vilhelm I (Preussens konung och Bismarcks marionett) verkar ha stannat sina soldater för stunden. Europa andas optimism och överklassen oroar sig mest över arbetarnas tendens att samla sig kring revolutionära tankar.

Teknologi

I en pakt av ånga har teknologin tagit ett underligt skutt åt sidan, ja det är ju liksom hela tanken med steampunk. Mycket av de uppfinningar som en Europé, 1867, skulle se som självklara finns möjligen inte i En pakt av ånga, eller så finns de men drivs av urverk och har klätts i fashionabel mässing.

Vi har valt att strippa vår Steam-punkversion från allehanda väsen och magi. Något som under resans gång har känts väldigt befriande. Tekniken och vetenskapen anses fantastisk och man förundras av vad den kan göra. Europa spritter av uppfinnarglädje och nya projekt presenteras ofta för eventuella investerare.

Arbetarrörelsen

Europa är vid denna tiden en smältdegel av olika politiska fraktioner. Arbetare försöker skapa sig bättre

arbetsförhållanden, intellektuella diskuterar på caféer och i hemliga möteslokaler. Det är en tid av turbulens och man kan ana en förändringens vind.

I London, ovanpå en bokaffär, samlas arbetarnas förkämpar, De förtrycktas beskyddare, **Anges de l'ouvrier** (arbetarens änglar).

Denna soffrevolutionära grupp består utav borgare ur medelklassen som finner sitt engagemang som ett gott tidsfördriv. **Anges de l'ouvrier** ger sig i kast med aktioner såsom att spänna upp banderoller i Hyde Park i skydd av nattens mörker, lägga pamfletter i böcker på biblioteket samt att hålla diskussionskvällar och dricka te. Då och då har man även picknick tillsammans, gärna på landet, då man diskuterar problematikens kärna, spelar krocket och umgås. Man är helt emot våld i alla dess former och fasar för de mer våldsamma proletära rörelser som det skrivs om i tidningarna.

Överklassen

Då en stor del av de personer rollpersonerna kommer att stöta på tillhör överklassen kan det vara värdefullt att få en viss insikt i hur de ser på sommarens aktiviteter. "Säsongen" är nämligen i full gång och de flesta har redan spenderat en månad eller mer med att besöka andra baler Europa över. De flesta reser från land till land och socialiserar efter en relativt avan-

cerad kalender. När sommaren övergår i Juli börjar det bli dags att åka till Baden-Baden eller Marienbad för att dricka brunn. När Juli drar mot sitt slut kommer de att vara i Cowes och spendera tid på sina yachts. Samtalen på balen kretsar troligast kring vad som skett tidigare under säsongen men även vad man kommer att göra.

Vett och etikett

Den viktorianska eran är fylld med regler om vad man får och inte får göra. Det viktigaste är dock inte att göra allting rätt, bara man ser ut som att man vet vad man gör så kommer man undan med en hel del.

Nedan följer ett par exempel på regler att följa.

Damer

En dam ställer aldrig till med en scen.
Hon grälar inte eller springer offentligt.

Varken röker eller spelar om pengar.
En dam är heller aldrig ensam med en gentleman i mer än fem minuter.

En dam är alltid artig och belevad, även när hon utsätts för förolämpningar. Att inte sjunka till samma låga nivå är A och O.

En dam håller alltid ihop sina knän, men korsar dem aldrig.

Herrar

En gentleman är alltid ärlig och rättvis mot andra och förväntar sig att bemötas likadant.

En gentleman öppnar alltid dörrar, samt drar ut stolar för damer

En gentleman eskorterar en dam på sin vänstra sida, så att han kan dra sitt vapen obehindrat.

En gentleman röker aldrig inför en dam utan att ha fått hennes tillåtelse.

En gentleman tilltalar aldrig de som står över honom i rang.

En gentleman tilltalar alltid andra med deras titel och efternamn.

En gentleman hälsar alltid på alla bekanta, att inte göra så anses extremt oförskämt och kan leda till en duell.

En gentleman använder aldrig profaniteter i en dams närvaro.

Dueller

Att duellera är ett sätt att återupprätta ära som aldrig riktigt har tagits ur bruk i Europa. Dueller ses med förfäran på utav regeringar Europa över men är ett viktigt inslag i den kultur som florerar i Europa. Den klassiska duellen utkämpas med svärd, men även pistol förekommer. Eftersom det oftast är upp till den utmanade att välja vapen kan det dock ske med i stort sett vad som helst, inklusive bomber eller ett parti schack.

Duellen har en helt egen etikett och helt egna regler för hur det hela ska gå till.

”Utmanaren” söker upp den eller de som gjort honom orätt och slår honom med handske eller öppen hand. Alternativt kan man sända ett formellt brev, något som inte känns vidare troligt här.

När utmaningen ges ska man även tillkännage vad för orätt man utsatts för och därmed varför man ska duellera.

En utmaning kan endast ges när; en dams heder är i fara genom ord eller handling, din familjs goda namn är befläckt eller när du anklagats för feighet, lögn eller stöld inför åhörare.

Båda parter måste vara av samma rang, socialt eller militärt. Militära officerare får inte duellera i krigstid.

Båda parter ska utse en sekund - någon som ska bevittna duellen och ta sin duellants plats om denna inte kan ställa upp. Att vägra en korrekt utmaning anses vara ett tydligt tecken på feighet och leder till vanära.

Utmanaren bestämmer duellens allvarsgrad. Första blod, tills ena parten erkänner sig besegrad eller till döden. När väl duellen är över anser man att saken är överspelad och ur världen.

Den utmanade väljer vapen och tid och plats för duellen. Dock ska tidpunkten läggas så att det är vid ”för-

sta bästa tidpunkt”. Sabel eller värja är vanliga val av klingor. Väljer man pistol är det utmanaren som bestämmer antal skott, 1-3, som tillåts.

Schlagern

I Preussen har det utvecklats till en sport och det duelleras flitigt på de Preussiska universiteten. Då duellerar man medelst Schlager. En schlager kan liknas vid en slö sabel med en vässad och tyngd spets. Kombatanterna står tå mot tå och har överkropp och skalle täckt med skydd. Skyddsglasögon används även flitigt. Man riktar sedan slag och hugg mot ansiktet. Den som tar ett steg bakåt eller först får ett öppet sår har förlorat.

Preussarna bär sina schlager-ärr med stolthet. Doktor Brandtmeister är väldigt stolt över sitt och hon framhäver det med sin svarta monokel.

OBS! Rollpersonerna riskerar att utmanas på duell ett par gånger under scenariots gång. Tanken är inte att de ska duellera var och varannan kvart utan snarare som en möjlighet att lägga in en duell som en liten krydda. Alltså bör de inte duellera mer än en gång, om någon alls.

Heder

Det viktorianska tankesättet kring heder är en historia för sig. En gentleman förväntas leva efter sin heder. Det betyder att han betalar sina skulder när de ska betalas, oberoende av om han själv går bankrutt. En gentleman står vid sitt ord och ljuger inte och han förväntar sig att andra bemöter honom på samma sätt.

Inspiration

Om du är intresserad av mer bakgrundsmaterial för vår setting kan vi varmt rekommendera *Comme il Faut* - släppt av Talsorian Games, den går fortfarande att beställa via deras websida.

<http://www.talsorian.com>

Mer om baler:

<http://www.geocities.com/victorian-lace26/victorianballroom.html>

Mer om livet under den Viktorianska eran (centrerat kring London):

<http://www.victorianlondon.org>

Läsvärt:

The Flashman papers av George MacDonald Fraser.



Synopsis – Preussen runt på tre sidor

En pakt av ånga består utav ett förord och sex kapitel

I förordet får spelarna uppleva en halsbrytande aktion tätt följt av kvällen då Charles Dees minizepelinare kraschlandar på taket till deras hemliga möteslokal. De hinner bekanta sig med sina karakterer och ställs även inför det faktum att de ska sändas till Preussen för att komma till professors hjälp.

I det första kapitlet befinner de sig redan på tåget, på väg genom det franska landskapet mot den Preussiska gränsen. De har just spenderat natten tillsammans i en 2:a klass-kupé. Men efter ett snabbt stopp i Büdingen, Bayern, byter de så identiteter och reser sedermera under taget namn i 1:a klass. Ernst Lundquist, deras resesällskap och gammal kollega till Scott Baxter kan inte låta bli att lägga näsan i blöt. Ska han avslöja dem redan innan de når EisenSchloß? I samma vagn finns reser en viss Lord Ramsey. Lorden ska till Eisenburg för att närvara vid Doktor Brandtmeisters stora bal. Man passerar den Preussiska gränsen och får uppleva hur hela tåget genomgår en total avskärmning från 1:a-klassvagnen. Station Eisenburg närmar sig i hög hastighet.

Kapitel 2 utspelar sig ombord på den mobila perrong som skickats för att hämta upp gäster från Berlin-tåget. Väl ombord och tillrätta i stationsbygg-

naden presenteras de för de övriga ombord på stationen. Lord Ramsey har de säkerligen redan träffat men ombord på perrongen är även Miss Komisky och familjen Bonnard. Miss Komisky är gammal bekant med både Armand Bonnard och Lord Ramsey. Komisky har även ett horn i sidan till miss van der Bosse efter att hon sett henne under ett kort ögonblick i sin älskares famn i Moskva för ett par år sedan. För att ställa till det ytterligare är även m:lle Bonnard den samma Bonnard som Kapten Raffles förlovades med för 14 år sedan.

Kapitel 3 inleds med att Station Eisenburg rullar in till sin hemdestination. Stationen kamouflerar sig själv som en helt vanlig stationsbyggnad och passagerarna lotsas av stationen till ett antal väntande droskor. Det är även nu som man får se EisenSchloß för första gången med ett luftskepp på väg att ankra vid ett av tornen. Rollpersonerna får en aning om hur mycket folk som är här för att besöka den stora balen. Väl på plats på slottet tilldelas de sina rum och kan göra sig i ordning för den annalkande te-stunden i trädgården samt att börja söka efter Professor Dee.

Professor Dee är fängslad i ett källarrum där han fått arbeta fastkedjad vid sin arbetsbänk. Professorn blir först överlycklig när han inser att hans meddelande kommit fram men inser snabbt att detta även innebär att hans maskin har fungerat och att det i sin tur innebär att Doktors onda plan går att sätta i verket. Han vet dock all-

deles för lite och ber agenterna återkomma under självaste balen när orkestern spelar för fullt och de har lättare att smyga omkring osedda.

I trädgården hålls det en tebjudning på eftermiddagen. Under denna tebjudning gör Doktorn en demonstration av sitt drönmittel. Hon använder ett helt verkningslöst medel för att kunna lura sina investerare att medlet inte påverkar annat än arbetare. Allt för att dölja sin egen plan att styra världen. Den ”arbetare” som hon utsätter för medlet kommer senare att finnas nere i Doktors dolda laboratorium då han är hennes älskare och assistent. Tydligt opåverkad av medlet.

Det blir även dags att välja ut vad man ska bära för kläder på balen och kanske öva på ett och annat danssteg på sina rum.

Kapitel 4 inleds med den stora balen. Det bjuds på ångdriven orkester och ett välfyllt danskort för Kapten Raffles. De övriga agenterna får fullt sjå med att undvika märkliga danspartners och kanske även försöka få en dans med någon som vet mer om den stora plan som ska iscensättas ikväll. Efter den första dansen gör de klokt i att försöka fritaga Charles Dee och sätta fart med att sätta stopp för Doktors plan. De kan hitta ett laboratorium i en dold källare som ger dem vidare ledtrådar om hur planen ska genomföras. Det är även här nere som de kommer återfinna arbetaren som drogades i trädgården. Nu helt

opåverkad och i färd med att packa en låda med ampuller. Bland doktors papper hittar man fler kopplingar till bikupor och bin. De hittar även en redogörelse för fas 2, när Doktorn planerar att lamslå hela Europa och sedan världen med sitt medel, arbetare eller ej. Det är även här nere som alla zeppelinare har byggts. Bland Doktors papper finner man en illustration av ett torn som verkar ha vissa likheter med en bikupa, på insidan. Allt detta kommer man fram till mellan de danser som Kapten Raffles bokats upp på, alternativt riskerar man att utmanas på duell för att återupprätta M:lle Bonnards ära.

Kapitel 5 tar sin början med att agenterna kommer upp på slottsgården bara för att se en skock med duvor släppas ut från ett av de två tornen. Väl där ställs de inför ett märkligt torn, fyllt med uppvridna zeppelinare som alla surrar oroväckande. För att nå toppen blir de tvungna att komma förbi Irina Komisky och sedan möta Doktorn på toppen av trappan. Efter en kort och vansinnig monolog vrider Doktorn upp sin mekaniska arm och försvarar sitt binäste som den drottning hon är. Efter en våldsam strid faller hon så över kanten av trappan men inte innan hon hunnit fälla ned det nät som hindrat hennes domedagsvapen att spridas för vinden. Agenterna får ett fullt sjå med att hinna stänga taket så att inga zeppelinare hinner iväg. Mitt i allt detta, ja innan taket börjat stängas, börjar man dansa den sista dansen ute på gårdsplanen.



Till sist står de där med en stängd kupa fylld med gasfyllda zeppelinare, samlade uppe vid taket, som alla bär en stor dos Drönarmedel. Allt som behövs är en gnista...

På väg ut ur tornet märker rollpersonerna att både Irina Komisky och Doktor Brandtmeister är spårlöst försvunna.

Kapitel 6 som är det sista kapitlet tar helt enkelt vid när agenterna lämnar tornet. Gårdsplanen är fylld med dansande balgäster som möjligen börjar ana att något inte står rätt till när flammorna slår ut från tornets tak och fönster. Agenterna måste försöka komma osedda över gårdsplanen och på något vis komma över

ett flyktfordon. Må det vara ett luftskepp, en ångdriven tågstation eller på annat sätt ta sig ur lejonets kula.

Efter en kort jakt och möjlig beskjutning från Preussiska vakter är de så äntligen på väg bara för att inse att man släppt lös en liten jaktzeppelinare som är inställd på att följa Charles Dee.

Men med även detta hot avklarat lämnar de Preussen bakom sig med profession i säkert förvar med riktning satt mot Imperiets pärla. Stolta över att de gjort arbetare Europa över en sådan tjänst och de kan redan se rubrikerna i Modern Times framför sig...



En pakt av ånga - I arbetarnas hemliga tjänst

Medverkande personer

Ernst Lundquist

Svensk reporter och Liberal Skandinavist

Lord Ramsey

Brittisk lord med stort monetärt intresse i pakten

Klaus Hennig

Nationalistisk perrongförare och Knödelgourmand

Irina Komisky

Byxbärande ryska, huvudinvesterare i projektet. En av paktens medlemmar.

Julie Bonnard

Trånande fransyska

Jacques Bonnard

Anarkist och poet

Armand Bonnard

Skurkaktig familjefar och medlem i pakten.

Herzog von Klimdt

Tysk Hertig, medlem i pakten.

Doktor Brandtmeister

Doktor och storPreussisk skurk

Charles Dee

Kidnappad uppfinnare med ånga och urverk som specialitet

Förord

1867, året hade börjat så lovande, Europa tog igen sig efter Preussens vilda framfart som knappt stoppats året innan. Och med det nya året spirade hoppet om en tryggare morgondag, varmare väder och bättre dagar för alla och envar. Societeten planerar för stora sociala evenemang och försommaren ska just taga avstamp i ett mycket stort socialt evenemang i Eisenburg, Preussen. Det ryktas om att alla som är något att tala om kommer att vara där.

Tidningarnas rubriker talar om det mystiska försvinnandet av Professor Charles Dee, drottningens ångexpert. Kidnappad under mystiska omständigheter för bara ett par veckor sedan. Teorierna bakom hans försvinnande är många, en populär teori pekar på de ständigt växande revolutionära rörelser som alla vet hyser agg gentemot kungahuset.

Något som klingar illa då just Charles Dee sedan länge varit en av Anges de l'ouvrier – medelklassens självutnämnda beskyddare av arbetarklassen. Denna soffrevolutionära grupp vars specialitet är att genomföra ärofyllda operationer som oftast kanske inte har en direkt effekt på arbetarnas situation, men som syns i tidning och press. De själva ser sig gärna som arbetarnas svar på Röda Nejlikan, eller möjligen som hjältar hämtade ur en roman av Alexandre Dumas.

En väl genomförd aktion

Den första scenen utspelar sig ombord på en droska som i maklig takt far fram genom ett av arbetarkvarteren. Ombord på droskan är rollpersonerna samt Professor Dee. De är i full färd med att vräka ut flygblad och pamfletter. Under högljudda kamprop far de fram tills et par poliser tar upp jakten på dem. Hela aktionen och dess jakt ska gå att spela igenom på cirka 10 minuter. Spela ut hur deras droska far fram på kullerstengatorna och tar snäva svängar, med polisen hack i häl. Rollpersonerna ska få chansen att hänga ut ur droskans dörr, febrilt vevandes på pamflettutkastarapparaten. En vevdriven sådan, byggd av professorn själv. Självklart är de maskerade i sann Anges de'louvrier-anda.

Efter en vild jakt kommer de så undan sina förföljare...

Klipp

Ett rop på hjälp

En sen kväll i Juni har Anges de louvrier sitt sedvanliga torsdagsmöte. Rollpersonerna är där samt rörelsens karismatiska ledare, Mr Jones. De har samlats på ovanvåningen av Finemans Books and paper. Det dricks te och man diskuterar aktionen man utförde för snart 4 veckor sedan, strax innan Professorn kidnappades. Oliver Peters har dock som vanligt tröttnat och befinner sig på bokaffärens tak. Efter en stunds diskussion, **ge handout 1 till Oliver Peters.**

Handout 1 - Mannen på taket

Du står på taket till möteslokalen och studerar duvslaget som finns här uppe. En duva har precis landat och pickar fridfullt i sig några sädeskorn och kuttrar mjukt.

Du funderar på exakt hur du ska bete dig för att få in en duvas lokalsinne i din mekaniska duva. Det är den sista ingrediensen till ditt mästerverk. Kanske man kan plantera in hjärnan i mekaniken? Fast hur ska du förklara en död duva för Victoria? Hon verkar vara lite känslig för sådana saker.

Plötsligt hörs ett högt vinande ljud följt av en högljudd smäll. Duvslaget framför dig exploderar och förvandlas till en kakafoni av brädspillror, fjädrar som yr runt och hysteriska duvor som flyger i panik åt alla håll.

Du rusar fram för att inspektera förödelserna. Det är en liten zeppelinare, ungefär en meter lång, som har havereerat i duvslaget. Det sitter en liten cylinder i metallfäst i ställningen under det som har varit själva ballongen. Den lilla metallcylindern har Anges de'ouvrier's adress inristad,

bredvid Charles Dees vapensköld. Kan det vara ett meddelande från den försvunne ångteknologen? Du tar upp metallcylindern och proppar samtidigt ner en förolyckad duva i fickan, medan du rusar ner för trapporna och ropar på de andra.

Ge handout 2 till spelarna.

Efter att ha läst Professorns meddelande och hunnit spela ut en reaktion väljer vi så att göra ett scenbyte.

Kapitel 1

Vari våra hjältar utstår en tågresa vedermödor, tampas med drakar och oväntade färdmedel.

Tåget:

Tåget består av tre passagerarvagnar, två 2:a klass vagnar med sittplatser, en 1:a klass vagn med sovkupeér, en kolvagn, en godsvagn och givetvis ett lok. 1:a klass vagnen är påkopplad sist på tåget, följt av 2:a klass vagnarna, sedan godsvagnen, kolvagnen och loket.

År 1867 har tågagnarna ett glapp mellan varandra och det krävs ett stort kliv eller mindre hopp för att komma över till nästa vagn. Något som kräver en viss balans och som kan komma ställa till det för damer med stora klänningar. En gentleman ser givetvis till att en dam kommer över säkert. Det går även alldeles utmärkt att klättra upp på en vagn då det på varje plattform finns en stege upp på vagnens tak. Men detta är givetvis strängeligen förbjudet.



Hela 1:a klass vagnen är inredd med mörkt trä och på golvet ligger en tjock röd matta. Varje kupé har vackert etsade glas i fönstren som vetter in i gången och tunga smaragdgröna draperier som man kan dra för både fönstren men även för att avskärma mellan bäddplatserna. I varje kupé finns det 4 sittplatser. Belysning förses med vackra oljelampor.

I 2:a klass reser man inte riktigt lika bekvämt. Till att börja med finns här inga kupéer. Sätena är trånga och ganska tunt stoppade, fönsterna är smala och utan gardiner. Den lilla belysning som finns består av ett fåtal oljelampor.

Karaktärer av intresse ombord:

Ernst Lundquist, destination – Berlin

Lord Ramsey, destination –

EisenSchloß

På resande fot

Våra hjältar har spenderat natten ombord på ett tåg med slutdestination Berlin. Efter att ha visat Mr Jones, Anges de´louvries underbare ledare, meddelandet från Professor Dee tog man raskt ett beslut och satte våra hjältar på ett tåg. De har enkelbiljetter till Büdingen, Bayern. De har fått veta att de ska få möta en kontaktman där som ska hjälpa dem ytterligare.

En branschkollega:

Ombord på tåget finns Ernst Lundquist, resande reporter och gammal bekant med Scott Baxter. Han reser i 2:a klass och har under resans gång hunnit bekanta sig även med de andra i sällskapet. Herr Lundquist är trevlig och social. Ett perfekt resesällskap helt enkelt.

Büdingen

Den enda information de gavs när de sändes från England var att de skulle mötas upp på Büdingens stationshus, Bayern. På perrongen kan de se Mr Smith, Anges de´louvriers aktionsexpert stå och vänta på dem. Väl av tåget hastas de in i stationshuset och in i ett av de bakre rummen där han snabbt stänger dörren bakom sig och raskt förklarar att de har bråttom.

”Nu är det bråttom. Tåget kommer bara vara inne på stationen i..., han tittade på sitt fickur, i 14 minuter till.”

De får lite nya kläder att byta om till. I rummet finns det uppställt skärmar att byta om bakom.

Oliver Peters tilldelas en finare reskostym i brunt ylle, ett par nya skor, ett par handskar och hatt.

Scott Baxter ikläds en Husaruniform, komplett med handskar, stövlar och hatt.

Victoria Baker får en gräddvit jacka och mörkgrön kjol. Till detta får hon ett par handskar i kalvskinn och en grön hatt med plym.

Catherine Darcy blir given en mörkt grå kostym i ylle, vit linneskjorta, manschettknappar i silver en väst i röd brokad och en knallröd kravatt.

Miss Darcy måste hantera det faktum att hon blir tvungen att bära byxor. Victoria Bakers kläder passar henne inte och det finns ingen tid att hitta något annat. Efter en stunds tandagnisslan och moralpanik borde de vara ombytta och hör så tågets vissla. Det är alldeles strax dags för avgång.

Mr Smith ser till att de får med sig sitt nya bagage och räcker över deras nya resehandlingar, personakter, pass, inbjudan och en fältguide innan de får skynda sig ur huset och över perrongen.

Räck över kuverten innehållande fältguide och alter egon. Gör det tydligt för dina spelare att fältguiden är en handout och att deras karaktärer bör undvika att läsa dem där de kan bli sedda.

Ernst Lundquist står utanför tåget för att sträcka på sina ben och för att röka en cigarett. När han ser sitt tidigare resesällskap, ombytt och på väg mot 1:a klass vagnen väcks journalistintresset i honom.

Väl över perrongen och ombord på tåget rullar det snart iväg från Büdingen. De är på väg till... Eisenburg.

All things right and proper:

I kupén bredvid sitter en viss Lord Ramsey som har en talang för skvaller och kallprat. Och eftersom dessa 2 par (i hans ögon) delar kupé lägger han gärna näsan i blöt om vem som är gift med vem och varför. Givetvis känner han till Kapten Raffles till namn och rykte och drar sina egna slutsatser.

Lord Ramsey tycker om konjak och andra starkare drycker och erbjuder sig att dela med sig av sin medhavda dryck. När Lorden inser att dessa fyra inte är involverade med varandra riktar han sin uppmärksamhet på Lady Sinnet som han sannerligen tycker är en bedårande liten varelse.

En branschkollega - återkomsten

Det finns en risk för att de stöter ihop igen. Herr Lundquist har en ovana att gå längs med tåget, ja hela vägen in i första klass. Mest för att sträcka på sitt värkande ben. Skulle han få syn på sitt gamla resesällskap i 1:a klass och i förklädnad skulle han bli hemskt nyfiken och förmodligen göra allt för att få reda på vad som var på gång. Det luktar ju nyheter lång väg.

Lockdown:

Efter en timmes färd genom det Bayeriska landskapet passerar tåget den Bayerisk-Preussiska gränsen. Tåget stannar upp vid ett par symboliska gränsstolpar och en uppfälld bom samt ett par Bayeriska och Preussiska gränsvakter som alla gör honnör.

Tåget äntras av de Preussiska gränsvakterna som går igenom tåget för att få se både Pass och inresepass. Karaktärerna har fått sina pass men några inresepass utöver den snirkligt utformade inbjudan till balen i Eisenburg har de inte. Väljer de att visa fram dessa eller sina biljetter gör gränsvakten honnör, säger "Alles in ordnung" för att sedan raskt lämna tillbaka resehandlingar och lämna kupén.

Tåget går sedan raskt in i en snäv sväng in i ett mer kuperat landskap med vacker lövskog. Tågpersonal börjar springa ute i korridoren och istället för sin vanliga kupévärd i sin lediga brittiska tåguniform ser man nu en mer strikt grå uniform. Alla försök att påkalla deras uppmärksamhet för att ställa några frågor kring vad som händer möts av högljudda order om att man ska stanna i sin kupé.

Med ett rassel börjar ståljalusier falla ned för fönstren och ljudet ”vandrar” genom vagnen.

Hela tågvarnen, möjligen hela tåget, har stängts ned, kupé efter kupé är låst och varje fönster ut från kupéerna är täckta av stålskivor.

Strax därefter öppnas dörren och en Preussisk menig kliver in och gör honnör.

”- *Folgender anhalt Eisenburg*”

När de leds ut i gången kan de genom fönstret se vad som verkar vara en mobil tågstation hinna ikapp tåget, som fortfarande far fram genom landskapet i hög hastighet. På perrongen ser de väntande resenärer, en stins, en stationsbyggnad med mera. Det enda som skvallrar om att något inte är som det bör, utöver tågets framfart är att en av de väntande resenärerna krampaktigt håller tag i sin hatt och ett paraply som har vrängts ut och in i fartvinden.

Perrongen hinner till sist ikapp tåget och lägger sig jämsides, ett antal Preussiska soldater, i sin märkligt grå uni-

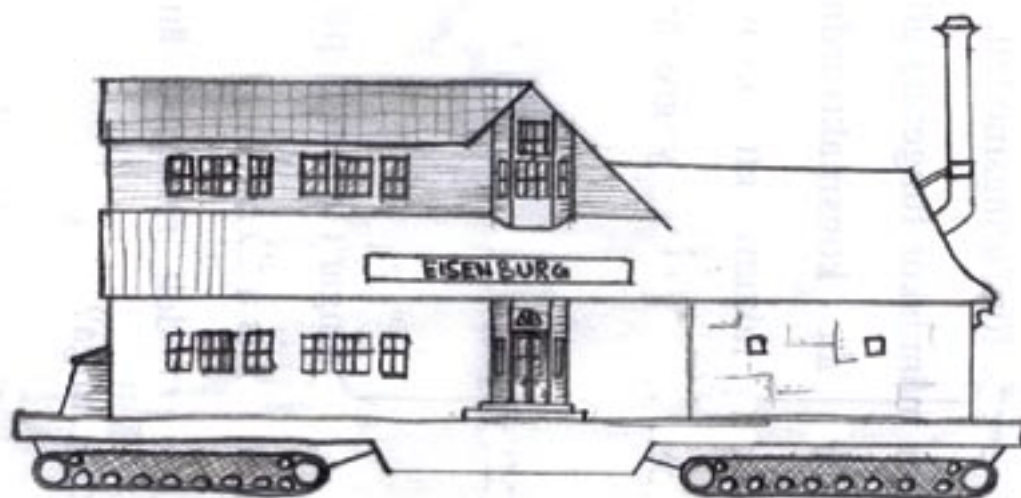
form slänger tampar från perrongen som tages emot av tågpersonal som snabbt surrar ihop tåg och perrong.

Karaktärerna leds ut från tåget och ned på den mobila perrongen allt medan tåg och perrong fortsätter sin framfart. Så fort alla är av och allt bagage är överforslat från tåget kopplar man loss perrongen som girar åt höger för att lämna tågets färdriktning och sätter fart ut i det nu flacka landskapet.

Kapitel 2

Vari gamla bekanta får ett kärt återseende.

Att åka perrong är en omskakande, men spännande upplevelse. Perrongen är omgärdad av ett knähögt järnstaket, komplett med blomlådor och en brevlåda. De Preussiska soldater och perrongpersonal som har hjälpt passagerarna av tåget är ständigt på vakt ifall någon skulle gå för nära perrongkanten varvid de ljudligt utbrister i ett ”- *Aufenthalt weg vom Abstand!*” (“Mind the Gap”)



Ombord på perrongen, detta under av Preussisk ingenjörskonst, finns följande personer:

Klaus Hennig - perrongförare, en bister äldre herre med svulstiga mustascher som bara talar tyska och som är en äkta Preussisk nationalist. Favoritmat Knödel, favoritinstrument bastuba, favoritkansler: Bismarck.

Irina Komisky - Rysk diplomat, Irina är helt klädd i vit päls och har ett gigantiskt bagage med sig som ryms på två bagagekärror. Irina har träffat miss van der Bosse vid ett tidigare tillfälle, när miss Komisky kom på van der Bosse i sin älskares famn. Strax därefter lämnade van der Bosse den ryska Tsarens hov för vidare äventyr och vedermödor. Och till trots att miss Komisky hyser ett stort agg gentemot miss van der Bosse kan hon inte låta bli att avundas henne och har anammat en del av hennes klädstil och beteende. Givetvis sitter hon inne med mycket elakt skvaller om denna kvinna och tar varje tillfälle som ges att göra bort miss van der Bosse inför så stor skara som möjligt.

Miss Komiskys beteende gentemot miss van der Bosse bör vara vänligt men kyligt på gränsen till iskallt.

Julie Bonnard - Ombord på perrongen är även miss Bonnard med familj, detta vill säga, hennes far och hennes smått rebelliska yngre broder. Modern är på annan ort och vilar upp sig, som det heter. Miss Bonnard har ingen aning om hur Kapten Raffles ser ut idag, det var

trots allt tio år sedan de sågs sist och "då var han en oförstörd ung man som ännu inte sett krigets vedermödor". Miss Bonnard är en "kvittrare" allt hon säger kvittrar hon fram med sin lätta franska brytning. "Och tänk att jag skulle återförenas med dig, mon ami, min dyva, här i Preussenn". Miss Bonnards smeknamn på sin älskade Kapten Raffles är "Min dyva" ja eller duva, om hon hade kunnat tala som folk. Att de återförenas här ser hon som en ypperlig chans att undfly sin far och yngre brors heta diskussioner om politik. Att hänga sin dyva i hasorna ser hon som en självklarhet, de ska ju trots allt gifta sig... men när?

Jacques Bonnard - Julies yngre broder är en svårmodig grubblare. Som yngsta barn i familjen Bonnard har han alltid kommit på sista plats. När han bad sin fader om en militär grad och en karriär inom det militära och fick kalla handen insåg han att det aldrig skulle bli ändring på det. Så för att känna en tillhörighet och för att göra någon skillnad i denna värld så sökte han sig snart till idealister och fann sitt "hem" bland Paris anarkister.

Denna gruppering är milt sagt våldsam, men Jacques har aldrig varit direkt inblandad i våldsamheter, ja mer än möjligen ett och annat slagsmål. Dock har han givits ett uppdrag, denna försommar. I hans bagage ligger en bomb, ämnad för balen i hopp om att en sådan "krigshandling" riktad mot Europas grädda ska skapa så pass stor oordning i hemlandet att den "ryttna franska

repyblicken” kommer att rasa samman. Jacques är mycket förvirrad och fullmatad med propaganda.

Armand Bonnard – Julies far och förmodligen den enda i denna trio som möjligen kan ana ugglor i mossen. Men troligast är att han söker upp sin dotters lilla ”dyva” av helt andra anledningar. Han har givetvis hört både ett och annat om Kapten Raffles liv och leverne i Indien och har därför ett och annat att säga denna stropp. Problemet är bara att han har fullt upp med en oregerlig son. Men han ämnar att ta ett allvarligt samtal med sin blivande svärson under balkvällen om tillfälle ges. Armand styr sina barn med järnhand och är i det stora hela en otrevlig prick. Att han dessutom är stor-

investerare i Doktors projekt gör honom till en genomruten fransos.

Lord Ramsey – Gentlemannen från tåget skulle ju även han till Eisen-Schloß. Lord Ramsey är en typisk lismande översittare. Han använder ofta ord som ”old chap” och ”fellow” om herrarna i sällskapet och ger all sin uppmärksamhet till damerna. Han är lätt korpulent, har en glugg mellan sina framtänder, monokel och mustasch, när han har druckit ett par glas blir han rödmosig. Framförallt miss Komisky som han känner sedan gammalt. Om Lord Ramsey ansåg sig ha charmat Lady Sinnett försöker han givetvis avancera på ett gentlemannamässigt vis och betar sig så charmant han kan.

Ute på själva perrongen är det näst intill olidligt att stå, dels för all sotig rök från skorstenen men även för den fartvind som hotar att slita med sig hattar och sjalar om man spenderar för mycket tid utomhus. Men som tur är finns det en stationsbyggnad att gå in och värma sig i, samt äta och dricka gott.

Inne i stationsbyggnaden finns ett café, en stängd biljettlucka samt ett litet pentry som fungerar både som fikarum för personalen men även som navigationscentral för den mobila plattformens framfart.

Gamla bekanta:

Ombord på perrongen finns alltså två personer som båda har en koppling till

två av de utsändas täckmantlar. Att detta försätter uppdraget i stor fara är ju uppenbart och varje snedsteg blir plötsligt livsfarligt. Men för att inte lamslå spelgruppen och försätta dem i ett läge där de inte ens vågar andas är det viktigt att man får fram att Irina Komisky inte verkar vara det minsta intresserad av att tala med personen i fråga efter att ha snäst av miss vander Bosse om hennes bravader. Att det då dessutom blir klart att m:lle Bonnard är hals över huvud förälskad i sin ”dyva” och är så blind man bara kan bli borde ge hjältarna en aning om att de kanske kan klara sig ändå.

Men lite paranoia är ju aldrig fel.

Kapitel 3

Vari de utsände inhyser sig på ett slott av Järn.

När så de åtta passagerarna har bekantat sig med varandra och kanske till och med intagit en Eiskafee mit sachertorte rullar så perrongen in mot sin slutdestination, nämligen Eisenburg.

Perrongen saktar in och placerar sig makligt vid sidan av ett järnvägsspår och med ett ljudligt pysande sänker sig perrongen ned och döljer sina larvfötter. Preussisk perrongpersonal ger sig genast i kast med att ankra perrongen samt att fälla ned trappor och rätta till buskage och annat kring dess sidor.

När de väl är klara och passagerarna får hjälp med sitt bagage av perrongen kan man inte ana att denna stationsbyggnad nyss for fram över det Preussiska landskapet. Tid för ankomsten till Eisenburg är 13:00

Ett underligt cylinderformat fordon susar förbi stationshuset och fortsätter vidare bort från byns centrum mot vad som nog får sägas vara sceneriets blickfång. Eisenburg ligger vid foten av en klippa och på dess topp vilar en byggnad som närmast kan sägas vara en bisarr blandning av en fästning och ett slott. Ett flertal svävande luftskepp verkar ha kastat ankar uppe vid ett av de två tornen och det är ett antal droskor på vägen som leder upp mot slottet. En ångvissla hörs och ett stort lokomotiv rullar sakta in mot stationen. Det verkar som om det kommer att bli en välbesökt bal i afton.

En välbehövd paus:

Väntande vid den nyanlända stationen finns ett antal droskor som raskt lastas med bagage, trötta resenärer och förvirrade agenter. Med Preussisk ”ordning” och snabbhet står en man i uniform med tillhörande valrossmustascher och pekar med hela handen för att få in alla passagerare i droskorna. Så fort agenterna stigit in i sin droska smäller han igen dörren och ger den bakersta hästen en dask på ändan så att droskan sätter fart med ett ryck.

Här görs ett raskt klipp och efter en snabb droskfärd rullar de in genom portarna till det slott som närmast kan beskrivas som NeoPreussiskt i byggestilen. Det vill säga att man har tagit ett helt fullt fungerande och ganska vackert slott och sedan sett till att det mer ser ut som en fästning, byggt bort det tillrundade och täckt allt med stora metallplåtar samt slängt in groteska örnar där man ansåg att det var lämpligt. En patina av ärg och rost täcker slottets murar och en strålande dag till trots känns slottet inte särdeles inbjudande.

Väl innanför murarna stannar droskan på den gigantiska gårdsplan som väntar precis innanför porten. Det är tydligt att denna plan aldrig varit ämnad för något annat än excersis då det inte finns en tillstymmelse till staty, träd, mindre häck eller fontän. Planen är för stunden väl använd då det myllrar av parkerade fordon samt dess passagerare som flanerar sorglöst omkring och socialiserar. Ett par gentleman verkar ha påbörjat ett parti boule och deras damer står vid sidan av under sina parasoll och hejar på.



EisenSchloß

Eisenschloss är en fantastisk byggnad, med hundratals rum, salar och korridorer. En nykomling gör klokt i att följa huvudlederna, de korridorer vilka leder mellan trapphusen och de mer allmänna rummen, för att undvika pinsamma borttappanden.

Att beskriva varje rum i slottet skulle vara att skriva en kortare roman, så här följer en allmän beskrivning av slottets interiör och arkitektur. De viktigare rummen finns beskrivna där de kommer in i äventyret.

Interiörmässigt kan Eisenschloss beskrivas med tre ord: pampigt, storslaget och preussiskt. Var inte rädd för att ta ut svängarna ordentligt. Väggarna är klädda i gigantiska tygdraperier, ofta vita med den preussiska örnen på eller fint broderade med guld och vinrött. Här och var upptas väggavsnitt av mörka kvävande tavlor med eldiga rostbruna barockmotiv, nästan alltid föreställande en sprakande solnedgång eller en storm eller liknande. Taken är rikt utsmyckade med förgyllda balkar och vackra vulgära kristallkronor. De mörka ekgolven är prydda av enkelt

mönstrade vinröda och bruna mattor. Ofta finns stolar och mindre bord utställda längs korridorväggarna. Slottet lysas upp av mängder av små gaslyktor, kopplade till ett intrikat system av rör och kranar. Om man är på upptäckthumör, kan man snabbt hitta många halvkamouflerade lönndörrar. Dessa leder till skumt upplysta gångar, helt avskalade från prålet och grannlåten som övriga slottet är dränkt i. Dessa gångar är vad tjänstefolket rör sig i, för att snabbt ta sig fram genom slottet utan att störa herrskapet och gäster. Vistas man i dessa gångar för länge, särskilt i köksregionerna, stöter man strax på tjänstefolk. De har dock ingen vilja att ställa till en scen, utan ber bara den nyfikne att vänligt bege sig ut ur passagerna igen. De har nämligen utsats för Doktors drönarmedel. Detta gör att rollpersonerna helt enkelt kan be tjänstefolket att leda dem till Professorn. En annan lösning är att man beordrar tjänstefolket att föra dem till Doktorn för en närmare presentation av hennes projekt. Doktorn kan även leda dem direkt till Professorn för en kortare pratstund, om de gesken av att vilja investera.

Val av kläder:

Med i sitt bagage har våra hjälpar ett antal uppsättningar med kläder.

Oliver Peters

En frack med tillbehör såsom manchettknappar, hög hatt, handskar och käpp med viktad knapp. En extra skjorta samt en extra uppsättning vardagskläder.

Scott Baxter

En vardagsuniform, en högtidsuniform med tillhörande medaljer. En extra skjorta. Sabel med tillhörande skida. Pistol med tillhörande krut och en handfull kulor.

Victoria Baker

Flertalet hattar, parasoller, handskar och skor. En finare balklänning, ljus blå. Flera uppsättningar vardagsklänningar. Etui med papper, bläck och pennor och ett syetui.

Catherine Darcy

En uppsättning vardagskläder bestående av skjorta, väst, mörka byxor och en frock coat samt kravatt, omsytt att passa en kvinna. En frack med tillhörande skjorta och byxor, manchettknappar och vit fluga.

Ett elegant träetui innehållande två duellpistoler, krut och en handfull kulor.

En värja med tillhörande skida.

Ett rum med utsikt:

Väl inne i slottet leds de genom entrén upp för ett par fantastiska dubbeltrappor, till fjärde våningen, och ner längs en korridor. De tilldelas 4 rum i rask ordning, mitt i korridoren. När deras bagage burits in och den Preussiska betjänten sett till att de funnit sig till rätta informerar han om att de förväntas vara ombytta för eftermiddagste i trädgården klockan 15:00. (Ungefärlig tid nu är 13:30)

Vilket betyder att man nu har endast en och en halv timme på sig att tvätta av sig resdammet och välja ut vad man ska ha på sig.

Rummen i övrigt är inredda med ett fantastiskt urval av bekvämligheter, där finns tvättfat med urverksdrivna kranar och med någon form av avancerad avloppsfunktion. Utförliga instruktioner finnes, på tyska. Men av illustrationerna att döma kan man på ett enkelt sätt se till att det använda vattnet töms ut utan att behöva smutsa ner sig själv. Allt som behövs är tydligen att vrida upp urverket och dra i en av de många spakar som pryder fatet, som är av mässing. Urverket spänner en fjäder som har som enda uppgift att skjuta ut en räls mot fönstret. Tvättfatet sätter sedan fart längs rälsen. Tanken är att när det når fönsterbläcket ska det tippas framåt av kraften och på så vis tömma ut sitt innehåll. Ett tvättfat fullt med vatten har tyngd nog att hålla sig kvar på rälsen. Ett tomt tvättfat däremot far iväg av bara farten och fortsätter, i en vacker bana, ut genom fönstret.

Att inte öppna fönstret först är för övrigt en riktigt dålig idé, oberoende av om man fyllt fatet med vatten eller ej.

Time for tea?

Tiden är ju ganska så knapp om man ser till Charles meddelande, men var är han? Finns det tid att dricka te i trädgården? Kan Oliver Peters ens tänka sig att byta om innan han ger sig ut på jakt efter sin favoritupppinnare?

Hur som haver så är det ett ypperligt tillfälle att försöka snoka reda på vad som händer och var Charles befinner sig. För trots allt så kryllar slottet av personer, och de flesta av dessa kommer att vara i trädgården. Vem skulle lägga märke till om ett fåtal inte kom?

Väljer rollpersonerna att söka igenom slottet efter Charles Dee blir det en katt och råtta lek mot såväl klockan som Doktor Brandtmeisters lakejer och vakter som patrullerar slottets domäner.

Professor Charles Dee

Befinner sig för närvarande inlåst i källaren där han förtvivlat försöker komma på ett sätt att spoliera Brandtmeisters onda plan. När rollpersonerna finner honom blir han givetvis överlycklig och det tar honom ett tag att samla sig. Professor Dee känner till delar av den onda planen som Doktor Brandtmeister håller på att iscensätta. Det hela verkar röra sig om någon form av medel som ska spridas med hjälp av flera små zeppelinare. Dee har tvingats bygga en form av urverksdrivet navigationssystem som ständigt följer en magnetisk koordinatgivare. Han har tvingas svälja en likadan koordinatgivare varje morgon till frukost.

Professor Dee är väldigt övertygad om att vad det än är som Doktor Brandtmeister planerar, så måste det stoppas till varje pris. Han ber dem återkomma under självaste balen då de har en större chans att gå omkring osedda. Han ber dem även att försöka få med sig någon form av hävstång för att kunna slita loss kättingen från det bord där han är fastkedjad.

Exempel på hävstång skulle kunna vara en spak från tvättfatet i rollpersonernas rum eller annat lite längre föremål i metall. Professorn har en trasig bultsax i sitt förråd som han gömt, men det fattas ett handtag. Så när han väl får hävstången plockar han fram de övriga delarna, fäster det hela med en bult och klipper av sin kätting.

Biblioteket

I biblioteket på andra våningen, finns Doktors planer uppsatta. Det mesta är matematiska uträkningar rörande vind och nederbörd (då ett ösregn eller storm skulle förstöra allt och spola bort gifterna på nolltid), Det som dock blir väldigt tydligt för rollpersonerna är att man planerar någon form av utsläpp som kommer att lamslå ”der Arbeiter” som finns uppritad på en griffeltavla, kräländes på marken med ett brutet protestplakat bredvid sig. Doktor Brandtmeister har haft ett föredrag för sina huvudinvesterare här, bara ett par timmar innan.

La Panne

I Jacques Bonnards rum har den sinnsförvirrade fransosen vänt upp och

ned på hela sitt rum, tömt sitt bagage på sängen och rivit sönder sina böcker. Jacques är väldigt förvirrad och å ena sidan så vill han inte skada sin far och syster men å andra sidan så är han så fullmatad med propaganda att han vet varken ut eller in.

Vad de kan hitta här är ett par lådor i trä. Två är tomma men en innehåller ett klotrunt svart föremål, stort som en apelsin, med ett runt hål i toppen, bredvid denna ligger en klassisk urverksnyckel i mässing. I locket finns en mässingsplatta fastskruvad med texten "La panne" (Bomben) på. Då rollpersonerna inte är väl bevandrade i franska säger nog detta dem inte så mycket. Även om det kanske är rätt uppenbart vad detta kan vara. Skulle de vrida upp klotet hör man tydligt ett tickande och om man inte på något sätt snabbt ser till att urverket slutar ticka kommer bomben att explodera och därmed påkalla hela slottets uppmärksamhet. (En möjlighet är ju att stoppa bomben i fickan och aktivt hålla fast urverksnyckeln tills man har möjlighet att kasta bomben ned för klippan...)

Jacques har två till, som han bär med sig ständigt.

Om de skulle konfrontera Jacques med detta under eftermiddagen/kvällen blir han fruktansvärt nervös men förnekar allt, om de skulle försöka avslöja honom på något vis, eller konfrontera honom i andras närvaro, tar Jacques tillfället i akt och anklagar dem för att

vara lögnare och utmanar någon av herrarna på en duell då det är uppenbart att de smutskastat namnet Bonnard. Det är troligare att han utmanar stackars Oliver än Scott, då Kapten Raffles trots allt ska gifta sig med hans syster.

Väljer de istället att dricka te och mingla i trädgården går de miste om en stor chans att hitta Charles men riskerar även att bli avslöjade som de "cads" de är. Med andra ord ett ypperligt tillfälle att karaktärsrollspela.

Man börjar nu dra sig tillbaka till sina rum för att vila en stund innan den stundande balen. Det talas redan om vad man ska ha på sig, vem som ska dansa första dansen med vem och vilka eventuella romanser som kan blomma fram under kvällen. Rollpersonerna kan även lyckas höra när Lord Ramsey diskuterar verkställandet av planen med Irina Komisky.

"...fantastiskt. Utan Professor Dee skulle vi aldrig kunnat få fram en styrenhet säker nog att nå såväl Glasgow som Madrid. Efter ikväll återgår vi till den ordning som var tänkt."

Tjänarna börjar nu febrilt att ställa i ordning för kvällens bal och det surrar av aktivitet i dess hallar och salar. Att fortsätta smyga omkring är förenat med stor fara för att bli upptäckt.



Doktor Brandtmeister

Frau Ilse Brandtmeister
– Doktor och uppfinnare

Doktor Brandtmeister är en imponerande kvinna. Hon har ett vackert ansikte, om det inte vore för ett långt ärr från höger tinning och ner över höger öga.

Det mörka håret har hon stramt bakåt uppsatt i en knut. Hennes händer bär handskar sedan hon i ett experiment blev av med sin vänstra arm. En arm som nu är ersatt med en urverksdriven protes som vrids upp med hjälp av en mekanism vid armbågen. Doktor Brandtmeister är stolt över sitt ärr och accentuerar det gärna med en nästintill svart monokel. Kring halsen bär hon även en kedja där en klassisk urverksnyckel i mässing hänger, så att hon alltid har den nära till hands om hon skulle behöva dra upp sin urverksdrivna protes.

För bara ett par år sedan levde Doktorn ett makalöst liv vid Bismarcks sida. Hon var kanslerns högra hand vad det gällde mekaniska uppfinningar och hon arbetade tillsammans med en mycket ung Ferdinand von Zeppelin med att ta fram luftskepp till Rikskanslern. Något som då var helt okänt i Europa. Men Bismarck var inte helt nöjd med Doktor Brandtmeister, han började ana att hon var något besatt av tanken att kunna flyga och hade en underlig förkärlek för bin. Så när forskaranslagen tog slut valde Bismarck att förära EisenSchloß till doktorn där hon kunde fortsätta sin forskning, framförallt för att få henne ur vägen. Att utvinna de ämnen som särskiljer en drönare från en drottning eller soldat. En dröm om att styra över Europa som

drottning över ett drönarsamhälle. Drönare som alla ser upp till sin härskarinna.

Med hjälp av ett par storinvesterare har de spenderat våren med att uppvakta ett antal dignitärer över hela Europa. Då det råder en stor oro för arbetaruppror har det varit lätt att få överklassen intresserad i hennes projekt att lättare kunna kontrollera den stora massan. Men för att kunna sända sina små "bin" över Europa behövde hon ett navigationssystem som var ofelbart, för att lyckas med det behövde hon extern expertis. Hon kidnappade professor Charles Dee.

Personlighet

Ilse har påverkats av sin djupgående forskning av bin och bisamhället. Hon ser sig själv som en bidrottning och för sig med värdighet. Hon ser ner på sin omgivning, även om hon faktiskt ser folk ur överklassen som något bättre än arbetare och drönare. Hon är dock mycket väl medveten om vikten av att allas arbetsuppgifter utförs. Att hon är skvatt galen, där under sin kontrollerade fasad råder det egentligen inga tvivel om.

Under balen är hon den perfekta värdinnan, men så fort hon kommer i närheten av sin "kupa" och surret blir hon helt påverkad av atmosfären och går helt in i sin roll som den "Drottning" hon anser sig vara.

Speltips

Gör det tydligt att du ser dig förmer än de du talar med. Rätta gärna till din monokel, borsta av små, för dig synliga, dammfläckar från vänsterarmen och fingra ibland på din vänstra armbåge. När du väl står på ditt podium inne i din kupa är du helt uppfylld av tanken på ditt bisamhälle. Skratta gärna hysteriskt.

Trädgården

Trädgården är lummig och har fantastiska rosenbuskar. Framför terasstrapporna breder en stor gräsmatta ut sig, perfekt för krocket. I skuggan under ett par träd står ett trädgårdsmöblemang utplacerat. En grusbelagd gång leder ner till dammen, där stora karpot simmar, i trädgårdens bortre hörn.

Två smäckra lusthus i vitt trä ligger något avsides på trädgårdens båda sidor och i trädgårdens mitt finns en labyrint av knähög buxbom och i dess center står en vit marmorstaty av jaktgudinnan Diana.

Småkakor, scones med jordgubbsmarmelad och grädde samt te serveras i trädgården. Ett par tevagnar står på

terasstrappan och tjänstefolket ser till att alla och envar har något att äta på och en kopp te att dricka. Väl försedd med förfriskningar fortsätter gästerna så med att antingen spela krocket, flanera i trädgården eller beundra omgivningarna och socialisera. Om rollpersonerna önskar spela krocket finns det ett par klubbor och klot kvar. Det är ett utsökt set i mahogny dekorerade med silverfiligrammösnter i form av flamingos.

Doktor Brandtmeister har placerat ut ett stort antal bikupor i trädgården och i den ljumma försommarkvällen surrar de varma bina kring nästan som i harmoni med alla mänskliga gäster.



En demonstration:

I trädgården har Doktor Brandtmeister förberett en mindre demonstration av hur hennes fantastiska ”Drönenmittel” fungerar. Under pågående temingel med krocket kliver så slottets värdinna upp på terasstrappan och ringer i en liten klocka.

”Jag vill börja med att tacka er för att så många av er trodde på min forskning. Ikväll kommer vi alla att kunna skörda frukten av våra investeringar. Men för att lugna de av er som tvivlat på om vi verkligen är redo att sätta planen i verket ämnar jag nu att genomföra en enkel demonstration. En demonstration som kommer att visa er att produkten inte bara är klar, men så pass förädlad att den kan tas i bruk, redan ikväll.”

Ett sorl går genom folkhavet

En fjättrad, smutsig karl leds upp på trappan slagen i bojor. Mannen försöker göra ett våldsamt motstånd mot de två vakter som leder upp honom och väl ansikte mot ansikte med Doktorn spottar han henne i ansiktet.

Doktor Brandtmeister stirrar först bara på mannen, men torkar sedan bort spottloskan väldigt långsamt. Hon tar sedan fram ett litet papperskuvert, vecklar upp det och håller ut ett pulver i sin handskbeklädda vänsterhand. Pulvret blåser hon rätt i ansiktet på fången. Den överrumplade mannen tar ett par steg bakåt, faller ihop på marken och kämpar under ett par sekunder med att resa sig. Strax därefter verkar all kämpalust ha runnit av honom och han reser sig något förvirrad. Doktorn ger vakterna order om att lösgöra mannen från sina

bojor och tar sedan fram ett förkläde och ett fat med kakor. Doktor Brandtmeister räcker över detta till den nufria mannen som efter en kort ordväxling med doktorn sakta går iväg för att servera kakor. Att försöka kommunicera med honom är verkningslöst då han är helt världsfrånvärd.

Folksamlingen verkar chockerad och det börjar viskas om risker

”Ah, ni kanske undrar vad som skulle skydda er från ett så potent medel?”

Doktor Brandtmeister går sakta ned för trappan, gärna mot rollpersonerna om de inte gjort det väldigt klart att de är längst bak, under en sten, bakom en häck.

Under sin promenad har hon hållt sin vänstra hand knuten men stannar tvärt framför en ung man och blåser pulvret rakt i hans ansikte. Mannen tappar helt sin fasad och måttar ett slag med öppen hand mot Doktorn som stolt står kvar utan att ens blinka. ett chockartat sus går genom folkmassan. Hon sätter i sin svarta monokel och ler.

”–Ni förstår mitt ”Drönenmittel” påverkar bara drönare, arbetare. Vi, som är av drottningbi-klass är immuna. Men för att vara på den säkra sidan har vi isolerat alla av värde här på Eisenschloß och vår rikskansler håller bal för Europas kungligheter. Så, om alla är överens verkställer vi planen, lagom till den sista dansen ikväll, inatt ska vi dansa så att det hörs ända till München!”

Kapitel 4

I vilket vals och lekar byts mot förräderi och skandal.

Med vetskapen om en fruktansvärd komplott ser man kanske inte alls fram emot en bal, men vad ska man göra? 18:30 är det satt att festligheterna ska börja. Till dess bör man ha bytt om till något passande och hittat till stora balsalen. Sin inbjudan är bra att ha med sig.

Väl på plats vid balsalen emottages de av en ceremonimästare som ser på deras inbjudan för att sedan låta värdinnan välkomna gästerna och dela ut danskort till damerna. Danskorten har inte fyllts i med några danser.

Balsalen:

En magnifik balsal, prydd i guld, röd sammet och Preussiska örnar breder ut sig framför er. Golvet är vit marmor och den Preussiska fanan pryder rummets kortända där även märkliga pistononger, mässingsrör och bälgar verkar ta upp en stor del av, vad som vid en närmare inspektion, verkar vara den scen där orkestern ska sitta. För tillfället verkar de ha fullt sjå med att klättra in till sina instrument.

Julie Bonnard:

En kort stund efter att rollpersonerna har klivit in i salen söks de upp av Julie Bonnard. Om de inte närvarade i trädgården på eftermiddagen är detta det första som Julie tar upp...

”Var har dy varit min lilla dyva? Jag har saknat dig så. Jack vett att du egentligen ska fråga, men jack har tagitt mig friheten att bestämma våra

danser. Jag har skrivit upp dig på den första dansen, den sjunde dansen (som ärr en vals, mon amour) och den sista dansen.”

Att neka Julie Bonnard någon av dessa danser gör henne väldigt ledsen, att neka henne valsen framförallt.

Om Kapten Raffles står på sig med att han inte kan dansa dessa danser med henne går hon raskt därifrån med tårar i ögonen och går sedan och gråter ut inför sin broder, som kommer att söka upp kanaljen Raffles och kräva att Raffles dansar med hans syster.

Nekas även detta föreligger en risk för en duell.

Detsamma gäller om Kapten Raffles missar någon av danserna.

Den första dansen:

Plötsligt börjar det väsnas något fruktansvärt ifrån orkesterpodiet. Det är pistonongerna som nu satt igång och håller ett taktfast men öronbedövande oväsen. Bälgar börjar häva sig och musikanterna sätter igång att veva på vevar, dra i spakar och vrida upp urverk. Strax därefter tonar oväsendet ner sig till en mer acceptabel nivå och ljuv musik hörs.

Själva podiet är en enda ång- och urverksdriven speldosa som medelst pistononger håller takten och med orgelpipor och urverksklaver spelar en helt fantastisk melodi. Orkestern är inte sena med att fylla i med bastuba och slagverk för att få till en känsla av att dansa till en hel symfoniorkester.

Den första dansen verkar vara på gång, de flesta andra har vid detta lag ordnat så att de har en kavaljer, möjliga undantag skulle kunna vara våra rollpersoner, som nog mest fått ett gott skratt åt Kapten Raffles. Givetvis kan man välja att hålla sig undan, men för

att inte bli festens panelhöna bör man i sådant fall gömma sig mycket mycket bra från möjliga åskådare. Något som kanske en Anges de l'ouvrier skulle strunta i, men absolut inte en societetsdam eller herre heller för den delen.

Möjliga danspartners är:

Varandra – En möjlighet är ju att Thomas Fairwell bjuder upp antingen Lady Sinnett eller van der Bosse. Enkelt kan man tycka men det sätter ju en av damerna i svår nöd.

Lord Ramsey – Fullständigt betuttad i Lady Sinnett finner han inget annat råd än att försöka bjuda upp henne till dans. Han gör allt han kan för att försöka få dansa även valsen med henne. Två danser, men inget mer.

Herzog von Klimdt – mycket rik och ogift Hertig, känd för att tafsa och bli oregerligt berusad. Han är den enda i rummet som damerna helt struntar i om de sårar då de har erfarenheter från tidigare år. Herzog von Klimdt har därför spanat in sig på mer okända ansikten och styr sina steg mot van der Bosse och Lady Sinnett. Han talar med tysk brytning och talar gärna om pistonger.

Jacques Bonnard – har fått ett gott öga till miss van der Bosse. En möjlighet är att låta honom bjuda upp henne, möjligen för att reta Herzog von Klimdt. Men har de konfronterat honom angående ”La Panne” skyr han dem som pesten”

Irina Komisky – Det är mycket möjligt att detta är den enda kvinna som Thomas Fairwell har presenterat sig själv för. Så om inte rollpersonerna

dansar med varandra eller gömmer sig på ett väldigt fiffigt vis är alltså risken stor för att herr Fairwell får gå och be fröken Komisky om lov. Hon behandlar honom relativt kallt, men försöker pumpa honom på information om van der Bosse. Information som hon hoppas kunna använda senare under kvällen för att förstöra van der Bosse's rykte.

Efter den första dansen ska mannen leda tillbaka kvinnan där han fann henne. Något som Julie Bonnard och Irina Komisky propsar på. Detsamma gäller ju givetvis för de kavaljerer som bjudit upp Lady Sinnett och Miss van der Bosse. I minglet gör rollpersonerna bäst i att hitta en förevändning att lämna salen, kanske för att ta sig en nypa frisk luft, och ge sig i kast med att fritaga Charles Dee.

Charles Dee:

Om rollpersonerna fann Professor Dee under eftermiddagen har de förhoppningsvis med sig en hävstång. Annars får de snabbt improvisera med att försöka få loss professorn under tiden han återberättar allt han vet (se kapitel 4) ackompanjerade av orkestern en våning upp, det låter nästan än mer här nere. Dee har då och då sett hur Doktorn med diverse hejdukar har passerat hans cell/laboratorium och varit borta under långa perioder. Såvitt han vet så ligger bara vinkällaren längre bort, ett antagande han gjort sedan kökspersonal passerat honom för att bara ett par minuter senare återvända med ett par flaskor vin. Vad Doktorn gör i vinkällaren så länge är för Dee helt oklart, men han tror att det kanske kan finnas en ingång till deras verkstad. Sena nätter har han tyckt sig

höra metalliska hammarslag under sitt cellgolv.

Den övre källaren patrulleras av ett par Preussiska vakter som mestadels spenderar tiden med att äta fleischkåse och dricka öl.

Vinkällaren ligger mycket riktigt i slutet på den korridor som löper förbi Charles Dee's cell. Väggarna täcks med hyllor, och det ser ut att vara en diger vinsamling som Doktorn samlat på sig under åren. Spindelväv och damm täcker de flesta flaskorna och det är kyligt i rummet. Längs ena kortväggen ligger ett antal stora tunnor uppradade och i taket hänger ett mässingsnät som omsluter en lätt rundad mässingsplatta. En bit in i källaren har man spänt ett rött sammetsrep tvärs över gången och en mässingskonsoll är monterad i golvet. På konsolen finns ett antal vridskivor, en urverksnyckel och en spak. Vad denna apparat egentligen gör är att man med skivorna väljer årgång och druvidistrikt (enligt ett komplicerat schema) för att sedan vrida upp mekanismen och dra i spaken. Nätet i taket sätter då fart och far längs en räls till den flaska man har begärt. Rätt flaska tippas ur hyllan och glider in i nätet som sedan åker tillbaka till utgångspunkten. En fantastisk maskin och ett väldigt tidsödande sätt att hämta en flaska vin.

Låt gärna rollpersonerna få gömma sig från tjänaare som går ner för att hämta vin från källaren.

Konjaksfaten som ligger uppradade längs ena kortväggen är förvånansvärt dammfria och om man knackar

på dem så inser man snart att ett av dem är tomt. Man kan, med ett enkelt handgrepp, lyfta av fronten och titta ner för en spiraltrappa. Trappan leder ner till ett väl upplyst laboratorium. Nere i laboratoriet är doktors assistent (mannen från trädgården) i full färd med att paketera ampuller med drönarmedel. han är fullt upptagen med detta och rollpersonerna kan med lätthet smyga ner i lokalerna utan att han hör dem.

Med assistenten röjd ur vägen kan de så söka igenom laboratoriet efter ledtrådar.

På arbetsbänkar runt om i rummet ligger material utspritt. Bisarra instrument finns uppmonterade på bänkarna och ett antal ampuller i mässing är placerade i en lagerlåda utan lock. Dessa ampuller är ungefär 15 centimeter långa och har en omkrets på nästan 10 centimeter. I ena ändan har de en ledad hake som går att flytta fram och tillbaka. Vid varje komplett rörelse kan man höra ett ljudligt klick. Det verkar vara ett räkneverk av något slag kopplat till någon form av mekanism.

I självaste laboratoriet finns det mycket dokumentation på tyska angående Doktors "Drönmittel" ett ämne som hon fann av misstag sedan doktorn experimenterat med bin. Detta ämne form har i mindre doser en lugnande effekt men i större doser, eller under en längre period, berövar det personen i fråga all möjlighet till kreativt nytänkande. Man försätts i ett lugn som håller en nöjd med sin situation utan att för den delen beröva en sin handlingskraft. En fantastisk

upptäckt som skulle göra stor nytta för läkarvetenskapen.

Man finner även **handout 3** som visar ett torn vars tak vikts utåt och en plattform hissats upp. Tornet på ritningen är inte helt olikt ett av de torn som pryder slottsbyggnaden. I anslutning finns även anteckningar rörande fas 2 av doktors plan samt en ingående beskrivning av hur drönarmedlet är starkt lugnande och att man måste vara mycket försiktig. Det finns även ett flertal anteckningar rörande misslyckande i att raffinera medlet så att det bara påverkar arbetare. Drönarmedlet påverkar alla och envar som får det i sig, vare sig de inandas det, dricker en lösning eller förtär det.

Professor Dee är väl bevandrad i det tyska språket och kan läsa ut detta om han bara får lite tid.

Ackompanjemanget från våningen ovanför tystnar för den femte gången sedan rollpersonerna lämnade salen. Strax är det dags för valsen. En gentleman skulle självklart se till att deras dam slapp stå utan kavaljer. Särskilt om damen i fråga var trolovad med gentlemannen i fråga.

Som en liten fotnot kan sägas att om Kapten Raffles inte dyker upp för att dansa vals med Julie Bonnard kommer Jacques och Armand tillsammans med några andra att börja leta efter kanalen. De börjar i trädgården i hopp om att finna honom med någon älskarinna.

Om de ser honom kommer de att utkräva en duell, helt oberoende av när, var eller hur!

Kapitel 5

I vilket våra hjältar ställs öga mot öga med en vansinnig doktor och hans urverksdrivna fasor.

Med klockan som största fiende försöker de nu lista ut vilket torn det kan vara. Det finns som sagt två och det ena har ett antal luftskepp ankrat vid sig. När de rusat ut på gårdsplanen ser de hur en stor skock med duvor släpps ut från torn nummer 2 och hur taket rör underligt på sig.

Tornet:

Dörren till tornet är lite gisten men går upp efter lite påtryckningar. Inne i tornet är det mörkt och fuktigt och man kan höra ett rassel som av fågelvingar. Rasslandet av vingar kommer överallt ifrån. Längs väggarna har doktorn byggt små nästen där hans zeppelinare ligger i väntan på att skickas iväg. Framför dessa fack hänger just nu ett finmaskigt mässingsnät som hindrar zeppelinarna att lyfta tills taket är helt öppnat. Deras urverk är uppdragna och de rör sina styrfenor för att anpassa sig efter just sin duvas riktning. Det är rasslet från denna rörelse man kan höra.

Tornet är fullt av vilande zeppelinare fyllda med ”Drönermittel” nog för Europas största städer och en stor del av landsbygden. Att demontera dem alla är omöjligt, det inser både Professor Dee och Oliver. I mitten av tornet finns en vindlande spiraltrappa i järn som leder upp till plattformen, Doktor Brandtmeister och den apparatur som gör det möjligt att lösgöra duvor och zeppelinare.

Halvvägs upp för trappan kliver Irina Komisky fram med en värja i sin ena hand.

”Jag anade att ni skulle försöka med något sådant här miss van der Bosse. Men även ni måste förstå möjligheterna som kommer med Doktors fantastiska uppfinning. Seså, låt oss inte störa ett geni i arbete, följ med mig ut på gårdsplanen.”

Irina Komisky skulle gärna genomborra miss van der Bosse, men problemet är att hon inte alls förstår varför miss van der Bosse verkar vilja stoppa Doktorn. Dessutom skulle det kännas så mycket bättre om miss van der Bosse fick genomlida att bli utsparkad ur societetskretsarna snarare än att lida av en värja i maggropen.

Under tiden som Irina står i rollpersonernas väg börjar Doktor Brandtmeister skrocka och veva på stora vevar som sakta fäller upp taket med ett idogt gnisslande. Om det bryter ut handgemäng på trappan börjar Doktorn veva än fortare och hennes skrockande övergår i ett gapskratt.

Tänk dock på att en gentleman aldrig skulle slå en dam.

Med Irinia Komisky avklarad når de till sist plattformen. Taket är nästan helt öppet och Doktor Brandtmeister sätter spinn på en av vevarna och vänder sig sedan mot sällskapet samtidigt som hon vrider upp sin armbåge. För ansiktet bär hon en märklig mask i mässing som hon andas genom, doktorn ser nästan insektslik ut. Varje andetag hon tar resulterar i ett antal märkliga klickande ljud från masken. Doktorn har en urverksdriven

arm som ger henne ett ofantligt starkt grepp. Den påminner lite om en säl-labb med två bredare fingrar och en bred tumme, de slutar alla i en krökt spets och klon slår igen med ett ljudligt ”klang”. Hela armen är i mässing. Problemet är bara att det för varje uppdragning finns energi och kraft nog till runt 3 sammanslagningar. Så lagom till att Doktorn har vridit upp den, flinat hotfullt mot rollpersonerna och slagit ihop den ett par gånger är det nästan dags att vrida upp armen igen.

Om rollpersonerna ger Doktorn möjlighet (och det finns speltid över) kommer hon påbörja sin väl inövade monolog. Doktorn inleder med att deklamera att hon inte är galen och för att bevisa detta förklarar hon att det var hon som kom på hur man kunde styra objekt efter en duva genom olika experiment. Hur man kunde utvinna ett ”drönermittel” ur drönarbin genom komplicerade metoder och hur hon nu har lärt sig att tänka som drottningbiet. Hon hör hur hennes små zeppelinarbin talar till henne och hur de kommer skapa nya drönarsamhällen. Nu sker bara första stadiet, snart är det dags för fas 2 då Doktorn ska skicka sina zeppelinare över hela världen och genom sina drönare härska över sitt bisamhälle.

Utifrån, på slottsgården hörs hur orkestern börjar spela upp för den sista dansen.

När Doktorn väl är färdig och avslutat med ett ”Inget kan stoppa mig nu!” gör hon ett utfall mot rollpersonerna, med sin klohand klipper hon av trappräcket då hon precis missar Sir Fairwell.



Rollpersonerna bör ge sig an att stänga taket så fort som möjligt. När Doktor Brandtmeister inser att de kommer stänga taket slänger hon sig efter en spak som faller nätet som hänger för alla zeppelinare och de börjar sakta sväva uppåt och studsa mot väggarna. I sitt utfall mot spaken tappar Doktorn balansen och faller över räcket. Hon lyckas få ett fast grepp om trappan med sin kloarm för att sekunden därefter falla handlöst mot marken efter att den läderrem som armen varit fastspänd med brustit.

Med ett idogt vevande lyckas de få ner taket precis i tid och runt i kring sig har de tjockt av zeppelinare som guppar mot taket och mot varandra. Ett konstant tickande hörs från alla zeppelinare.

Tickandet kommer ifrån den mekanism som räknar ner till när zeppelinarna ska släppa sin last. De ska alla åka rätt långt så det är ingen risk att de ska börja fälla sin last här i tornet. Men det kanske sätter lite fart på våra vänner.

Att de bör förstöra Zeppelinarna förstår man ju, särskilt som det finns fler som är involverade i självaste pakten som säkerligen skulle släppa ut zeppelinarna om de fick chansen.

Ett par alternativ på hur man kan förstöra alla zeppelinare:

Om de funnit och ännu inte gjort sig av med "La Panne" kanske det räcker att använda den.

En fackla skulle så lätt sätta fyr på alla

gasfyllda zeppelinare, antingen genom att sätta fyr på tornet inifrån eller helt enkelt släppa facklor på tornet från ovan, med hjälp av ett luftskepp.

En kula från Kapten Raffles eller miss van der Bosse's pistoler skulle möjligen vara en lösning.

På vägen ut finns varken Irina Komisky eller Doktor Brandtmeister att finna någonstans.

Kapitel 6

Vari pakten hindrats och våra hjältar får fly, hals över huvud.

Vare sig de har lyckats förstöra zepelinerna eller ej bör de försöka ta sig ifrån Eisenschloß. För att kunna göra det behöver de något som allra helst kan ta dem till England. Nedan följer ett par alternativ till flyktfordon:

Ett luftskepp. Charles Dee är väl bevandrad inom aerodynamik och kan styra ett luftskepp. I alla fall i teorin.

Den ångdrivna perrongen. Inte en helt dum idé utöver att perrongen är nere i Eisenburg, en kvarts droskfärd/ snabb joggingtur bort.

En av de ångdrivna fordon som gäster har anlänt i.

Av de tre ovan nämnda alternativen är luftskeppet det klart mest praktiska. Det finns på plats och i stort sett så fort man är ombord (och eventuella stegar och ankare är ur bilden) är man mer eller mindre skyddad. Problemet är bara att man måste ta sig tvärs över gårdsplanen för att komma dit. En gårdsplan full med balgäster som alla verkar vara involverade i pakten på ett eller annat sätt.

Om rollpersonerna börjar springa över gårdsplanen så drar de massor med uppmärksamhet till sig och förmodligen så skulle folk försöka hindra dem.

Men om de istället väljer att sakta gå över gårdsplanen kommer de att bli sedda av Julie Bonnard, säkerligen förkrossad över att Kapten Raffles

inte dansat den sista dansen med henne (och hur var det nu med den där valsen?). Däremot om Kapten Raffles trots allt har dansat varenda dans med henne och uppfört sig som en gentleman kommer hon vilja fly med honom. Sak samma om han avslöjar att han inte är Kapten Raffles. Hon har ändå inte sett karln på mer än 10 år och det är ju mannen hon har framför sig som hon är kär i...


Flyktplan 1 - Luftskeppet!

Att ta sig in i det andra tornet visar sig inte heller vara några som helst problem. Detta tornet är mer funktionellt än det andra. Det används främst som förläggning för den Preussiska vaktstyrka som är stationerad på EisenSchloß. Dessa vakter är för närvarande utpositionerade lite varstans på slottet. Men på taket står en ensam och nervös vakt som precis bevittnat hur lågor har slagit upp från det motsatta tornets tak. När rollpersonerna kommer upp på taket riktar han sitt gevär mot dem och kräver att de ska stanna. En god undanflykt kan vara på sin plats.

En uppskattad explosion

Det är ungefär nu som Jacques Bonnards bomber exploderar. Han placerade ut dem för bara ett par danser sedan och har gömt sig i trädgården sedan dess. Lagom till att de ska detonera springer han till framsidan för att hitta ett fordon och ta sig därifrån. När han ser alla samlade på slottsgården utbrister han i ett

”Sacre bleu!, detta får inte varra sant. Ni ska varra där inne!”



Sedan exploderar bomberna i balsalen och gästerna kastar sig ned på marken för att undkomma splittret av glas och stenskärvor som yr.

Flyktplan 1 - fortsättning

Att omkullkasta den överrumplade vakten vore i sig inte svårt, men inte heller att övertyga honom om att det är kanalen Bonnard som ansvarar för tornbranden heller. Vakten kommer i sådant fall att lämna dem ensamma på tornets tak och rusa ner för att arresteras sabotören.

Zeppelinarna är ankrade i en 5 meters tross som sträcker sig rakt upp i luften. På trossarna sitter ett tunnare rep fastlindat och om man rycker i ett av dem så rullar en repstege ut sig. För att komma upp till gondolen som är monterad under den gasfyllda kroppen får man alltså klättra, ca fem meter. När den sista av rollpersonerna är halvvägs upp på stegen har vakterna på marken fått syn på att dem. Vakterna lägger an och börjar beskjuta luftskeppet. De är inte speciellt träffsäkra på det här avståndet. Men en och annan kula slår in i den öppna gondolen.

Så fort som rollpersonernas zeppelinare lossats från sin förankring och de fått upp lite fart så är de snabbt ur räckhåll för kulorna.

I fronten på gondolen sitter en liten kanon. Där finns även en liten tunna krut samt ett par kanonkulor.

Flyktplan 2 - Perrongen!

Väl över slottsgården är det dags att försöka ta sig ut genom portarna. I porten står fyra Preussiska vakter som ännu inte fattat oråd men som inte riktigt känner för att öppna porten sent på natten. Dessutom verkar det ju lite suspekt. Om rollpersonerna kommer med en tillräckligt god förklaring eller ger dem en direkt order säger deras officer att han måste gå och höra med sitt befäl. De övriga beodras att hålla karaktärerna under uppsikt. Strax därefter utspelar sig ”En uppskattad explosion” enligt tidigare sida

I tumultet från explosionen ger sig de tre kvarvarande vakterna ut på slottsgården för att se vad som skett. Att öppna porten och slinka ut kan ske utan problem.

När rollpersonerna kommit nästan hela vägen ner för slänten och har bara ett par hundra meter kvar till stationen ser de att en vaktstyrka har börjat ta sig ned för slänten i en rask takt.

Pannan i stationsbyggnaden är redan eldad och har ett högt tryck. Pannan används dagligen i köket på stationsbyggnaden, ett typiskt Preussiskt, effektivt, sätt att hålla pannan igång. Stationen är obemannad och stängd. Det tar någon minut att kapa alla ankarlinor och att få igång maskineriet, men sedan är det bara att styra kosan bort från Eisenburg.

Soldaterna kommer ned på plan mark just som stationen rullar ut från Eisenburg och hinner fyra av en salva efter dem.

”Die Hornisse” (geting på tyska)

Detta är Doktor Brandtmeisters specialutvecklade försvar tänkt att skickas mot annalkande fiendezepelinare. Det är en urverksdriven zepelinare, i stil med hennes urverksdrivna bombare, bara något större. I dess front är en stor tagg monterad, konstruerad för att sticka hål på en zeppelinarens gasfyllda kropp och monterat på dess sidor är två små urverksdrivna gatlings som spottar ur sig nålar i hög hastighet. Om de befinner sig ombord på ett luftskepp har de förmodligen fullt upp med att hålla sig i skydd

Den är inställd på att styra efter den koordinatgivare som Professor Dee har svält och kommer att göra

blixtsnabba manövrar efter Professorns rörelser. Och då han är aningen harig...

Spela ut det för vad det är värt. Rollpersonerna försöker skjuta ner den men i sista sekunden får Professor stora skälvan och kastar sig i skydd bakom en tross och Zeppelinaren ändrar blixtsnabbt kurs. Snabbaste och säkraste sättet att träffa den med någon form av projektil är att hålla Professorn framför sig eller att be Professorn själv skjuta ner den.

De kan använda sina egna pistoler, kanonen i fören eller på annat vis punktera dess ballong varvid den snabbt tappar höjd och kraschlandar.

Andra flyktplaner

Så länge som rollpersonerna lyckas ta sig över slottsgården och ut genom porten kan en flykt te sig lite hur som helst. Kanske att de shanghaiar en droska eller ett ångdrivet pansarfordon, kanske till och med ett Preussiskt landfort från den militära förläggningen nere i Eisenburg.

Självaste flykten kan gå till på i stort sett hur många sätt som helst. Om det finns tid och det känns motiverat kan

Irina Komisky ha släppt lös ”Die Hornisse” Doktor Komiskys fjärrstyrda Zeppelinare, inställd på att följa Professor Dee och hans koordinatgivare.

Med det sista hotet avklarat kan de lämna Preussen bakom sig och ta sikte på Imperiets pärla. Till tryggheten och berömmet de kommer få av sina medsystrar och bröder i Angers de’louvie.

De kan redan se rubrikerna i Modern Times framför sig...





Karaktärer

Catherine Darcy	37
Victoria Baker	39
Oliver Peters	41
Scott Baxter	43

Personakter

Adrienne van der Bosse • [Catherine Darcy]	45
Sophia Sinnett • [Victoria Baker]	47
Thomas Fairwell • [Oliver Peters]	49
Thomas David Raffles • [Scott Baxter]	51

Catherine Darcy

”Nej nej, det var aldrig någon fara på taket. Jag lyssnade utanför fönstret så han såg mig aldrig. Ja, det var på tredje våningen, hurså?”

Du föddes 1840 i en medelklassfamilj i Avonshire strax väster om London. Du fick en bra utbildning av din familj som anställde en guvernant till dig och din yngre syster. Huset du växte upp i hade en trädgård som sluttade ned mot en liten bäck, och tvärtemot din ömma moders förmaningar spenderade du hellre eftermiddagarna med att bygga barkbåtar och leta efter älvor än att läsa läxor. Det var ofta du kom tillbaka med leriga kjolar, och du hade inte ens vett att be din mor om ursäkt, utan svarade uppnosigt på hennes bannor. Utegångsförbud var vanligt förekommande, och du tillbringade dessa långa timmar i ett dammigt skolrum med att tjurigt vägra se åt skolböckerna. Envishet och upptäckarlusta var dina främsta egenskaper.

Inte för att DET har förändrats....

När Jonathan Darcy gjorde entré i ditt liv var du mer än redo för det stora äventyret. Jonathan är en genialisk uppfinnare som sökte finansiärt stöd hos din far. Din far såg inte Jonathans potential, men det gjorde du och en sen natt smög du ut ur huset och mötte Jonathan på det lokala värdshuset där han bodde. Ni rymde tillsammans, under i dina ögon äventyrliga och romantiska former, och gifte er hos en präst som Jonathan kände till. Väl installerade i din nyblivne makes bostad satte ni igång med att utveckla hans senaste uppfinning – en ångdriven dammsugare som kommer att göra succé hos alla hemmafruar, enligt Jonathan. Du utgjorde en viktig del i arbetet och assisterade i uppfinnarverkstan, förde anteckningar, hämtade verktyg och bryggde många kannor thé. När uppfinningen var klar att lanseras förberedde du dig att följa med ut på vägarna, men Jonathan hade en annan uppfattning om sin frus främsta uppgift; hemmafru. Hans bägge ogifta systrar flyttade in i bostaden för att hålla dig sällskap under de ensamma dagarna när din man är på resande fot.

Så där satt du; i en bostad där en ångdriven dammsugare gör sitt bästa för att sprida sotig kolrök och med två minst sagt ointressanta kvinnor att umgås med. Du höll på att förgås av leda och snudd på desperat övervägde du att rymma tillbaka till dina föräldrar. Räddningen kom en sen eftermiddag för fyra år sen när du fick en pamflett i handen. Det var ett upprop för att hjälpa arbetarna i deras förfärliga förhållanden. ”Ange de l’ouvrier” heter gruppen som orädda och modigt stöttar arbetarnas kamp i hemlighet. Genom ”Ange de l’ouvrier” har du fått många nya vänner, och framför allt utlopp för din äventyrlusta och inre glöd.



Relationer till de andra

Scott Baxter: har en journalistutbildning, vilket du också önskar du hade. Du är dock minst lika bra och duktig som vilken utbildad karl som helst, vilket du mer än gärna bevisar för Scott.

Victoria Baker: Ojoj... inte dit förstahandsval av umgängespartner direkt. En liten naiv nippertippa. Du kan dock tycka alltför illa om henne, för hon är ju snäll och hennes motiv är goda.

Oliver Peters: Grabben är ju onekligen en bra tillgång... Du har lite svårt att hänga med i hans entusiastiska pladdrande men om ett par år har han nog vuxit till sig. Hoppas du.

Spelartips

Backa aldrig för en utmaning eller ett mysterium som måste lösas. Kom ihåg att du är minst lika bra eller bättre än alla andra, Kvinnor Kan! Försök plocka isär och se hur saker o ting är konstruerade. Vägra vara passiv och sysslolös, du är en ”görare”.

Kort om ”Anges de l’ouvrier”

Du är medlem i ett sällskap vid namn Anges de l’ouvrier. Ni har ert högkvarter i London, ovanpå en bokaffär och ni ser er som ”De förtrycktas beskyddare”.

Anges de l’ouvrier, arbetarens änglar.

Denna soffrevolutionära grupp består utav borgare ur medelklassen som finner sitt engagemang som ett gott tidsfördriv. Anges de l’ouvrier ger sig i kast med aktioner såsom att spänna upp banderoller i Hyde Park i skydd av nattens mörker, lägga pamfletter i böcker på biblioteket samt att hålla diskussionskvällar och dricka te. Då och då har man även picknick tillsammans, gärna på landet, då man diskuterar problematikens kärna, spelar krocket och umgås. Man är helt emot våld i alla dess former och fasar för de mer våldsamma proletära rörelser som det skrivs om i tidningarna.

Victoria Baker

”Oh, oh, jag kan göra det, jag kan, jag gör det nu på en gång! Var lade jag nu min näsduk, och hatten, jag kan inte gå utan min hatt.”

Du föddes 1847 i London, din familj har det ganska gott ställt och du är enda barnet. Det har satt sin prägel på din uppväxt och du är ett ganska omhuldat för att inte säga bortskämt barn. Dina föräldrar äger butiken Baker's Damekipering, en klädboutique av den allra bästa kvalisort där konfektionssydda damkläder säljes till damer i medelklassen. Din far är en välsmord herre med lika flottigt hår som tunga, och din mor är ett under av servicekänsla. Du har sedan flera år tillbaka arbetat som först springflicka och sen som butiksbiträde i butiken. Arbetat är kanske inte det du drömt om, utan mer vad som förväntas av dig. Hade du fått välja hade du gift dig så fort du gjort entré i sällskapslivet, eller kanske fördjupat dig i studier i de sköna konsterna (musik verkar vara din kallelse, vid sidan av ett ståtligt bröllop och bekvämt liv där en nanny uppfostrar barnen). Så här sliter du och släpar i ditt anletes svett varje dag. Att behöva smila för kunder och springa och hämta kläder i en annan storlek eller färg eller material eller gud vet vad... när du VET att det är DU som förtjänas att passas upp. Det är förfärligt, och du förtvivlar under ditt hårda öde. När du en kväll på väg från teatern får en pamflett i handen som handlar om arbetarnas förfärliga situation känner du att det är dig som det handlar om. Dina lidanden och umbäranden är i detalj beskrivna, tja inte det där om barnafödande och sjukdomar (det lät snuskigt och hemskt, fy!) men allt annat. Du vill förena dig med dina bröder och systrar och slå ett slag för kampen. Du går med i Anges de l'ouvrier!

Nu två år senare har du förstått att det kanske inte var lika okomplicerat som du först trodde. Du brinner fortfarande för kampen, att hjälpa arbetarna att förbättra sin situation på olika sätt. Den ädla kampen har hittills lett till att du har varit med på olika aktioner, vilket är mycket mer spännande än vad du trodde. Du har hängt upp en banderoll mellan träden i Hyde Park i skydd av nattens mörker, du har delat ut pamfletter och kastat ut flygblad från Big Ben. Att hålla brandtal i Speaker's Corner är inte din ”cup of tea”, men du skriker gärna slagord i en folkmassa, och viftar med flaggor på parader. Behövs det göras nåt så är du först att anmäla dig frivillig. Ditt arbete i dina föräldrars butik har du fortfarande kvar, men du håller huvudet högt och uthärdar ditt lidande, i framtiden efter reformerna kommer alla arbetares situation att bli bättre, även din.



Relationer till de andra

Scott Baxter: Hade det inte varit för att han blir stel som en pinne så fort en dam ler åt honom så hade han varit perfekt material för en blivande make. Stilig karl, du flörtar med honom ibland mest för att retas.

Catherine Darcy: Uppfyller ju inte direkt dina krav för hur en kvinna betar sig, alldeles för teknikintresserad [*gäsp*] men bortsett från det så är hon trevlig.

Oliver Peters: Absolut material att arbeta på, med en fast hand som guidar honom in i både sällskapslivet och kampen för arbetarnas väl och ve kan det nog bli något bra. Du har tagit på dig att vara hans ciceron (vilket du inte upplyst Oliver om).

Spelartips

Var riktigt impulsiv och lite naiv, anmäl dig frivilligt till allt som ska göras. Tala ofta om att du tillhör arbetarklassen och hur hårt ditt arbete är samt om hur allt ska bli bättre efter förändringarna. Var bortskämd.

Kort om "Ange de l'ouvrier"

Du är medlem i ett sällskap vid namn Ange de l'ouvrier. Ni har ert högkvarter i London, ovanpå en bokaffär och ni ser er som "De förtrycktas beskyddare".

Ange de l'ouvrier, arbetarens änglar.

Denna soffrevolutionära grupp består utav borgare ur medelklassen som finner sitt engagemang som ett gott tidsfördriv. Ange de l'ouvrier ger sig i kast med aktioner såsom att spänna upp banderoller i Hyde Park i skydd av nattens mörker, lägga pamfletter i böcker på biblioteket samt att hålla diskussionskvällar och dricka te. Då och då har man även picknick tillsammans, gärna på landet, då man diskuterar problematikens kärna, spelar krocket och umgås. Man är helt emot våld i alla dess former och fasar för de mer våldsamma proletära rörelser som det skrivs om i tidningarna.

Oliver Peters

”Jo men lyssna, jag lovar, det kan inte misslyckas. Westminster Abbey har en orgel, och kan jag bara lägga vantarna på de där tryckkokarna kommer vi kunna flyga, det är genialiskt”

Du föddes 1845 i Brighton på engelska sydkusten. Din familj var rik på familjemedlemmar och ett gott anseende men fattig på slantar. Dock var medelklassen den samhällsposition som dina föräldrar höll sig fast vid. Du är yngst av åtta syskon, och dina framtidsutsikter hade väl inte varit de mest lysande om det inte var för Morbror Cunningham, din mors äldste bror som var barnlös. Han gjorde tills sin sak att ge dig en ordentlig uppfostran och utbildning. Dina föräldrar var evigt tacksamma och du hade inte mycket att säga till om. Inte för att du hade något emot det hela. Pojkårens somrar spenderades hos Morbror Cunningham och resten av året på lärosätet som låg strax utanför London. Nu har du bytt skola och studerar på University of Her Royal Highness Queen Victoria i London till din omåttliga stolthet. Detta är universitet där HKH Drottning Victorias egen ångexpert Charles Dee har gått på, något som du upplyser andra om ifall detta har undgått dem. Du beundrar Charles Dee något oerhört (samt Morbror Cunningham förstås). Ditt huvudämne på Universitetet är ångteknologi, och du har helt gått upp i studierna. Att studera är helt fantastiskt och ditt rum på studenthemmet innehåller en experimentverkstad (skolans laboratorier kommer du inte åt på natttid, skandal!) där du bl a uppfunnit en ångdriven dessertsked samt en dito rakapparat.

Storstaden är enorm och du har ännu inte riktigt lärt dig hitta trots att du spenderat två terminer i London. Morbror Cunningham har varnat dig för att bege dig till de simplare kvarteren och du har lytt hans råd. Tråkigt nog har du inte fått så många vänner bland studiekamraterna som du önskat dig, utan bara lärt känna en student lite bättre. Men det är nog bara en tidsfråga säger Morbror Cunningham. Du försöker stärka de sociala relationerna och har gått med i ett sällskap som din studiekamrat talar varmt om, Anges de l'ouvrier kallar dom sig, och de engagerar sig i arbetarnas situation. Det låter behjärtansvärt tycker du, samt att kamraterna som du fick i samband med detta är riktigt trevliga prickar. De gör spännande saker och du är alltid medbjuden att hjälpa till. Ditt sociala liv har tagit en sväng åt det bättre, och du är tacksam för det lilla (dvs ställer mer än gärna upp på de upptåg dina nya vänner i Anges de l'ouvrier drar med dig på).



Relationer till de andra

Scott Baxter: en utbildad journalist vill du verkligen ha som vän, tänk vilken publicitet han kan ge dig! Du är fast beslutsam att förklara alla dina senaste idéer för honom.

Catherine Darcy: Här är en kvinna som delar ditt tekniska intresse, utmärkt egenskap.

Victoria Baker: Söt tös... du beundrar hennes impulsivitet och hennes oräddhet. Om du kan så visar du dig gärna på styva linan för henne (så länge du inte utsätter dig för omotiverad fara).

Spelartips

Tjata konstant om din fina utbildning, ånga och pistonger, din Morbror Cunningham samt Charles Dee. Undvik våld. Försök imponera på fröken Baker, envisas med att hala fram käcka ångdrivna manicker.

Kort om "Anges de l'ouvrier"

Du är medlem i ett sällskap vid namn Anges de l'ouvrier. Ni har ert högkvarter i London, ovanpå en bokaffär och ni ser er som "De förtrycktas beskyddare".

Anges de l'ouvrier, arbetarens änglar.

Denna soffrevolutionära grupp består utav borgare ur medelklassen som finner sitt engagemang som ett gott tidsfördriv. Anges de l'ouvrier ger sig i kast med aktioner såsom att spänna upp banderoller i Hyde Park i skydd av nattens mörker, lägga pamfletter i böcker på biblioteket samt att hålla diskussionskvällar och dricka te. Då och då har man även picknick tillsammans, gärna på landet, då man diskuterar problematikens kärna, spelar krocket och umgås. Man är helt emot våld i alla dess former och fasar för de mer våldsamma proletära rörelser som det skrivs om i tidningarna.

Scott Baxter

”Vafalls? Ta genast bort tassarna från den där ölen, den är min. Din flottiga fläderhök Schas sa jag, eländiga avskrapns!”

Du föddes 1836 i en respektabel familj bosatt i London. Dina barnomsår präglades av ett upptäckarlust och osviklig förmåga att dyka upp på rätt plats på rätt tid (eller fel plats på fel tid beroende på vem man frågar). Det var du som hittade husan i famnen på grannens chaufför och såg till att få tillräckligt med presenter för att inte avslöja något för dina föräldrar. Det var också du som insåg att din fars kompanjon inte hade rent mjöl i påsen och talade om detta för din far (tänk vilka underverk en ung grabb med huvudet på skaft och en talang för att tjuvlyssna vid dörrar, kan åstadkomma). Din far var evigt tacksam men din mor verkade dock mest besvärad över det hela. Hon ville aldrig tala om det inträffade med dig eller din far, däremot engagerade hon sig i den fd kompanjonens väl och ve. Du förstod aldrig varför, och hon flyttade ut från hemmet kort därefter.

Din dröm är givetvis att bli detektiv men det var inte ett karriärval din far skulle ha gått med på. Du såg istället till att bli placerad hos de allra bästa lärarna inom litteratur, filosofi och modern politik. Du läste alla tidningar du kom över, och höll dig uppdaterad om nyhetsflödet gällande allt ifrån stil och etikett till världspolitik och militaria. Det var undersökande journalist du siktade på att bli. Nu, många år senare kan du se tillbaka på pojkåren med tacksamhet och lite nostalgi. Den unge grabbens dröm har med hårt slit gått i uppfyllelse. Du arbetar nu som en av de främsta journalisterna på en mindre londontidning vid namn *Modern Times*. Du är den perfekta journalisten då du är ofantligt nyfiken, ger aldrig upp ett fall utan följer spåret tills du löst mysteriet. Tämligen talangfull med högerkroken samt har en vass tunga som ännu inte har förlorat en ordväxlingstävling. Ditt ordförråd av invektiv† är bottenlöst. Du skriver allt från avslöjande reportage till kakrecept, och du är stolt över ditt yrke.

För nio år sen kom du i kontakt med *Anges de l’ouvrier* och deras kamp för att förbättra arbetarnas situation, om inte genom revolution så genom reformation. Du fick kontakt med ett par av rörelsens medhjälpare och de bad dig om hjälp att föra ut deras kamp så att den blev känd för de stora massorna. De ville aldrig nämnas vid namn då deras blygsamhet förbjöd detta men blev förtjusta då du beskrev deras hjältemodiga handlingar och utmärkta klädval för handlingarna ifråga.

Kampen och ditt arbete på *Modern Times* tar upp all din tid, men din far envisas med att föra på tal att det är dags att du skaffar en ”Mrs Baxter” och blir en familjefar. För att vara ärlig så inte bara skrämmer dig tanken på detta, utan du blir faktiskt helt paralyserad av fruktan. Din mor var ett mysterium och så alla fruntimmer efter henne. Kvinnor har du aldrig förstått dig på, och du undviker deras sällskap så snart det blir tal om flört eller social samvaro. Dina systrar i *Anges de l’ouvrier* går väl an, men resten... hu!



Relationer till de andra

Catherine Darcy: Rejält fruntimmer, det faktum att hon är gift gör att du kan umgås ganska otvunget med henne. Kan hon bara sluta med att plocka isär o sätta ihop allt hon hittar vore det finemang.

Victoria Baker: Den här tösen verkar inte tänka längre än näsan räcker. Men man får ge henne lite poäng för kamplusten. Fast... verkar hon inte lite väl när-gången mot dig ibland?

Oliver Peters: Lustig grabb, fantastiskt praktisk, men lite lustig. Verkar inte ha koll på sociala relationer och beter sig som en efterhängsen hundvalp, vilket inte vore lika påfrestande om han kunde hålla tyst någon gång.

† Invektiv [substantiv]; kraftuttryck t ex: rackarns brackefnas, skabbhals och travarlapp, sumprunkare, snedvridna dårhushjon, dra röva i mös ditt överklassyngel, håll flabben din galna talglymmel.

Spelartips

Var nyfiken, frågvis, undersökande och envis. Svär ofta och fantasifullt, ha en rapp tunga. Kom ihåg att skriva besvärat på dig om du hamnar på tumanhand med okända fruntimmer.

Kort om "Anges de l'ouvrier"

Du är medlem i ett sällskap vid namn Anges de l'ouvrier. Ni har ert högkvarter i London, ovanpå en bokaffär och ni ser er som "De förtrycktas beskyddare".

Anges de l'ouvrier, arbetarens änglar.

Denna soffrevolutionära grupp består utav borgare ur medelklassen som finner sitt engagemang som ett gott tidsfördriv. Anges de l'ouvrier ger sig i kast med aktioner såsom att spänna upp banderoller i Hyde Park i skydd av nattens mörker, lägga pamfletter i böcker på biblioteket samt att hålla diskussionskvällar och dricka te. Då och då har man även picknick tillsammans, gärna på landet, då man diskuterar problematikens kärna, spelar krocket och umgås. Man är helt emot våld i alla dess former och fasar för de mer våldsamma proletära rörelser som det skrivs om i tidningarna.

Personakt för Miss van der Bosse, Adrienne

Bakgrund:

Född 1837. Till ursprunget holländska, uppvuxen i Londons societet under beskydd av Sir Adam Fletcher. Lämnade London till förmån för Ungern 1856, enligt ryktet för att söka lyckan. De senaste åren har hon rest Europa runt och fått ett skandalöst rykte om sig. Det har till och med skrivits en och annan Penny Dreadful (kiosklitteratur av sämre sorten, gärna med äventyrligt eller erotiskt innehåll) med Miss Van Der Bosse som en av huvudpersonerna.

Miss van der Bosse har hållit sig undan norra Europa och mest spenderat tid i södra Europa och Ryssland, därför är hon ett beryktat namn men hennes utseende är ganska okänt. Detta underlättar för den som ska ikläda sig Miss van der Bosses identitet.

Rykten:

Det sägs att hon har duellerat i Warzawa, att hon burit byxor vid Tsarens hov och att hon har en älskare i varje stad. Det ryktas även om att hon kan ha något att göra med ett flertal uppmärksammade stölder i Turkiet det senaste året.

Övrigt:

Sir Fletcher, Adam: medlem av överhuset, även aktiv i Londons inre societetskretsar

I bagaget:

En uppsättning vardagskläder bestående av skjorta, väst, mörka byxor och en frock coat samt röd kravatt, allt omsytt att passa en kvinnas former.

En frack med tillhörande vit sidenskjorta samt byxor, manchettknappar i guld samt vit fluga, också detta anpassat för en kvinnas former.

Elegant träetui innehållande två duellpistoler med krut och kulor.

En mindre värja med tillhörande skida. Toalettartiklar, Nattkläder samt tofflor. Pass, Inbjudningskort till Eisen-schloss. The do's and don'ts of high society av C Smith och N Jones



Spelartips för Catherine Darcy

Backa aldrig för en utmaning eller ett mysterium som måste lösas. Kom ihåg att du är minst lika bra eller bättre än alla andra, Kvinnor Kan! Försök plocka isär och se hur saker o ting är konstruerade. Vägra vara passiv och sysslolös, du är en "görare".

Personakt för Lady Sophia Sinnett.

Bakgrund:

född 1845, yngsta dotter till Lord Adam Sinnett och Lady Marianne Sinnett. Lady Sophia Sinnett har en sviktande hälsa och vistas därför sedan 1860 på en kurort på Italienska Rivieran där luften är hälsosam. Lady Sophia Sinnett håller sig a jour med vad som sker i Londons societet via tidningar samt brevkorrespondens med barn-
domsvännen Emelie Gray.

Rykten:

inga vad man har fått fram. Det verkar dock som om hon har för mycket tid om man ska döma efter mängden brev hon producerar.

Övrigt:

Sviktande hälsa är aldrig klarlagt vad det betyder i det här sammanhanget men hon borde hosta och vara ganska blek (enligt uppgiftslämnaren). Att använda sig av Lady Sophia Sinnetts identitet är lätt, hon kommer från en välkänd familj men är pga sin utlandsvistelse okänd till utseendet.

Det är från korrespondensen med Miss Gray som uppgifterna om Lady Sophia Sinnett kommer. Av breven att tyda verkar Lady Sophia Sinnett är en mycket bestämd ungdom med fasta principer och anser att det är av yttersta vikt att alla vet sin egen plats, både vad det gäller klass och kön. Lady Sophia Sinnett skriver ofta öppna debattartiklar i tidningarna angående den farsot som sprider sig genom Europa och kolonierna där de lägre skikten i samhället inte gör sin plikt. Det har dock inte hindrat henne från att ha haft en romans med sin italienska sammetsögde chaufför, något som hon nämner i var och vartannat brev till miss Gray.

I bagaget:

Finare bakklänning, ljus blå
Flertalet hattar, parasoller hand-
skar och skor. Flera uppsättningar med
vardagsklänningar. Toalettartiklar,
nattkläder och tofflor
Ett etui med papper samt två reservoir-
pennor. Syetui, pass, inbjudningskort
till Eisenschloss. The do's and dont's
of high society av C Smith och N Jones



Spelartips för Victoria Baker

Var riktigt impulsiv och lite naiv, anmäl dig frivilligt till allt som ska göras. Tala ofta om att du tillhör arbetarklassen och hur hårt ditt arbete är samt om hur allt ska bli bättre efter förändringarna. Var bortskämd.

Personakt för Thomas Fairwell, Sir

Bakgrund:

Född 1843, enda sonen till Nicholas och Mathilda Fairwell, Familjen Fairwell är en av Londons nyrika familjer. Farfadern Jonathan Fairwell driver tillsammans med sin son en advokatfirma och är god för en imponerande förmögenhet skapad av smutsiga affärer, hänsynslöshet och en smula tur.

Sir Thomas Fairwell har dock hållit sig undan societetsscenen och har istället valt att spendera mycket tid i sydeuropa där han, enligt den officiella förklaringen, trivs på grund av vädret. Sanningen är dock att Sir Thomas har gjort sig omöjlig efter en skandal rörande en lampskärm, en bålskal och Lady Dermott's dekolletage.

Rykten:

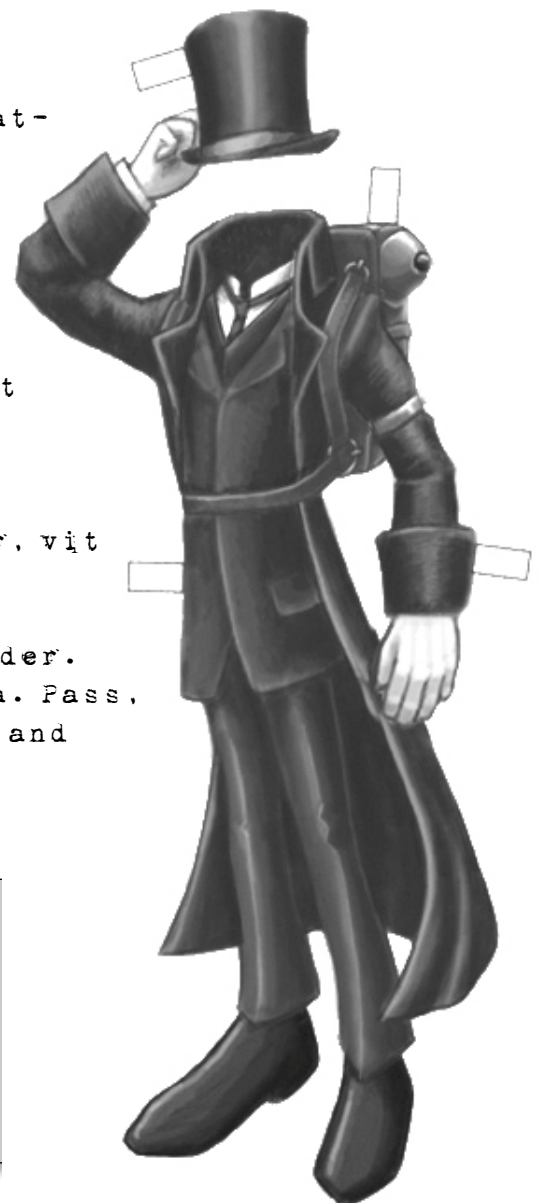
Familjen Fairwell förmodligen har en och annan hake på de flesta av börd i dessa dagar. Sir Thomas Fairwell är känd för sina förkärlek för sprit och sk practical jokes och kommer den dagen han tar över som huvudansvarig för firman o familjen vara Londons mest eftertraktade ungarl (om man kan bortse från hans spritvanor och sinne för humor dvs)

Övrigt:

Fairwell & Sons - Londons mest förnåma advokatbyrå. Senast företrädde de Lord Barret i ett mål rörande gentlemannamässighet och moral, givetvis rentvåddes Lord Barret från alla misstankar. Sir Thomas Fairwells frånvaro från den sociala scenen gör att han är en utmärkt person att utge sig för att vara. Hans ansikte är ganska okänt, hans namn är det inte.

I bagaget:

En frack med tillbehör såsom manchettknappar, vit fluga, hög hatt, och handskar.
En käpp med (viktad) silverknopp
Extra skjorta, extra uppsättning vardagskläder.
Toalettartiklar. Nattskjorta samt nattmössa. Pass, inbjudningskort till Eisenschloss. The do's and dont's of high society av C Smith och N Jones



Spelartips för Oliver Peters

Tjata konstant om din fina utbildning, ånga och pistonger, din Morbror Cunningham samt Charles Dee. Undvik våld. Försök imponera på fröken Baker, envisas med att hala fram käckä ångdrivna manicker.

Personakt för Thomas David Raffles, Kapten i HKH 12:e Husarer.

Bakgrund:

Född 1839, yngste son till Ralph och Delilah Raffles, äldre bror vid namn George. Tjänstgör i Indien, är stationerad i Bombay och gör officiellt en strålände karriär. Kapten Raffles är trolodad sedan barnsben med en fransyska vid namn Mademoiselle Bonnard. Paret har dock ej träffats sedan förlovningsen eklaterades 1853.

Skvallor:

Kapten Raffles är känd som en av Europas största kvinnotjusare och under sina första debutantår charmade han ett flertal av Europas societetsdamer, vilket ledde till den skandal som löstes med införskaffandet av en officersgrad och båtbiljett till Indien. Vår uppgiftslämnare låter meddela att han misstänker att de vilda äventyr som Kapten Raffles beskriver i sina brev till m:lle Bonnard, där han tampus med tigrar, slåss med inhemska maharadjor och utför hjältedåd på daglig basis, inte har det allra minsta med sanningen att göra. Kapten Raffles har gjort sig ett namn som en man av sitt ord, även om en del skandalösa rykten har hörts om hans kvinnobegär. Ha i åtanke att Kapten Raffles säkerligen skulle göra allt för att hålla sin heder högt och att möjligen vara snar till att motbevisa liknande påståenden om de skulle uppkomma, verbalt eller möjligen även medelst duell.

Övrigt:

M:lle Bonnard, Julie: Kapten Raffles trolodade, är dotter till en välbärgad fransk industrimagnat.

I bagaget.

En vardagsuniform från HKH 12:e Husarer
En högtidsuniform från HKH 12:e Husarer med tillhörande medaljer. En extra skjorta. Sabel med tillhörande skida. Silverretui med cigaretter. Pass, inbjudningskort till Eisenschloss. The do's and dont's of high society av C Smith och N Jones



Spelartips för Scott Baxter

Var nyfiken, frågvis, undersökande och envis. Svär ofta och fantasifullt, ha en rapp tunga. Kom ihåg att skruva besvärat på dig om du hamnar på tumanhand med okända fruntimmer.

Handouts & Kartor

Handout 1 - mannen på taket	53
Handout 2 - Ett rop på hjälp	53
Handout 3 - The do's and dont's...	57
Handout 4 - Tornskissen	61
SL-karta över EisenSchloß	63
Spelarkarta över EisenSchloß	65
Karta över källare	67



Du står på taket till möteslokalen och studerar duvslaget som finns här uppe. En duva har precis landat och pickar fridfullt i sig några sädeskorn och kuttrar mjukt.

Du funderar på exakt hur du ska bete dig för att få in en duvas lokalsinne i din mekaniska duva. Det är den sista ingrediensen till ditt mästerverk. Kanske man kan plantera in hjärnan i mekaniken? Fast hur ska du förklara en död duva för Victoria? Hon verkar vara lite känslig för sådana saker.

Plötsligt hörs ett högt vinande ljud följt av en högljudd smäll. Duvslaget framför dig exploderar och förvandlas till en kakafoni av brädspillror, fjädrar som yr runt och hysteriska duvor som flyger i panik åt alla håll.

Du rusar fram för att inspektera förödelserna. Det är en liten zeppelinare, ungefär en meter lång, som har havererat i duvslaget. Det sitter en liten cylinder i metallfäst i ställningen under det som har varit själva ballongen. Den lilla metalldicylindern har Anges de l'ouvrier's adress inristad, bredvid Charles Dee's vapensköld. Kan det vara ett meddelande från den försvunne ångteknologen? Du tar upp metalldicylindern och proppar samtidigt ner en förolyckad duva i fickan, medan du rusar ner för trapporna och ropar på de andra.

Kära vänner, jag ber om ursäkt för duvslaget.

När ni läser detta har jag varit borta i snart fyra veckor och jag vet att ni oroar er för vad som kan ha hänt mig. Jag har förts till Prensren mot min vilja, av Doktor Brandtmeister, för att medverka i slutfasen av en diabolisk plan.

Jag vet att min värdinna är galen och att de planerar att verkställa sin plan om ett par dagar, mitt under en pågående bal. Vi måste stoppa dem.

Tiden är knapp skynda er.

Charles Dee



Handout 1 - mannen på taket



Handout 2 - Ett rop på hjälp

The do's and don'ts of high society

a fieldguide for Anges de l'ouvrier

by

Andrew Smith and Oliver Jones



Kläderna

Den manliga dräkten

Till vardags används stärkt, vit skjorta, mörka byxor samt en glatt mönstrad väst. Gärna en färgglad kravat knuten i halsen. Utanpå detta har du en mörk jacka eller sk ”frock coat” (lite längre finare kavaj). Kvällstid är det frack med en finare sidenskjorta, väst samt en vit fluga. Tänk på att dina skor alltid skall vara välputsade och blanka. Använd handskar, grå till vardags och vita till fest. Käpp och hög hatt är varje gentlemans främsta accessoar.

Den kvinnliga dräkten

Lite mer komplicerad än den manliga. Om man börjar ifrån och ut så har en dam på sig underklänning och pantalet (en sorts underbyxa som går till ungefärlig knälängd), korsett och ytterligare en underklänning som täcker korsetten. Övanpå sina underkläder har en dam antingen kjol och blus eller klänning. Till vardags kjoli en mörk färg och en ljus långärmad blus som är hög i halsen. Vid kallt väder en kortare figursydd jacka ovanpå blusen. Vanliga kvinnliga accessoar är parasoll, hattar och handskar. Skorna är antingen platta skor eller högklackade sk knäppkängor. På bal bär kvinnan en praktfull klänning med korta eller inga ärmar, djupt dekolletage, släp och handskar. Ogifta kvinnor måste bära vit eller pastellfärgat på bal, och bara smycka sig med blommor eller pärlor. Endast gifta kvinnor bär mörka kläder och juveler på bal.

Om man är ävenyrerska eller tillräckligt beryktad för att komma undan med det, kan en kvinna i undantagsfall bära manskläder, givetvis om-syddda att passa den kvinnliga figuren. Det är lite lätt skandalöst, men som sagt – är man tillräckligt beryktad så.

Astounding!: Awesome!

Biscuits: Cookies.

Bounder: SOB, bastard, thoroughly wicked man. See ”cad”.

Braces: Suspenders.

By Gad!: Moderate oath; euphemism for ”By God!”

By God!: Strong oath, not uttered in front of ladies and clergymen.

By Jove!: Moderate oath; euphemism for ”By God!”

By Jupiter!: Moderate oath; euphemism for ”By God!”

Chap: This is the best, general term to cover males, slightly less formal than ”fellow”.

Dastardly: Bad, sneaky, unworthy.

Fellow: Slightly patronizing or formal form of address (”My dear fellow”).

Fiendish: Bad, sneaky, unworthy.

Great Scott: Moderate oath

Guard: Policeman (Bayern, Prussia, etc.)

Holiday: Vacation.

Mademoiselle: Miss.

Madame: Mrs., My Lady (French).

Outrage: Another word which cannot be overused; ”it’s an outrage, sir!” is a standard comment on anything which gives one displeasure.

Cher: Käre (masc.)
Chère: Kära (fem.)
Enchanté: Förjulsande (att råkäs) hälsningsfras
Excusez-moi: Ursäkta mig
Faux pas: misstag
Filer à l'anglaise: Att ta bondpermis
Je m'appelle: Mitt namn är
Je suis navré: jag är hemskt ledsen
Joie de vivre: livsglädje
Madame: Fru, dam
Mademoiselle: Fröken
Mais oui: Självklart
Merdel: franskt invektiv (= "Skit!")
Merci: tack
Mesdames: Mina damer
Mesdemoiselles: Fröknarna
Messieurs: Herrarna
Mon capitaine: min kapten
Monsieur: Herr
Parfait: Perfekt
Quelle surprise!: Vilken överraskning!
Qui s'excuse s'accuse: Den som ursäktar sig anklagar sig.
Sacrebledu!: Herre Du Gedanemj (medelstark ed, omskrivning för Herregud)
Sacredieu!: Herregud! (stark ed, skall ej utropas inför damer och prästerskap)
Zut, alors: rackarns! (mild ed)

Vett och etikett

Damer

Ställ aldrig! aldrig! till med en scen. Gräla eller spring aldrig offentligt.
En dam varken röker eller spelar om pengar.
En dam är aldrig ensam med en gendleman i mer än fem minuter.
En dam är alltid artig och belevad, även när hon utsätts för förolämpningar; svara med kvicka kommentarer istället och sjunk aldrig till deras nivå.
Håll alltid ihop knäna men korsade dem aldrig.

Herrar

En gendleman är alltid artig och rättvis mot andra och förväntar sig att bemötas likadant. Öppna alltid dörrar samt dra ut stolen för damer.
Eskortera en dam på din vänstra sida så att du kan dra ditt vapen obehindrat. Rök aldrig inför en dam utan att ha fått hennes tillåtelse.
Tilltala aldrig de som står över dig i rang; om du inte känner dem mycket väl. Tilltala alltid andra med deras titelsamt efternamn, aldrig någonsin förnamnet. Hälsa alltid på bekanta, att inte göra så är extremt oförsäkämt och kan leda till duell. Använd aldrig profaniteter i en dams närhet.

Vid middagsbordet

Diskutera aldrig olämpliga samtalsämnen, om inte samtliga närvarande kommit överens om att samtalsämnet är godtagbart.
Olämpliga samtalsämnen inkluderar sex, religion och politik.
Vid middagsbordet prata med dem som sitter vid din sida, ropa aldrig tvärs över bordet.

På balen

En gendleman ber aldrig om en dans med en kvinna han ej är presenterad för.

Danskort delas ut till de kvinnliga gästerna i början av balen. Män bör uppsöka damen och be att få fylla i en dans på danskortet. Ibland är danskorten ifyllda på förhand av den förutscende värdinnan så att alla får dansa med trevliga danspartners.

Dansar ett par mer än två danser med varandra står det klart för alla betraktare att de ämnar gifva sig

Värdinna måste ge sitt tillstånd till de ogifva unga kvinnorna om de vill dansa vals, då valsen är högst skandalös.

Duell

Traditionell duell föredras i Europa, värfja för civilister och sabel för militärer. Duellen utkämpas på ett fält i ordningsställ för ändamålet, antingen till första blodsdroppen, eller till döden. Alla knep är tillåtna, kasta sand, parera med en kappas, plocka fram en kniv – så länge du inte lämnar fältet.

Den preussiska duellen har två varianter; antingen den traditionella som alltid utkämpas till döden med elst sabel, samt studentduellen som utkämpas två mot två med schlager. Den som först ryggat bakåt har förlorat.

Schlagerären bärs med stolhet då det tyder på att du ej ryggat tillbaka för smärta.

Parlör

Tyska uttryck:

Alles erlogent!: Allt är lögn!

Alles hat ein Ende, nur die Wurst hat zwei: Allting har en ände, utom korven som har två

Danke der Nachfrage!: Tackar som frågar!

Dassind mir spanische Dörfer: = Det känner jag inte till.

Du meine Güte!: Kära hjärtans!

der Erzfeind: Ärkefiende

mit dem Feind zusammenarbeiten: Att samarbeta med fienden

Hast du ein Glück, du Schuft!: Din tursamme jäkell!

Herrgottnochmall!: För guds skull!

Mädchen: Flicka

Möchten Sie gerne eine Tasse Tee: Önskar Ni en kopp te?

Naja!: Håhåjaja

Schäme dich: Skäms!

sehr angenehm: Trevligt att råkas

Sehr geehrte Damen und Herren: kära damer och herrar

Franska uttryck:

Ala prochaine fois: På återseende

Au contraire: däremot / å andra sidan

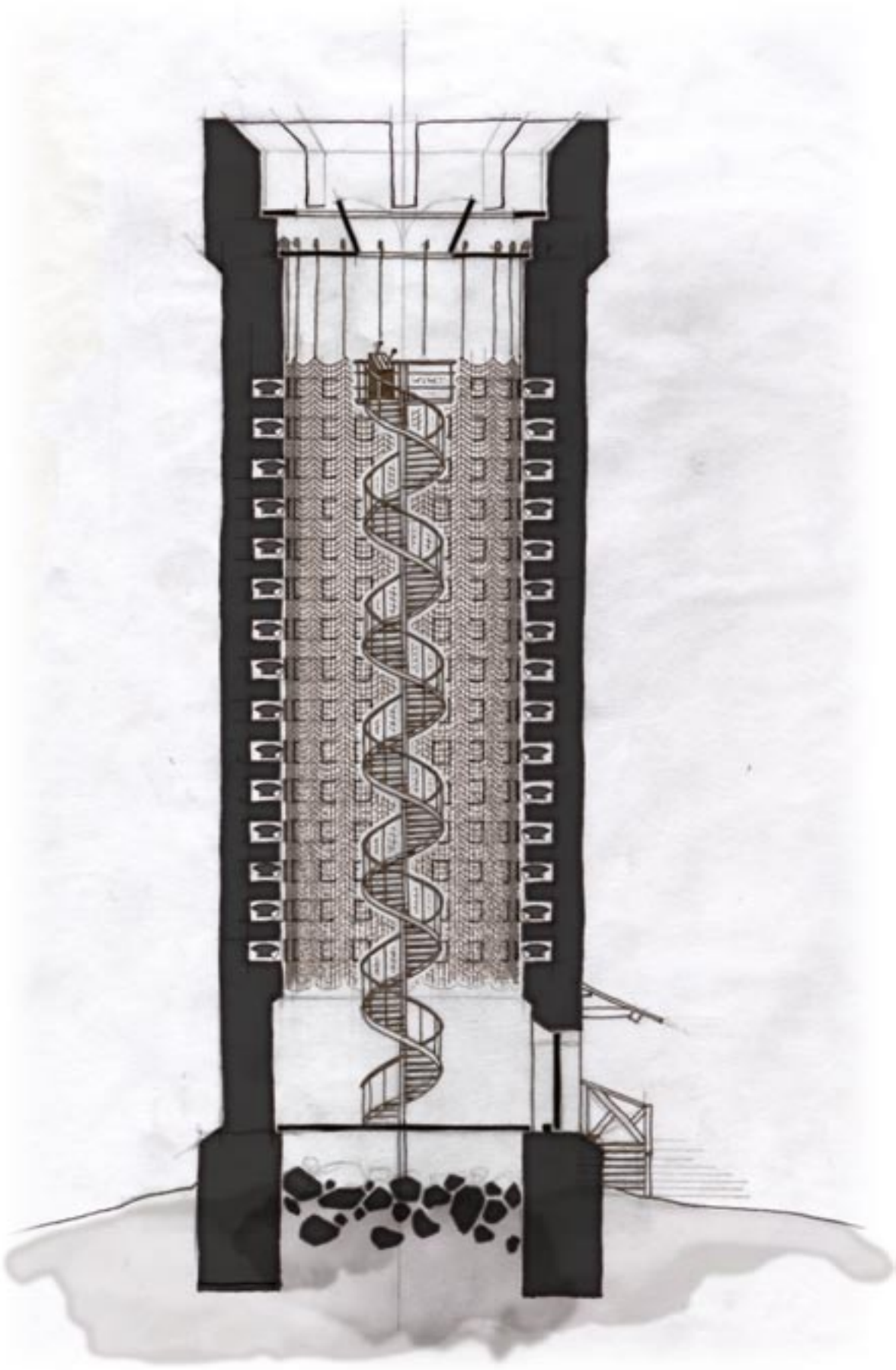
Bien mieux: mycket bättre

”Bonsoir, Votre Grâce. Je m'appelle Thomas Fairwell. Permettez-moi de vous présenter Mademoiselle van Der Bosse”: Godkväll Ers Nåd, Mitt namn är Thomas Fairwell. Tillåt mig presentera Miss van Der Bosse.

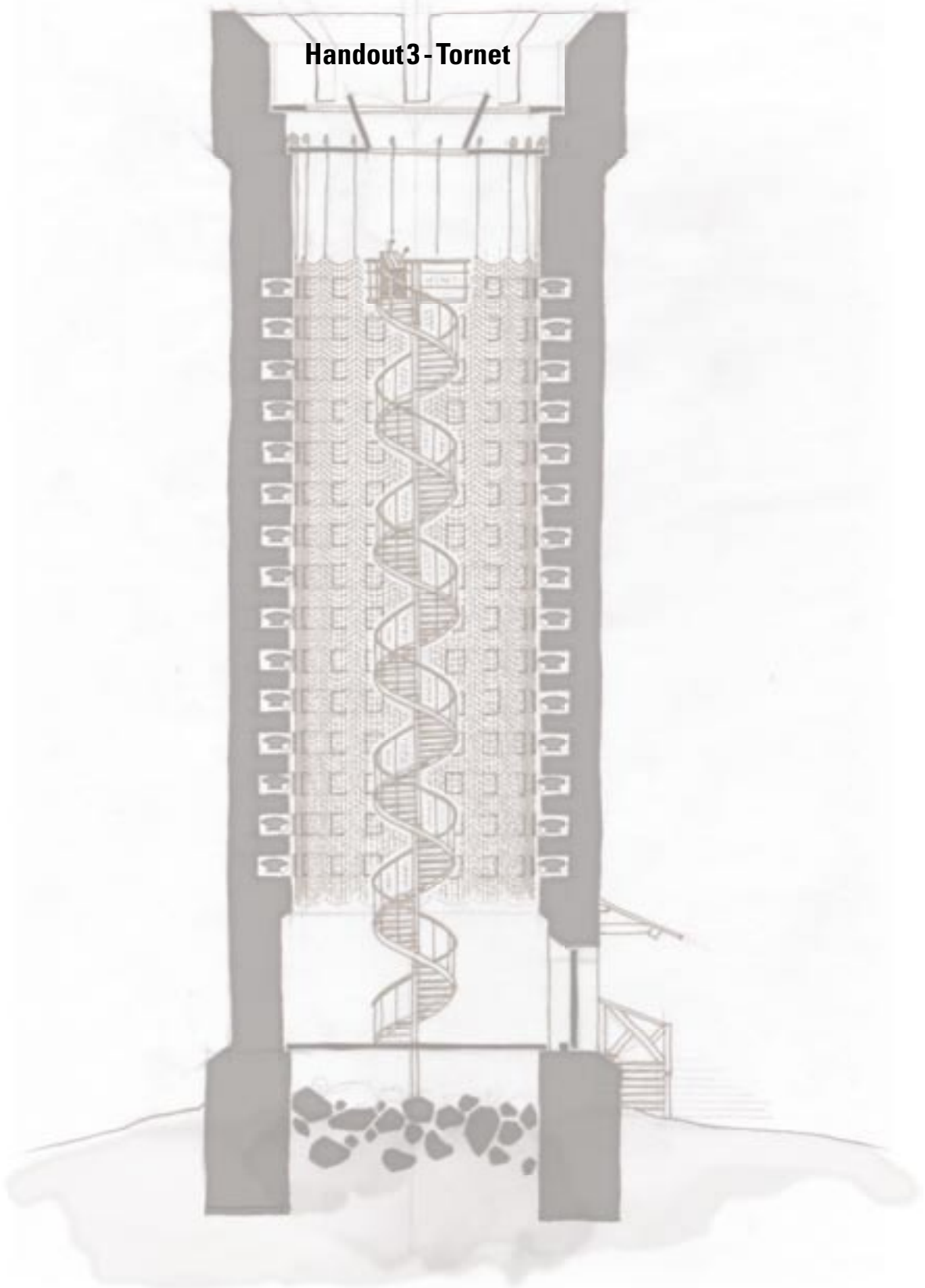
C'est la vie: Sämt är livet!

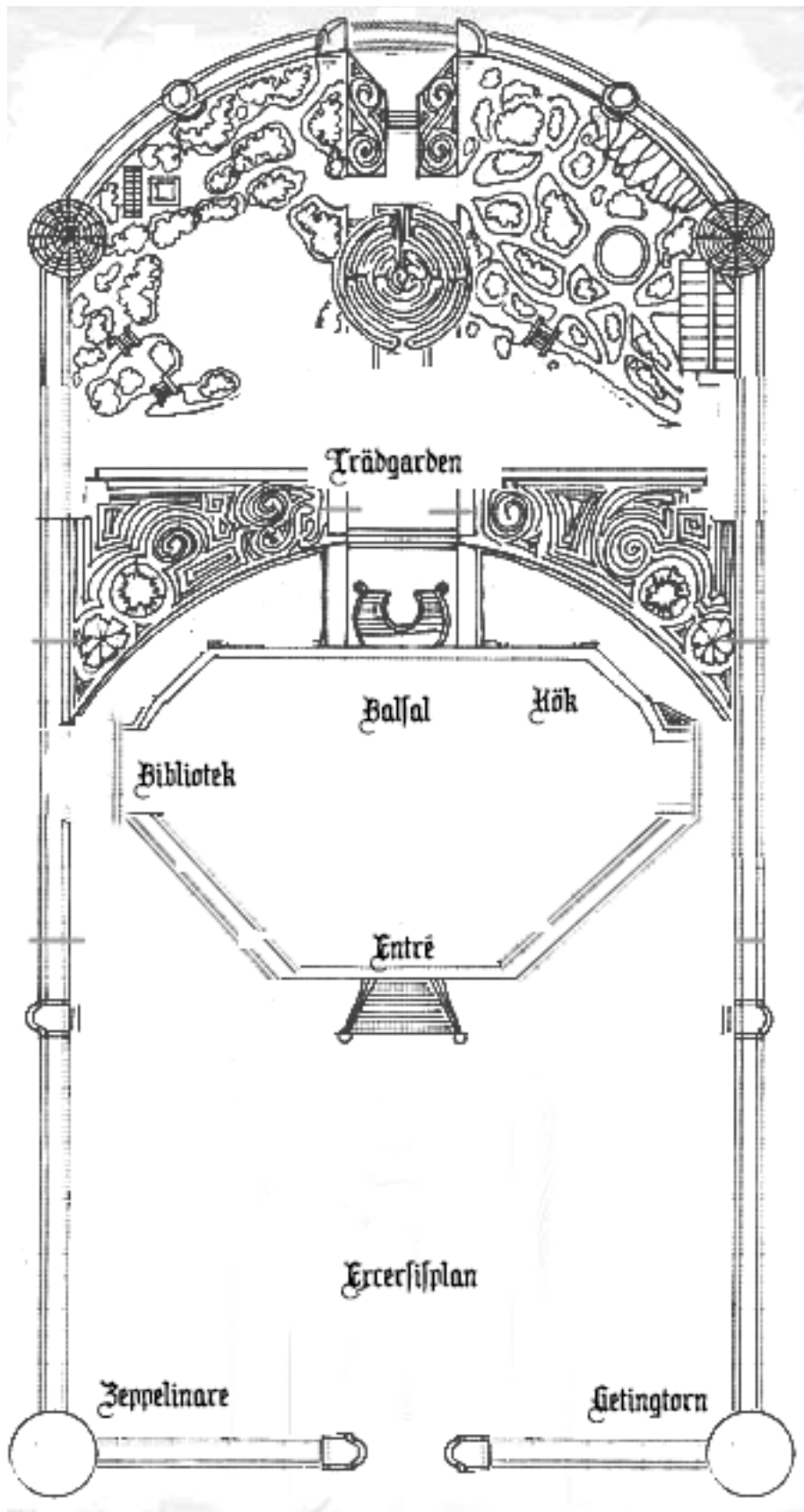
C'est magnifique: Det är magnifikt!

C'est vrai: Det är sant



Handout3 - Torret





Trädgården

Balsal

Hök

Bibliotek

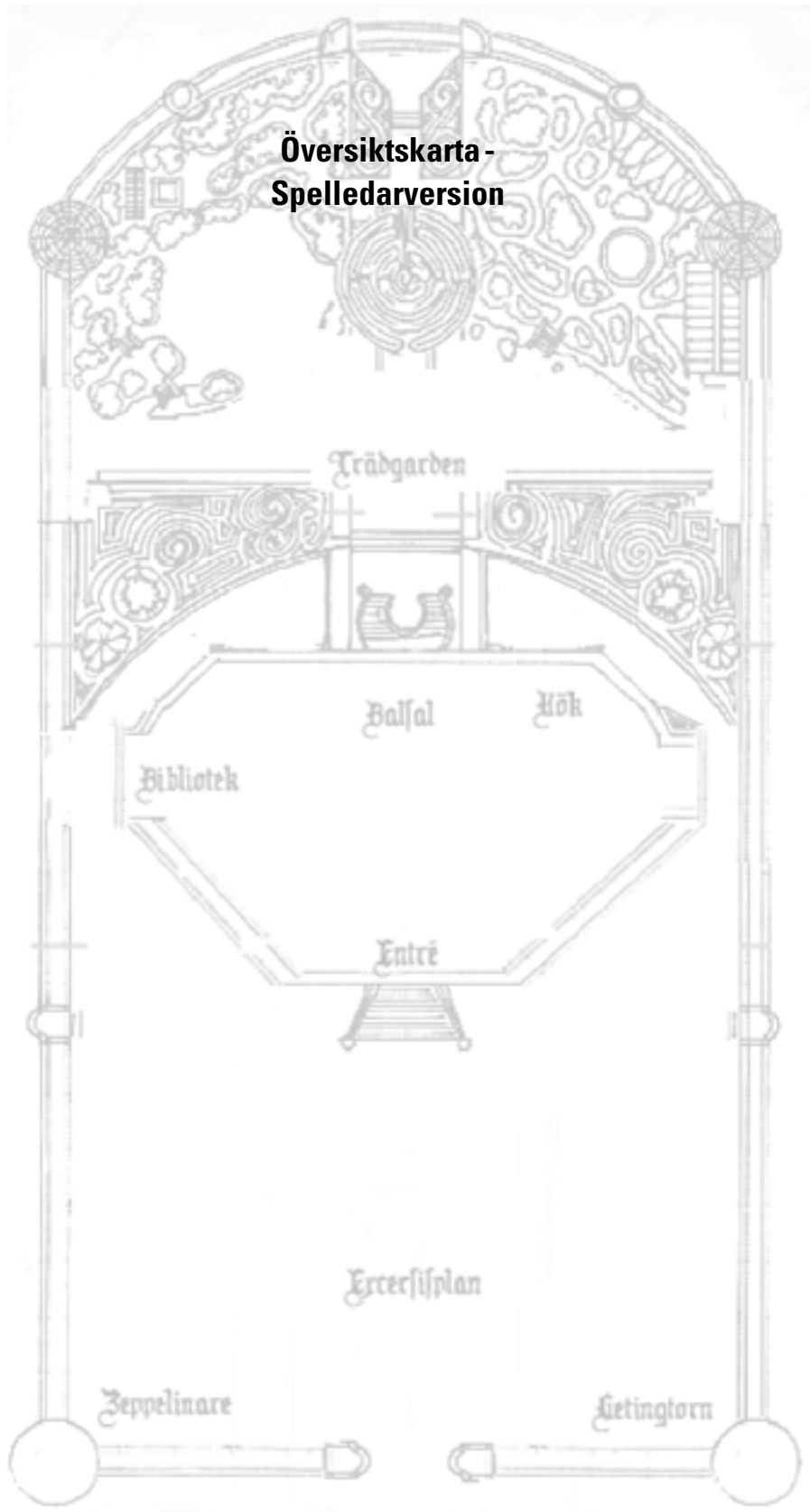
Entré

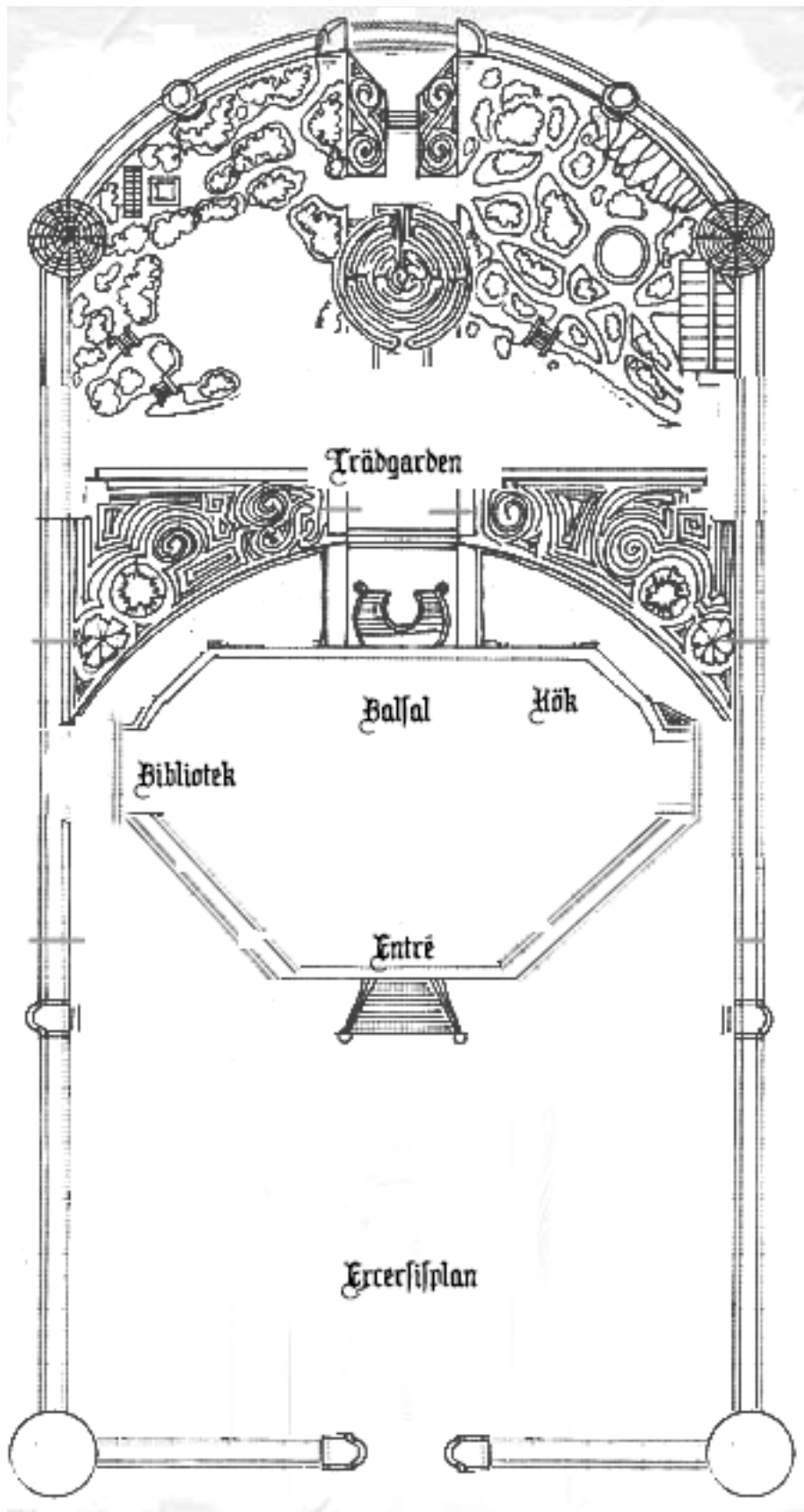
Exercisplan

Zeppelinare

Gietingtorn

Översiktskarta -
Spelledarversion





Trädgården

Balsal

Hök

Bibliotek

Entré

Exercisplan

Översiktskarta -
spelarversion

