

GARGARISMA

SAGAN OM
GOPPENHAUS
KLOCKAN

MAGNUS ROLÖF

KRISTOFFER SCHOLLIN

HANNES WINGATE



GARGARISMA: MÅRTEN HAGLIND, MAGNUS ROLÖF, KRISTOFFER
SCHOLLIN † SAGAN OM GOPPENHAUSKLOCKAN: IDÉ OCH TEXT
AV MAGNUS ROLÖF † YTTRELLIGARE TEXT OCH REDIGERING AV
KRISTOFFER SCHOLLIN † ILLUSTRERAD AV HANNES WINGATE †
LÄJAUTAD AV KRISTOFFER SCHOLLIN † SPELTESTAD UNDER ORCCON
II AV PETER PETTERSON, HENRIK ÖRNEBRING, MÅRTEN HAGLIND
OCH THOMAS RUZIC † TACK TILL TOBIAS GARSELL † © 1995

INLEDNING

En gång för många hundra år sedan levde en märklig man i Alpländerna. Hans namn var Conrad Geschrüßenhaus, och han var vida känd för sin fingerfärdighet och sina fantastiska klockor. En dag ärvde han en bergstopp av sin farfar, och han sade till alla att han skulle låta bygga sitt hus däruppå. Ryktet spreds, och Conrad blev utskrattad av hela trakten, eftersom de visste sedan länge att däruppe på Üschwerstock var det alltid ett fruktansvärt väder med snålblåst, snöstormar, laviner och frost. Men Conrad gav inte upp så lätt.

Under många år stängde han sin urmakarbutik och ingen såg till honom på länge. Men så en dag kom han ut ur sin källare med en stor låda som han lät dra upp på Üschwerstock. Sedan hyrde han arbetare och lät bygga ett hus på bergstoppen. Det var ett högt hus med ett högt torn, och i dess topp satte han den klocka han byggt på i flera år, den magiska Goppenhausklockan.

Under loppet av en natt slog vädret om på bergstoppen, och efter att veckorna gick, insåg folket i trakten att Conrad Geschrüßenhaus lyckats blidka vädrets makter med sin klocka. Under årens lopp flyttade allt mer folk upp till Üschwerstock, och när Conrad slutligen dog mycket gammal, hade hans bergstopp blivit läge för traktens vackraste och mest välmående by; Goppenhaus.

Nu, många år senare, står byn där ännu. Alla de andra byarna är mycket avundsjuka på dess vackra läge, makalösa utsikt och ständigt bra väder. Folket i Goppenhaus är en glad samling människor, som helt förlitat sig på klockan i alla dessa år. Men så en natt slog klockan inte tolv som vanligt, och folk som vant sig vid ljudet, vaknade omedelbart och gick ut för att se efter vad som stod på. Genast drabbades de av det värsta ovädet som någonsin drabbat någon by i hela Alplandskapet. Hus rasade, takpannor flög som vantar i luften, hästar kastades nedför bergssidorna, den vackra statyn av Conrad föll med ett brak.

Efter mardrömsnatten rörde sig stormen bort från bergstoppen, och ödelade en annan by. Natten därpå, en annan. Från hela trakten anlände ursinniga herdar och borgmästare till Goppenhaus och beskyllde dem för att ha förstört deras byar.

Det ofattbara hade skett, Goppenhausklockan var trasig.

GOPPENHAUSKLOCKAN

Den här sagan utspelar sig i de snötäckta Alperna, i en tid då vägarna var smala stigar, då bergsfolk föste getter genom vindpinade bergspass, då hus byggdes i sten och trä och då alkemister satt i dammiga källare och mixtrade ihop sina mixturer långt in på småtimmarna. Den handlar om en förtrollad klocka som gått sönder, och fyra personer som måste försöka reparera den. Som vanligt går sagan ut på att rollspela och att bygga en bra sagostämning tillsammans; handlingen är ganska avgjord på förhand. Vi tar det från början...

CONRADS KLOCKA

För att kunna bo på bergstoppen Üschwerstock var Conrad tvungen att förändra väderleken. Han hade ärvt kunskaper i alkemi och trolldom av sin far, och han satte en djärv plan i verket. Under flera år samlade han de nödvändiga ingredienserna, varpå han började bygga sitt livsverk. Under de vackraste dagarna under den vackraste sommaren skapade han en docka, som han kallade *Gumman*. Hon var ett hopkok av solstrålar, fyrklöver, flugvingar och sommarglädje. Sedan, under den mest stormiga natt i den värsta vintern skapade han en andra docka, kallad *Gubben*, som bestod av stormfågelsögon, regndroppar, snöyra och förkylning.

Därpå skapade han en stor klocka, som han lät inreda som ett

OM CONRAD OCH HANS
ARV

CONRADS KLOCKA

FINT VÄDER PÅ
ÜSCHWERSTOCK

ÅREN GÅR

KLOCKAN GÅR SÖNDER

STORMAR DRABBAR
GOPPENHAUS OCH
GRANNBYARNA

HEMLIGHETEN MED
GOPPENHAUSKLOCKAN

GUBBEN OCH GUMMAN

dockhus, med flera små rum. Det var också en förtrollad klocka, och alla som hörde dess lugna tickande blev likaledes lugna och harmoniska. Sedan lät han väcka de två dockorna till liv, och satte dem i klockan. Kärlek uppstod givetvis mellan dem, och med klockans harmoni och dockornas vädertrolldom, skapade de en perfekt balanserad väderlek.

På toppen av berget byggdes så ett torn, och i toppen av tornet satte Conrad klockan. Summa summarum; Üschwerstock fick Alpländernas bästa väder, och folk strömmade till. Goppenhaus uppfördes och blev den rikaste, mest välmående och vackraste byn i hela trakten.

Conrad skrev ned sin hemlighet i en bok och packade undan den. Sent omsider gick den i arv till Conrads ättling, Holger.

GUBBEN, GUMMAN OCH GRETCHEN

De andra byarna i trakten har sedan många år varit avundsjuka på Goppenhaus välmående, och värst har det varit för byn *Papfdorf*. Där bodde en gång de rikaste människorna i trakten, men de flyttade alla till Goppenhaus. Byn blev en miserabel håla, och dess nuvarande borgmästare *Wulfgang*, önskar inget hellre än att hämnas.

Så kom det sig att en dimmig dag (ty i Papfdorf råder ständig dimma och snålblåst) vandrade en främling in i byn. Hans namn var *Fritzmüt*, och han var en beläst man långväga ifrån. Det visade sig snart att han var bevandrad i trolldom, och Wulfgang erbjöd honom rikedom och makt om han ville hjälpa Papfdorf att bli en rik by samtidigt som Goppenhaus blev fattigt och olycksdrabbat. Sagt och gjort, Fritzmüt skred till verket.

En mörk natt bröt sig Fritzmüt in i Holger Geschrüßenhaus' hus och läste Conrads gamla böcker och lärde sig således hemligheten med klockan. Så åkte han hem och byggde en tredje docka som han döpte till *Gretchen*. Den bestod av Hjärtekross, Avundsjuka och Vänsterprassel, och den satte han in i Goppenhausklockan en mörk natt. Givetvis föll Gubben för Gretchens dödliga charm, vilket gjorde Gumman så rasande att hon rusade hemifrån, bort från Goppenhaus. När hon kommit en bit på vägen, överfölls hon av Fritzmüt som stoppade henne i en säck och förde henne till Papfdorf. Där flög dimmorna sin kos, vinden mojade och solen gassade ner på hustaken. Samtidigt drabbades Goppenhaus av fruktansvärt oväder.

En blyxt slog ned i Goppenhausklockan och den slutade ticka. Harmonin var bruten och Gubben, ångerfylld, lämnade Goppenhaus för att leta efter sin Gumma. Stormen följde i hans fotspår och alla byar som han besökte ödelades. Till slut blev han sittande på en bergstopp, fylld av ånger och kval. Folket i alla byar reste till Goppenhaus och krävde att borgmästaren *Gottfried Affeltrangen* skulle ställa saker till rätta igen. Han lät genast kalla på *Holger*, den åldrige urmakare som kanske skulle veta vad som gått snett. Ytterligare två var på väg: *Fritzmüt* som sökte hindra dem att hitta sanningen och en herre vid namn *Günther Angscht*.

Gretchen, den söta dockan, som alltid sökte kärlek men som var dömd att bara förstöra andras förhållanden, återvände i största hemlighet, djupt olycklig, till Papfdorf där hon gömde sig i Fritzmuts laboratorium. Inte ens Fritzmüt vet att hon är där!

Så samlas de tre, Fritzmüt, Günther och Holger, i rådhusets gästsal. Inne i borgmästarens kontor sitter en olycklig Gottfried, tvekande inför det svåra beslutet att kalla in dem...

HOLGER,
CONRADS ARVTAGARE

WULFGANG, PAPFDORFS
AVUNDSJUKE
BORGMÄSTARE

WULFGANG TRÄFFAR DEN
ONDSINTE FRITZMUT

FRITZMUT SKAPAR
GRETCHEN

GUBBEN OCH GUMMAN
BLIR OSÄMS

FRITZMUT FÅNGAR
GUMMAN

GUBBEN FLYR
GOPPENHAUS

KAP 1.

SAGAN BEGYNNER

Det första du bör göra som spelledare är att på ett lämpligt sago-aktigt sätt berätta en kort version av hur Conrad Geschrüßenhaus grundade den lilla byn Goppenhaus. Berätta för all del ingenting om hur klockan är konstruerad, håll dig till det som står i inledningen. Se bara till att klockans betydelse och de andra byarnas avundsjuka framgår klart.

I GOPPENHAUS RÅDHUS

Lämpligtvis börjar berättelsen i gästsalen i Goppenhaus' rådhus. Rådhuset är en stor byggnad i sten, vackert inredd och med stora värmande brasor som aldrig tillåts falna. Nu råder här dock en ödesmättad stämning. I flera dagar har arga besökare varit här och framfört sina klagomål till borgmästaren, men just nu, den här blåsiga, kalla kvällen är väntrummet tomt. Så när som på Holger, Günther och Fritzmut. Antagligen har de just mötts och sitter väl och försöker uppskatta varandra.

Under tiden sitter Borgmästare Affeltrangen och plågas av beslutsvända inne på sitt arbetsrum. Där inne finns även herr Kaspar Dorfmann; Gottfrieds trogne sekreterare, uppassare och kock. Kaspar är obrottsligt lojal mot sin arbetsgivare och beundrar denne enormt men detta hindrar honom inte att leverera den mest bitande kritik. Han är övertygad om att det i Gottfried bor en stor och modig ledare och slutar aldrig att hetsa honom till "att visa upp bergslejonet inom sig". Just nu är han speciellt upprörd och tjarar i ett om att Gottfried "måste ta hand om problemet med Goppenhausklockan istället för att sitta här inne och gny, den där urmakaren Holger Geschrüßenhaus och några andra sitter ju och väntar där utanför." Använd den här scenen till att visa upp vilken ynkelig och rädd person Gottfried är.

Förr eller senare Fattar väl Gottfried mod och möter upp med



MED TANKE PÅ ATT GÜNTHER HAR EN TENDENS ATT DOMINERA ALLA SCENER HAN ÄR I ÄR DET KANSKE BÄST ATT INLEDA DET HELA MED HOLGER OCH FRITZMUT SOM JUST HAR TRÄFFATS. NÄR DESSA TVÅ HAR SPRÄKATS VID EN STUND PASSAR DET KANSKE ATT LÅTA GÜNTHER KOMMA INSTORMANDES GENOM YTTERDÖRREN, FÖLJD AV KYLA, VIND OCH SNÖ NATURLIGTVIS.

KASPAR DORFMANN -
GOTTFRIEDS
DÅLIGA SAMVETE

GUBBEN, GUMMAN,
OCH SÅ GRETCHEN

de tre andra. Exakt vad som händer här kan man inte veta, men förhoppningsvis kläcker någon den ljusa idén att se efter vad som faktiskt har hänt med klockan. Kanske kan Holger laga den?

Om du vill se till att handlingen flyter vidare så kommer Kaspar (eller vem som helst annars i byn) att framföra att ”det minsann är en skandal att ingen har undersökt vad som är fel med klockan än.”

KLOCKTORNET

När de fyra går genom byn, möter de sura och förvirrade människor. Det råder en spänd stämning i byn.

Klocktornet är högt, byggd i sten och med ett trätak, och längst upp finns ett par träluckor. Där innanför sitter klockan, numera tyst. Den stora träporten är låst, men Gottfried har nyckeln. Det finns också ett par fönsterluckor ett par meter ovanför marken, och om man undersöker en av dem, inser man att det blivit uppbrutet med våld. Insidan av tornet består av en smal och brant trästege, och alla är inte lika kvicka upp. Det är också mörkt och man måste ha någon form av ljus.

Längst uppe sitter klockan. Den tar upp hela övre delen av tornet, och när man når översta våningen är den bara en liten plattform med plats för tre (om man trängs). Då står man bland kuggar och maskineri, men hela klockan ser annars ut som ett litet dockhus med små dörrar, fönster, broar, stegar, trappor och balkonger. För att nå in till maskineriets innersta delar måste man vara både liten och fingerfärdig. Bara Fritzmut och Holger vet varför klockan ser ut som den gör; det är Gubbens och Gummans hem. Nu är dock ingen där.

Om man kikar in genom de små fönstren ordentligt kan man se att det råder oordning i huset; det ser ut som om det har varit ett bråk härinne (trasigt porslin, omkullvälta blomkrukor...). Om Holger skickar in sin lilla gök i huset påpekar denna att det ser ut som om de haft en gäst här, eftersom gästrummet har använts. Nu är dock huset helt tomt sedan några dagar.

Om Holger får tid på sig kan han se att urverket gått sönder, men inte så allvarligt. Får han ett par dagar på sig kan han reparera det, men det återställer inte vädret. För det krävs Gubbens och Gummans återkomst. Nästa steg blir naturligtvis att hitta Gubben och Gumman, och med lite sinnesnärvaro bör de inse hur man ska leta efter de två. Om inte, ge lite tips!

UNDER TIDEN, I BYN PFAFHOFEN

Nu är det dags att byta scen för en kort stund. Spelarna skall för tillfället anta nya roller. Det är nämligen dags att se efter vad som händer i den lilla byn Pfafhofen.

Vi befinner oss i Pfafhofens stiliga rådhus-sal. Brasan i öppna spisen sprakar, Farfarsklockan i hörnet tickar, och rimfrosten utanpå fönsterrutorna rimmar. Här inne befinner sig *Ernst von Pfafhofen*, byns borgmästare och dennes sköna, äppelkindade och kurviga dotter *Elsa*. Borgmästaren sitter och lyssnar till de två sändebuden *Manfred Moritz*, son till borgmästaren i Unterfeld och *Peter Mittelstaedt*, rådman från byn Hochtöffel. De båda sändebudens byar har totalförstörts av våldsamma stormar och alltså är både herr Moritz och herr Mittelstaedt mycket angelägna om att få hjälp och förnödenheter från Pfafhofen.

Presentera scenen för spelarna och ge de sen var sin lapp med en av karaktärerna (finns i slutet av detta häfte). Låt de improvisera utifrån sina karaktärer så länge de har roligt.

Plötsligt avbryts debatten av att dörren slås upp med ett brak. Där står smedens dotter Anne-Frida, andfädd och blossande röd i ansiktet. ”Kom fort borgmästar’n. Det är förfärligt. Bergets vrede är över oss!”

EN LEDSEN KVINNA KLAMRAR
SIG FAST VID GOTTFRIED
OCH BÖNFALLER HONOM
ATT RÄDDA DEM. EN ILSKEN
HERRE SPOTTAR FRAMFÖR
FÖTTERNA PÅ GÜNTHER.

DAGS ATT BYTA SCEN.
INLED MED EN LÄMPLIG
INTRODUKTION I STIL
MED: UNDER TIDEN,
PÅ EN HELT ANNAN
PLATS, NÄMLIGEN I BYN
PFAFHOFEN ...

Anne-Frida leder sedan den lilla gruppen ut på gatan framför rådhuset. Här har en stor del av Pfafhofens invånare samlats. Folk pratar upprört och pekar upp mot det stora berget som reser sig över Pfafhofen. Runt dess topp rasar en våldsam snöstorm och man kan nästan se hur snömassorna växer där uppe. Snart kommer en stor lavin att begrava hela Pfafhofen!

Här slutar scenen och spelarna återgår till att spela sina huvudsakliga karaktärer.

KAP 2.

PÅ JAKT EFTER GUBBEN

Både Gubben och Gumman måste hittas för att kunna återställa vädret. Holger och Fritzmut torde kunna lista ut att där Gubben är, råder ständigt oväder, och det är hans färd över bergen som skövlade de olika byarna vars borgmästare varit här och klagat. Gottfried torde vara mest intresserad av att hitta Gubben först, för att få honom att sluta skövla trakten.

Antagligen ver spelarna, genom scenbytet, vart sagan är på väg, men de har kanske problem med att låta sina karaktärer resonera sig fram till detta på ett trovärdigt sätt.

Om karaktärerna vill leta efter Gumman först, eller inte vill leta alls, får man hjälpa dem på traven. En uppretad folkmassa kommer dem till mötes. De är herdar, borgmästare, fäder och hantverkare från olika byar som alla skövlat av stormen. Om man lyssnar till dem kan man utrona att stormen gått från by till by längs bergsstigen. Slutsatsen måste bli att Gubben gått den vägen. För att få karaktärerna att röra på sig, måla upp folkmassan som mycket ilsken. "Vi vet att ni ligger bakom det här!", "Ta nu och ordna så att stormen försvinner!" och "Vi bränner Goppenhaus om ni inte ordnar till det här!".

VÄGEN TILL PFAFHOFEN

Gubben har vandrat längs vägen genom nämnda byar i jakt efter Gumman. I varje by har han gått runt och letat efter henne, och i varje by har stormen rasat skoningslöst. När karaktärerna är på väg passerar han Altgaden. Men sedan drabbas han av missmod och ger upp sitt letande. Istället klättrar han upp på en bergstopp ovanför Pfafhofen där han sätter sig och sörjer. Resultatet blir att en snöstorm omsveper bergstoppen, och hela byn hotas av en gigantisk lavin.

Karaktärerna ger sig nu iväg, och själva transportsträckan är ganska oviktig. Vägarna är svårframkomliga, vädret är ganska dåligt. Varje by de passerar är en miserabel syn; hus förstörda, folk arga och rädda. Om någon får reda på att Gottfried är Gottfried bildas snart en folksamling, uppretad och hämndlysten. Då behövs god diplomati för att förhindra bråk. Men i varje by kan de också få upplysningar om stormens väg.

BRON

När karaktärerna passerat några byar, kommer de till en halvt nedrasad stenbro över en strid fors. Ett par stenpelare håller uppe en oroväckande sönderslagen stenbro, och hela konstruktionen tycks svaja för vinden. Om alla går ut samtidigt rasar bron. Om man går klumpigt på bron, rasar den lätt också. Här behövs samarbete och försiktighet. Rasar bron kan man fortfarande hoppa över stenpelarna, men det kräver skicklighet. Ramlar man ner i forsen slår man sig en hel del, blir ordentligt nedfrost och knallförkyld. Får man inte torra varma kläder innan natten fryser man helt sonika ihjäl. Eller så sköljs man

GENOM FOLKMASSANS
BERÄTTELSE KAN MAN
ANA VILKEN VÄG GUBBEN
GÅTT, OCH VART HAN ÄR PÅ
VÄG. FÖLJANDE BYAR HAR
GUBBEN SKÖVLAT (SPELAR
INGEN ROLL, MEN DET LÄTER
ÄKTA OM MAN RABBLAR
UPP DEM): HUTTINGEN,
WALDENLEGG,
HOCHTOFFEL, UNTERFELD.
VÄGEN FORTSÄTTER SEDAN
TILL ALTGADEN OCH
PFAFHOFEN, MEN DE HAR
ÄNNU INTE RAPPORTERATS
SOM DRABBADE.

GUBBEN STANNAR INNAN
PFAFHOFEN

STÄMNINGEN PÅ
VÄGarna ÄR
INGET VIDARE

med strömmen och vaknar upp med en väldans förkylning någonstans senare i Sagan.

BERGSGETEN WERTHER

Werther är en trevlig ung bergsget som tycker om att skutta omkring runt de värsta branterna och de farligaste stupen. Han har studerat på de finaste internatskolorna i hela landet och besitter följaktligen en mängd esoteriska kunskaper och ett mycket vårdat språk. Han tycker mycket om att berätta roliga historier om de dumma och klumpiga varelser som kallas människor. Dessa historier har en på gränsen till "rasistisk" klang och kanske kommer någon i sällskapet att bli arg på Werther, som dock ser till att hålla sig utom räckhåll.

Werthers roll i sagan är huvudsakligen att provocera karaktärerna och att bereda någon form av kontinuitet. Han kan även fungera som verktyg för den spelledare som vill få sagan att "röra" på sig. Låt Werther dyka upp varje gång som sällskapet står inför ett nytt problem. Han kommer att fråga de vad de håller på med och kanske håna dem lite grann. På så sätt slipper spelledaren ställa sådana frågor direkt till spelarna.

Är det konstigt att Werther talar människospråk? Antagligen tycker ingen i sällskapet detta, bergsgetter är ju erkänt klyftiga djur...

GUBBEN OVANFÖR PFAFHOFEN

När karaktärerna närmar sig Pfafhofen möter de byns samtliga invånare, som evakuerat sina hem under det överhängande lavinhotet. De avråder alla att gå in i byn. Stormen rasar och man kan tydligt se ett svart ovädersmoln som ligger runt bergstoppen ovanför Pfafhofen. Man kan också se en väldig snömassa som verkligen ser hotfull ut, men åtminstone Günther kan se att det inte är någon akut lavinfara förrän om ett par timmars snöande. Om Gubben fås av berget inom kort, är alltså byn räddad.

Det enda sättet att ta sig till Gubben är att börja pulsa genom snön. Günther har det lättast och kan dessutom se alla förrådiska skrevor och håligheter under snön. Fritzmut och Holger kan få det ganska hårt, även om Holger dricker av sin styrkedryck. Gottfried torde vara den som får det allra värst.

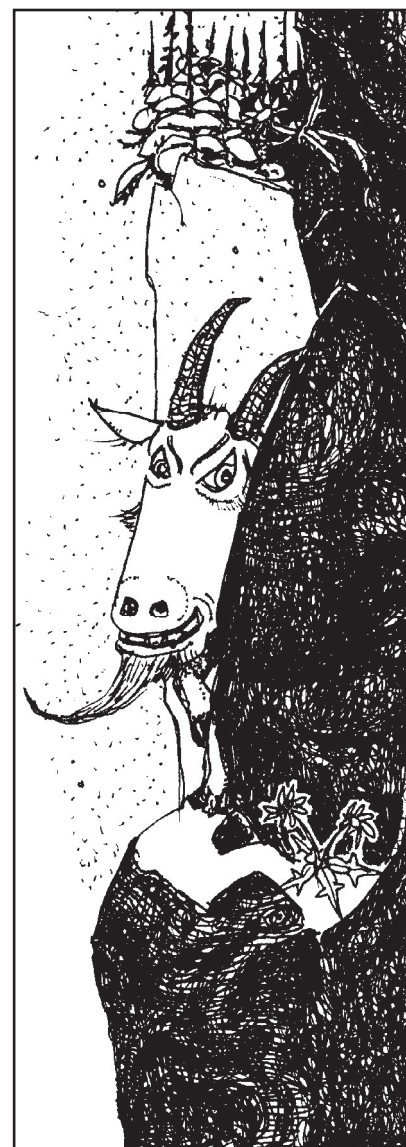
Dock får man komma ihåg att Günther antagligen kommer att välja den värsta och farligaste vägen till bergstoppen. Men utan Günthers hjälp finns det ingen chans alls att klara av det.

Efter mycket om och men ska de ändå nå Gubben, mitt i stormens öga. Runt dem rasar stormen som värst, men i centrum är det ganska lugnt (och mörkt). Intressant kan det bli om Günther når platsen först och får några ord i enrum med Gubben.

Gubben sitter på ett klippblock och suckar. Han är emotionellt tillintetgjord, det enda han kan tänka på är Gumman och sitt ruinerade liv. Han har beslutat sig för att bara sitta här och snöa igen, och när karaktärerna hittar honom sticker bara huvudet upp ur snön. Han tror inte att någon kan hjälpa honom och det krävs mycken övertalning innan han sansar sig. Han lyssnar särdeles mycket på Holger givetvis. När det gäller stormen omkring honom verkar han mest förvånad, eftersom han inte förstår att han själv bär den inom sig.

När det gäller ledtrådar till karaktärerna kan Gubben ångestfyllt avslöja vad som hände honom och Gumman.

Om karaktärerna är klipska inser de att Gubben måste härifrån innan lavinen utlöses. Günther känner till en obobodd dal på andra sidan bergstoppen, och om Gubben förs dit och fås att stanna där, kommer i och för sig dalen att snöfyllas, men ingen kommer till skada (utom getterna, mer om detta nedan). Om Gubben följer med



GUBBENS HISTORIA:

”EN NATT KNACKADE
DET PÅ DÖRREN, JO, TILL
GOPPENHAUSKLOCKAN,
OCH FÖRBRYLLADE SOM
VI VAR, FICK VI SÅ BESÖK
AV EN FÖRTJUSANDE UNG
DAM VID NAMN GRETCHEN.
FÖLJANDE DAGAR VAR
UTOMORDENTLIGT TREVliga,
OCH BÅDE GUMMAN MIN
OCH JAG LÄRDE TYCKA OM
GRETCHEN. MEN JAG MIN
TRÅSKALLE KOM ATT TYCKA
OM HENNE FÖR MYCKET,
OCH SAKER GICK SOM DET
GICK, JO, OCH GUMMAN BLEV
GIVETVIS RASANDE OCH OJ,
OJ, OJ VAD HON SKÄLLDE UT
MIG. SÅ HON SLÄNGDE IGEN

karaktärerna följer stormen med dem, och detta är bara skadligt. I de fall då Gubben stannar på bergstoppen utlöses så småningom lavinen och Pfafhofen blir *fullständigt* förstört.

Om Gubben på något sätt slås ihjäl släpps hans inneboende oväderspotal ut, vilket resulterar i att hela bergstoppen rasar, att Alpernas bästa pass blockeras och att landets ekonomi hotas när den bästa handelsvägen förskjuts. Låt dock karaktärerna överleva och fortsätta sitt sök. Holger kan med tid och vilja reparera Gubben och återställa åtminstone väderbalansen.

FEST I PFAFHOFEN ELLER PEST PÅ BERGSTOPPEN

Om Pfafhofen förstörs nödgas karaktärerna spendera natten utomhus, oavsett väder. Nu är Günthers kunskaper ovärderliga, och även Fritzmut kan bistå med enkel magi (exempelvis tända en brasa) om han vågar. Risker är stor att frysa ihjäl om karaktärerna inte samarbetar. Under denna tid kan de komma överens om vad som skall göras härnäst.

Om Pfafhofen räddas väntar dem en tacksam grupp personer när de klättrar ned från berget. Byns borgmästare Ernst von Pfafhofen erbjuder dem härbärge och en brakmåltid och behandlar speciellt Gottfried med största respekt, som en 'vis och kraftfull ledare' och 'Pfafhofens räddare'. Om karaktärerna tackar ja leds de in i byn, som är en mycket typisk alp-by, med söta trähus, vindlande gator och snötäckta gatlyktor. Folk kantar deras väg, hurrar och klappar dem på axlarna. Kvinnor kysser dem, herrar skakar deras händer – detta är helt enkelt en utomordentligt trevlig by.

Vid kvällen inhyser de på byns vackraste värdshus och det anordnas en stor middag där de mest prominenta personerna i byn samlas – borgmästaren med fru, postmästaren, bankiren och en mängd andra. Vädret utanför är disigt och blåsig (eftersom väderbalansen ännu icke är återställd), men stämningen är på topp. Detta är en god chans att rollspela och utsätta karaktärerna för diverse provningar och lockelser.

UNDER TIDEN, I HÅLAN PAPFDORF

Efter händelserna i Papfdorf skulle det ju kunna hända att folk börjar undra över vart de skall ta vägen nu, vilket kan få handlingen att stanna upp på ett oaptitligt sätt. Och det vill vi ju inte, eller hur? Istället skall vi göra en liten utflykt till byn Papfdorf där några sura typer sitter och klagar över det hemska fina vädret.

Dela ut en karaktär till var och en av spelarna (dessa finns längst bak i häftet). Scenen börjar med alla utom Karl Silfverstedt som sitter utanför det stängda värdshuset. Här finns några gamla tunnor och skraltiga pinnstolar. Helmut och Ingrid brukar tillbringa eftermiddagen här med att gnälla och sura. Idag sitter också byfånen Patrick här eftersom det är Helmut's tur att ta hand om den stackarn.

Efter en kort stund är det dags att släppa in greve Karl Silfverstedt på scenen. Han kommer vandrande in i byn med en packning på ryggen och önskar sig antagligen ett stopp öl. Låt de fyra rollspela en stund och klipp sedan när det börjar gå på tomgång. Det är dags att se efter hur det går för de fyra tappra ifrån Goppenhaus...

DÖRREN OCH FÖRSVANN
OCH JAG LETADE OCH LETADE,
OCH HAMNADE TILL SLUT
HÄR. NU VILL JAG BARA SNÖA
IGEN OCH SOVA!"

FEST I PFAFHOFEN?

• GOTTFRIED – DENNE
BEHANDLAS SOM
SÄLLSKAPETS STORE LEDARE,
MANNEN SOM RÄDDADE
PFAFHOFEN. VON PFAFHOFEN
BEDYRAR HONOM SIN
EVIGA VÄNSKAP, OCH HANS
VACKRA DOTTER ELSA
BLINKAR MOT HONOM.
• HOLGER – OM DENNE
SPELAR SENIL KOMMER HAN
ATT BEHANDLAS MYCKET
VARSAMT: FOLK LEDER
HONOM TILL HANS STOL,
MATAR HONOM, PRATAR
MED HONOM SOM ETT BARN.
• FRITZMUT – BEHANDLAS
SOM DEN BELÄSTE MAN HAN
ÄR, MED STOR RESPEKT OCH
VÖRDNAD.
• GÜNTHER – BEMÖTS MED
RESPEKT AV ALLA, EN 'SANN
MAN AV BERGET'. OM
GÜNTHER BLIR VÄLDSAM
ELLER BARA SURAR KOMMER
FOLK BLI FÖRBRYLLADE MEN
TRO ATT DET ÄR DERAS FEL,
OCH ANSTRÄNGA SIG ÄNNU
MER ATT GLÄDJA HONOM.

SCENBYTTE IGEN

KAP 3. JAKTEN PÅ GUMMAN

När nu Gubben är temporärt avklarad (hur det än gått), bör karaktärerna sätta efter Gumman. Antagligen är det ganska uppenbart vart de skall at vägen, men om man söker efter skäl för karaktärerna så följer här lite exempel på hur de bör agera:

Holger borde inse att där det är bäst väder är det bäst att leta. Detta inser nog även Fritzmut, men han vill kanske inte avslöja det. Om man frågar resande kan man självklart få reda på det onaturligt bra väder som numera råder i Papfdorf.

När karaktärerna väl hör namnet Papfdorf, kan spelledaren erinra Gottfried om borgmästaren *Wulfgang* som sedan länge uttryckt sin avsky över Goppenhaus, en fullständigt odräglig man.

Resan till Papfdorf kan ske utan intermezzon om tiden tryter eller vara kantad av svårigheter.

ANKOMSTEN TILL PAPFDORF

Papfdorf är en mörk liten by på skuggsidan av en stor alptopp. Vädret har alltid varit disigt och blåsigt här, en trist känsla har hållt byn i sitt grepp och gjort folk till sura, småsinta och egoistiska typer. Husen är fula och byggda utan smak eller klass. Hela byn andas tristhet och ogillande.

När karaktärerna anländer är vädret mycket vackert och en smal bris smeker över bergssidan. Folk i byn är inte gladare för det, utan snarare skadeglada för att alla de andra byarna skadats så av stormen som dragit fram. Väldigt få i byn känner till orsaken till väderomslaget, ingen tycks heller bry sig – butterheten ligger djupt i allas hjärtan.

Karaktärerna kan nu gå runt på måfå eller enligt en egen uppgjord plan. Karaktärerna bemöts på väldigt olika sätt i Papfdorf.

Här följer en rad exempel på ställen där karaktärerna kan finna



FÖRSLAG TILL INTERMEZZON PÅ VÄGEN

· UR DALEN DÄR GUBBEN PLACERATS KOMMER EN HORD GETTER RUSANDE I FULLSTÄNDIG PANIK. VÄGEN ÄR SMAL OCH TRÄNG, OCH RISKEN ATT TRILLA ÖVER STUPET ÄR ÖVERHÄNGANDE.

· EN GRUPP BARN KASTAR SNÖBOLL PÅ KARAKTÄRERNA. GÜNTHER FÅR EN RAKT I ANSIKTET, OCH FRITZMUT FÅR EN I NACKEN VILKET RESULTERAR I ATT HAN TAPPAR SIN SKINNSÄCK. DEN GÅR UPP OCH UT TRILLAR EN LÄDERINBUNDEN BOK MED DEN TYDLIGA TEXTEN 'CONRAD'S HEMLIGHETER'. KANSKE BARA GOTTFRIED SER DETTA, OCH HAN FÅR AVGÖRA OM HAN SKA AVSLÖJA DETTA FÖR DE ANDRA.

SÄLLSKAPET I BYN:

· FRITZMUT – TORDE VARA AKTIV NU, I OCH MED ATT HAN BORDE VIJLA SPÄRRA IN KARAKTÄRERNA INNAN DE FINNER UT SANNINGEN. ETT FÅTAL PERSONER I BYN (ÖRTHANDLAREN, EN HERDE, NÅGRA BARN...) KÄNNER IGEN HONOM OCH HÅLSÄR BISTERT PÅ HONOM OM HAN INTE AKTAR SIG.

· GOTTFRIED – DENNE BLIR EXTREMT UTSKRATTAD OM HAN AVSLÖJAR SITT RÄTTA JAG, HAN OMGES AV EN FOLKSARA SOM RETAR HONOM SKADEGLATT (DEN TOTALA MOTSATSEN TILL PFAFHOFEN ALLTSÄ).

· HOLGER – OM HAN AVSLÖJAR SITT RÄTTA JAG BLIR ÄVEN HAN UTSKRATTAD. ANNARS IGNORERAS HAN SOM EN GAGGIG GAMMAL GUBBE.

· GÜNTHER – DET FINNS STORA CHANSER FÖR GÜNTHER ATT STARTA SLAGSMÅL HÄR, EFTERSOM DE FLESTA ÄR LÄTTRETADE OCH SURA, OCH BARA TYCKS VÄNTA PÅ EN ANLEDNING ATT FÅ SLÄSS. GÜNTHER KAN NOG SLÅ NED FLERA, MEN BLIR DET BRÅK KOMMER GANSKA MÅNGA ATT ANSLUTA SIG. DETTA AVBRYTS FÖRST AV DEN BARSKE BYFISKALEN BRUNO, SOM KOMMER ATT FÖRSÖKA DRA DEM TILL FÄNGELSET.

ledtrådar eller situationer för rollspel i Papfdorf.

VÄRDSHUSET - Är stängt för säsongen, då värdshusvärdinnan inte har någon öl kvar (hon har vägrat betala sina räkningar, och leveranserna har upphört).

FISKALENS HUS - Den bistre och store *Bruno* är lagens arm i Papfdorf, och hans kontor ligger mitt i byn. Han känner inte till Gumman, men han känner igen Fritzmut. Vid minsta tecken på bråk kommer han att försöka spärra in karaktärerna i sitt fängelse. Minns att Fritzmut bör se till att de spärras in i rådhusets celler, inte i fiskalens.

SMEDJAN - Den starkaste mannen i byn är *smeden Helmut*, och han är också den suraste. Minsta smädelse räcker till för att göra honom rasande, och till och med Günther kan få det svårt att slå ned honom.

KYRKAN - I den förfallna kyrkan bor den uråldrige *pastor Heinrich*. Han är så gammal att han minns tiden innan Goppenhausklockans tillverkande. Han har en misstanke om att borgmästaren Wulfgang har ställt till med något, och han har en aning om att Fritzmut är inblandad, men han vågar inte anklaga någon öppet.

RÅDHUSET I PAPFDORF

Rådhuset är den största byggnaden i byn och den vackraste. Den är i flera våningar, byggd i sten och trä och har ett högt torn. Härinne hyses sagans upplösning, ty här inne finns Fritzmut's laboratorium, den sluge Wulfgang, den inspärrade Gumman och den sorgsna Gretchen.

Förr eller senare bör sällskapet i alla fall möta borgmästare Wulfgang. Vid audiensen är det helt upprnbart att han avskyr Gottfried, men han håller sig till antydningar. Han låtsas inte heller känna Fritzmut, men en perceptiv karaktär kan se på tjänarna och rådhusvakterna att de fruktar den lärde mannen. Vid förfrågningar om Gumman ställer sig Wulfgang fullständigt oförstående.

Vid kvällningen erbjuds de ett och samma rum för övernattnig. Syftet är att under nattens gång låta slå dem i bojar. Om spelledaren vill att detta ska ske enkelt, kan han säga att sömnmedel lagts i karaktärernas mat. Om de ätit har de ingen chans att vakna förrän de redan är i fängelset. Om spelledaren vill ge karaktärerna en chans till eget initiativ, kan de förbli vakna eller normalt sovande.

Om sällskapet ger sig ut på en nattlig promenad kan det bli intressant. Om Fritzmut är med kan han när som helst tillkalla vakterna som åtlyder hans minsta vink. Han kan också leda dem på avvägar, eller försöka spärra in dem själv. Om Fritzmut av någon anledning oskadliggjorts (exempelvis avslöjats och bundits i sovrummet) kan karaktärerna smyga omkring fritt.

Har de kommit så långt är det bara rättvist att de får hitta antingen till Fritzmut's laboratorium eller tornrummet där Gumman hålls inspärrad.

FRITZMUTS LABORATORIUM OCH GRETCHEN

Fritzmut's laboratorium skyddas av en stor tung träport på vilket det står 'F'. Rummet är i sten, mörkt och unket. På långa bänkar står bubblande dekokter, pysande kannor och diverse alkemiska hjälpmedel som mortlar, glasbehållare av alla slag, burkar med pulver, rötter, örter och vätskor. Här står också en hel tunna med stengift, och om den välts ut kommer detta med en fruktansvärt smäll skapa ett hål rätt ner i urberget hundratals meter. Om spelledaren vill kan detta också betyda att hela rådhuset sätter sig på sniskan eller rasar samman.

OM KARAKTÄRERNA SPÄRRAS
IN I BRUNOS FÄNGELSE
KOMMER WULFGANG
SLUTLIGEN ATT HÄMTA
UT DEM, FÖRKLARA BORT
ALLTING SOM ETT 'OLYCKLIGT
MISSTAG' OCH BJUDA IN
DEM TILL RÅDHUSET. OM
DE INTE SPÄRRATS IN ELLER
RENT UTAV KNACKAR PÅ
RÅDHUSDÖRREN KOMMER
SAMMA SAK ATT INTRÄFFA.
HAN BJUDER DEM MAT
OCH DRYCK OCH BEKLAGAR
'GOPPENHAUS OLYCKA' MED
ÖVERDRIVNA GESTER.

WULGGANG ÄR EN
RIKTIKT ÄCKLIG
LISMANDE, HÖGFÖRDIG
TYP SOM KAN VARA
ROLIG ATT GESTALTA

HÄNGLÅSET KAN LÄTT
ÖPPNAS ANTINGEN MED
FRITZMUTS NYCKEL ELLER
HOLGERS UPPVRIDARE.

På bokhyllor står gamla luntor i stil med 'Alkemisk Kokkonst', 'Tips för den händige svartkonstnären' och 'Etthundra vitsar om Döden'. På ett podium ligger Fritzmut's egna anteckningar om Gretchen, som dock bara Holger kan tyda. På bordet bredvid ligger några av de ingredienser som Gretchen skapats av: *Hjärtekross* (en rödaktig, varm sand), *Avundsjuka* (en svart rotliknande substans) och *Vänsterprassel* (ett pappersaktig nystan som prasslar mycket när man tar på det). Återigen kan Holger känna igen ingredienserna.

Bakom en låda sitter den otröstlige Gretchen och gråter. Här har hon gömt sig, och hon kan berätta större delen av historien om karaktärerna är taktfulla och vänliga. Hennes far är Fritzmut, och han skickade iväg henne i ung ålder (ett och ett halvt dygn) till Goppenhaus där hon skulle bo med Gubben och Gumman. Allt var fint ett tag, men sedan märkte hon hur Gubben drogs till henne. Personligen kunde hon inte förstå vad som skedde, eftersom det ligger i hennes natur att förföra herrar och göra damer avundsjuka. Men i nästa stund bråkade Gubben och Gumman, och bägge försvann. Strax därpå slog en blixtned i Goppenhausklockan, och den förskräckta Gretchen flydde hem till sin far som inte var hemma.

Dockan känner också till att Gumman sitter i tornrummet, men Gumman är fortfarande för avundsjuk för att låta Gretchen hjälpa henne. Hon kan leda dem dit.

RÅDHUSETS FÄNGELSE

Om karaktärerna slås i bojor, hamnar de slutligen i rådhusets stenkällare. Dit ned kommer borgmästaren Wulfgang och raljerar över sitt eget geni. Fritzmut bör vara närvarande, och hela sanningen uppdagas. Stämningen är hätsk, och Wulfgang är extremt hånfull när han äntligen får leva ut sitt förakt mot Gottfried. Han antyder att karaktärernas öde är att ' hittas långt härifrån, tragiskt nog omkomna vid en olycklig lavin' om inte Fritzmut har egna planer för dem.

Om inte karaktärerna gör något konstruktivt, kommer de följande natt att slås ihjäl och fraktas långt bort. Men det finns många möjligheter att undkomma; om inte Gretchen påträffats kan hon komma nu. Holgers uppvidare och gök kan vara till god hjälp (men man måste slå på gong-gongen för att väcka den). Günther kan bli så rasande att han spränger sina bojor (dock med resultatet att han vrider bägge armarna ur led).

Summa summarum, sagan bör sluta i en ordentlig uppgörelse där Holger, Gottfried och Günther försöker befria Gumman och där Fritzmut, Wulfgang och rådhusvakterna försöker stoppa dem. Om karaktärerna lyckats smyga upp till tornrummet utan upptäckt, släng ändå på dem Wulfgang med följe.

GUMMAN I TORNRUMMET

I det torftiga och trista tornrummet sitter Gumman fastbunden i en liten stol och bara alstrar vackert väder. Porten är låst och bevakad av en stor vakt med order att slå ihjäl alla obehöriga. Gumman är fortfarande arg på både Gubben och Gretchen, och även om hon befrias är hon riktigt ilska hela tiden. Hon tycks inte tacksam över den hjälp hon får.

Upplösningen kan ta sig många former, men låt inte 'de goda' vinna bara för ett lyckligt slut. Fritzmut är sannerligen en kraftfull magiker med många kort i rockärmarna och vakterna är starka och sega. De tre måste kämpa väl för att segra och lyckas befria Gumman. Om de kommer ur ur rådhuset måste de fortfarande undkomma en uppretad

OM FRITZMUT AV NÅGON
ANLEDNING ÄR MED,
KASTAR HON SIG KRING
HANS VRISTER OCH
UTBRISTER MED TÄRAR I
ÖGONEN 'PAPPA!'.

folkmassa med Bruno i täten. En tanke kunde vara att låta dem alla råka fly ut på en balkong, och där låta Gottfried hålla ett tal för att på diplomatisk väg försöka undkomma.

SAGANS SLUT

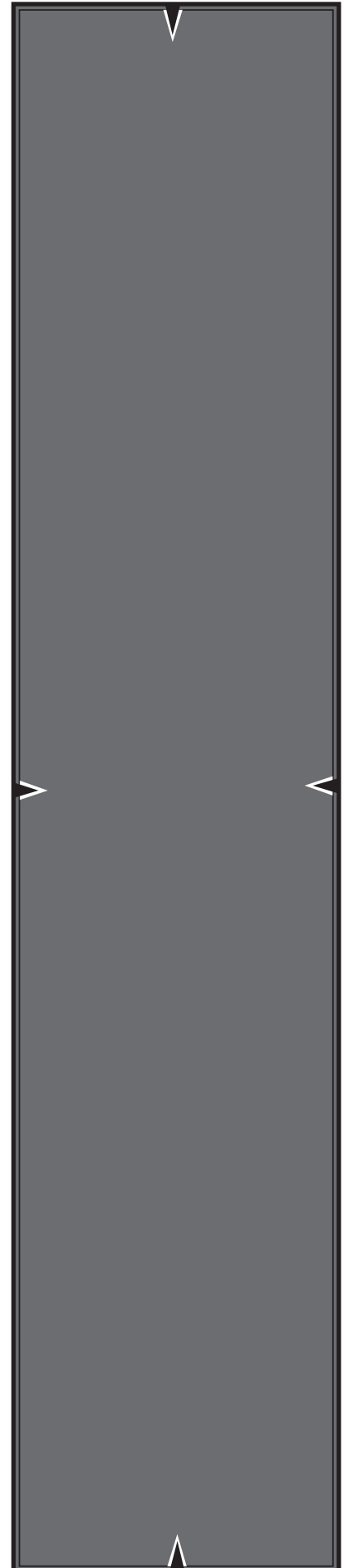
Självklart kan man inte veta vart sagans handling kommer att ta vägen. Den kan ta många vändningar och sluta på många olika sätt. De scener som har presenterats ovan är egentligen inte valda på grund av sin trovärdighet utan hellre på grund av vad författaren ansåg fungera bäst i fråga om Saga och dramatik.

KARAKTÄRERNA SLÅS IHJÄL

...och begravs i snön och hittas månader senare och antas omkomna i en lavin. Gubben begravs sent omsider i sin dalgång eller på sin bergstopp och blir upphov till *Gubschglazier*, ett kompakt istäcke som aldrig in i denna tid försvunnit och som kostat många oförsiktiga vandrare livet. Papfdorf blir visserligen den plats med det bästa vädret, men utan nederbörd dör snart all växtlighet och alla floder sinas ut. Fritzmut bli visserligen rik ett tag, men måste sedan dra vidare.

ALLT BLIR BRA

...eller blir det? Även om den läbbige Wulfgang får sitt straff, Gottfried finner sitt självförtroende och gifter sig med Elsa och Goppenhaus får tillbaka sitt fina väder så vet man aldrig vad den sluge Fritzmut kan hitta på. Kanske går det som i en annan version av sagan där han smet iväg från gruppen och tog sig tillbaka till Goppenhaus där han med ond trolldom såg till att byn aldrig riktigt blev sig lik. Efter detta flydde den slemma varelsen ut ur sagan mot nya hemskheter. Han blev sedermera väldigt gammal, och en stor svartkonstnär. Men aldrig fick han ro att slå sig ner; under hela sin levnadstid förföljdes han av den outtröttligt hämndlystne Günther Angscht...



KARAKTÄRER TILL SCENEN "UNDER TIDEN, I BYN PFAFHOFEN"

ERNST VON PFAFHOFEN, BORGMÄSTARE I PFAFHOFEN

Hmm, mörka tider är över oss. Stormar har skövlat de flesta av grannbyarna. Huttingen, Waldenlegg; ödelagda, Hochtöffel och Unterfeld; alla är de hårt drabbade eller helt ödelagda. Ryktet säger att det började i byn Goppenhaus. Ja, där ser man. Det har alltid varit något onaturligt med den där byn och deras veke borgmästare, Gottfried Affeltrangen. I svåra tider behövs män med mod, styrka och ledarskap; sådana män som du! Inget kommer att få skada din by och dina undersåtar så länge du är borgmästare här. Nej minsann!

ELSA VON PFAFHOFEN, BORGMÄSTARENS DOTTER

Vid 22 års ålder och med ett bystmått på 170 cm är du Alpernas mest åtråvärda kvinna. Som dotter till Ernst von Pfafhofen har du dock vissa krav på din framtida gemål. Han måste vara en stor ledare och inneha en hög befattning, helst ska han vara rik också. Ännu så länge har dock ingen friare dykt upp som har hållit måttet så du har ägnat din tid åt att hjälpa din far i hans arbete. Ack, livet är ensamt uppe på toppen! Nu har far din fått besök av två sändebud från de stormdrabbade grannbyarna, bland annat av unge herr Manfred Moritz, son till Unterfelds borgmästare. Hoppas att han inte bara är snygg att se på...

MANFRED MORITZ, SON TILL BORGMÄSTAREN I UNTERFELD

Din by, Unterfeld, är den vackraste och finaste i hela Alperna och din pappa är den bästa borgmästaren i hela världen, så det så! Visserligen har du, vid 17 års ålder, aldrig varit mer än fem kilometer hemifrån, men ändå...

Och nu är din fina by helförstörd av stormar som de där trollkarlarna i den vidriga grannbyn Goppenhaus har skickat på er. Snyft! Men, du måste vara stark och göra din far stolt, han har ju skickat hit dig för att få hjälp och förnödenheter av Pfafhofens borgmästare, den snälle Ernst von Pfafhofen. Tyvärr visade det sig att en gubbe från grannbyn Hochtöffel också är här i samma ärende. De får inte ta hjälpen som ni så väl behöver! Annars är det inte rättvist, du frågade ju först!

PETER MITTELSTAEDT, RÅDMAN FRÅN BYN HOCHTOFFEL

Som rådmän i en av de mest betydande byarna i trakten gäller det att uppträda med sans och värdighet. Ditt uppträdande är alltid korrekt och dina långa mustascher är alltid väl vaxade.

I förrgår drabbades Hochtöffel av fasansfulla snöstormar som ödelade nästan hela byn och kostade många liv. Eftersom du är byns bästa förhandlare skickades du till den tarvliga grannbyn Unterfeld för att söka hjälp. Men när du kom fram hade de också just drabbats av ovädren och var själva i behov av hjälp och förnödenheter. Följaktligen fortsatte du till nästa by, Pfafhofen, som inte hade drabbats. Tyvärr har en spoling från Unterfeld redan hittat hit i samma ärende som du, men det borde bli en lätt match att se till att Borgmästare Ernst von Pfafhofen huvudsakligen hjälper sina vänner i Hochtöffel. Dessutom har du lagt märke till hans mycket läckra dotter Elsa, ett synnerligen gott parti...

GE DEN HÄR ROLLEN TILL
DEN SOM SPELAR HOLGER

LÄT GÜNTHERS SPELARE
TA HAND OM ROLLEN
SOM ELSA.

LÄT FRITZMUTS SPELARE
SPELA MANFRED.

LÄT GOTTFRIEDS
SPELARE TA HAND OM
DEN HÄR ROLLEN.

KARAKTÄRER TILL SCENEN "UNDER TIDEN, I HÅLAN PAPFDORF"

HELMUT, SMED I PAPFDORF

Du är den största och starkaste mannen i hela Byn Papfdorf. Du är också den suraste. Det finns inga anledningar att vara glad för någonting, ingenting är som det borde vara. Skatterna är för höga, järnet är alldeles för dyrt, folk är för dumma, Borgmästaren, Wulfgang, gör ett jävligt dåligt jobb, men det finns ingen annan som skulle kunna göra det bättre. Jo, det skulle väl vara du då, men vem fan som är vid sina sinnens fulla bruk vill vara borgmästare? Din fru är död, men det är lika bra eftersom hon var en riktig ragata ändå. Dina fem barn är slöa, efterblivna och allmänt... slöa! Du hoppas att de skall gå vilse i dimman och falla ut för ett stup.

Nu går ju inte ens det. Vädret har ju blivit så förbannat konstigt på sistone. Solsken hela dagen, man blir ju bländad, och så svettas man man. Nej fy för den lede, om man skall vara glad i en sådan här värld måste man nog vara sjuk i huvudet som den där Patrick Krake.

PATRICK KRAKE, BYFÅNE I PAPFDORF

I hela byn Papfdorf finns det ingen som är så glad som du. Vilket inte är så svårt i och för sig eftersom alla här är ganska sura av sig. Men du vet att det bara beror på att det alltid har varit så dåligt väder här. Innerst inne är de alla snälla, det är du säker på. De ger ju dig gratis mat, och ibland slipper du sova på gatan och får komma in i någon uthus eller svinstia. Trots att de säger en massa dumma saker vet du att de inte menar något ont, det är bara deras sätt.

Men nu när vädret har blivit så bra kommer nog alla snart att bli glada. Oj, du är så glad att du måste drägla lite. Vädret är jättefint; solen lyser jämt och fåglarna kvittrar. Snart öppnar nog Ingrid sitt världshus igen och alla kommer att dansa och vara glada och så.

INGRID, VÄRDHUSVÄRDINNA I PAPFDORF

Egentligen är du inte världshusvärdinna längre eftersom du stängde ditt världshus för ett halvår sedan. Ölet tog slut och den girigbuken till köpman ville ha 15 öre per tunna öl. Vilket jävla ocker, aldrig i livet att du betalar! Dessutom är det skönt att slippa alla kunder, du hatar folksamlingar, usch och tvi vale! De kan gå någon annan stans och dricka öl. Synd bara att ditt världshus är det enda i byn, he, he...

Och vilket vidrigt väder ni har fått här i Papfdorf, sol och fågelsång hela dagarna, usch! Tacka vet du hur det var förut; dimma, regn och snålblåst. Det var tider det. Fast det är lite roligt att de där högfärdiga typerna i Goppenhaus har fått hela sin by förstörd av stormar. Ha, ha, sån't värmer.

KARL SILVFERSTEDT, TURIST

Du är på genomresa på väg ner till Bologna för att hälsa på en gammal vän. Egentligen kommer du från Yttersta Norden där du och din bror äger ett mindre grevskap. Efter en bisarr händelse för två år sedan har du inte riktigt kunnat slå dig till ro. Du har lust att resa och se världen. Det finns så mycket att se. Nya spännande maträtter, exotiska kvinnor, storslagna städer...

Ta den här trevliga byn till exempel. En kilometer nerför vägen rådde de full snöstorm och plötsligt vandrar du rakt in i strålände solsken, underligt. Detta måste vara det berömda Goppenhaus; byn med världen vackraste väder, minsann.

Hoppas kvinnorna här är lika härliga som vädret. Ett stop öl eller så skulle inte sitta dumt heller, faktiskt.

ROLLEN TILLDELAS
GOTTFRIED SPELARE

GE PATRICK TILL
HOLGERS SPELARE

LÅT
FRITZMUTS SPELARE SPELA
INGRID

GE DEN HÄR ROLLEN TILL
GÜNTHERS SPELARE

FRITZMUT NAPFKOTTEN

"Heee, heeee, heeeehh! Getöga, snöyra i pulverform, en nypa bäckfåra, gräsrötter....Så! Det var det sista, nu kan jag ge mig iväg. Mot Goppenhaus, till borgmästaren. Hjälp ska de få från oväntat håll, hee hee, fin hjälp också! Fritzmut, du är allt för elak, heee heee!"

En gång för länge sedan föddes Fritzmut Napfkotten, och han var ett elakt litet barn. När Fritzmut var bara tre satte hans mor ut honom på en liten flotte i en fors, och efter en vild nedfärd trillade barnet ner i alkemisten Groswalds damm. Där fick Fritzmut stanna och lära sig den gamle mannens häxkonster. Likväl var han ännu ett elakt barn, och till slut jagades han på porten av Groswald. Han svor att hämnas en vacker dag, och så vandrade han upp i Alperna för att söka sin lycka.

Så kom han till byn Papfdorf, en fattig och miserabel by där det ständigt rådde dimma och snålblåst. Snart kom han i kontakt med borgmästaren Wulfgang, och de två slöt en pakt. Om Fritzmut med sina konster kunde hjälpa Wulfgang, skulle Wulfgang belöna honom rikligt. Så lät Fritzmut bygga sig ett laboratorium.

Efter några år hade Fritzmut en plan färdig. Han hade hört berättelsen om grannbyn Goppenhaus, hur dess grundare byggt en förtrollad klocka som reglerade väderleken och som lockat traktens rikaste män att bosätta sig där. Denne grundare hade en ättling vid namn Holger Geschrußenhaus, och en natt bröt sig Fritzmut in i hans hus och läste igenom hans böcker. Så fick han reda på klockans hemlighet.

KLOCKANS HEMLIGHET

Vad Conrad hade gjort var att han skapade två dockor. Den ena skapade han under de vackraste dagarna på sommaren, den andra under de stormigaste dagarna på vintern. Den första kallade han Gumman och den andra Gubben, och sedan gav han dem liv och förde dem samman. Resultatet blev en perfekt balanserad väderlek som grundades i deras ömsesidiga kärlek. Sedan hade Conrad satt de två i en magisk

klocka som höll deras harmoni tidsbunden. Så satte han klockan i ett torn.

Alltså skapade Fritzmut helt sonika ännu en docka, som han kallade Gretchen, och den smusslades in i Goppenhausklockan (genom att bryta sig in i klocktornet via en fönsterlucka). Resultatet blev som väntat: Gretchen flirtade med Gubben, varpå Gumman blev avundsjuk och lämnade Goppenhaus. Då var Fritzmut framme, stoppade Gumman i en säck och tog henne till Papfdorf där hon nu sitter inspärrad i rådhuset och ger byn toppenväder.

Men så gällde det att inte Goppenhausfolket avslöjade det hela. Han reste tillbaka till Goppenhaus och anmälde sig som frivillig att hjälpa till, under täckmantel som en vis beläst man på genomresa.

Hans egentliga uppdrag var att hålla koll på dem, hejda dem, försena dem, och om de kom honom på spåren, spärra in dem och låta Wulfgang ta hand om dem.

Fritzmut är en medelålders herre med långa bruna mustascher och polisonger. Han är i hjärtat en ondsint herre, mycket slug och enormt självsäker. Han ser sig som klipskare än alla andra, han tycker att bergsfolket är det trögaste som finns. Han är en god skådespelare, och spelar väl sin roll av vis, beläst, lugn och ödmjuk. Men han har en *morbid galghumor*, och kan inte låta bli att fnissa åt de mest groteska saker. Han blir sällan upprörd så det syns, men han är extremt *långsint* och svär alltid att hämnas om någon går honom emot. Han är *egocentrisk*, och vill med alla medel bli rik, berömd och mäktig.



! FRITZMUT NAPFKOTTEN !

EXEMPEL PÅ
FRITZMUTS
ALKEMISKA ALSTER
Med sig på resan har

han en mängd dekokter han blandat ihop i sitt laboratorium, övervägande ondskefulla och destruktiva:

Stengift: En röd vätska i en liten flaska som fräter sönder sten. Några droppar räcker för en normalstor pelare.

Törnrot: En liten rot som, om man planterar den och spottar på den, växer upp till en ogenomtränglig och hemsk törnevägg.

Dimmpulver: Ett pulver som, om man sprider det för vinden, skapar en tjock dimma på några sekunder.

Bönegift: Om denna dryck intages av en person, drabbas han av en kort krampryckning som får offret att knäppa händerna. Händerna fastnar på detta vis olika lång tid beroende på hur mycket gift som intagits.

Annat: Improvisera själv ihop något ondskefullt om du tycker att Fritzmut borde ha det.

OM DE ANDRA I SÄLLSKAPET

GOTTFRIED AFFELTRANGEN

Borgmästaren i Goppenhaus. Efter vad jag har hört en tafatt, vankelmodig tjockis. Borde inte vara några problem att bemästra, med mitt intellekt. Han är uppenbarligen ledaren, och jag ska nog försöka bli den enda han lyssnar till.

HOLGER GESCHRUSSENHAUS

En senil åldring. För gaggig för att utgöra ett hot. Det var ju en barnlek att bryta sig in i hans hus, bara det. Han är inte ens värd min uppmärksamhet.

GÜNTHER ANGSCHT

Jösses, vilken däre! Ett ypperligt exempel på hur bergsfolk är; dum, trög, brutal! Han ska banne mig hållas kort, det säger jag bara!

EGENSKAPER

Fritzmut är inte så kraftigt byggd, men ganska spenslig, mjuk i kroppen, smidig och lätt på foten. Han är mycket charmerande och trevligt, och blir lätt en ledartyp för mindre bevandrade människor. Han är mycket slug, med skarpa ögon och öron, snabb i vändningarna. Däremot är han inte i så god fysisk form, han tål inte alltför stora ansträngningar eller hårda klimat.

Iakttagelseförmåga	Skarp
Alkemi	Duktig på destruktiv sådan
Klättra	Sådär
Karisma	Skicklig
Folkkännedom	Sådär
Låtsas vara "god"	Bra
Koncentration	Säker
Berätta	Om ditt och datt, bra
Simma	Ja
Fingerfärdighet	Sådär
Smyga	Mycket bra
Ledarskap	Lobbying
Släss	Tja...

Självförtroende: Desto bättre

UTRUSTNING

Fritzmut har vackra kläder av annorlunda snitt; en kort kappa, en mantel, en huva, skinnbyxor, tunna läderskor och flera snören till bälten. Vid hans sida hänger en långsmal dolk, lätt att gömma i rockärmen. I en stor skinnväska ligger hans alkemiska dekokter (se ovan), en bunt papper (bl.a. med en kopia på Conrads gamla bok, bläckhorn och fjäderpennor. Väskan har ett litet järnlås, och han släpper den aldrig ur sikte. I en börs har han ett gott antal penningar.

GOTTFRIED AFFELTRANGEN

"Ååååh, varför just jag? Varför? Klockan har ju fungerat bra, så bra, i så många många år. Varför kunde det inte hänt under min föregångares tid, eller min efterföljares? Åh, ansvar, detta ansvar, det är inte rättvist! Jag har så mycket att göra, så fullt upp, och nu detta. Ack, Gottfried, Gottfried, arme, arme man!"

I den lilla gemytliga byn Goppenhaus har alla alltid levt som vänner i största välmående. Sällan har det utbrutit bråk eller tvister, och byn har aldrig riktigt behövt en stark borgmästare att skipa rättvisa och döma brottslingar. Således gick jobbet till Gottfried Affeltrangen.

Han är en kort, tjock herre med blekt utseende och slappa kinder, samt en stor, råttfärgad mustasch. Han tog jobbet för att få bo i ett stort och fint hus, men i själva verket är han livrädd för ansvar och arbete. Han blir knäsvag när han tänker på att behöva bestämma något, han mumlar när han nödgas hålla tal, han kallsvettas när han måste framstå som ledare. Likväl kan han inte säga nej, djupt inne sitter en obändig ansvars känsla. Hittills har det gått bra, eftersom inget någonsin har hänt. Han har alltid kunnat skylla på att han har så enormt mycket att göra.

Gottfried klagar alltid på det tunga ansvaret som ligger på hans axlar, han ojar sig och knorrar, han suckar och ser allmänt miserabel ut. Han är pessimist och tror alltid att allt alltid bara kan bli värre. Han är avundsjuk på alla andra eftersom han tycker att alla har det bättre än han själv, och han slutar aldrig

upplysa andra om det. Dessutom har han en dålig hälsa, väger för mycket och tål inte dåligt väder. Han blir förkyld i minsta snålblåst. Han är rädd för glaciärer och laviner, och lämnat byn bara enstaka gånger.

Och nu har något hänt med Conrads gamla klocka, den som reglerade vädret här uppe på Üschwerstock, och gjorde att solen alltid sken. En fruktansvärd storm ödelade byn på en natt, och Gottfried blev kraftigt förkyld med en gång. Men det värsta skulle komma. Borgmästare från andra byar strömmade till och klagade över det usla vädret och höll honom, Gottfried Affeltrangen, personligt ANSVARIG för det inträffade. Gottfried svimmade inför detta oerhörda - han var tvungen att återställa ordningen. Han var ansvarig! Allt var hans fel! Folk klagade även från den egna byn, de rika hotade att flytta iväg till bättre byar. Hela Goppenhaus var i fara!

Gottfried har inga illusioner om att lyckas med projektet, han är övertygad om att han kommer att dö på kuppen. Men han måste, han måste försöka. Alla väntar sig det, han är borgmästare! Vad Gottfried drömmer om är att han kan ledsagas av kraftfulla män. Han tar alla chanser att slippa ansvaret, han försöker framstå som en ledare utan att behöva leda!

Gottfried lät kalla på Holger Geschrußenhaus, ättlingen till Conrad som byggde den magiska klockan för så många år sedan. Så stängde han in sig på sitt kontor och bad till de högre makterna att de skulle sända Alpernas tappreste män till hans undsättning.



GOTTFRIED AFFELTRANGEN

OM DE ANDRA I SÄLLSKAPET

HOLGER GESCHRUSSENHAUS

Denne åldring är den enda överlevande ättlingen till Conrad, klockans skapare. Om någon förstår den, måste det vara han. Det sägs att han kan lite trolldom, liksom sin förfader. Åh, jag hoppas han inte är alltför gammal och gaggig. Jag önskar att jag var så gaggig, då skulle ingen kräva att jag löste det här problemet.

GÜNTHER ANGSCHT

Milde tid, den här mannen känner jag till. Han bor nere på bergssidan, en hemsk man som skriker och gormar och som ingen vill veta av. Typiskt att han skulle komma hit! Tänk om han är arg på mig? Men, tänk om han vill hjälpa till? Han är ju stor och stark! Och han kan bergen!

FRITZMUT NAPFKOTTEN

En lärd man, som har kommit hit. Vilken otrolig tur. Han kanske förstår något av den här historien. Åh, om han bara ville stanna och hjälpa till. Han måste ju kunna hjälpa till, han har ju läst böcker ju. Åh jag önskar att han var borgmästare och inte jag! Just nu, i alla fall!

EGENSKAPER

Gottfried är en överviktig person, vars stora kroppshydda utgörs av inga muskler. Han är ganska svag (men tung), inte så uthållig och med en ständigt vacklande hälsa. Han är en vän av ordning, med ett ordningssinne och en god organisatorisk förmåga, men hans förkärlek till bekvämlighet och hans ansvarsskräck förstör ofta hans goda sidor.

Klättra	Usel
Karisma	Inte så övertygande
Folkkännedom	Ganska bra
Låtsas (vara god ledare)	Skrattretande
Koncentration	Bra, om han får vara ifred
Berätta	Bra, men bara dåliga nyheter
Brottas	Tung men ingen talang
Simma	Nix
Smyga	Nej du
Diplomati	Ganska bra
Ledarskap	Njaaa
Administration	Mycket bra
Släss	Inge bra

Självförtroende: Uselt

UTRUSTNING

Gottfried har på sig en lång kappa, med flera lager ulltröjor och underbyxor, låga läderstövlar, en hatt med en fjäder i, halsduk och tjocka vantar. I en skinnpung har han en god summa penningar. I en ryggsäck har han packat ned lite kött och vin, men alltför lite (på grund av att väskan blev för tung annars). Där i ligger också en bunt papper, bläck och ett par fjäderpennor, samt några stearinljus. I det tunna läderbältet hänger en liten ceremoniell dolk, rikt utsmyckad och hittills bara använd som brevkniv. Runt halsen hänger hans borgmästarembel i guld och på händerna sitter feta ringar. Han har också en nyckelknippa med nycklar till rådhuset, klocktornet och sitt eget hus.

GÜNTHER ANGSCHT

Bah, väder hit och oväder dit! Ingen har väl dött av lite regn, lite laviner, lite snöftorm. Och, fom min gamle far fa, det fom inte dödar, det hårdar! Tänk på det ni! Barnrumpor och kärringar; det är vad de är där uppe i byn. Ingen tåga! Ingen glöd!

Günther Angscht är en stor, svartbuskig man med tjockt skägg, glödande ögon och sammanbitna käkar. Han saknar tre tänder i sin mun, vilket gör att han läspar rejält. Han har också en serie ärr i ansiktet och på kroppen. På vänster hand saknar han lillfingret. Han har haft ett hårt liv, från den dag han föddes.

Hans far var Heinrich Angscht, en likaledes stor man, med bullrande röst, kraftiga nävar och ett brett läderbälte. Günther växte upp och fick dagligen stryk av sin vise far, som genom många år i bergen lärt sig att för att överleva livet måste man bli hårdare än berggrunden. Man måste härda sig! Alla som bodde på gården fick stryk; Günther, Günthers mor, Günthers hund och alla andra djur. Många besökare på gården fick också stryk. Denna brutalitet bottnade givetvis inte i någon ondska, som folket i byn Goppenhaus påstod, utan helt enkelt i kärlek. Heinrich ville lära sin son allt om livet!

Günther förstod tidigt visheten i denna uppfostran och har anammat den helt och hållet. Således slår han sin fru, sina djur och om han hade barn skulle han slå dem också. Han avskyr folket i

byn Goppenhaus för deras bekväma livsstil. Günther tror inte på genvägar, han anser att man alltid måste utsätta sig för prövningar om de inte infinner sig själva. Han gör alltid allting svårare än det behöver vara, kämpar envist med onödiga saker. Han klagar aldrig över någonting, han uthärdar! Han ler aldrig, visar aldrig tecken på uppskattning, är aldrig vänlig eller artig mot någon eller något. Han är bara nöjd om han inte är nöjd!

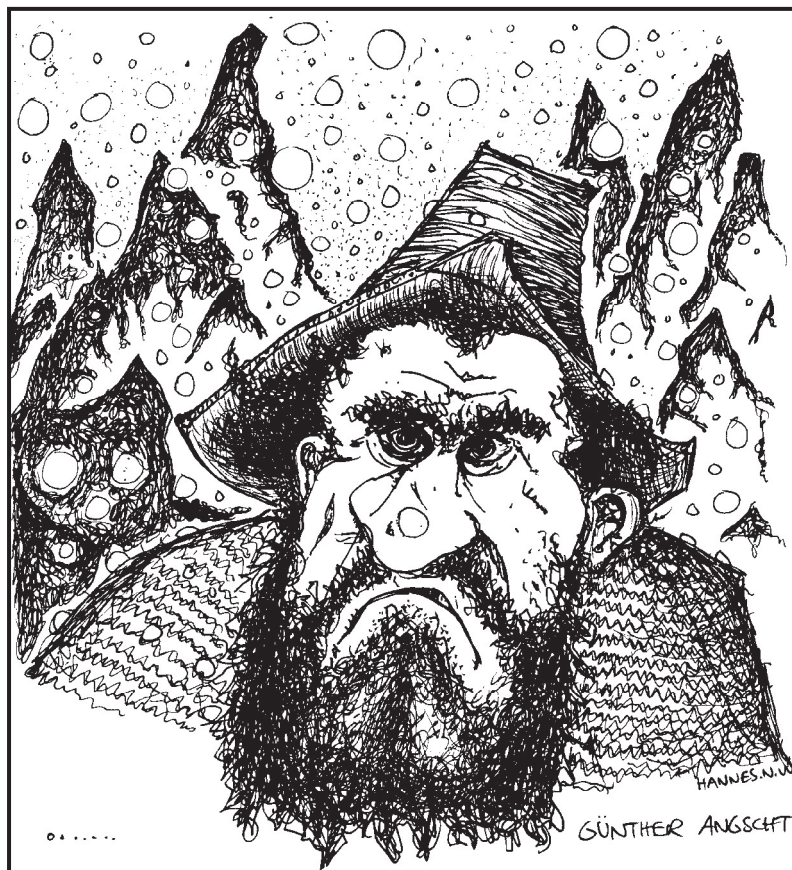
Ingen i byn besöker honom numera, och Günther tar ensamheten som en prövning. Han bor några kilometer under Goppenhaus på en gård som har det erkänt sämsta läget i Alperna. Det är den Angschtska familjegården, och på gårdsplanen ligger Günthers fäder begravda i stenhällarna.

Günther har länge plågats av det vackra vädret som berodde på den magiska klockan i Goppenhaus, och när stormen bröt ut häromnatten gladdes han. Men hans fru klagade och bad honom åka till Goppenhaus och se om det vackra vädret inte gick att återfå. Han gav henne givetvis stryk, men sedan insåg han att det skulle vara enklare att stanna hemma än att ge sig iväg. Således packade han sin

ryggsäck alldeles för tung, stoppade sten i kängorna och gav sig iväg när vädret var som värst. Slutligen nådde han Goppenhaus via de värsta stigarna och begav sig till borgmästarens hus.

Günther är stark och tung, talar högt och något läspande. Han är av en mycket brutal natur, men han slår bara dem han tycker om. De övriga får utstå blott hans vassa tunga. Han är bossig, tar gärna kommandot och utsätter sina efterföljare för alla sorters umbäranden. Sig själv utsätter han för det värsta. Han ser alltid sur ut, och ju bättre saker går, desto surare blir han. Får han ett vredesutbrott brukar det som regel gå ut över honom själv. Han är extremt envis, ofattbart uthållig, kan uthärda köld, hetta, hunger och ångest. Trots allt har han en god hälsa, även om han tycker om att vara sjuk.

Günther är en duglig bergsman, som kan det här med laviner, jakt, stigfinnande och bergsbestigning. Därför kan han välja de svåraste vägarna, den magraste födan och de mest svårklättrade branterna.



OM DE ANDRA I SÄLLSKAPET

GOTTFRIED AFFELTRANGEN

Borgmästaren i Goppenhaus! Och den största mesen i Alperna. Fet, gnällig, spak! Han är en plåga bara att vara i samma rum med. Perfekt! Jag ska minsann sätta rotation på dödköttet där, visa honom hur vi riktiga män lever! Käring, det är vad han är!

HOLGER GESCHRUSSENHAUS

Gammal man gör så gott han kan, brukar det heta. Men den här senile åldringen har ju bara suttit på sin slappa häck i över en mansålder. Borde ha dött för evigheter sedan. Nå, det är aldrig för sent att lära en människa det här med att leva. Alder spelar ingen roll! Dör han så har han nog förtjänat det!

FRITZMUT NAPFKOTTEN

Och vad är det här då? En bibliotekarie minsann! Som kan läsa och skriva! Och vem behöver kunna det? Jag kan inte läsa och skriva, och mår jag sämre för det? Nej, just det! Vad är detta? Finns det inte en enda rejäl karl kvar här i världen? Blek, lat, bekväm! Nå, det här blir ingen stilla dag i läsesalen, herr Fritzmut, nej minsann!!!

EGENSKAPER

Günther är stor och mycket stark, med gigantisk benstomme. Han tål fasansfullt mycket stryk efter lång och hård träning, och han bryr sig inte om smärta nämnvärt. Han är uthållig, med god kondition och en bra hälsa. Han är inte helt klipsk, faktiskt riktigt trög, men enormt envis och bestämd. Han utstrålar brutalitet och annalkande fara. Han är tung och osmidig, rör sig obevekligt men långsamt.

Empati	Ingen alls
Väderkänsla	Kan läsa väder i bergen väl
Bergsbestigning	Duktig
Balans	Sådär
Karisma	Föga
Charmera	Absolut inte
Bergsliv	Klarar sig bra
Berätta	Visdomsord från fadern, ofta
Brottas	Som en björn
Simma	Nej
Smyga	Nej
Skrämmas	Duktig
Ledarskap	Terror
Slåss	Brutal

Självförtroende:	Enligt Günther, enormt.
	Enligt Freud, uselt

UTRUSTNING

Günther har grova, tjocka och stryktåliga kläder av ull och skinn, grova läderkängor och en sliten läderhatt. Han har också ett brett bälte som han ärvt av sin far och som slagit hans familj i flera generationer. Han har en ryggsäck fylld med alltför mycket; bröd, kött, ost, vin, vatten, sten. I kängorna har han stoppat små vassa stenar. I handen har han en grov trästav. Han har också ett par ullvantar, rep och krokar, en tjock fäll och annat som kan tänkas vara bra att ha i bergen.

HOLGER GESCHRUSSENHAUS

"Va, vaaa? Vasa? Klockan? Vilken klocka, ja så jaha, DEN klockan. Vasa, trasig? DEN klockan? Trasig? Ja så, jaha, nehej, det är den väl inte? Inte DEN klockan? Ja så, det är den? Oj då! Det var värst! Då får vi väl försöka laga den då!"

Byn Goppenhaus grundades av Conrad Geschrußenhaus, en urmakare som kunde lite trollkonster. Han byggde en magisk klocka som kunde reglera väderleken på den stormiga bergstoppen Üschwerstock. När han dog hade många flyttat till toppen, och byn var grundad.

Holger är ättling i rakt nedstigande led till Conrad, och han är också den siste i sin släkt. Holger har uppnått en ålder av mycket gammal, nämligen äldst i hela byn. Trots detta är han vid god vigör, tack vare ett hemligt recept som hans mamma lärde honom. Han har börjat se dåligt, hör sämre och han rör sig långsamt och vingligt, pratar osammanhängande. Men annars har han gott om energi, är mycket uthållig och trots att det inte framgår, har han ett ganska klart sinne med ett skarpt intellekt. Han har dock insett att det är bättre om folk tror att han börjar bli senil, så han betar sig som den virrige senile gamling han borde vara.

Holger har läst sin förfader Conrads dagböcker och snappat upp en hel del om dennes trolldom, även om han aldrig omsatt det hela i praktiken. Hans passion har alltid varit klockor, punktlighet och tid. Han har många teorier om vad tid egentligen är, och han kan sitta i timmar och filosofera över detta ämne. Han har ärvt några magiska föremål efter Conrad, men det var längesedan han använt dem och han minns inte riktigt vad de var bra för längre.

Holger är en lång och mager gubbe, helt flintskallig och praktiskt taget tandlös. Hans hud är skrynklig men hans ögon gnistrar ännu. Han är tålmodig och artig mot alla, men har föga tålmod med folk som stressar och gormar. Han tycker att folk ska ha respekt för äldre folk. Holger tycker dessutom om sig själv mycket, och hyser kanske en övertro på sin egen förmåga.

Och nu har klockan gått sönder. Detta listade Holger ut redan samma natt som stormen brakade loss över Goppenhaus. Han har väldigt svårt att tro att den skulle ha gått sönder av sig själv, utan han är ganska säker på

att någon haft sönder den med vilje. Han packade ihop sina pinaler med en gång och väntade på att borgmästaren skulle kalla på honom. Och mycket riktigt, några dagar senare kom budet, och Holger haltade iväg genom snödrivorna mot rådhuset.

OM GOPPENHAUSKLOCKAN

Genom Conrads gamla böcker har Holger lärt sig Goppenhausklockans hemlighet, som ingen annan i hela världen känner till. Conrad skapade i sina dagar *två magiska dockor*, den ena under sommarens vackraste dagar och den andra under vinterns mest stormiga. Den första kallade han *Gumman* och den andra *Gubben*. Sedan sammanförde han de två, och deras kärleksfulla symbios resulterade i en perfekt balanserad väderlek. Därefter satte han in de två i en magisk klocka som befäste deras harmoni tidsmässigt. Klockan lät han bygga in i ett högt torn och simsalabim; Goppenhausklockan var skapad. Vad som nu är fel på klockan kan bara gissas, men Holger antar att det har med de två att göra. Likväl har han bestämt sig för att ingen annan ska få veta klockans hemlighet.

OM HOLGERS FÖRTROLLADE PRYLAR

Styrketåren: I princip inte magisk, men väldigt bra. En stark dryck som ger Holger hans ungdoms vigör åter. När han dricker den blir han starkare, lederna lite mjukare, andningen lite lättare och sinnena lite skarpare.

Conrads Gök: En magisk gök i trä. Det är en otroligt klipsk liten fågel som har förmågan att prata. Den kan bara väckas om man slår på en liten gong-gong som Holger har på sig.

Väckarklockan: En smart uppfinning som, om man ställer den bredvid sig när man sover, alltid ringer när man behöver vakna.

Tidsmätaren: Ett litet fickur som visar hur lång tid det tar att komma till en viss punkt en viss väg.

Uppvridaren: En fantastisk pryl som, om man stoppar



Holger klär sig i vardagliga kläder, praktiska men inte pråliga. Han har stövlar, en kappa, tröjor och byxor av ull och en tjock mössa. I handen har han en antik käpp, smal men robust med stålknopp. I en skinnväska har han en komplett samling redskap för urmakeri, och nu har han dessutom stoppat i några bitar bröd, en liten pung silverpenningar och en butelj med moderns specialbrygd. I kappfickorna har han de olika klockor han ärvt av Conrad, och i en liten läderpåse ligger den lilla gonggongen och den magiska göken. I en kedja runt halsen hänger den magiska uppvridaren.