



Thars majestats
hemliga karnst

I hans majestäts hemliga tjänst

Ett äventyr till

En Garde!

Författare

Gunilla Jonsson, Michael Petersén

Bidrag

Tina Engström, Andreas Rylander

Sättning och layout

Tina Engström

Omslag

Tina Engström

Illustrationer

Birgitta Engström, Kajsa Gustavsson

Kartor

Tina Engström



I hans majestäts hemliga tjänst © 2010 MylingSpel, Gunilla Jonsson och Michael Petersén
Denna artikel får laddas ned och/eller kopieras för privat bruk samt även säljas till självkostnadspris
i oförändrad form.

En Garde! © 1987, 2006-2011 Gunilla Jonsson och Michael Petersén. All Rights Reserved.
Licensed by Tina Engström, published via MylingSpel



Förord

Detta äventyr har gått igenom en hel del genom åren. Det publicerades nämligen första gången som introduktionsäventyr till första utgåvan av *En Garde!* 1987.

Ett visst mått av sentimentalitet gjorde sedan att vi bestämde oss för att konvertera det gamla äventyret till andra versionen av *En Garde!*, ändra årtal samt skurkar och ta med det som introduktionsäventyr ännu en gång. Om det var ett bra beslut är upp till andra att avgöra.

I och med version tre av *En Garde!* bestämde vi oss dock för att vi behövde byta ut det gamla åldrande äventyret mot något nytt. I hans majestäts tjänst tyckte vi därför lika väl kunde släppas fritt lagom till när nya *En Garde!* går i tryck.

Här är därför äventyret konverterat till tredje utgåvans regler. Ha så skoj.

2009-11-03, Kalmar
Tina engström



Inledning

Paris gator dammade när Benito Roma och två av hans goda vänner Fernando och Vincenzo stegade fram längs Ile du Palais. Inte på grund av dessa unga män i sig, utan snarare på grund av värmeböljan som rådde. Det var inte många som klarade av att behålla peruker och tunga kläder på denna dag, även om de flesta uthärdade bara för att se stiliga.

Bara några stenkast bort låg Notre Dame och utstrålade stadens magi. Ändå var det bara en tidsfråga innan Benito Roma skulle få känna sann hetta i denna mäktiga huvudstad. Benito hade stannat upp för att lyssna på en kvinnlig karamellförsäljare i närheten av en gränd. Det var egentligen inte hennes sötsaker han var intresserad av, även om han log fåraktigt när hon försökte förklara hur svårt det var att få det extra sött.

Benito hade knappt hunnit börja öppna munnen för att säga något riktigt korkat när han avbröts av en ljudlig duns och tydliga flämtanden som kom allt närmre. Med öppen mun och förvånade ögon blickade han in i gränden. Det tog ett par sekunder för honom att ta in det han såg. En ganska lång, spenslig man i svarta kläder och med en underlig svart mask som täckte ögonen stod lutad mot en husvägg och höll ett paket insvept i vaxduk. Han tog ett djupt andetag, stirrade in i Benitos förvånade ögon och rusade fram till honom.

"Här är dokumenten, markis!"

Benito öppnade sin mun för att protestera, men mannen var redan försvunnen. Benito tittade på Fernando som bara ryckte på sina axlar i pur förundran. Benito skrattade lite för sig själv och vände sig mot gränden. Där hade det nu plötsligt dykt upp några musköt-beväpnade män i uniform. De stirrade kallt på Benito och paketet i hans famn.

"Det där är spanska uniformer", sade Vincenzo och nickade vist. Männerna lyfte sina

musköter till sina axlar efter att en av dem pekat på Benito och skrikit order om att ge eld. Vincenzos försvann med ens och Fernando skrek till när han insåg situationens allvar. Benito frös till is.

Skotten dånade över gatan. Kvinnan som sålde sötsaker sprang som en galning och tumult utbröt i folkmassan. Benito förstod ingenting. Det tjöt i hans öron och han såg sakta ner på sin kropp medan männen laddade om. Han hade inte blivit träffad, även om han kände sig kall i hela kroppen. Med ett vådsamt ryck hade Fernando, eller om det möjligen var Vincenzo, slitit Benito med sig. De hade börjat springa genom folkvimlet. Benito börja långsamt undra om han skulle dö. Det kändes som om han inte fick någon luft och allt började snurra. Små prickiga stjärnor dansade framför synfältet. Det stack till lite i huden och sedan spolades verkligheten ner i ljuv medvetlöshet.

När Benito vaknade låg han på en bakgata någonstans i Paris med fötterna högt upp i luften. Vincenzo höll hans ben högt upp i luften, antagligen för att ge honom blod till huvudet. Han lutade huvudet åt vänster och skämdes när han såg Fernandos glada ansiktsuttryck. Han hade svimmat. Det var pinsamt men Fernando verkade mest glad över att han levde.

"Tack gode Gud för att vi klarade oss ... Vincenzo och jag hittade en bra och mörk liten bakgata. De verkar inte leta efter oss här. Vi hittade en mystisk lapp med en adress i det där paketet du fick. Vi kanske borde gå dit och undersöka för att få lite klarhet i vad det är frågan om?"

Medan Benito tog in all information i huvudet gick det upp för honom att den hetta de upplevt under Paris sol tidigare under förmiddagen nu enbart framstod som en kylig bris ... och inte skulle det bli svalare.





I hans majestäts tjänst

Det här är ett detektiväventyr som utspelar sig i Paris år 1700. Paris beskrivs närmare i avsnittet Scenen nedan. Spelldaren kan med lite arbete lätt anpassa äventyret till vilken tidsperiod hon vill. Då bör hon förmodligen byta namn på spelldarpersonerna till mer lämpliga namn, men det lär gå snabbt.

En ambitiös spelldare kan också flytta äventyret till en annan plats och exempelvis placera det i 1700-talets Boston. Det kräver dock en hel del arbete med kartor och spelldarpersoner. Leta i sådana fall upp fakta på internet, på närmaste bibliotek eller i den egna bokhyllan.

Äventyret består av fyra delar:

Först kommer *Scenen*. Där beskrivs 1700-talets Paris i grova drag. Med hjälp av den informationen bör spelldaren kunna levandegöra staden för spelarna. Därefter beskrivs *Aktörerna*, det vill säga spelldarpersonerna. Deras syften, drivkrafter och förmågor beskrivs för att hjälpa spelldaren att spela dem. Sedan följer *Bakgrunden*, där äventyrets handling beskrivs. En tidslinje beskriver vad som händer dag för dag. Spelarna kan naturligtvis påverka händelseförloppet i olika riktningar. Till sist följer själva äventyret.

Beskrivningarna av de olika platserna i äventyret är kortfattade och enkla. Spelldaren ska beskriva vad rollpersonerna kan se för spelarna och improvisera om de gör något oväntat. Hon får avgöra vad i beskrivningarna som kan berättas direkt för spelarna. En del information kräver ett lyckat färdighetsslag för att spelarna ska komma över den.

Scenen

Under 1600- och 1700-talet är Paris en världsmetropol. Det är kulturens, vetenskapens och konstens högborg. Människor från hela världen möts här. De konspirerar, älskar, förgiftar, duellerar och dör i Paris.

Spelldaren bör tänka på Paris internationella prägel. Många språk talas på stadens gator, olika nationaliteter blandas i folkvimlet längs gator och boulevarder. Samtidigt är Paris en otroligt fattig och smutsig stad. Gränderna är fyllda med tiggare och sjuka. Avfallet ligger tjockt på gatorna. Luften är tung och kväljande och det luktar fruktansvärt överallt. Det ligger lik i gränderna och brottligheten är skyhögt.

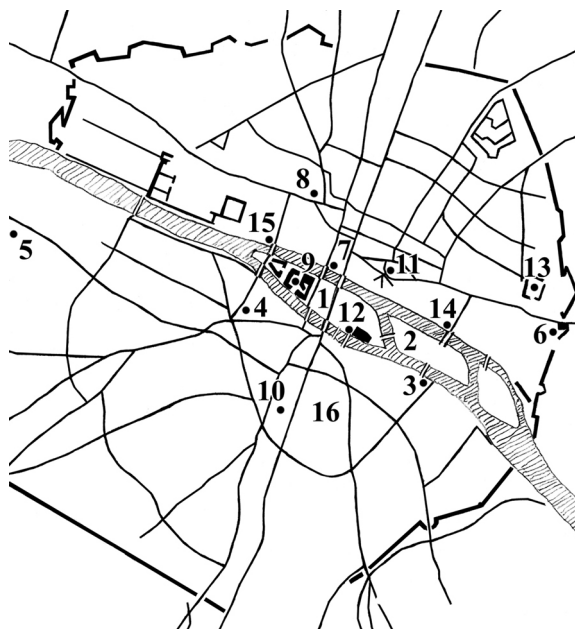
Paris är en kontrasternas stad. Konst och kultur hyllas av aristokratin samtidigt som folk svälter ihjäl på gatorna. Skådespel och musikstycken av kända författare och kompositörer har premiär varje månad samtidigt som koleran skördar dussintals offer varje vecka.

Paris

För att ge ett bättre hum om hur Paris ser ut presenteras här en förenklad karta över staden. Kartan visar Paris kring

år 1700. Några platser i staden beskrivs närmare här nedan. Av utrymmeskäl beskrivs inte fler, men mer information finns på närmaste bibliotek. Siffrorna på kartan motsvarar numreringen vid beskrivningarna nedan.

Fram till 1680 höll hovet och den kungliga familjen till i tre kungliga slott, efter vilket de flyttade ut till Versailles. De tre slotten är Louvren, där kungen levde, Palais des Tuileries, där den tidigare monarkens änka bodde, samt Palais Royal. År 1700 är Palais des Tuileries övergivet och används mest som teater och dess parkområde används som ett strövområde för fina parisare. Palais Royal används som hem åt kungens bror och hertig av Orléans, Philippe I de Bourbon.



1. Ile du Palais kan sägas vara Paris hjärta. Ön ligger i floden Seine mitt i staden. Man kan säga att Paris delvis byggdes runt ön. Åtta broar förbinder Ile du Palais med resten av staden. Broarna är ofta tullbelagda, även om de som bor på ön slipper betala. Ile du Palais är känd för sina två palats, Le Palais och Palais Dauphine. Intill dem ligger mindre palats och lyxvillor.

2. Ile St. Louis är den andra stora ön i Seine. En bro förbinder den med Ile du Palais. Ön ägdes tidigare av kyrkan, men nu är den en populär stadsdel för de förmögna. Husen är nya och ståtliga.

3. Chateau de la Tournelle är inget slott utan ett gammalt fort som är inbyggt i stadsmuren. Det används som fängelse för de olycksaliga fångar som dömts till galärerna. De brännmärks med bokstäverna "GAL" i pannan och lever





ofta bara något år som galärslavar. Ve den rollperson som döms till det!

4. Comédie Francaise är den kungliga teatern. Den består av flera teatergrupper från Paris. Föreställningarna är populära och det är svårt att få biljetter. Teaterlokalen är i stort sett nybyggd.

5. Hotel des Invalides är en samling byggnader som fungerar som sjukhus och vårdhem för sårade och pensionerade soldater. Det finns plats för 4 000 "invalider" här. Skadade rollpersoner med ett förflutet i armen kan här få vård för en billig penning.

6. La Bastille (bastiljen) är nog mest känd för att den stormades i början av franska revolutionen. Bastiljen är inget vanligt fängelse, utan det kungliga fängelset. Här bor fångarna i rymliga celler, ibland till och med i små sviter, och äter mycket bra (om de har råd då det kostar pengar att bo och äta bra under vistelsen i bastiljen). Här sitter politiska fångar och/eller adelsmän fängslade.

7. Le grand chatelet är däremot ett gammalt hederligt fängelse. Här torteras med fördel de stackars fångarna. Byggnaden var ursprungligen en borg som byggdes om till fängelse. Det är ett vanligt förfarande. I Sverige blir man till exempel "satt på fästning" när man fängslas. Fängelset fungerar till en del som tingsrätt eftersom Paris chefsdomare har sina lokaler där.

8. Les Halles är helt enkelt Paris marknadsplats. Det är alltid fullt och trångt här. Ficktjuvarna härjar vilt, så rollpersonerna bör hålla hårt i börsen när de är här.

9. Le Palais, eller justitiepalatset. Här finns Paris centrala domstolar och rättsväsende. Justitiedepartementet håller också till i Le Palais. Någon egentlig poliskår finns inte i staden, utan soldater och stadsmilis sköter det arbetet.

10. L'Université är Paris universitet. Det grundades redan under medeltiden i kyrkans hägn. Här finns flera välkända kollegier, exempelvis Sorbonne. Söker rollpersonerna kunskap kan de finna den här, även om lärarna ibland är lite högtravande. Universitetet erkänner bara påvens överhöghet och fäster sig inte mycket vid vad kronan säger eller tycker.

11. L'Hotel de la Ville är Paris stadshus. Härifrån styrs staden. Precis utanför stadshuset ligger den främsta avrättningsplatsen på ett litet torg. När någon stackare blir avrättad är det rena folkfesten med musik och teater, gatuförsäljare och förfriskningar på gatorna runt torget. Under revolutionen kommer giljotinen att stå här.

12. Notre Dame-katedralen känner nog alla till. Här härjade Quasimodo, den berömda ringaren i Hugos roman. Den kyrkliga makten är samlad i Notre Dame. Här hålls välbesökta gudstjänster med jämna mellanrum.

13. Place Royale började som ett politiskt projekt för att ge husrum åt de fattiga men blev snart ett lyxigt, dyrt och eftertraktat bostadsområde. Många av Frankrikes rika och mäktiga bor här, bland annat kardinal Richelieu. Place Royale består av 36 fyravåningsbyggnader runt ett torg.

14. Pont Marie är en bro som förbinder Ile St. Louis med den norra flodbanken. Själva bron har fem spann och längs den står hus med exklusiva butiker på bottenvåningen.

15. Pont Neuf förbinder Ile du Palais med Paris. Längs bron finns mängder av affärer, mest bokhandlare. Det är populärt att promenera längs bron vilket gör att ficktjuvar och annat löst folk gärna håller till i grannskapet. På den norra flodbanken ligger ett område med många små skumma värdshus. I samma område ligger Hotel des Mousquetaires, där bland annat D'Artagnan bodde under delar av sin karriär.

16. Quartier latin är ett område som omfattar universitetet (10) och ett antal kloster och andra byggnader. Namnet kommer av att de bildade talade och skrev latin. Kyrkan styr här med järnhand och staten har mycket lite att säga till om.

Rollpersoner

Äventyret är gjort för att egna rollpersoner skall användas. Tre till fyra personer bör klara det utan allt för stora problem. Stor stridsvana alternativt stor fallenhet för att smyga och hålla sig undan är en fördel.

Aktörer

Spelldarpersonerna är ett av spelledarens viktigaste redskap. Med hjälp av dem förmedlar hon information och stämning till spelarna. En skicklig spelldare utnyttjar sina spelldarpersoner till sista blodsdroppen. Hon spelar dem med inlevelse och låter dem reagera som om de var riktiga människor.

Tre huvudaktörer figurerar i äventyret, förutom rollpersonerna. Dessutom figurerar tre grupper med huvudaktörernas hejdukar. För enkelhetens skull antas hejdukarna vara identiska och beskrivs som om de var en enda person. De räknas dessutom som hantlangare enligt reglerna. En ambitiös spelldare kan lätt beskriva dem närmare om hon så vill.

Spelldarpersonerna beskrivs i den ordning som rollpersonerna (förmodligen) möter dem under äventyret. Sist beskrivs deras hejdukar.

Jonathan Charleston, engelsk agent

Charleston är en gentleman ut i fingerspetsarna. Han är lång och ståtlig och klär sig alltid i senaste modet. Hans bekanta i Frankrike tror att han är en oduglig snobb, men i själva verket är han en av engelska kronans mest framgångsrika agenter.

Charleston är en djärv och tapper man som är mycket svag för vackra kvinnor. Han är beredd att offra livet för England om det skulle behövas. Han är också beredd att döda för sitt land, men aldrig lättvindigt och utan ångest och han skulle aldrig få för sig att döda en kvinna.





Charleston är nedlåtande vänlig mot ofrälse, om de inte är kvinnor förstås. Vackra kvinnor försöker han istället ofta förföra oberoende av stånd. Han utger sig för att vara landsflyktig katolsk präst från England och bor i Vernon, en by utanför Paris. Han har goda kontakter inom kyrkan.



SPELVÄRDEN

STY: 10/3 **TÅL:** 12/3 **RÖR:** 15/4 **UTS:** 15/4
EGO: 17/5 **UPP:** 10/3 **KAR:** 10/3 **BIL:** 15/4

Syssla: Spion **Kön:** Man
Nationalitet: Engelsman **Svärdshand:** Vänster
Religion: Katolik **Handlingar:** 4
Ålder: 36 **Reflexförsvar:** 7
Längd: 1,87 meter **Chockresistans:** 8
Vikt: 78 kg **Matinépoäng:** 2

Fysiskt skadekapacitet **Mental skadekapacitet**
SKRÄMA: 1-6 SKRÄMA: 1-7
LÄTT SÅR: 7-11 LÄTT SÅR: 8-12
ALLVARLIGT SÅR: 12-15 ALLVARLIGT SÅR: 13-16
DÖDLIGT SÅR: 16+ DÖDLIGT SÅR: 17+

Primärbeteende: Beter sig alltid snobbigt.
Drivkrafter – positiva: ENGLAND, KVINNOR
Drivkrafter – negativa: OFRÄLSE
Livsmål: Göra England till världens mäktigaste rike.

Fördelar: BARON, HANDLINGSSNABB, KAMPKONST: FRANSKA SKOLAN, KULTURELL FLEXIBILITET, STRID MED TVÅ VAPEN, TILLGÅNGAR, TROGEN UNDERLYDANDE

Nackdelar: CHEVALERESK, HEMLIG IDENTITET, OTUR

Färdigheter: DÄDKRAFT 10, ETIKETT 23, FILOSOFI 18, FÖRHANDLA 21 KAMP: DOLKAR 19, KAMP: ENHANDS ELDHANDVAPEN 16, KAMP: LÄTTA KLINGOR 22, KONFLIKTVANA 18, KONTAKTNÄT 16, KROPPSKONTROLL 12, LÄSA/SKRIVA: LATINSKA ALFABETET 16, LÖNNDOM 14, RIDA 12, SYMBOLKUNSKAP 19, SÖKA 18, TALA SPRÅK: ENGELSKA 16, TALA SPRÅK: FRANSKA 16, TALA SPRÅK: TYSKA 16, VÄRLDSVANA 26

Expertiser: FÖRHÖRSTEKNIK, INFILTRERA

Utrustning: Ypperliga kläder av senaste mode, två fina flintläspistoler, lätt värja, parerdolk, prästgård med inredning och lösöre, en stridstränad häst samt stora ekonomiska tillgångar.

Don Emilio Rodriguez, spansk ambassadör

Don Emilios egenskaper är oviktiga för äventyret. Rollpersonerna lär knappast anfalla honom. Hans personlighet och utseende är däremot högst väsentliga:

Don Emilio är en lång och smärt man med svart hår och en tunn mustasch och haksäck. Anletsdragen är skarpa och jämna. Han går oftast klädd i strikta, något omoderna kläder.

Don Emilio är en lugn och samlad man. Han har full kontroll över sitt spionnätverk och är alltid inblandad i olika komplotter. Han är fullständigt hänsynslös och tvekar inte över att beordra tortyr eller någons död. De som tjänar honom belönas rikligt från spanska kronans guldreserver. Don Emilio tycker om att få de han träffar ur balans genom att antyda att han vet saker om deras förflutna. Trots sin mycket effektiva spionring vet han dock inte allt. Allt han gör, gör han för Spanien. För tillfället är han lojal mot Louis XIV då han eller hans sonson troligen blir nästa spanska kung.



Armand de la Lombard, hemliga agent

Markis Armand de la Lombard är Louis XIV:s hemliga agent. Rollpersonerna lär inte hamna i strid med honom. Skulle de göra det får spelledaren improvisera. De la Lombards utseende och personlighet är dock av intresse:

Markisen är en liten och rund man med ett jovialiskt utseende. Trots modets idéer använder han ingen peruk. Han har grått hår och gröna ögon och är 49 år gammal. Han klär sig i enkla, strikta men förstklassiga kläder i murriga färger. Armand de la Lombard ler mycket och gärna och är hjärtlig också mot ofrälse, så länge de vet sin plats.

De la Lombard styrs av två kärlekar: sin kärlek till Frankrike och sin kärlek till pengar. Han är obrottsligt lojal mot kronan men tvekar inte att sko sig på dess bekostnad. Han är en av Europas skickligaste agenter, något som han är mer än väl medveten om. Markisen uppskattar mod och uppfinningsrikedom men tvekar trots det inte att utnyttja och döda människor om Frankrike tjänar på det. Han är en farlig fiende.





Hejdukar

Kardinalens, kungens eller spanska kronans hejdukar. De är lojala om inte rollpersonerna mutar dem med 10 livres eller mer. De är måttligt intelligenta och har svårt att tänka på mer än en sak i taget. Till utseendet är de storväxta, breda och håriga med ett lätt färaktigt ansiktsuttryck. De passar dåligt i möblerade rum.

Hejdukarna räknas som hantlangare.

SPELVÄRDEN

STY: 15/4 **TÅL:** 16/4 **RÖR:** 12/3 **UTS:** 10/3
EGO: 10/3 **UPP:** 9/3 **KAR:** 8/2 **BIL:** 7/2

Handlingar: 3

Fördelar: KAMPKONST: FRANSKA SKOLAN

Nackdelar: -

Färdigheter: FÖRHANDLA 9, KAMP: ENHANDS ELDHANDVAPEN 14, KAMP: LÄTTA KLINGOR 15, KAMP: TVÅHANDS ELDHANDVAPEN 15, KONFLIKTVANA 12, KROPPSKONTROLL 12, LÖNNDOM 10, SÖKA 10, TALA SPRÅK: FRANSKA 7

Expertiser: HOTA

Utrustning: Läderhauberk, fältvärja, papperspatroner och antingen en lätt flintlåsmusköt eller en flintlåspistol.

Bakgrund

Markis Armand de la Lombard är en av franska kronans främsta diplomater och agenter. För någon vecka sedan fick han ett uppdrag av Louis XIV, men är alltför hårt bevakad av den spanska ambassadörens nätverk av spioner för att kunna utföra det ostört. Eftersom det rör Frankrikes övertagande av spanska kronan är det hela lite känsligt.

Markisen insåg problemet och sökte en lösning. Han fann den snabbt och av en ren slump. På en av Paris gator såg han en man som var hans dubbelgångare. Kunde han

få Don Emilios män att förfölja dubbelgångaren skulle mycket vara ordnat.

Dubbelgångaren är naturligtvis en av rollpersonerna. Är ingen av rollpersonerna ens yttligt lik Lombard, behöver spelledaren bara ändra Lombards utseende så att det överensstämmer med en lämplig rollperson.

Markis de la Lombard planerar att använda rollpersonen som en lockfågel för att leda Don Emilios män på villospår under tiden som han utför sitt uppdrag. Planen går ut på att rollpersonerna får en bok fylld med en massa siffror som verkar vara en kod. I själva verket betyder koden ingenting, men det vet ju inte de. Med boken följer en adress till ett hus i Paris, där några av Don Emilios spioner håller till. Markisen tycker att adressen borde höja stämningen och göra att bluffen verkar övertygande för Don Emilio.

Samtidigt som rollpersonerna får boken låter markisen en välkänd dubbelspion bland de egna läcka ut till Don Emilio Rodriguez att de la Lombard arbetar med en topphemlig kodbok från en allians mellan några mäktiga spanska furstar. Han påstår också att markisen arbetar under alias Benito Roma (eller namnet på rollpersonen som är dubbelgångaren).

Vad de la Lombard inte vet är att en av hans män i hemlighet arbetar för engelsmännen. Denne meddelar Jonathan Charleston att rollpersonerna har en värdefull kodbok i sin ägo. Den engelska agenten vet att rollpersonen inte är markisen, men tyvärr känner han inte till att koden är en bluff.

Det leder till att rollpersonerna jagas av både Don Emilios och Charlasons män. Dessutom kommer av en slump också markisens män att jaga dem efter ett tag när det får för sig att rollpersonerna har mördat några av Don Emilios män. Eftersom Don Emilio är Spaniens ambassadör och för tillfället, på grund av den rådande situationen, ligger ganska högt i gunst hos kungen blir allt bara värre ...

Engelsmännen stjälar kodboken och kidnappar samtidigt en av rollpersonerna, alternativt en nära vän eller släkting som råkar vara i deras sällskap. Efter en vild jakt ordnar allting upp sig och rollpersonerna döms av franska kronan i bästa fall bara till döden för mord, men kan med lite tur räddas av markisen.

Del ett: Ett oväntat möte

Äventyret tar sin början en vacker höstdag mitt i Paris, på Ile du Palais i närheten av Notre Dame. Rollpersonerna, som inte behöver känna varandra, befinner sig av en slump alldeles i närheten av varandra. De njuter av det vackra vädret och strosar i maklig takt fram längs gatan. Beroende på hur spelledaren vill lägga upp det hela kan han låta en nära vän eller släkting till en eller flera av rollpersonerna vara med. Det är då lämpligen denna person som senare blir kidnappad istället för en av rollpersonerna.

Spelledaren kan låta rollpersonerna stöta ihop av en ren slump och låta dem komma i samspråk eller hitta på någon liten episod som får dem att stå tillsammans. En duell eller en kringvandrande chokladförsäljare kanske? Välj något sätt som passar spelarna, men se till att få dem samlade i en grupp.





När de står där hörs bråk och skrik från längre ned längs gatan. Det kommer snabbt närmare. Plötsligt kommer en man iklädd svarta kläder av exklusivt snitt och med en liten svart mask över ansiktet framrusande till rollpersonerna. Mannen springer fram till vem som än är dubbelgångaren och ger honom ett paket insvept i vaxduk.

Han väser högt ”Här är dokumenten, markis”. Sedan rusar han iväg igen. Rollpersonerna lyckas inte gripa tag i honom vad de än gör. Han använder så många matinépoäng som behövs för att komma undan.

Rollpersonerna har dessutom annat att bekymra sig över. En grupp män i livré av okänt snitt dyker upp runt ett hörn (lyckas en rollperson med ett svårt slag för SYMBOLKUNSKAP listar han ut att det rör sig om spanska uniformer). De stannar upp, pekar på vaxdukspaketet som dubbelgångaren bär, riktar sina muskötter mot rollpersonerna och skjuter!

Panik utbryter på gatan. Alla skott missar dock, eftersom männen i verkligheten arbetar för markisen och bara iscensätter det lilla skådespelet som de la Lombard har planerat. Den maskerade mannen var naturligtvis också en av markisens män. Vaxdukspaketet innehåller den mystiska kodboken med adresslappen instoppad i pärmen.

Har rollpersonerna något vett i huvudet har de redan börjat springa bort från ”Don Emilios vakter”. De skjuter trots allt mot dem med grovkalibriga muskötter. Skulle inte rollpersonerna springa får spelledaren sparka lite på dem. Han kan till exempel låta en röst höja sig över folkvimlet på gatan under paniken efter de första skotten. Rösten ropar högljutt: ”Där är de! De har paketet! Jag ser dem. Skjut dem!” Hjälper inte det kan en grupp stadsvakter dyka upp, höra ropen och genast ge eld mot rollpersonerna i tron att de måste ha gjort något hemskt. Om någon av rollpersonerna blir skadad tar de kanske sitt förnuft till fånga, annars får äventyret göras om något av den dystre spelledaren.

Fortsättningen

Rollpersonerna torde vara på flykt undan ”Don Emilios män” och dessutom vara ägare till ett vaxdukspaket innehållande en bok och en adresslapp. Öppnar de boken finner de att dess 50 sidor är fyllda av prydliga ettor och nollor i grupper om åtta. I pärmen ligger en lapp med en slarvigt nedtecknad adress:

Maison du Plaisir, Pont Neuf, Paris

Lappen kan effektivt singla ned mot marken första gången rollpersonerna öppnar boken.

Maison du Plaisir är ett hus i ett mycket skumt distrikt i närheten av Pont Neuf. Lite förfrågningar bland lokalbefolkningen leder rollpersonerna rätt till huset. Tyvärr är de inte medvetna om att det är fyllt av Don Emilios män.

Spelledaren får avvakta och se vad rollpersonerna tänker göra. Förmodligen drar de sig tillbaka någonstans för att diskutera vad de ska ta sig till. De har problem och tjänar nog på att hålla ihop för tillfället. Sker något annat får spelledaren improvisera. Kanske blir alla rollpersonerna istället kidnappade av Charleston?

Del två: Överfallet

Det är troligen kväll och mörkt när det här inträffar. Rollpersonerna är på väg till adressen de fann i boken. De går genom Paris mörka och tomma gator. Plötsligt hörs tassande steg runt dem. Mörka skuggor syns överallt varefter plötsligen mer än 30 trashankar kastar sig över dem!

Rollpersonerna har problem. Trashankarna kryllar över dem och tvingar ned dem på marken. En rollperson som vill ta sig loss måste lyckas övervinna trashankarnas sammanlagda effekt för nedbrottningen med sin STYRKA eller sin KAMP: OBEVÄPNAD STRID. Denna slumpas fram varje stridsfas och är lika med en T20 plus en effektmodifikation på 10. och ett Styrkeslag modifierat med -15. En rollperson som stretar emot måste dessutom lyckas varje stridsfas för att han inte ska brottas ned igen.

Rollpersonerna ligger på marken, fasthållna av ett trettioal trashankar. Turligt nog har inte lösdrivarna några vapen. Rollpersonerna blir prompt rånade på alla sina värdesaker. Dessutom tar trashankarna kodboken med sig. De har precis börjat klämma på kvinnliga rollpersoner med obehagliga leenden när stadsmilisen kommer runt hörnet.

Inom fem sekunder är alla trashankar borta och med dem en av rollpersonerna, alternativt den vän eller släkting som har följt med dem tills nu. I vilket fall som helst väljer spelledaren ett lämpligt kidnappningsoffer. Milismännen är nästan nyktra och riktigt hjälpsamma. De borstar klumpigt men välment av rollpersonerna och svär över trashankarna. ”De brukar aldrig göra så här”, säger en av milismännen.

Mycket riktigt ligger Jonathan Charleston bakom överfallet. Han har hyrt trashankarna för att de skulle ge honom kodboken och kidnappningsoffret. Skulle någon av lösdrivarna ha tagits till fånga vet han bara att en rik gentleman hyrde dem för att ta boken och rollpersonen. Trashanken minns bara att gentlemanen var lång, mörk och stilig.

Ungefär nu märker rollpersonerna att en av dem saknas. De inser nog att den saknade har blivit kidnappad. De har inga spår att följa förutom adressen i boken.

Om boken blir stulen av en inbrottstjuv sker överfallet dagen efter det. Då har trashankarna bara order att kidnappa en person. Charleston vill ha någon som kan uttyda koden och eftersom rollpersonerna har den måste de ju kunna tyda den.

Del tre: Dödens hus

Rollpersonerna är på väg till Maison du Plaisir vid Pont Neuf. När de kommer fram är allt tyst och lugnt. Huset är en smal och mörk stenbyggnad i tre våningar. Fönsterluckorna är stängda.

Alla i huset är döda. Charlasons män stormade in för cirka 15 minuter sedan och en vild strid utbröt. Efter några minuter var alla Don Emilios män döda, tillsammans med fyra av Charlasons hejdukar.

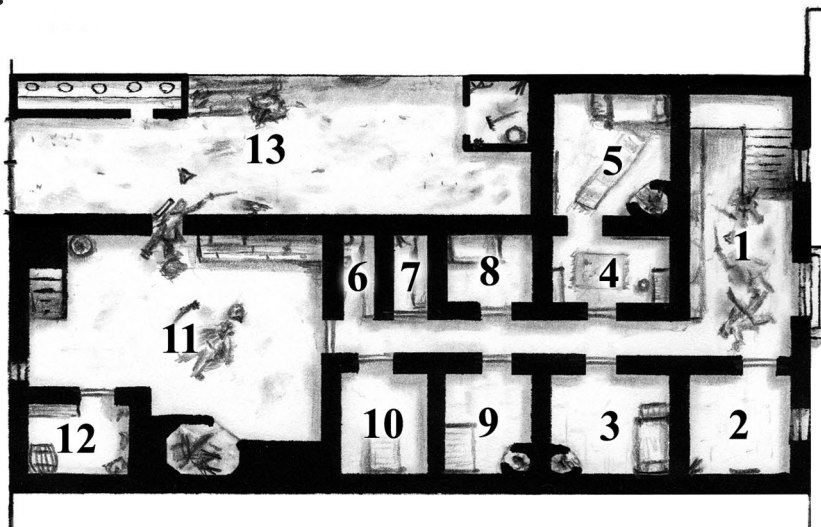
Charleston är irriterad över att alla Don Emilios män dog. Han vill ha någon att fråga ut angående kodboken. Därför



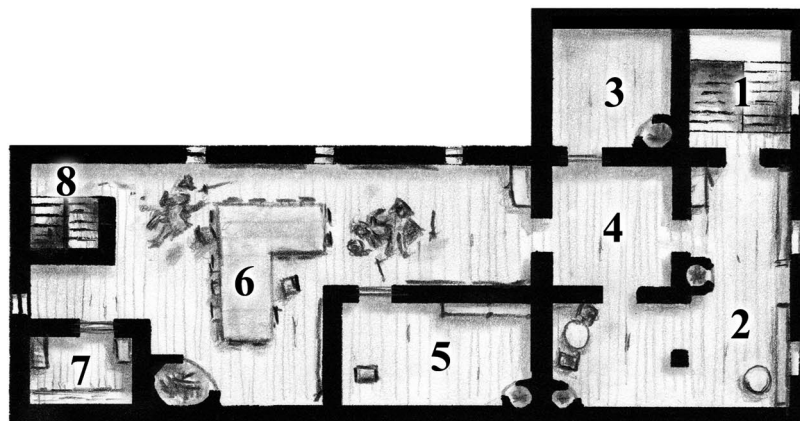


Maison du Plaisir

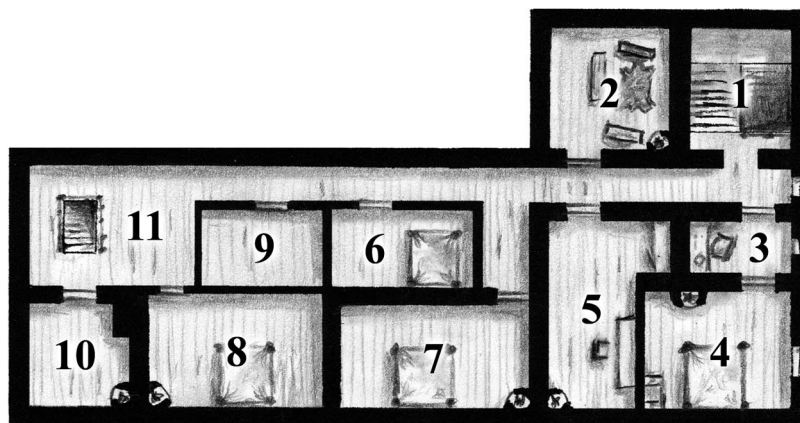
Bottenvåning



Våning två



Våning tre





koncentrerar han sig direkt på den person som han har låtit kidnappa. Han beger sig till sin prästgård i byn Vernon utanför Paris för att fråga ut personen närmare.

Någon minut efter det att Jonathan Charleston och hans hejdukar har lämnat huset, kommer rollpersonerna dit.

Maison du Plaisir

Maison du Plaisir är ett dystert stenhus i tre våningar, en nedlagd bordell som Don Emilios agenter har tagit över. Huset ligger vid en trång gata, inträngt mellan större stenbyggnader. En ännu smalare gränd ringlar fram bakom huset. En bastant port leder in från gatan och på baksidan finns en liten köksdörr samt en dörr i ett plank som leder in på gården.

Bottenvåningen

1. En stor hall. Längs ena väggen går en bänk täckt med smutsiga filtar. Väggar, golv och tak är gjorda i gråsvart granit. En bred trappa går upp till höger. På golvet ligger tre döda män badande i blod. De har uppenbarligen blivit dödade av en större mängd hugg från vassa vapen.

2. Vapenhus. Ett litet vapenhus som uppenbarligen inte har använts på länge. Här står tre rostiga hillebarder och ett muskedunder hänger på väggen.

3. Tjänarnas rum. Här bodde två agenter som utgav sig för att vara tjänare. En bred säng står vid ena väggen och mitt emot en stor öppen spis. Vid sängen står en kista fylld med smutsvätt.

4-5. Trotjänarens rum. Här bodde en agent som fungerade som trotjänare. De här rummen är bättre möblerade med mattor på golven, bonader på väggarna, ett bord, en pall, ett skåp och en kista med personliga tillhörigheter.

6-7. Förrådsrum. Här finns en del porslin och linne. Det ena rummet har ingen dörr.

8-10. Oanvända rum. I varje rum finns en bred säng. Annars är de inte möblerade alls.

11. Kök. Ett stort kök med eldstad och bakugn. Längs ena väggen står ett bord. På golvet ligger två döda män. Dörren mot gården står på glänt och en av männen ligger halvvägs ut genom dörren: en blodig och mycket obehaglig syn. I ett hörn står en halvfylld kruttunna. En trappa går upp mot övervåningen.

12. Skafferier med en välhängd fasan, en mjölsäck, lite grönsaker, några torkade fiskar och en nästan tom vintunna.

13. Innergård med torrdass. Längs väggen mot huset mitt emot finns en mycket misskött liten köksträdgård och i ett hörn står ett redskapsskjul med lite hackor och räfsor.

Våning två

1. Trapphus med trappa upp och ned.

2. Liten salong med två öppna spisar, väggfasta bänkar, ett skåp och ett par bord.

3. Tomt rum.

4. Förmak till matrummet. Tomt.

5. Bibliotek. Längs ena väggen står en hylla med ett tjugotal böcker, de flesta på latin. Här finns också en skrivpulp med bläck och papper som tycks ha använts nyligen.

6. Sal. Ett väldigt L-format matsalsbord i ek med kanske 20 sittplatser står mitt i salen. På väggarna hänger bleknade bonader med obscena motiv (minnen från den tid då huset var en bordell). I röran på golvet ligger tre döda män. En av dem har ett sönderslitet tygfragment i handen. (Det är en av Don Emilios män som fick fatt i Charlasons rock innan han dog. På insidan av tygfragmentet står skrädarens namn: Mäster Cul-de-Sac, ett ovanligt namn.) Ett blodspår leder härifrån och ned på nedervåningen.

7. Porslinsförråd med en hel del riktigt fint porslin.

8. Trapphus med trappor upp och ned.

Våning tre

1. Trapphus.

2. Liten salong med några bänkar och en björnfäll på golvet. En hemtrevlig brasa brinner i spisen.

3-4. Sovgemak. Här finns en bred himmelssäng och en kista fylld med kläder och personliga tillhörigheter. I förmaket står ett skrivbord. Två av agenterna bodde här.

5. Arbetsrum. Här finns ett skrivbord och ett tomt dokumentskåp. Rummet tycks inte ha varit i bruk på länge.

6-8. Oanvänt sovgemak med bred himmelssäng.

9-10. Oanvända sovgemak.

11. Trapphus.

Förvecklingar

Rollpersonerna lär undersöka huset. Låt dem hitta de döda, och tygfragmentet från Charlasons rock som en av Don Emilios män har slitit loss. Se till att de tar med sig tygfragmentet, det är ledtråden som för dem vidare i historien.

När de har plockat på sig tygbiten och fortfarande är kvar i huset, överraskas de av ett tiotal av Don Emilios män. De har fått ett tips om att något har hänt. (Det är faktiskt en helt vanlig medborgare som har tipsat dem.)

Don Emilios män tar sig in och överraskar troligen rollpersonerna i huset. De ser sina döda kamrater, tror att det är rollpersonerna som har dödat dem och överfaller våra tappra hjältar med ilska vrål.





Innan någon rollperson har hunnit bli allvarligt skadad dyker några av de la Lombards män upp. De har hållit ett öga på rollpersonerna för markisens räkning. En kort strid utbryter mellan Don Emilios och markisens män.

Rollpersonerna kan, om de så vill, ta tillfället i akt och fly. De kan få för sig att hjälpa nykomlingarna, men spelledaren kan bota sådana tendenser genom att låta någon valta ut en lampa. Det blir mörkt och de stridande utbyter några skottsälvor. Kulorna viner runt öronen på rollpersonerna och de borde ha förstånd nog att ta sig i skydd.

Hjälper inte det kan alltid huset ta eld, en jordbävning skaka Paris, Cthulhu uppstiga ur Seine eller något annat ovid-kommande inträffa.

När rollpersonerna slutligen har flytt eller på annat sätt lämnat huset, avbryts striden. De la Lombards män får höra vad som har hänt och tror också att rollpersonerna dödade kardinalens agenter. De beger sig därifrån och meddelar markisen. Denne befäller dem att leta rätt på rollpersonerna och föra dem levande till honom.

Del fyra: Undersökningen

Nu jagas rollpersonerna av den spanska ambassadörens män, markisens män och de engelska agenterna. De har dessutom ett spår att följa; tygfragmentet som de hittade i huset. I tyget står ett namn, Mäster Cul de Sac, ingraverat. En liten utfrågning av några hantverkare och butiksägare säger rollpersonerna att Cul de Sac är en exklusiv skraddarmästare.

Det är lätt att hitta honom. Han har ett stort och lyxigt skradderi vid Palais Royal. Mellan gryning och kvällning finns han tillsammans med fyra gesäller och en hoper lärlingar i skradderiet. Mäster Cul de Sac är en liten mager man i femtioårsåldern. Han har vitt hår och skägg, men ögonen är skarpa och vakna trots åldern. Han bär färgsprakande, vackra kläder av senaste modet.

Cul de Sac är en elak och snål man. Han driver sina lärlingar hårt och bryr sig bara om pengar. Han vägrar att svara på frågor om sina kunder, om inte rollpersonerna nämner något om att han kan få en liten ersättning för besväret.

För fem livres eller mera berättar han att han faktiskt minns sig ha levererat fem rockar i just det tyget till olika kunder den senaste månaden. Cul de Sac tar fram sin räkenskapsbok, en stor, tung och svart bok, och ger rollpersonerna namn och adress till de fem kunderna. De fem är:

Fader Jonathan Charleston – Prästgården i Vernon

Köpmann Egon Persson – Svenska pensionen på Ile St. Louis

Sjökapten Francois Civardi – Rue de Morge vid gamla kyrkogården

Monsieur Hans Schwarz – Pension Lamont vid Place Royale

Mme. Adele Sponza – Ile du Palais

Efter att ha lämnat ifrån sig namnen kör skraddaren bestämt ut rollpersonerna ur skradderiet.

De misstänkta

Nu måste rollpersonerna undersöka vem av de fem som är skyldig. Alla utom Fader Charleston bor i Paris. Det är därför troligt att de börjar med de fyra andra. Den här delen av äventyret är rent detektivarbete. För att hitta den skyldige får rollpersonerna undersöka de misstänkta, prata med folk och så vidare. Ett utmärkt tillfälle att utnyttja spelledarens aldrig sinande förråd av ondsinta och obstinata spelledarpersoner.

De fem misstänkta beskrivs nedan i tur och ordning. Beskrivningarna är enkla och kortfattade. Spelledaren får bygga ut dem själv om det skulle behövas. Med lite arbete kan de bli som små självständiga äventyr.

Alla misstänkta utom Fader Jonathan Charleston bor i Paris vilket borde resultera i att rollpersonerna undersöker de fyra andra först. Hur de än gör bör de förr eller senare bege sig till Vernon.

1. Fader Jonathan Charleston – i verkligheten engelsk spion. Beskrivs närmare längre fram i Del fem. I Paris är Fader Jonathan känd som en landsflyktig katolsk präst som trots detta både är jovialisk och trevlig. Tack vare sina kontakter inom katolska kyrkan tillåts han stanna i Frankrike trots konflikten med England. Han bor på en prästgård i Vernon, 10 mil nordväst om Paris.

2. Egon Persson – en svensk köpman. Persson är en obehaglig individ. Han är ful, fet och fullständigt vidrig. Alla som ser honom fylls av avsky. Han talar inte ens franska, utan gör sina affärer via tolk! För tillfället gör han inget olagligt så rollpersonerna kan inte finna ut något särskilt om honom förutom att han aldrig tvättar sig. Dessutom är hans rock fortfarande hel och han har den på sig dygnet runt. Han bor i ett hem för svenska handelsmän på Ile St. Louis.

3. Francois Civardi – sjökapten från Marseille. Civardi är en liten och smal man i 35-årsåldern. Han har brunt hår och bruna ögon. Civardi fördrar att klä sig i brunt och vitt och är lite av en snobb. Han är vänlig mot presumtiva affärskonkter, och riktigt tolerant. Ibland blir han deprimerad när han inser att hela världen är ute efter just honom.

Civardi äger ett skepp, en flöjt vid namn ”Delfinen”. Han ägnar sig åt smuggling av vapen och vin. Det leder till att han ofta syns i sällskap med ruffiga köpmän. Om rollpersonerna bevakar hans hus vid gamla kyrkogården finner de snart att diverse skumma individer kommer och går under natten.

Men Civardi är inte mannen de söker. Hans rock är hel. Han är så förtjust i den att han nästan alltid har den på sig.

4. Hans Schwarz – en oduglig tysk gentleman. Herr Schwarz har kort svart hår. Han är smärt och smidig och klär sig helst i svart och vitt. Han är mycket stilig och kvinnorna följer honom vart han går. Om rollpersonerna bevakar pensionen där han bor, finner de snart att under nattens mörkaste timmar smyger inte sällan unga kvinnor in och ut ur huset.





Ett antal av de vackraste gifta kvinnorna vid Place Royale har en affär med herr Schwarz. Han lever farligt. När de äkta männen får reda på det lär de krossa honom.

Herr Schwarz är en obotlig romantiker. Han dyrkar kvinnor över allt annat på jorden. Ingen fara är för stor, inga avstånd för långa för att förföra en vacker flicka. Schwarz är också alltför hjälpsam och snäll. Han har svårt att säga nej. Hans hela rock hänger i klädsåpet i pensionen.

5. Adele Sponza – ung och vacker kurtisan. Mme. Sponza är ilsket rödhårig, har gröna ögon och ett häftigt humör. Hon är vacker och vänlig mot rika män. Adele livnar sig som sällskapsdam åt några rika oduglingar.

Hon är lätt cynisk och världsvan trots sina unga år. Hon har insett att pengar ger allt: trygghet, lyx, mat på bordet och ett gott samvete. Trots det har hon ett väl dolt romantiskt drag inom sig. Hon skulle säkert bli ohjälpligt förälskad om hon träffade Hans Schwarz.

Om rollpersonerna spionerar på Mme. Sponza kommer några obehagliga män att påpeka att de stör en inflytelserik mans nöjen. Om de inte omedelbart avlägsnar sig kommer de att bli avlägsnade för gott. Mäktiga män har effektiva livvakter som utan problem upptäcker rollpersonernas försök till spioneri.

Dessutom har Mme. Sponza givit bort rocken i gåva till hans nåd konungen Louis XIV, något som hon påpekar om rollpersonerna frågar henne.

Del fem: Slutstriden

Resan till Vernon tar tre dagar med vagn, men bara en dag till häst. Det händer inget av intresse under resan. Var tredje, fjärde mil finns ett av de lagstadgade värdshusen med god och närande mat. Vagnen skakar och rollpersonerna är mycket mörbultade när de kommer fram.

Vernon är en liten by med ett torg i mitten. Runt torget står några stenhus, ett litet stadshus, den nya kyrkan och några bostadshus. Torget dras ut åt vardera hållet och blir till byns enda gata. Här bor ungefär 300 själar.

Om rollpersonerna frågar var Fader Jonathan bor, skrattar bybon och säger att han bor i prästgården utanför byn vid den gamla kyrkan. ”Följ bara vägen norrut, ni kan inte missa den”, säger bybon. Det tar bara en halvtimme att nå dit från byn.

Här finns Jonathan Charleston och hans hejdukar. Det finns alltid tre fler hejdukar än det finns rollpersoner, är till exempel rollpersonerna fem är hejdukarna åtta. Två hejdukar befinner sig i kyrkoruinen, i rum 6, tillsammans med kidnappningsoffret. Tyvärr kan inte han berätta för dem hur koden ska lösas eftersom han inte har en aning.

Vad som sker nu beror på rollpersonerna. Spelledaren får avvakta och se vad de gör. Sedan får hon låta Charleston reagera på lämpligt sätt. Tänk på att Charleston är en intelligent och erfaren man.

Rollpersonerna har antagligen störst chans att överleva om de smyger runt, finner sin vän och befriar honom innan de eventuellt försöker ta tillbaka kodboken.

Om rollpersonerna tänker sig för lyckas de troligen besegra Charleston och hans män. Hur det än går lyckas alltid Don Emilio fly och ta sig levande från platsen. Om rollpersonerna har problem och verkar farligt nära döden kan alltid hejdukarna inse faran för sina liv och fly. Mutor är en annan variant. Hejdukarna är lojala så länge de får bra betalt. Betalar någon annan mycket bättre så ... tja.

Prästgården, Jonathan Charllestons hem

Prästgården är ett vitt stenhus i två våningar. En trivsam örtagård omger huset och ett vitt staket löper längs vägen. Bakom huset ligger en skog och i kanten av skogen en kyrkoruin.

Vid sidan om huset står en mindre stallbyggnad. Här står Charllestons stridshäst, en mindre vagn och två draghästar. Det finns ett mindre loft fyllt med hö. Stallpojken har en liten vrå där uppe där han sover och förvarar sina få tillhörigheter.

Stallpojken är en smutsig och tanig grabb i trettonårs-åldern. Han vet inte mycket och sköter bara sitt jobb. Han är dessutom stum vilket försvårar en eventuell utfrågning.

Jonathan Charleston håller i allmänhet till i arbetsrummet eller i biblioteket på övervåningen. Hans hejdukar sitter påfallande ofta i köket och pimplar vin.

Bottenvåningen

1. Stor och hög hall. Ljus och vackert inredd med kandelabrar och bonader. Trappor går upp på bägge sidor om rummet och går ihop till en bredare i mitten. Här står också ett vackert litet bord med en fin porslinsvas.

2. Förmak till matsalen. Längs väggarna finns fasta bänkar och i ett hörn står ett smäckert litet bord med en svarvad fruktskål. En eldstad finns vid mitten av ena väggen.

3. Litet bibliotek. Här finns en skrivpulp och en hylla med teologisk litteratur på latin. Vid mitten av rummets ena kortsida finns en eldstad. Intill denna står en bekväm och tungt utsirad fåtölj.

4. Sal. Mitt i salen finns ett långt bord. Längs väggarna går fasta bänkar och vid ena väggen står ett vackert vitrinskåp med porslän och en tennservis.

5. Korridor. En L-formad korridor som öppnar upp sig i ett mindre rum. I ena hörnet av detta lilla rum står ett snidat bord som det står en vas på.

6. Linneförråd. Förråd med hyllor och ett stort skåp. Här förvaras husets sängkläder, dukar och andra linnevaror.

7. Sällskapsrum. Här finns en eldstad, några bekväma stolar och ett mindre bord. Over eldstaden hänger ett ståtligt hjorthuvud och på golvet ligger en vackert vävd matta.

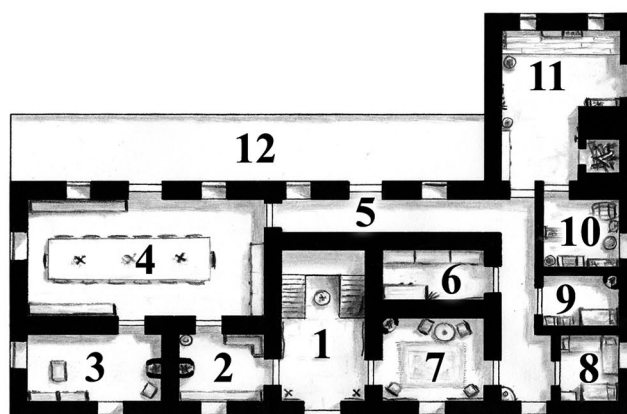
8-9. Tjänarnas rum. Vägghasta sängar står längs väggarna. En av sängarna i vardera rum är en våningssäng. Husets tio tjänare sover i dessa rum samt i köket. De griper inte



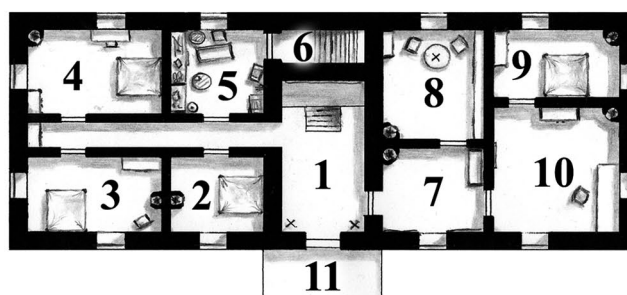


Prästgård

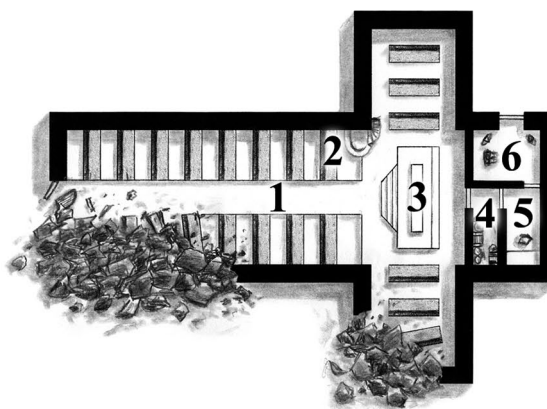
Bottenvåning



Övervåning



Kyrkoruin



till vapen annat än om de själva blir allvarligt hotade utan håller sig hellre undan så långt det är möjligt. Rum 9 har en mindre eldstad och lite större förvaringsutrymmen än rum 8.

10. Skafferi. Rummet är fyllt med hyllor, säckar, tunnor och kistor med livsmedel.

11. Kök med öppen spis och ugn. Längs väggarna finns arbetsbänkar och skåp med köksredskap. Köket har också en dörr som leder ut.

12. Veranda. En träveranda som löper längs med hela största delen av baksidan. I salongen och i korridoren finns dörrar som mynnar ut hit.

Övervåningen

1. Trapphus ned till bottenvåningen. En stor bonad föreställande en jaktscen hänger över trappan.

2-4. Sovrum för gäster och för Don Emilios trotjänare. Varje rum har en stor himmelssäng och en eldstad.

5. Förrådsrum med allsköns bråte. Här finns allt från gamla möbler till konstföremål.

6. Trappa upp till vinden. Vinden är tom sånär som på en låst kista och en hel massa damm. Kistan innehåller en rostig helrustning. Rustningen passar en normallång och normalbyggd.





7. **Förmak** till Don Emilios rum. Här finns en vacker soffa och en eldstad.

8. **Bibliotek** med litteratur på spanska, latin och grekiska. Det innehåller till största delen lyrik och filosofisk litteratur. Här finns också ett litet runt bord med en ljusstake, två bekväma fätöljer samt en eldstad. Det händer att Charleston sitter här och läser.

9. **Don Emilios sovrum** med en stor himmelssäng och ett högt snidat klädskap. Klädskapet innehåller ett antal ombyten. De flesta plaggen är av senaste modet och allt är av hög kvalitet.

10. **Arbetsrum** med skrivbord och skåp. Här ligger den beryktade kodboken inlåst i en skrivbordslåda. Övriga lådor är fyllda med allehanda papper och anteckningar. Det mesta är kodat.

11. **Balkong**. En balkong ovanför entrén. Dörren ut hit är låst och själva balkongen är i behov av reparationer.

Kyrkoruinen

Den övergivna kyrkan ligger i en liten ekdunge precis i skogsbrynet. Stämningen är kall och obehaglig.

1. **Kyrksal**. Salen är till hälften raserad. Det var många år sedan den här kyrkan var i bruk. Murgrönan har börjat växa in i salen och mycket av träinredningen är murken och har

börjat förfalla. På väggar och tak syns fortfarande spår av en gång i tiden vackra målningar.

2. **Förrutnad predikstol**. En vacker predikstol försedd med sniderier och bladguld. Om någon försöker stiga upp i den rasar den dock samman i ett moln av damm och ruttet trä.

3. **Altare i sten**. Själva altaret är helt tomt och ser bara övergivet ut. Det står på en stenestråd försedd med en kort trappa.

4. **Förmak**. Här finns ett antal förrutnade rester av kistor och tunnor. En av tunnorna innehåller lite fördärvt nattvardsvin.

5. **Sakristia**, används som arbetsrum av Charleston när han vill vara för sig själv. En enkel stol och ett nytt, fräscht skrivbord står här.

6. **Förrådsrum**. Här hålls kidnappingsoffret fången och förhörs om den mystiska koden. Fången sitter bunden vid en stol och får med jämna mellanrum otäckta örffilar. Fången vaktas av två brutala vakter. Dörren som leder ut till naturen utanför är reglad från insidan. Dörren till sakristian är oläst.

Del sex: Upplösningen

När striden är över på ett eller annat sätt och rollpersonerna har hittat kodboken börjar nästa problem. Området runt





prästgården och ruinen fylls av beväpnade män i fransk uniform. Det tycks vara mer än 50 män och de leds av en kraftigt byggd herre i kaptensuniform.

Kaptenen tvinnar sina mustascher och befaller med hög röst rollpersonerna att lägga ned sina vapen och ge sig i kungens namn. Vad rollpersonerna än gör, och var de än befinner sig, blir de tillfångatagna av kapten Debussy. Han har, som tur är, strikta order att inte skada rollpersonerna. Debussy vägrar att svara på frågor. Han ler istället bara obehagligt.

Don Emilio Rodríguez

De förs till bastiljen och fängslas i bekväma celler. Efter två dagars väntan förs rollpersonerna till Le Palais för att ställas inför rätta. De anklagas för mord och högförräderi och efter en mycket kort rättegång döms de till döden. Rollpersonerna tillåts inte att tala för sin sak.

Don Emilio och hans anhang tror fortfarande att den rollperson som agerar dubbelgångare är markis de la Lombard och eftersom de la Lombard inte direkt bryr sig om att rollpersonerna dör i hans ställe går det som det går.

Efter den uppmuntrande dödsdomen förs de tillbaka till bastiljen. Avrättningen ska ske om tre dagar. Kvällen innan avrättningen får Don Emilio tillåtelse att besöka rollpersonerna och den som han felaktigt tror är de la Lombard. Han vill främst ha bokens kodnyckel.

När Don Emilio väl får se den rollperson som blivit tagen för de la Lombard stelnar han dock till, tittar närmare och börjar skratta. Han ser att det inte är markisen, utan en dubbelgångare.

Sedan tar han kontakt med markis de la Lombard och gratulerar honom till ett snyggt arbete. Det är tur för rollpersonerna. Plötsligt, i gryningen den dag då rollpersonerna ska avrättas, släpps de fria och får sina tillhörigheter, inklusive kodboken, tillbaka. Tio av kungens musketerer för dem till en vagn, med våld om så krävs, och kör ut dem till markis de la Lombards gods utanför Paris.

Markis Armand de la Lombard

De förs in i ett välförsett bibliotek, erbjuds diverse förfriskningar och ombeds slå sig ned. Efter några minuter öppnas en dubbeldörr och markisen kommer in. En av rollpersonerna får sitt livs chock när en exakt kopia av honom kliver in i rummet.

Han presenterar sig och ursäktar rollpersonerna för allt besvär de har haft. Sedan säger han att han tror att rollpersonerna har något som tillhör honom, en bok. Han vill gärna ha tillbaka sin kodbok. När rollpersonerna har gett den till honom bläddrar han slött igenom boken, skrattar lite och slänger den i den öppna elden. Kodboken förgås snabbt i lågorna.

Tar rollpersonerna detta med fattning nickar markisen gillande och berättar hela historien. Därefter erbjuder han dem anställning i kronans tjänst, som agenter. De kan tänka på saken i 24 timmar, men sedan måste han ha ett svar.

De får då 500 livres per år i lön, plus alla omkostnader betalda. Rollpersonerna får också en löjtnants grad i

musketererna (om de är män) och ett dokument som bevisar att de är i konungens tjänst. Efter erbjudandet avslutar markisen samtalet. När han är på väg ut vänder han sig om och säger att han nästan glömde något. Han knäpper med fingrarna och en tjänare kånkar in en liten träkista.

Tjänaren ställer kistan på bordet. Markisen säger att det finns 250 livres till var och en av rollpersonerna i kistan. En liten belöning för ett gott arbete.

Dessutom har markisen ordnat en benådning av rollpersonerna. Han är dock rädd att Don Emilio ogillar dem efter det som har hänt. Detta borde dock inte göra dem allt för mycket. Ambassadörer har trots allt en förmåga att bli utbytta och Don Emilio kommer troligen att förlora en hel del av sin makt när den spanska tronen har tagits över av den franska. Sedan försvinner de la Lombard ut ur rummet och rollpersonerna förs tillbaka till Paris.

Fortsättningen

Det finns flera möjligheter till fortsatta äventyr om rollpersonerna tar tjänst hos markis De la Lombard.

- Krossa den engelska spionringen som leds av Charleston.
- Hitta den engelska agenten bland de la Lombards män.
- Stjäla viktiga dokument från den spanske ambassadören.

Och så vidare ...

