

DEN TRANSFORMERADE MÄNNEN

JOHAN ENGLUND

JOHAN SALOMONSSON

DEN TRANSFORMERADE MÄNNEN

Text: Johan Englund och Johan Salomonsson

Illustrationer: Åsa Roos

Speltestare: Daniel Bäcklund, David Larsson,
Gunnar Söderberg, Peter Kärrberg, Petter Nallo,
Stefan Karlsson, Sven Jansson, Therese Sedin

En Irrblossproduktion



INLEDNING

”Den transformerade mannen” är ett Victoriana-scenario för fyra spelare. Enkelt uttryckt är det en Arkiv X-historia i viktoriansk miljö. Fokus ligger på detektivarbete och stämningsfulla miljöer, men självklart finns det en del actioninslag också. Världsbilden utgår mer från vår egen historia och diverse steampunk-influenser än Victoriana, och det är egentligen bara reglerna i Victoriana vi använder oss av. Det finns en kort sammanfattning av reglerna i slutet av detta häfte.

Under berättelsens gång kan du använda ”Londonkarta (spelarnas version)”, ”Whitechapelkarta (spelarnas version)” och ”Karta över British Museum” för

att visa spelarna var de befinner sig. Använd ”Londonkarta (spelledarens version)” och ”Whitechapelkarta (spelledarens version)” för ditt eget bruk.

Vem är då den transformerade mannen? Ja, det skulle kunna vara någon av personerna i scenariot, men faktum är att den transformerade mannen inte är en specifik individ utan ett steg i människans evolution på samma sätt som den upprättgående mannen. Till skillnad från den upprättgående mannen är emellertid den transformerade mannen det sista steget, eller för att uttrycka det mer dramatiskt – slutet! Men mer om detta nedan.

BAKGRUND

Under mayafolkets tidiga historia kom de i kontakt med besökare från yttre rymden. Besökarna tillhörde en uråldrig och utdöende ras som inte längre ägde förmåga att fortplanta sig på naturlig väg. De hade istället utvecklat en konstgjord fortplantningsmetod. Under vissa förutsättningar som bland annat berodde på vilken kosmisk strålning de utsattes för utsöndrade besökarna ett virus. Om mottagliga raser utsattes för detta virus fanns det en viss sannolikhet för att vissa individer skulle acceptera viruset, varvid viruset började förändra dem. Om de var tillräckligt mottagliga förvandlades de till medlemmar av besökarnas ras. Förvandlingen gick oftast inte automatiskt utan krävde åtskilligt med medicinsk hjälp.

Besökarna slog sig ner bland mayafolket och hjälpte dem att utveckla en blomstrande civilisation, alltmedan de utförde medicinska experiment på jordborna och inväntade sin nästa fortplantningsperiod. De medicinska experimenten visade att jordborna av allt att döma var mottagliga, och besökarna lyckades även identifiera vissa arvsanlag som skulle underlätta förvandlingen.

Då en komet passerade nära Jorden inföll så slutligen besökarnas fortplantningsperiod. De smittade stora delar av populationen, och de som inte dog eller utvecklade resistens mot viruset förvandlades. Några generationer senare passerade ytterligare en komet, varvid besökarna upprepade proceduren. Därefter lämnade de Jorden med avsikt att återvända nästa gång kometerna skulle passera. Mayariket blev sig aldrig likt efter de fruktansvärda farsoterna och föll så småningom i glömska.

I början av 1800-talet återvände en liten kontingent besökare till Jorden och slog sig ner i London. Sedan förra besöket hade de haft en del motgångar och var nu i stort behov av nya medlemmar av rasen. De hade förlorat mycket av sin information om Jorden och dess invånare och fick därför i princip börja om på nytt med sina medicinska experiment. Under 1843 års komet rönt de vissa framgångar, men de lyckades inte fullfölja några förvandlingar, utan de smittade blev bara missbildade människor.

Besökarna började söka upp lämningar från mayariket

i hopp om att hitta kvarlämnad information från förra besöket. De insåg även att för att kunna smitta en så stor del av populationen som möjligt behövde de hjälp. De lärer sig med en grupp industripampar. Dessa skulle få teknologi i utbyte mot att de byggde en armada av luftskepp från vilka de skulle sprida ett pulver kontaminerat med viruset.

När så en ny komet passerade Jorden 1882 sattes planen i verket. Industripamparnas luftskepp spred pulvret över Whitechapel om nätterna, och när människor insjuknade och accepterade viruset kidnappade besökarna dem och tog dem till sin transformeringsanläggning. Detta uppmärksammades av de missbildade från den tidigare kometen, nu anställda på doktor Obscuros museum för det udda och bisarra. De började själva kidnappa människor och gömma undan dem för att besökarna inte skulle få tag i dem.

Bland industripamparna fanns det de som ansåg att det inte var så klokt att samarbeta med besökarna. De visste att besökarna hade problem med förvandlingsprocessen men att de sökte efter en mayastentavla på vilken det skulle finnas information som skulle lösa problemen. När denna falang bland industripamparna fick reda på att ett antal nya fynd från Centralamerika hade anlänt till British Museum tog deras ledare lord Calvert kontakt med intendent Hobbs på British Museum. Efter diskreta efterfrågningar kunde han konstatera att ett av fynden faktiskt motsvarade beskrivningen på den eftersökta stentavlan. Han och de andra industripamparna i motkonspirationen beslutade sig därför för att stjäla denna innan besökarna hann lägga beslag på den. Den pensionerade överste Noble tog på sig uppgiften att utföra själva stölden.

Samtidigt hade ett av museimissfostren, Gastro, tagit anställning som städare på British Museum eftersom han hade noterat besökarnas stora intresse för byggnaden på senare tid. Han kom i kontakt med intendent Hobbs, vars intresse för händelserna i Whitechapel hade väckts av lord Calverts förfrågningar. Gastro hjälpte intendenten att hyra ett rum i Whitechapel varifrån denne började studera vad som pågick. Intendenten blev emellertid smittad och

började transformeras, och i sitt omtöcknade och panikslagna tillstånd lämnade han rummet.

När Gastro upptäckte att intendenten var försvunnen kontaktade han lord Calvert som satte honom i kontakt med översten. De två gjorde upp en plan för att stjäla stentavlan. Gastro skulle låsa upp för översten på natten när nattvakten tog rast så att översten skulle kunna smyga sin in och ta stentavlan utan att bli upptäckt. Tyvärr hade även besökarna uppmärksammat den nyfunna stentavlan

och planerat att stjäla den samma natt. De tog sig in genom att bränna ett stort hål i ett fönster med sina energivapen. När översten som bäst var i färd med att lyfta stentavlan ur dess monter klev två av besökarna in i utställningshallen. De dödade översten med sina energivapen, men Gastro lyckades rycka åt sig stentavlan och fly ut ur museet via den dörr där han hade släppt in översten. Han tog med sig stentavlan till missfostrens museum där han gömde den.

HÄNDELSEFÖRLOPP

Rollpersonerna arbetar på en hemlig avdelning på Scotland Yard, avdelningen för extraordinära utredningar. Scenariot börjar med att de väcks mitt i natten av polischef Denning. Han berättar att det har skett en stöld och ett mord på British Museum och vill att de omedelbart undersöker saken. De blir körda till museet där de kan tala med nattvakten Hardley som fann liket. Han berättar om konstiga ljud från Amerikarummet, en krökt omänsklig figur som verkade bära på något och två gängliga gestalter med masker för ansiktet. När rollpersonerna går till Amerikarummet kan de konstatera att det ligger en död man på golvet och att det saknas en mayastentavla. De kan nu välja att följa spåret med den döde mannen eller den försvunna stentavlan.

Den döde mannen är av allt att döma en välbärgad herre. I hans kostym finns ett skraddarmärke från Poole, Tedley & Söner, och han har en klocka med ett emblem på. Om rollpersonerna går till skraddaren kan denne identifiera den döde som överste Noble och ge adressen till dennes hemadress. I överstens hem finner de kartor över British Museum som tyder på att han hade planerat stölden samt kartor över ett stort antal tomter i London. Rollpersonerna kan spåra tomterna till medlemmar i Industriklubben, en exklusiv herrklubb. De kan även koppla samman den döde med herrklubben via emblemet på klockan.

På herrklubben träffar rollpersonerna klubbens ordförande lord Calvert. Han var god vän med den döde men påstår sig inte känna till dennes förehavanden. Övriga klubbmedlemmar är lika oförstående. Om rollpersonerna undersöker Industriklubben närmare upptäcker de att alla klubbmedlemmar har gjort betydande investeringar i byggprojekt på sistone. Efter att ha rört om i grytan ett tag får rollpersonerna ett telegram från lord Calvert. Han vill träffa dem på Waterloo Station. Rollpersonerna kommer dit lagom för att se lorden dödas av två besökare. Händelsen kan utmynna i en eldstrid, och kanske lyckas rollpersonerna skjuta en besökare så att de kan utföra en obduktion på varelsen.

Den främste experten på den försvunna stentavlan är intendent Hobbs. Han har arbetat hemma den senaste veckan. När rollpersonerna uppsöker hans hem berättar emellertid hushållerskan att intendenten inte alls har varit hemma utan begett sig till Whitechapel. En puckelrygg hämtade en del utrustning för intendentens räkning för några dagar sedan. Han hade med sig ett brev med

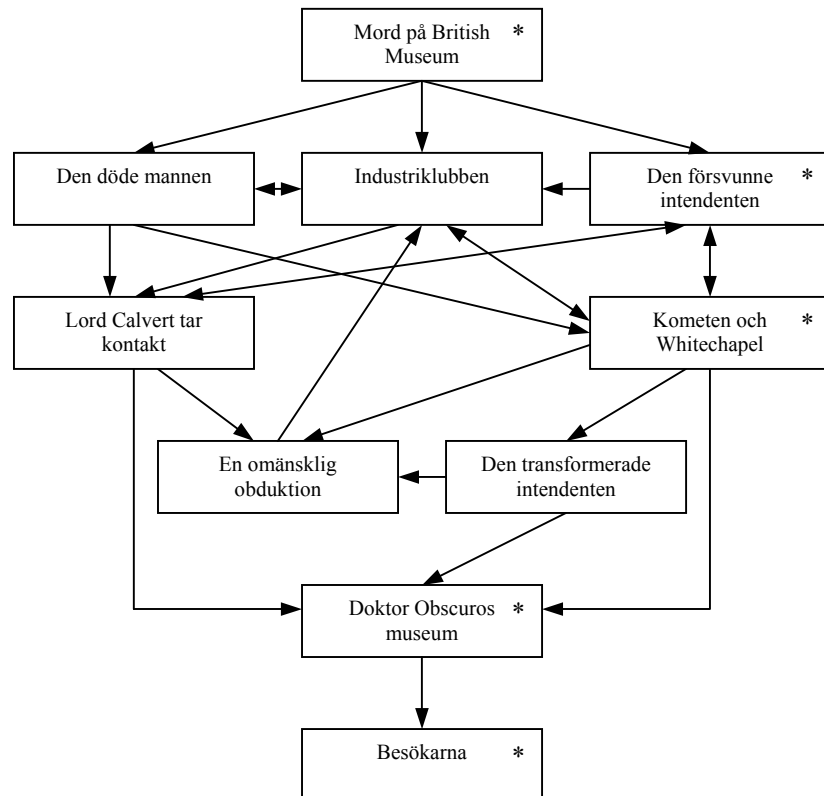
instruktioner. Med hjälp av brevet kan rollpersonerna räkna ut att intendenten befinner sig på opiumhålan "Den gröna draken" i Whitechapel. Här får de veta att intendenten hyrde ett rum. Intendenten befinner sig inte på rummet, men däremot finns hans anteckningar om stentavlan där. Anteckningarna talar om kometen och att det sker fruktansvärda saker i Whitechapel.

När rollpersonerna gör förfrågningar i Whitechapel får de höra talas om att en epidemi härjar i stadsdelen. Gemene man tror att sjukdomarna beror på kometen, och många har sett stjärnstoft falla över staden om nätterna. En del har även sett oidentifierade flygande objekt. En del av de sjuka har försvunnit spårlöst, och det finns de som kan berätta hur omänskliga varelser kidnappade dem och utförde horribla experiment på dem.

Om rollpersonerna övervakar någon som är sjuk kan de få se några omänskliga varelser kidnappa den sjuke. Genom att förfölja kidnapparna leds de till doktor Obscuros museum för det udda och bisarra. Här kan de ställa museimissfostren mot väggen och få veta sanningen om stölden och mordet på British Museum samt epidemin och kidnappningarna i Whitechapel.

Med missfostrens hjälp kan rollpersonerna finna den gömda hangar där luftskeppen förvaras. Här upptäcker de att polischef Denning är i maskopi med industripamparna samt att besökarnas transformeringsanläggning ligger under hangaren. När de tar sig ner i transformeringsanläggningen möts de av ett antal besökare och en strid följer. Om de lyckas förstöra anläggningen lämnar besökarna Jorden och rollpersonerna kan lägga ännu en lyckad utredning till handlingarna.

Det finns många möjliga vägar genom scenariot, men i princip finns det två huvudspår som rollpersonerna kan följa efter "Mord på British Museum". Antingen kan de följa spåret med den döde mannen ("Den döde mannen", "Industriklubben" och "Lord Calvert tar kontakt") eller spåret med den stulna stentavlan ("Den försvunne intendenten", "Kometen och Whitechapel" och "Den transformerade intendenten"). När de börjar förstå vad som händer kan de komma vidare till "Doktor Obscuros museum för det udda och bisarra" för att slutligen nå fram till "Besökarna". Rollpersonerna bör vara inne och nosa på båda spåren för att få en helhetsbild, men de måste inte göra allting. De scener som är viktigast för den totala spelupplevelsen är markerade med en stjärna i flödesschemat nedan.



SCOTLAND YARD

Scotland Yard är smeknamnet på högkvarteret för Londons Metropolitan Police på Whitehall Place 4. År 1882 ligger förutom högkvarteret och administrationen även detektivkåren CID:s lokaler, hittegodsavdelningen och registret för offentliga droskor i fastigheterna i kvarteret kring gatorna Whitehall Place, Northumberland Avenue och Great Scotland Yard. Häkten och reguljär polis däremot finns ute i staden på respektive områdes polisstation, kallade divisioner.

Bakom den anonyma porten på Great Scotland Yard 9 finns även Scotland Yards hemliga avdelning för extraordinära utredningar. Det är en relativt nybildad avdelning som har till uppgift att utreda oförklarliga och extraordinära brott för att finna tecken på övernaturliga influenser. Då sådana inte står att finna övergår fallen till Scotland Yards reguljära avdelningar, men då övernaturliga inslag kan styrkas är det avdelningens

ansvar att på ett diskret vis vidta åtgärder mot eventuella hot mot allmänheten. Avdelningen är direkt underställd Scotland Yards polischef William Denning. För närvarande består avdelningen av en utredningsgrupp.

Porten till avdelningens lokaler är alltid låst och leder in på en innergård med ett mindre stall där det finns två hästar och en svart droska. I portvalvet finns en mindre reception bemannad av Philips, ett pensionerat före detta underbefäl från Royal Marines. På bottenplanet innanför receptionen finns förråd och ett par förhörssrum. Det övre planet är inrett med kontor och ett stort taktikrum med griffel- och anslagstavlor. I källaren finns ett låst förråd för bevis, ett fullt utrustat obduktionsrum, ett mörkerrum samt ett laboratorium och en verkstad med den senaste tekniska apparaturen. Från avdelningen leder en gång direkt till den fastighet och det våningsplan där polischefen har sitt kontor.

PROLOG

Det är industrialismens tidevarv, en tid präglad av tekniska framsteg och växande ekonomi. Fabriker växer upp som svampar ur jorden och massproducerar allt man kan tänka sig. Järnvägsbolagen spinner ett nät av järnvägsspår som har kapacitet att transportera alla varor landet runt. Allt fler människor flyttar in i städerna där jobben finns, och städerna växer i en rasande takt. En ny samhällsklass av rika fabriksägare och handelsmän har vuxit fram, men dessa är få i jämförelse med den allt

större arbetarklassen som tvingas leva i misär i städernas sämsta kvarter.

Man skulle kunna tro att detta är en upplysningens tid, men så är inte fallet. Bland arbetarna är utbildningsnivån lägre än någonsin, och de har fört med sig sin skrockfullhet från landsbygden till städerna. Faktum är att det övernaturliga verkar frodas i mörka gränder och stinkande kloaker. Det berättas om hämndlystna gengångare, blodtörstiga vampyrer och fasor bortom allt

förstånd. Ingenstans är berättelserna så livaktiga som i London, och 1877 beslutade Scotland Yard därför att inrätta en ny avdelning, avdelningen för extraordinära utredningar. Avdelningen blev direkt underställd Scotland Yards polischef William Denning. Han knöt ett antal utredare till avdelningen, alla med specialkunskaper inom olika områden.

Avdelningen har haft ett flertal framgångar men hotas trots det ständigt av nedläggning eftersom många politiker

inte förstår varför man ska lägga en massa pengar på en verksamhet som mest verkar ha betydelse för folk i fattigkvarteren. I dag 1882 verkar dock behovet av avdelningen större än någonsin, inte minst sedan den stora kometen dök upp. I ett par veckor har dess långa kometsvans kunnat skådas på himlavalvet, och i samband med det har antalet rapporter om övernaturliga fenomen ökat drastiskt. För avdelningen för extraordinära utredningar innebär det många övertidstimmar.

KAPITEL 1

MORD PÅ BRITISH MUSEUM

GENOMGÅNGEN

Berättelsen tar sin början natten till den 23 september. Det är en kylslagen höstnatt med en lätt rökdimm som suddar ut stadens konturer. Då och då skymtar natthimlen och den stora kometen mellan rökslöjorna. Längs en av Londons kullerstengator kommer en fyrhjulig svart droska dragen av två hästar farande. I droskan sitter polischef Denning och rollpersonerna. Rollpersonerna har precis blivit väckta i sina hem, och nu när de alla är samlade börjar Denning förklara varför han har väckt dem vid denna okristliga timme.

För en stund sedan mottog han ett telegram från polisstationen på Holborn Street om en stöld och ett besynnerligt mord på British Museum. Han har inga närmare detaljer om vad som blivit stulet eller på vilket sätt mordet är besynnerligt. Ett antal konstaplar finns på plats men har fått order om att inte röra brottsplatsen. För att undvika ryktesspridning och oro bland allmänheten vill han att rollpersonerna undersöker saken omedelbart så att museet kan öppna som vanligt nästa dag. I vanlig ordning ska de sköta utredningen med största diskretion och hålla honom underrättad om sina framsteg.

ANKOMSTEN

När Denning är färdig med sin genomgång anländer droskan till British Museum. Klockan är då nästan tre på natten. Två konstaplar, Jones och Parker, står vid ingången och småpratar. När rollpersonerna presenterar sig berättar de att den döde finns i Amerikarummet en våning upp där även stölden har ägt rum. De har samlat de tre nattvakter som var i tjänst då brottet skedde i läsrummet. Konstapel Harris befinner sig hos dem, och konstapel Wilkes håller på att ta en runda genom museet för att se om några dörrar står öppna. På anmodan leder konstapel Jones rollpersonerna till nattvakterna i läsrummet eller brottsplatsen i Amerikarummet. Skumrask råder i hela museet eftersom gasbelysningen har vridits ner till nattläge, och det enda som hörs är väsan från gasen.

En stund efter rollpersonernas ankomst anländer även museichef John Stuart-Wortley. Han är en torr akademiker i övre medelåldern med oklanderlig kostym den sena timmen till trots. Han är djupt oroad över det skedda och är behjälplig på alla sätt för att utredningen

ska gå framåt så att han ska kunna öppna museet som vanligt nästa dag.

NATTVAKTERNAS VITNESMÅL

Nattvakterna befinner sig i det ståtliga läsrummet tillsammans med konstapel Harris. Den nattvakt som hittade liket var den åldrige nattvakten Hardley. Han ger ett förvirrat intryck och är uppenbarligen lätt chockad. Han berättar att han vid midnatt satt och åt en nattsmörgås i läsrummet när han hörde ett skrik bortifrån det nordöstra trapphuset. När han hade sprungit uppför trappan hörde han ett vinande ljud följt av ett skarpt ljussken och ännu ett skrik från Amerikarummet. Ljusskenet bländade honom för några sekunder, men när ögonen återigen hade anpassat sig till skumrasket såg han en krökt och omänskligt formad figur som med stapplande steg flydde ut genom salens borte öppning. En stank av bränt och något som påminde om åska slog emot honom när han rusade in i salen.

Halvvägs genom salen snubblade han över något mjukt och föll handlöst omkull. Omtumlad tittade han upp och såg två långa, gängliga gestalter i mörka rockar lösgöra sig ur skuggorna och stega efter den första figuren. En av gestalterna vred på huvudet och tycktes rikta sin uppmärksamhet mot honom, men där Hardley förväntade sig ett ansikte skymtade han istället en underligt formad mask med två runda, rödaktigt glimmande glas. Varelsen gav ifrån sig ett väsande ljud och försvann ut ur salen. När Hardley återvann fattningen insåg han att föremålet han hade snubblat över var en kropp. Han slog omedelbart larm.

Den andra nattvakten, Finch, är en medelålders före detta militär. Han befann sig i Förrådsrummet när brottet skedde. Strax efter att Hardley slog larm såg han en omänsklig gestalt, ungefär som en puckelrygg, på gatan bakom museet.

Chefen för nattvakten, Watts, befann sig på sitt kontor i källaren när Hardley slog larm. Han såg inget misstänkt. Det var han som tillkallade polis och skickade bud efter museichefen. Om han blir tillfrågad kan han dra sig till minnes att man för en vecka sedan anställde en tillbakadragna, puckelryggig städare. Han hette Guy Rolson och bodde på Royal Vista Street. En kontroll av adressen visar att den inte finns.

BROTTSPLATSEN

Amerikarummet är fullt med utställningsmontrar som innehåller föremål från de amerikanska kontinenterna. Bredvid en öppen monter mitt i salen ligger en kropp med en svår brännskada på överkroppen. En bit från kroppen ligger en revolver. Genom att undersöka brottsplatsen kan rollpersonerna upptäcka flera intressanta detaljer:

- **Montern:** Slocombe kan konstatera att den öppna montern inte är uppbruten utan uppdyrkad. Reporna på låset tyder på att förövaren sannolikt inte är en professionell tjuv med specialdyrk utan snarare någon med viss kunskap om lås. Dyrken ligger halvvägs in under montern och består i princip bara av en metallbit som har filats till. Montern är tom så när som på en etikett (dela ut ”Etikett på monter”).
- **Revolvern:** Revolvern är av den typ som brittiska armén använder som tjänsterevolver. Det finns ingen patron i avfyringskammaren, men vapnet är inte avfyrat utan verkar ha hakat upp sig när skytten försökte spänna hanen för att föra fram en laddad kammare. Fleming vet att en oladdad kammare tyder på professionalism. Vapnet bär lättare brännmärken på pipan som om någon har slagit till den med något mycket varmt.

En undersökning av kroppen avslöjar följande:

- **Utseende:** Det är en välklädd och välfriserad herre i femtioårsåldern. Han har blå ögon, blont kortklippt hår med en begynnande flint och ett slätrakat ansikte. På vänster kind strax under ögat har han ett svagt ärr. Om man tar av honom kläderna finner man även ett ärr på vänster överarm efter en skottskada.
- **Kläder:** Han är klädd i en exklusiv kostym som bär ett skraddarmärke från Poole, Tedley & Söner på Saville Row. Han har inte på sig några identitetshandlingar men däremot en näsduk på vilken initialerna RLN är broderade, en nyckelknippa med husnycklar och en klocka på vars klockkedja det hänger en medalj med ett emblem på. Emblemet ser ut som en passare på ett kugghjul. Om Stockbridge håller i klockan kan han få en bild av en port där välbärgade män släpps in av en butler. Emblemet kan genom efterforskningar knytas till en exklusiv herrklubb, Industriklubben.
- **Skador:** På överkroppen finns en svår brännskada, och på armar och händer finns ett par lindrigare brännskador. Cribbins kan fastslå att brännskadorna inte är ett resultat av eld utan någonting mycket varmt. Brännskadan på överkroppen är ungefär två tum djup som djupast och var den dödande. Av allt att döma har den döde värt sig med armarna mot det föremål som gjort brännmärkena. Det finns inte några brännmärken eller tecken på skador på grund av värme eller eld på inredningen omkring den döde.

När Stockbridge undersöker liket eller montern kan han få en syn av två långa gängliga gestalter med stora, rödglimmande ögon och snabbeliknande näsor. En av dem svingar något som blixtrar till och avger ett bländande ljussken. Stockbridge känner en stark känsla av dödsfruktan och panik.

DEN STULNA STENTAVLAN

När rollpersonerna frågar museichefen vad han vet om stentavlan svarar han att den anlände till British Museum för bara en månad sedan tillsammans med en del andra fynd från en utgrävning som fortfarande pågår i Guatemalas djungler. Den har stått utställd i drygt en vecka. Mycket mer än så vet han inte, men han erbjuder sig att gå ner i arkivet och se vad som finns dokumenterat om fyndet. När han kommer tillbaka räcker han urskuldande fram den arkivmapp som rör stentavlan. Den är tom så när som på en liten handskriven lapp från intendent Hobbs (dela ut ”Lapp i arkivmapp”) och ett kuvert från fotograferingsavdelningen daterat föregående dag.

Museichefen kan berätta att intendent Hobbs är den främste experten på mayakulturen och ansvarig för Amerikautställningen. Han har inte varit på museet den senaste veckan eftersom han håller på att studera fynden från Guatemala och föredrar att jobba hemma under intensiva forskningsperioder. Uppenbarligen har han lånat hem allt material om stentavlan. Han bor på Guilford Street.

Kuvertet innehåller ett antal fotografier på den försvunna stentavlan (dela ut ”Stentavla”). Rollpersonerna kan inte tyda stentavlan, men Stockbridge kan utträna några saker:

- I mitten av stentavlan finns någon typ av gudom, men han kan inte avgöra vilken.
- Ovanför gudomen finns en komet.
- Ovanför kometen finns sex kalenderdatum. Han vet inte exakt hur mayafolkets kalender var uppbyggd men tror att man hade ett system där man räknade dagar med basen tjugo. Siffror skrev man med prickar och streck. En prick var ett, ett streck var fem.
- Nedanför gudomen finns skrivtecken.
- Bården verkar vara dekorativ men ser inte ut som typiska mayadekorationer.

VÄGEN IN OCH UT

När rollpersonerna börjar bli klara med sina undersökningar och förhör dyker konstapel Wilkes upp efter sin inspektionsrunda i museet upp och berättar att han har upptäckt en öppen port med brännmärken och ett fönster med besynnerliga skador.

Den öppna porten är i källarnivå nedanför Katalogrummet på en relativt undanskymd plats på museets baksida. Enligt konstapeln stod den på glänt då han upptäckte den. Låset på porten är inte uppbrutet, och det finns inte heller några skrapmärken som tyder på att det skulle ha dyrkats upp. På porten och en lår en bit innanför porten finns färskas brännmärken som verkar ha samma ursprung som brännskadorna på den döde. I korridoren innanför porten ligger en städrock vårdslöst slängd i en vrå bredvid en lår. Rocken är smutsig och har ett bränt hål en bit ner på ena sidan. Nattvakterna kan berätta att porten vanligtvis är låst och att denna avdelning endast används dagtid för transporter och förberedande av utställningar. Rocken kan de identifiera

som en städrock.

I Katalogrummet finns ett rejält blyinfattat fönster med ett stort hål, ungefär en meter i diameter, mitt i. Det finns rester av smält glas och bly omkring hålet, och det har även droppat glas och bly på golvet under fönstret. Däremot finns det inte några skador på de omgivande ytorna som tyder på brand.

HÄRNÄST

- Om rollpersonerna vill uppsöka den dödes skräddare, gå vidare till ”Den döde mannen”.
- Om rollpersonerna vill undersöka herrklubben, gå vidare till ”Industriklubben”.
- Om rollpersonerna vill kontakta intendenten, gå vidare till ”Den försvunne intendenten”.

KAPITEL 2 DEN DÖDE MÄNNEN

POOLE, TEDLEY & SÖNER

På Saville Row, gatan som är känd för sina exklusiva skräddare, ligger skräddaren Poole, Tedley & Söner i en anrik men anspråkslös byggnad. Nigel Poole tar emot rollpersonerna när de kommer in och blir givetvis förskräckt när de anger klädernas mått alternativt visar upp kläderna. Han berättar att kläderna beställdes av överste Ralph Lyall Noble, en mycket god och aktad kund. Han bor på New Cavendish Street.

ÖVERSTE NOBLES HEM

Överste Nobles hem ligger på New Cavendish Street och är ett ganska anspråkslöst tvåvåningsradhus med källare. Dörren öppnas av en flintskallig, lång och ganska muskulös man i sextioårsåldern. Det är överstens betjänt och före detta adjutant och upppassare från armén, Trotter, som fortfarande är kvar i tjänst hos honom. Trotter blir bestört när han får höra nyheten om överstens död. Han säger sig inte veta något alls om vad översten hade för sig på kvällen mer än att denne hade gett honom anvisningar om att inte vänta uppe eftersom översten hade ett möte vid midnatt.

Om rollpersonerna vill veta mer om översten kan Trotter berätta att han var en före detta överste i brittiska armén i Indien och hade dragit sig tillbaka och investerat i tillverkningsindustri. Han ägde en framgångsrik vapentillverkare och mekanisk industri mot Wapping till. Han förde ett anspråkslöst leverne men reste en hel del. Trotter känner inte till några detaljer om överstens affärsverksamhet.

Om rollpersonerna ber att få se sig omkring i huset är Trotter alltför chockad för att protestera. I arbetsrummet

finner de, förutom en stor mängd papper om överstens affärsrörelser, en omärkt karta i den enda låsta lådan i ett arkivskåp. Kartan innehåller två kartor:

- Den ena kartan är en karta över British Museum med en dörr i källarnivå nedanför Katalogrummet markerad. Det är den dörren som stod öppen och hade ett brännmärke. I marginalen har någon skrivit ”Torsdag vid midnatt”.
- Den andra kartan är en karta över London med ett flertal tomter markerade. Flera av tomterna ligger i Whitechapel. Om rollpersonerna undersöker tomterna upptäcker de att de alla har köpts upp under det senaste året. Ägandeförhållandena är ganska röriga på grund av att de har köpts upp via olika bulvanföretag, men det går att spåra några uppköp till industripampar som alla har det gemensamt att de är medlemmar i Industriklubben. På alla tomterna bedrivs olika fabriksbyggprojekt. Om Stockbridge undersöker kartan kan han få en syn av ett rum med män som sitter runt ett stort mörkt ekbord. Han har svårt att urskilja deras utseenden, men alla sitter och bläddrar i kartor som ligger framför dem.

HÄRNÄST

- Om rollpersonerna vill undersöka herrklubben, gå vidare till ”Industriklubben”.
- Om rollpersonerna redan har undersökt herrklubben och inte kommer vidare i sina undersökningar, gå vidare till ”Lord Calvert tar kontakt”.
- Om rollpersonerna vill undersöka tomterna i Whitechapel, gå vidare till ”Kometen och Whitechapel”.

KAPITEL 3 INDUSTRIKLUBBEN

Bakom en relativt anonym ekport på Pall Mall döljer sig den exklusiva herrklubb som heter Industriklubben. När rollpersonerna knackar på öppnas dörren omedelbart av dörrvakten Albert som ber dem vänta och tillkallar butlern Jennings.

Jennings svarar sanningsenligt på rollpersonernas frågor men berättar inte mer än nödvändigt. Utifrån ett ungefärligt signalement kan han identifiera den döde som Ralph Lyall Noble, en aktad medlem av klubben. Han var

en före detta överste i brittiska armén i Indien och hade dragit sig tillbaka och investerat i tillverkningsindustri. Han bor på New Cavendish Street och hans före detta adjutant och upppassare från armén, Trotter, är fortfarande kvar i tjänst hos honom. Om rollpersonerna frågar om klubben berättar Jennings att det är en klubb för framgångsrika kapitalister och industrimän. Klubbens grundare och ordförande är lord Calvert.

Om rollpersonerna ber att få tala med lord Calvert (se

persongalleriet) och det är tidigt i scenariot befinner sig lorden på klubben (senare i scenariot hänvisas rollpersonerna till lordens hem på Belgrave Square). Han är i styrelsens arbetsrum och går igenom finanserna. Lorden säger sig inte veta någonting om överstens förehavanden men erkänner att de kände varandra och umgicks. De brukade spela bridge tillsammans på torsdagar.

Om rollpersonerna är lite driftiga och vänliga kan de få en lista över klubbens medlemmar av exempelvis Jennings (dela ut "Lista över Industriklubbens medlemmar"). Genom att slå i exempelvis Who's Who kan de sedan få fram en del information om medlemmarnas affärsverksamhet:

- Lord Calvert – Midlands Mining, gruvor, järnverk och mekanisk industri.
- Walter Barnard Kendall – Konfektionsvaror och spinnerier.
- Joshua Greystone – Greystone and Sons Shipyards. Varvsindustri och rederi.
- James Thompson Forsythe Esq. – Great Western Ironworks Ltd.
- Richard Musgrave Dermott – Hereford Beef Ltd. Storslakterier och konserverindustrier.
- Eustace Finchley-Carter – White Horse Farm Equipment Ltd.
- John Adam Langley – Northern Star Ltd. Mekanisk industri och ångmaskiner.
- Bernhard Harrington – Stålintusti och gjuterier.
- William Alexander McDuff – McDuff Ltd. Bryggerier och destillerier.

- Ralph Lyall Noble, överste (pensionerad) – Noble Arms and Equipment Ltd. Vapen och finmekaniska verkstäder.
- Sir Lucian Clark – Gummi- och oljeimport samt raffinaderier.
- Robert Francis Hardman – Manchester Building Ltd. Bygg- och byggmaterialindustri.
- Sir Arthur Miller – Northern Mountain Coal Mining Ltd. Kol- och järnmalmgruvor.
- Peter Paul Nesbitt – Midlands Mechanical Works och Eastern Mining Ltd.
- Gerard Noel Herst – Herst and Dietrich Machinery.
- John Rueben Brandreth – Greater London Chemicals.
- Reginald Adams – United Carrier Ltd.
- Argyle Wakefield – Woodland Industries Ltd.

Om de undersöker de företag som medlemmarna äger kan de upptäcka att de under det senaste året alla har gjort stora investeringar i fastigheter i bland annat Whitechapel. Dessa fastigheter har de rivit och håller på att ersätta med stora fabriksbyggnader.

HÄRNÄST

- Om rollpersonerna vill uppsöka överstens hem, gå vidare till "Den döde mannen".
- Om rollpersonerna redan har undersökt överstens hem och inte kommer vidare i sina undersökningar eller uppsöker lord Calvert i dennes hem, gå vidare till "Lord Calvert tar kontakt".
- Om rollpersonerna vill undersöka fabriksbyggnaderna i Whitechapel, gå vidare till "Kometen och Whitechapel".

KAPITEL 4 LORD CALVERT TAR KONTAKT

När rollpersonerna har nosat runt ett tag kontaktar lord Calvert dem genom att skicka ett anonymt telegram i vilket han säger sig ha viktig information och ber dem att möta honom på perrong 10 på Waterloo Station (dela ut "Telegram från lord Calvert"). Om rollpersonerna uppsöker lord Calvert på eget bevåg efter att ha följt spåret med stentavlan kan du flytta denna scen till lordens hem på Belgrave Square.

Waterloo Station är full av jäktande människor, stinsar som blåser i visselpipor och stånkande ånglok. Perrong 10 ligger lite avsides och är för tillfället så gott som folktom. När rollpersonerna närmar sig perrongen hör de ett vinande ljud. Ett obemannat ånglok med fullt vagnsset skymmer sikten, men när de springer runt loket får de syn på två besökare (se persongalleriet) som står lutade över en liggande person. Om rollpersonerna redan har varit i strid med besökarna får dessa syn på rollpersonerna och flyr. I annat fall överraskar rollpersonerna besökarna och en strid utbryter. Om rollpersonerna har tur kan de lyckas skjuta ihjäl en av besökarna.

Den liggande personen visar sig vara en död lord

Calvert (se persongalleriet). På kroppen finns brännskador som överrensstämmer med överste Nobles skador. Han har på sig en ritning på en besynnerlig maskin (dela ut "Ritning på maskin"). Slocombe kan lista ut att maskinen bygger på okänd teknologi och att det av allt att döma rör sig om någon typ av elektricitetsalstrande energiaggregat som förmodligen skulle kunna försörja hela England. Lorden har även på sig ett brev från intendenten (dela ut "Brev från intendenten till lorden"). Om rollpersonerna redan har följt spåret med stentavlan har lorden dessutom på sig ett reklamblad för doktor Obscuros museum (dela ut "Reklamblad för doktor Obscuros museum för det udda och bisarra").

HÄRNÄST

- Om rollpersonerna vill kontakta intendenten, gå vidare till "Den försvunne intendenten".
- Om rollpersonerna lyckas skjuta ihjäl en besökare, gå vidare till "En omänsklig obduktion".
- Om rollpersonerna hittar reklambladet, gå vidare till "Doktor Obscuros museum för det udda och bisarra".

KAPITEL 3

DEN FÖRSVUNNE INTENDENTEN

INTENDENTENS HEM

Intendenten bor i ett radhus på Guilford Street. När rollpersonerna knackar på öppnas dörren av hans hushållerska, fru Rhodes, en manhaftig kvinna i fyrtioårsåldern. Hon säger först att intendenten inte är anträffbar, men när rollpersonerna insisterar erkänner hon till sist att han faktiskt inte är hemma utan har varit borta i snart en vecka. Plötsligt en morgon tog han med sig en massa böcker och anteckningar och gav sig av. Han sade inte vad han skulle göra, bara att han skulle till Whitechapel. Två dagar senare dök en puckelryggig individ upp (Gastro, se persongalleriet). Han dolde vänster sida av sitt ansikte under en huva, men fru Rhodes tyckte sig skymta stora bölder. Puckelryggen hade med sig ett brev från intendenten. I brevet bad intendenten fru Rhodes att låta puckelryggen hämta ytterligare böcker och annan utrustning för hans räkning. På förfrågan visar hon rollpersonerna brevet (dela ut "Brev från intendenten till hushållerskan"). Hon är uppenbart illa berörd av hela historien eftersom hon misstänker att intendenten antingen har blivit en opiumslav eller förlustar sig med lättfotade kvinnor, något hon dock inte yppar högt.

Med lite kreativ brottsplatsundersökning kan rollpersonerna lista ut var intendenten befinner sig:

- Slocombe kan analysera brevet och upptäcka att bläcket innehåller soja, sigillvaxet är kinesiskt vax och de sötaktiga fläckarna på kuvertet är opium.
- Stockbridge kan hålla i brevet och få en syn av en grön kinesisk drake på sidentyg.
- Vem som helst av rollpersonerna kan koppla samman lukten av lut som nämns i brevet med garverier.

Om rollpersonerna ber att få undersöka intendentens arbetsrum saknas de föremål intendenten nämner i brevet.

DEN GRÖNA DRAGEN

Det finns ett stort garveri i Whitechapel. Om rollpersonerna genomsöker gränderna i de intilliggande kvarteren eller frågar var det finns en opiumhåla hittar de snart opiumhålan "Den gröna draken". När de kliver in möts de av en vägg av opiumrök och rökelse. Själva lokalen består av flera dåligt upplysta rum där bortdomnade människor sitter eller ligger på britsar eller direkt på golvet.

Föreståndaren är en gammal kinesisk man vid namn Lei Shilong. Han förnekar först all kännedom om intendenten, men när hans dotterdotter Zhu Meifeng viskar några ord i hans öra ändrar han sig. Han berättar att intendenten kom till "Den gröna draken" för en vecka sedan i sällskap med en puckelryggig man som inte ville visa sitt ansikte. Shilong tror att han hade någon typ av missbildning i ansiktet. Puckelryggen visste att Shilong hade ett rum att hyra ut och sade att intendenten var intresserad. Sedan dess har intendenten antingen suttit

inne på rummet eller kommit och gått vid alla möjliga och omöjliga tider. Han har inte visat något som helst intresse av att nyttja opium. Shilong tror inte att intendenten är inne för tillfället men visar dem till rummet.

Rummet är ett litet dragigt vindsrum där möblemanget består av föga mer än en enkel säng med en luggsliten filt, ett litet bord, en vinglig stol och en illaluktande potta. Här finns också ett antal föremål som helt uppenbart tillhör intendenten, nämligen en ytterrock av fint snitt, två teleskop som står framme vid det lilla vindsfönstret samt en kista full med böcker, anteckningsböcker och brev. På bordet ligger en anteckningsbok uppslagen (dela ut "Intendentens anteckningar") samt ett brev från lorden (dela ut "Brev från lorden till intendenten").

Om rollpersonerna undersöker föremålen i rummet kan de upptäcka en del intressanta detaljer:

- **Pottan:** Pottans innehåll är två dagar gammalt och tyder på att intendenten har haft dålig matsmältning.
- **Teleskopen:** Teleskopen är båda riktade mot den plats på himlen där kometsvansen befinner sig vid midnatt.
- **Böckerna:** Böckerna i kistan består av astronomiska böcker, "Dresdenkodexen" av Ernst Förstemann (en samling färglitografier av ett gammalt mayamanuskript som förvaras i Dresden) och "Versuche über Pflanzenhybriden" av Gregor Mendel (en avhandling om hur egenskaper nedärvs baserat på försök med årt sorter).
- **Anteckningsböckerna:** Anteckningsböckerna i kistan är skrivna av intendenten och handlar dels om hur mayafolkets kalender är uppbyggd, dels om hur deras skriftspråk är uppbyggt.
- **Breven:** Breven i kistan är skrivna på tyska och kommer från Ernst Förstemann som intendenten uppenbarligen har haft kontakt med för att lista ut hur mayafolkets kalender var uppbyggd.

Stockbridge kan även få en syn av hur en sjuk och omtumlad intendent stapplar ut ur rummet.

Om Stockbridge vill försöka tyda stentavlan ytterligare med hjälp av intendentens anteckningar måste han ägna flera veckor åt det hela. Han kan dock tyda ett par delar av nederdelens textstycke på relativt kort tid och komma fram till att de som skänkte kunskap "kom från stjärnorna" och att det yttersta offret var "våra barn" eller "vår framtid".

HÄRNÄST

- Om rollpersonerna vill fortsätta leta efter intendenten eller ta reda på vad som händer i Whitechapel, gå vidare till "Kometen och Whitechapel"
- Om rollpersonerna vill undersöka lord Calvert, gå vidare till "Industriklubben" eller "Lord Calvert tar kontakt" beroende på i vilket stadium av utredningen rollpersonerna befinner sig.

KAPITEL 6

KOMETEN OCH WHITECHAPEL

FÖREFRÅGNINGAR I WHITECHAPEL

För att bringa klarhet i vad som sker i Whitechapel och vart intendenten har tagit vägen måste rollpersonerna prata med stadsdelens invånare. De kommer att mötas av mycket misstänksamhet, framför allt om de säger att de är poliser, men bara de håller en låg profil och inte provocerar folk bör de klara av att undvika större problem. Genom diverse samtal kan de få reda på åtskilligt:

- En epidemi härjar i området. Folk insjuknar i hög feber och får svåra kramper som varar i ungefär en vecka. Om de tar sig igenom de första dagarna överlever de. Ungefär en femtedel avlider, och det verkar inte ha någon betydelse ifall man är ung, gammal eller sjuklig. Ett fåtal får besynnerliga symptom utöver feber och kramper.
- Gemene man tror att epidemin beror på kometen. Många har sett stjärnstoft falla ner över staden om nätterna, och några har dessutom sett oidentifierade flygande objekt strax före regnet av stjärnstoft.
- Många av de svårast sjuka har försvunnit spårlöst.
- En del försvunna har återvänt lika plötsligt som de försvann. Vid det laget har de återhämtat sig från sjukdomen. Deras minnen av det skedda är väldigt suddiga, men de kan berätta att omänskliga varelser förde bort dem och utsatte dem för horribla experiment.

EXEMPEL PÅ FOLK OCH PLATSER I WHITECHAPEL

- Konstapel Downes på polisstationen på Leman Street känner igen Fleming från hans tid på stationen och berättar gärna vad han vet. Han har under sin nattliga patrullering sett stjärnstoft falla ner över staden. Han har även sett gängliga figurer i konstiga masker stryka omkring om nätterna i kvarter där folk senare försvunnit spårlöst.
- Gamle Tobias på ginhuset "Boar's Head" blir talför om han bjuds på gin. Han kan berätta om besökare från yttre rymden som kommer och kidnappar människor när de sover. Han har sett deras cigarrformade skepp om nätterna. För en vecka sedan när han var svårt sjuk kidnappade de honom och utförde de mest hårresande experiment. Hans minnen av händelsen är väldigt suddiga, men han kommer ihåg att varelserna hade groteska utseenden som var allt annat än mänskliga.
- Nellie på bordellen "Scarboro Lodgings" ligger sjuk i hög feber och har svåra kramper. Hon yrar och har feberhallucinationer. Hon har även andra sjukdomssymptom som liknar intendent Hobbs om än inte lika långt gångna (se beskrivningen av intendent Hobbs i persongalleriet). En av de andra kvinnorna på bordellen hade liknande symptom men försvann spårlöst för tre dagar sedan.

- Många har sett mystiska individer stryka omkring på nätterna i samband med försvinnanden. Beskrivningarna av dessa är huvudsakligen uppdelade i två kategorier, antingen såg de omänskliga ut eller så hade de på sig besynnerliga masker.
- Trots epidemins omfattning är den okänd för folk utanför Whitechapel, vilket tyder på att alltsammans har tystats ner. Luxuösa droskor med folk ur överklassen har skådats på väg till rivningskvarter där stora fabriksbyggnader håller på att uppföras. Någon drar sig till minnes att det fanns ett familjevapen på en av droskorna i form av en maraboustork.
- En del av de personer rollpersonerna pratar med har även pratat med intendenten, och de vet att han bor på "Den gröna draken". I de flesta fall var det några dagar sedan de såg honom, men någon kan ha sett honom ganska nyligen på väg tillbaka till sitt rum.

Rollpersonerna bör få reda på det mesta genom att prata med 2-3 personer. Om de vill fortsätta fråga ut folk därefter bör du inte rollspela detta utan bara sammanfatta vad de får reda på.

VID SJUKBÄDDEN

När rollpersonerna kommer på sambandet mellan sjukdomstillstånd och kidnappning kanske de bestämmer sig för att övervaka någon som är smittad och mottaglig. Beroende på i vilket stadium av utredningen rollpersonerna befinner sig kan detta leda till ett par olika saker:

- Några besökare (se persongalleriet) kan dyka upp för att hämta den sjuke. Om rollpersonerna redan har varit i strid med besökarna upptäcker dessa bakhållet och flyr. I annat fall överraskar rollpersonerna besökarna och en strid utbryter. Om rollpersonerna har tur kan de lyckas skjuta ihjäl en av besökarna. Om rollpersonerna inte ingriper utan försöker följa efter besökarna försvinner de spårlöst i skuggorna.
- Några av museimissfostren kan dyka upp för att hämta den sjuke. Gruppen leds av Gastro och Tummelisa (se persongalleriet), och består dessutom av en albino och en vargman. De gör sitt bästa för att dölja sina anleten, men rollpersonerna kan ändå få en skymt av dem. Om rollpersonerna ingriper flyr missfostren hals över huvud, och försöker rollpersonerna gripa dem är risken stor att Whitechapels invånare lägger sig i. Om rollpersonerna inte ingriper utan försöker förfölja dem ser de hur missfostren tar med sig den sjuke ner i kloakerna. Om detta sker innan rollpersonerna har följt spåret med den döde mannen bör de tappa bort missfostren nere i kloakerna, men i annat fall kan de förfölja dem ända tills de går upp ur kloakerna. När rollpersonerna själva kommer upp är missfostren borta, men däremot får de syn på doktor Obscuros museum för det udda och bisarra.

HÄRNÄST

- Om rollpersonerna inte redan har besökt ”Den gröna draken” men vill göra det nu, gå vidare till ”Den försvunne intendenten”.
- Om rollpersonerna återvänder till ”Den gröna draken” för att se om intendenten har kommit tillbaka, gå vidare till ”Den transformerade intendenten”.

- Om rollpersonerna lyckas skjuta ihjäl en besökare, gå vidare till ”En omänsklig obduktion”.
- Om rollpersonerna lyckas förfölja museimissfostren, gå vidare till ”Doktor Obscuros museum för det udda och bisarra”.
- Om rollpersonerna intresserar sig för vem som äger fabriksbyggnaderna, gå vidare till ”Industriklubben”.

KAPITEL 7

DEN TRANSFORMERADE INTENDENTEN

Om rollpersonerna återvänder till intendent Hobbs rum på ”Den gröna draken” vid ett senare tillfälle ser de en gestalt som kurar i skumrasket. När de tänder en lykta faller ljuset på en omänsklig figur som är totalt omöjlig att kommunicera med men av allt att döma en gång har varit intendenten (se persongalleriet). Fleming kan utrona att han faktiskt inte är tokig utan befinner sig i chocktillstånd som ett resultat av att hans kropp har förändrats och att han av någon anledning inte kan göra sig förstådd på engelska längre.

Rollpersonerna kan i det här läget inte få ur intendenten någonting vettigt utan får vara glada om de lyckas lugna ner honom. De får själva avgöra om de vill låta honom vara kvar på ”Den gröna draken” eller om de ska föra honom någon annanstans. Det är dock uppenbart att intendenten helst inte vill visa sig inför folk, dels för att han verkar rädd för något, dels för att han skäms över sitt förändrade utseende.

Under undersökningen av intendenten kan två besökare (se persongalleriet) dyka upp och försöka föra bort intendenten, varvid en eldstrid kan utbryta såvida rollpersonerna inte redan har varit i strid med besökarna. Om rollpersonerna har tur kan de lyckas skjuta ihjäl en av besökarna.

Om rollpersonerna kör fast i sin utredning kan intendenten bli till nytta. När chocken har avklingat och han återigen klarar av att tänka vill han hjälpa rollpersonerna. Eftersom han fortfarande inte klarar av att kommunicera finns det bara ett sätt – han måste föra dem till någon som kan kommunicera, närmare bestämt Gastro. Med gester visar han att de ska följa efter honom, varefter han leder dem till doktor Obscuros museum för det udda och bisarra.

Om rollpersonerna misslyckas med att lugna ner intendenten kan han drabbas av panik och kasta sig ut genom vindsfönstret för att störta mot en säker död. Om rollpersonerna redan har följt spåret med den döde mannen finner de ett reklamblad när de söker igenom intendentens kläder (dela ut ”Reklamblad för doktor Obscuros museum för det udda och bisarra”).

HÄRNÄST

- Om rollpersonerna lyckas skjuta ihjäl en besökare, gå vidare till ”En omänsklig obduktion”.
- Om rollpersonerna kör fast i sin utredning och intendenten leder dem till doktor Obscuros museum eller de hittar reklambladet, gå vidare till ”Doktor Obscuros museum för det udda och bisarra”.

KAPITEL 8

EN OMÄNSKLIG OBDUKTION

Om rollpersonerna lyckas skjuta ihjäl en besökare vid något tillfälle under scenariot får de möjlighet att obducera kroppen. De kan ta kroppen till obduktionsrummet på Scotland Yard där Cribbins kan obducera den. Obduktionen visar att det inte är en människa (se persongalleriet). Däremot avslöjar en jämförelse med den transformerade intendenten en del oroväckande likheter (se persongalleriet).

Innan rollpersonerna hinner avsluta sina undersökningar av kroppen sticker Philips som sitter i receptionen in huvudet och säger att Denning vill tala med dem. Denning ber dem avlägga en snabb rapport om utredningens framskridande innan han låter dem återgå till arbetet. När de återvänder till obduktionsrummet är kroppen borta. Philips säger att två detektiver kom och hämtade kroppen. Han kände inte igen detektiverna men tänkte inte närmare på det just då. Han tror emellertid att

de försvann i en droska på vilken det fanns ett familjevapen med en maraboustork.

Vad som har hänt är att samtidigt som Denning ordnar med en avledande manöver stjal Nesbitts handgångna män kroppen. De för den till ett av Nesbitts stålverk där de slänger in den i en ugn. Därefter kör de tillbaks vagnen till Nesbitts residens på Park Street. Om rollpersonerna hittar vagnen vid ett senare tillfälle kan de upptäcka spår efter kroppen i form av blodfläckar. Nesbitt (se persongalleriet) förnekar all kännedom om det skedda och påstår sig inte ha några anställda som passar in på beskrivningen av kroppstjuvarna. Hans teori är att någon olovandes har lånat droskan.

HÄRNÄST

Om rollpersonerna vill ta reda på vem som har stulit kroppen, gå vidare till ”Industriklubben”.

KAPITEL 9

DOKTOR OBSCUROS MUSEUM FÖR DET UDDA OCH BISARRA

ETT BESÖK PÅ MUSEET

Doktor Obscuros museum för det udda och bisarra ligger på Lucas Street öster om Whitechapel i skuggan av en järnvägsbro. Det har sett sina bästa dagar, om det nu någonsin har sett några bra dagar. Den bleka namnskylten ovanför entrén är svart av koldamm, och de vattenskadade affischerna som flankerar entrén är så gott som oläsliga. Allt tyder på att stället är övergivet så när som på den lilla skylten med texten ”Öppet”. Innanför entrén finns en svagt upplysta foajé vars inredning domineras av röd plysch och mörkbetsat trä. Här finns en liten biljettkur och ett positiv. På väggarna sitter ytterligare affischer som utlovar de mest fantastiska under.

Från biljettkuren hörs ljudliga snarkningar. När rollpersonerna tittar efter ser de att det sitter en man där och sover. Det är doktor Obscuro (se persongalleriet). När de knackar på glaset flyger han upp, inser att han har kunder och springer genast ut ur kuren och vevar igång positivet. Därefter välkomnar han översvallande rollpersonerna till doktor Obscuros museum för det udda och bisarra och börjar räkna upp allt fantastiskt de kan få se om de betalar den nästan symboliska biljettavgiften. Om rollpersonerna börjar ställa frågor om kidnappningar och liknande skrattar han bara, låtsas oförstående och fortsätter sitt säljsnack. Om rollpersonerna vill se sig omkring säger han att det går utmärkt bara de betalar.

Museet består i princip av tre avdelningar. Den första avdelningen är själva utställningen. Här finns de mest besynnerliga föremål såsom förkrympta skallar från Borneo, uppstoppade exotiska djur, uppstoppade fantasidjur som består av sammanfogade delar från vanliga djur, en och annan mumie såsom den tvåhövade faraon, glasburkar med vämjeliga foster, en stor meteoritsten som i själva verket är målad granit och en speldosa som påstås vara besatt.

Den andra avdelningen är en liten teater där missfostren börjar uppträda efter varandra när rollpersonerna kommer in. Den skäggiga damen röker vattenpipa och blåser ut röken genom öronen, gummimannen förvrider sin kropp i de mest underliga ställningar, leopardflickan blåser eld och jätten och dvärgarna bygger mänskliga pyramider. På slutet uppträder några personer som rollpersonerna kan tycka sig känna igen, nämligen Gastro som äter glassplitter och Tummelisa som gissar vilka spelkort doktor Obscuro håller upp (se persongalleriet). Doktor Obscuro presenterar varje nummer på sitt omisskännliga vis och avslutar sedan hela föreställningen med sitt buktalerinumner.

Den tredje delen är en spegellabyrint som leder till museets utgång. Om rollpersonerna undersöker golvet upptäcker de att fotspår försvinner in under en av speglarna. När de lyfter bort spegeln avslöjar de en liten trappa som leder uppåt. I slutet av trappan finns en dörr och innanför denna en stor vind omgjord till sjuksal. Här finns ett trettiotal sängar, och i de flesta ligger sjuka människor. Några missfoster går runt och sköter om dem.

MISSFOSTRENS BERÄTTELSE

När rollpersonerna väl har funnit sjuksalen eller på något annat sätt ställer missfostren mot väggen erkänner de allt. De berättar om den stora kometen 1843 då de kidnappades från sina hem av besökarna och utsattes för horribla experiment som förändrade dem. De berättar att när den nya kometen kom och människor började försvinna på nytt förstod de att allt höll på att upprepas. Därför började de själva kidnappa människor för att skydda dem. De visste vilka människor de skulle kidnappa eftersom besökarna bara kidnappade dem som bar på besökarnas frö, och Tummelisa kunde känna vilka dessa var.

De berättar även hur de uppmärksammade besökarnas intresse för British Museum. Gastro tog anställning som städare och fick syn på stentavlan med kometen. Han upptäckte snart att den främste experten på stentavlan var intendent Hobbs. Han tog kontakt med intendenten som tydligen även hade kontaktats av en viss lord Calvert. Intendenten ville med egna ögon iakttä de fenomen som han fick höra talas om och insisterade på att bege sig till Whitechapel. Gastro hjälpte honom med detta, men när intendenten försvann för några dagar sedan blev han orolig. Han kontaktade då lord Calvert som satte honom i kontakt med överste Noble, och tillsammans beslutade de att stjäla stentavlan innan besökarna gjorde det. Han har gömt den här på museet.

Av översten fick missfostren även veta hur sjukdomen sprids. Översten ingick i en grupp av industripampar som har ingått en pakt med besökarna. I utbyte mot teknologi hjälper de besökarna att sprida sjukdomen. Besökarna har framställt ett pulver som kan så deras frö i de människor som är mottagliga för det. Detta pulver sprider industripamparna över Whitechapel om nätterna med hjälp av sin armada av luftskepp. Missfostren vet inte varifrån luftskeppen kommer eller var besökarna håller till, men Gastro och Tummelisa är villiga att hjälpa rollpersonerna hitta det.

HÄRNÄST

Gå vidare till ”Besökarna”.

KAPITEL 10

BESÖKARNA

DEN FLYGANDE ARMADAN

Det är i princip omöjligt att förfölja luftskeppen på marken eftersom de färdas snabbt och har en tendens att försvinna bland de ständiga rökmolnen ovanför London. Rollpersonerna har inte heller tillgång till någon luftfarkost som är tillräckligt snabb för att förfölja luftskeppen. De kan dock förfölja luftskeppen på marken tillräckligt länge för att se i vilken riktning de flyger. Om rollpersonerna sedan färdas i den riktningen tillsammans med Tummelisa kommer hon känna när de är i närheten av besökarna.

Efter nära en timmes färd som för rollpersonerna till Londons ytterområden säger sig Tummelisa känna av besökarnas närhet. De befinner sig då på en äng med sex nybyggda magasinsbyggnader. De är cirka fyra meter höga och i tegel. På framsidan finns stora stålportar i vilka mindre ståldörrar är infattade. De är alla låsta men går självklart att forcera. På taken finns luckor som kan rullas åt sidan så att stora öppningar skapas. De är extremt tunga och kan bara flyttas med hjälp av de motorer som finns på insidan.

När rollpersonerna har lyckats ta sig in i något av magasinerna upptäcker de att magasinerna bara är toppen på isberget. De är byggda ovanpå en gemensam underjordisk hangar som är tio meter djup. En ångdriven hiss leder ner till botten där det står sex luftskepp. Mekaniker håller på att se över dem efter nattens flygtur. Lite avsidat står några av industripamparna, däribland Denning. De diskuterar med två besökare. Efter en stund vänder sig besökarna om och försvinner ut genom en dörr. Ungefär samtidigt anländer en karavan av droskor samt några kärror och stannar utanför ett av magasinerna. Industripamparna och mekanikerna tar hissen upp till marknivå, sitter upp i droskorna respektive kärrorna och ger sig av mot centrala London. Ett par vakter (se persongalleriet) stannar kvar vid luftskeppen.

Om rollpersonerna ingriper innan industripamparna har gett sig av sätter Denning hårt mot hårt. Han hotar med att säga upp dem och få dem dömda för landsförräderi såvida de inte håller tyst och glömmar alltsammans. Om rollpersonerna väntar tills industripamparna har gett sig av kan de relativt enkelt ta hand om vakterna verbalt eller med våld.

TRANSFORMERINGSANLÄGGNINGEN

Dörren som besökarna gick ut genom leder till en underjordisk rörgång. Hundra meter in öppnar sig ett djupt schakt mitt i gången. Schaktets väggar vibrerar i takt med ett dovt, pulserande ljud som tycks komma någonstans nerifrån. Det går att klättra ner längs en järnstege som slutar vid en tung lucka av stål i schaktets ena vägg.

När rollpersonerna öppnar luckan ser de en stor, rund sal i futuristisk art deco-stil. I salens mitt finns en sfäriskt formad maskin som avger ett pulserande ljus. Från dess nederdel löper rör och slangar ut till upprättstående tankar som står utmed väggen. I tankarna flyter människor som håller på att transformeras. Om rollpersonerna inte har stött på den transformerade intendenten är han en av dem. Runt maskinens mittdel löper en rad av manöverpaneler med avancerade reglage. En gångbro löper utmed hallens vägg och en annan runt maskinens mittdel. Mellan dessa går fyra gångbroar likt ekrar. I hallens bortre ände finns en ståldörr till.

Om rollpersonerna har hållit sin chef underrättad om sina framsteg eller varit väldigt indiskreta i sina undersökningar av industripamparna är de väntade. Ett flertal besökare ligger i bakhåll för dem, och en hård strid utbryter i vilken rollpersonerna har oddsan emot sig. Om rollpersonerna har varit mer försiktiga är de inte väntade, men de måste ändå eliminera några besökare.

Om rollpersonerna lyckas ta sig fram till manöverpanelerna kan de försöka avbryta transformeringsprocessen, antingen genom att försöka förstå sig på kontrollerna eller genom att slumpmässigt testa lite olika kontroller. På så sätt skulle de kunna befria människorna i tankarna. De måste dock skynda sig innan all skottlossning leder till att sfären blir instabil. När sfären börjar pulsera oregelbundet öppnas den bortre ståldörren och avslöjar en klunga besökare som tyst studerar rollpersonerna. Därefter vänder de sig om och kliver in i sin transportör. Sakta bleknar de bort och försvinner från Jordens yta. I samma ögonblick börjar en siren ljuda och lampor på en panel räkna ner. Rollpersonerna måste fly upp till ytan innan hela stället flyger i luften. Explosionen tar även med sig luftskeppen i hangaren som förvandlas till ett eldhav.

EPILOG

Rollpersonerna har ointetgjort industripamparnas plan, och om de har samlat tillräckligt med bevis mot industripamparna kan dessa ställas inför rätta för landsförräderi, något som utan undantag leder till dödsstraff. Detta kräver dock att rollpersonerna lägger fram sina bevis på ett övertygande sätt och gör en snygg slutplädering. Låt dem sammanfatta lite snabbt hur åtalet ska läggas upp och bedöm ifall de är framgångsrika eller

inte.

Oavsett om industripamparna döms eller inte har deras industriella verksamhet fått sig en knäck som de kanske aldrig återhämtar sig från. De har gjort enorma investeringar baserat på att de skulle få tillgång till otroliga mängder energi, men utan besökarnas teknologi kan de inte genomföra planerna. Många av dem går i konkurs, och de som lyckas undvika ruinens brant får

ändå se sig omsprungna av andra mer framgångsrika industrimän i framtiden.

Om rollpersonerna lyckades rädda några av de personer som höll på att transformeras tar museimissfostren hand om dem. På så sätt säkrar de nästa generation av missfoster på doktor Obscuros museum för det udda och bisarra.

Avdelningen för extraordinära utredningar får en större budget, vilket garanterar dess fortsatta existens i ytterligare något år. Rollpersonerna får audiens hos drottningen och tilldelas alla den nyinrättade och unika orden för extraordinära insatser i rikets tjänst. Besökarna tycks försvunna för gott eller åtminstone tills nästa stora komet passerar Jorden.

PERSONGALLERI

POLISCHEF WILLIAM DENNING

Polischef Denning är en strikt, humorbefriad herre i sextioårsåldern som alltid är klädd i en stärkt, skräddarsydd uniform och blankpolerade stövlar. Han är en omskriven och dekorerad före detta generalmajor som tjänstgjort i bland annat Indien och Afrika. Efter pensionen från armén fick han erbjudande om att bli chef för Scotland Yard. Förutom att stärka disciplinen så skapade han avdelningen för extraordinära utredningar som blev direkt underställd honom. Han knöt ett antal utredare till avdelningen, alla med specialkunskaper inom olika områden. Dennings sväger, Peter Paul Nesbitt, är en av de ledande medlemmarna i Industriklubben. Nesbitt har dragit in Denning i komplotten med besökarna, och Denning är en av dem som ser till att händelserna i Whitechapel mörkas för pressen.

LORD CALVERT

Lord Calvert är en äldre herre i sjuttioårsåldern som trots sin ålder är mycket pigg. Han stöttar sig dock på en exklusiv mahognykäpp. Det var lorden som grundade Industriklubben, en klubb som främst riktar sig till ofrälse industrimän, eftersom han tröttnade på sina aristokratiska gelikars framstegsfientliga och trångsynta inställning. Det var även han som till en början var drivande i projektet med besökarna, ett projekt som skulle föra den brittiska industrin framåt. Dock har den åldrande lorden fått se sig utmanövrerad av Peter Paul Nesbitt, och det är med vrede lorden har börjat inse att hans dagar i klubbens styrelse är räknade. Lorden har kommit till insikt om att klubben i sitt projekt med besökarna helt samvetslöst bara ser till sin egen vinning utan tanke på konsekvenserna för alla de fattiga i East End. Han och hans gode vän överste Noble bestämde sig därför att motverka projektet.

PETER PAUL NESBITT

Nesbitt är en rundlagd och ganska bullrig person i femtioårsåldern som är synnerligen välekiperad enligt det senaste modet. Han är inte det minsta atletisk och flåsar av minsta ansträngning. Nesbitt är en av Storbritanniens ledande industrimän och ensam ägare till bland annat Midlands Mechanical Works och Eastern Mining Ltd. Han är sinnebilden av en samvetslös kapitalist och social uppkomling som tar alla tillfällen i akt att frota sig med adeln. Det är han som har dragit in trådarna för att göra sin sväger Denning till chef för Scotland Yard. Det är även han som innehar den egentliga makten i Industriklubben och den som numera är den drivande kraften bakom

projektet med besökarna. Han har på sistone använt sitt inflytande för att tysta ner rykten om sjukdomarna i Whitechapel.

INTENDENT ADRIAN HOBBS

Intendent Hobbs är Storbritanniens främste expert på mayakulturen. Han har deltagit i ett flertal utgrävningar i Centralamerika och ägnat större delen av sin karriär åt att dechiffrera mayafolkets skrivtecken. Han är ansvarig för Amerikautställningen på British Museum

Intendenten var tidigare en lätt överviktig herre vars ansikte karaktäriserades av en kraftig haka, en skepparkrans och ett stort födelsemärke på vänstra kinden. Under sin vistelse i Whitechapel smittades han av besökarnas virus, och oturligt nog var han mottaglig. Han har börjat transformeras, men för att transformeringen ska fullbordas behövs medicinska hjälpmedel.

Hans hy är numera blek och halvt genomskinlig, hans lemmar förlängda och förvridna och ansiktet insjunket och utdraget. Han har tandlossning, och under de gamla tänderna håller små, sylvassa tänder på att växa upp. Ögonen är grumliga som om han har starr. Han kan inte kontrollera sin kropp riktigt utan är väldigt klumpig och haltar när han går. Tungan och svalget är uppsvullet och gör det svårt för honom att prata. Han andas tungt och verkar ha svårt att få luft.

Även hans psyke har förändrats. Han förstår inte längre engelska, och även om han kommer ihåg en del ord saknar de innebörd för honom. Han klarar inte heller av att artikulera några ord eftersom hans struphuvud har förändrats. Engelskan har ersatts med besökarnas telepatiska språk, men han har inte lärt sig att behärska detta ännu eftersom hans hjärna inte är färdigutvecklad. Han klarar inte heller av att skriva. Han kommer fortfarande ihåg allt som har hänt, men mycket av det känns som en dröm och han är inte längre säker på vem han är.

DOKTOR OBSCURO

Doktor Obscuro ser ut som en ganska normal man i femtioårsåldern med halvlångt hår, pipskägg och portvinsnäsa. Han är klädd i en lappad kostym, på huvudet sitter en tillplattad hög hatt och han bär en käpp. Han är en mästare på buktaleri, vilket inte är så konstigt eftersom hans tvillingbror Appendus är hopväxt med hans buk. Eftersom doktor Obscuro till det yttre ser ganska normal ut är det han som är museets ansikte utåt. När den gamle ägaren för många år sedan gick bort tog han över

dennes roll och namn så att museets verksamhet skulle kunna fortsätta. Han älskar att agera konferencier och att försöka chocka museets besökare. De senaste årens sinande kundskara har fått honom att titta lite för djupt i flaskan.

GASTRO

Gastro är en puckelrygg vars ena ansiktshalva är missbildad och får honom att se ut som ett troll när han vänder den sidan till. Han är klädd i grova arbetskläder, och utomhus faller han alltid upp huvan på sin kappa för att dölja sitt anlete. Han har plåtmage och kan äta i princip vad som helst. Denna förmåga har gett honom hans artistnamn, Gastro det allätande trollet. Han hatar besökarna och det de har gjort med honom och ser det som sin uppgift att hjälpa andra människor undkomma samma öde.

TUMMELISA

Tummelisa har en liten flickas kropp, men hennes förvuxna huvud ser ut som en gammal kvinnas med djupa rynkor och vitt hår. Hon är klädd i en flickklänning och har rosetter i håret. Hon har en förmåga att se och känna saker som inte andra kan. Bland annat känner hon ifall det finns besökare i närheten, och hon kan se om smittade människor har accepterat viruset. Hon känner även av folks sinness tillstånd och blir nedstämd av andras olycka.

VRÅTER / HÄNDGÅNGNA MÄN

Initiative: 4

Fortitude: 4

Health: 20

Dagger (Dexterity + Swordplay): 6, damage 2 lethal

Pistol (Dexterity + Pistol shooting): 6, damage 3 lethal, ROF 2, shots 6

BESÖKARNÄ

Besökarna är klädda i långa rockar och har huvor som lägger deras ansikten i skugga. Ansiktena täcks av en

sorts gasmask med två runda, rödaktiga glas och en slang med ett luftfilter i änden. De är något större än en normalbyggd människa, men med kläderna på finns det egentligen ingenting som avslöjar deras sanna natur förutom att de rör sig på ett lite onaturligt sätt. Orsaken till detta är att de har långa, extremt böjliga leder. De kan även vrida huvudet ett halvt varv.

Om man tar av dem deras kläder upptäcker man att deras hud är mjölkaktig till färgen och halvt genomskinlig. Ett fint nätverk av svarta blodådror lyser igenom huden. Deras smala, seniga kroppar ser nästan undernärd ut. Ansiktena påminner om djuphavsvarelser med stora käftar fulla av sylvassa tänder och runda, bleka ögon. De har stora pannlober. En obduktion avslöjar att deras blod är svart, deras hjärnor är mycket större än människors, deras inälvor liknar överhuvudet inte människors och de saknar genitalier.

Besökarna kommunicerar med varandra med hjälp av telepati. De kan även kommunicera med människor på det sättet. Det enda ljud de ger ifrån sig är väsandet från deras gasmasker. Deras telepatiska förmåga gör det även möjligt för dem att känna av vilka människor som har accepterat viruset. De undviker strid såvida de inte blir trängda.

Besökarnas utrustning består av en gasmask, en energistav och en analysator. Gasmasken filtrerar bort kväve ur luften. Energistaven ser ut som en halv meter lång metallstav. Det finns inga reglage på den utan den styrs med viljestyrka. Analysatorn har en sensor och en display. Om man riktar den mot en person läser den av dennes genetiska kod och visar denna i form av symboler som rullar över displayen. Symbolerna liknar de som finns på stentavlans sidobårder.

Initiative: 9

Fortitude: 7

Health: 35

Energy rod (Resolution + Hack & bash): 12, damage 4 lethal

Inspektör Gregory Fleming

Kriminolog och operativt ansvarig detektiv

Scotland Yard, avdelningen för
extraordinära utredningar



HEMLIGT

Biografi

Gregory Fleming föddes 1839 i Ramsgate i Södra England. Han var enda barnet till pastor Abraham C Fleming och Evelyn Fleming. Fadern var en mycket omtyckt församlingspräst, och båda makarna arbetade aktivt med välgörenhet i grevskapet. När Gregory var sju år gammal drabbades Evelyn av vad familjeläkaren kallade sinnessvaghet och hysteriska anfall. Hon blev till slut alltför förvirrad och farlig för sin omgivning och sattes på sanatorium i hopp om att hennes tillstånd skulle förbättras. Den förkrossade pastor Fleming såg hustruns sjukdom som en varning från Gud att han och Evelyn inte varit tillräckligt gudfruktiga. För att gottgöra Gud gav sig pastor Fleming ut på flera omfattande missionsresor, alltmellan Gregory fick tillbringa större delen av sin uppväxt hos sina morföräldrar i byn Elstree. Evelyns tillstånd försämrades stadigt, och efter drygt två år på sanatoriet avled hon blott 31 år gammal.

1857 tilldelades Gregory ett eftertraktat stipendium och återvände till London för att studera medicin vid Londons universitet. Han var en flitig student, men trots goda utsikter till en karriär inom allmän medicin var det vården av de sinnesslöa och mentalt sjuka som tilldrog sig hans största intresse.

1860 drogs han in i en konflikt med den aktade professor Hartcombe angående sin slutsats i en studie av brottslingars beteende att oförmåga till empati var betingat av uppväxt och omgivningsfaktorer, och inte av ras eller släktskap. Ung och idealistisk som han var kämpade han för det han trodde på och insåg för sent att han istället för att nå erkännande ödelagt sina chanser till en medicinsk examen och karriär. Desillusionerad lämnade han Londons universitet bakom sig.

Gregorys intresse för det kriminella psyket drev honom att söka sig till Scotland Yard. De hyste viss skepsis på grund av hans bakgrund, men han erbjöds till sist en tjänst som nattkonstapel på H-avdelningen, eller Whitechapeldivisionen som den också kallades, på polisstationen som låg på Leman Street. Gregory utmärkte sig som en mycket duglig polis, och hans akademiska kunskaper medförde att han 1865 förflyttades till CID, detektivkåren. Inom detektivkåren fick han rykte om sig att vara en både lyhörd och skicklig detektiv. På sin fritid fortsatte han sina undersökningar från universitetet och samlade intervjuer med dömda kriminella och våldsamma intagna på sanatorier.

1866 träffade Gregory fröken Elisabeth Mackintosh på en tillställning,

och de gifte sig året efter. Gregory steg snabbt i graderna och befordrades 1874 till inspektör trots att hans metoder och teorier inte helt föll de mer konservativa kollegorna i smaken. Gregorys och Elisabeths äktenskap förblev barnlöst och började med åren knaka allt mer i fogarna eftersom Gregory jobbade hårt och spenderade resten av sin lediga tid på besök i fängelser eller på sanatorier. Våren 1878 tröttnade Elisabeth och flyttade hem till sina föräldrar. Äktenskapet bröts dock inte upp.

Samma år, efter en segdragen dispyt med några kollegor angående den ökända Stepneymamamörderskan, uppsöktes han av Scotland Yards polischef William Denning. Denne erbjöd Gregory fria händer vid en nyinrättad hemlig avdelning, avdelningen för extraordinära utredningar. Gregory behövde inte tänka två gånger innan han accepterade erbjudandet. Under sin tid vid Scotland Yard har Gregory deltagit i flera spektakulära utredningar, såsom fallet med den förarlösa droskan, fallet med vildmannen i Surrey och fallet med det försvunna tolvslaget, och han utmärkte sig särskilt i fallet med demonen och jungfrun.

Personligt utlåtande

Gregory, som vanligtvis föredrar att bli titulerad inspektör Fleming, ger ett något lojt, för att inte säga slött, intryck. Han kan som få andra uppvisa ett totalt nollställt ansikte, och till och med hans kläder ser lite slokande och uppgivna ut där de hänger på hans gångliga kropp. Skenet bedrar emellertid, och i själva verket går Gregorys hjärna ständigt på högvarv och hans ögon registrerar allt som händer.

Denna dubbelnatur går igen i hans beteende på många sätt. Under förhör kan han sitta och ägna all sin uppmärksamhet åt att stoppa sin pipa för att plösligt slå om och inleda rena rama korsförhören med den misstänkte. Han är extremt resultatinriktad, och när han väl har fått upp vittringen ger han sig inte i första taget. Att finna sanningen är något av en mission för Gregory.

När Gregory tar sig an en brottsplats försöker han ofta sätta sig in i förövarens motiv och sinnesstillstånd för att rekonstruera händelseförloppet. Han anser att motivet är nyckeln till att förstå alla brott. Under rekonstruktionerna tycker han om att bolla teorier med sina kolleger. Han ser sig som den självskrivne ledaren och polisen i sällskapet, men poängterar alltid de övriga gruppmedlemmarnas expertis som han flitigt utnyttjar för att lösa fallen.

Befattning

Gregory ingår i den utredningsgrupp om fyra personer som utgör avdelningen för extraordinära utredningar. Gruppen är direkt underställd polischefen William Denning. Gruppen har till uppgift att utreda extraordinära brott för att finna tecken på övernaturliga influenser. Då sådana inte står att finna övergår fallen till Scotland Yards reguljära avdelningar, men då övernaturliga inslag kan styrkas är det gruppens ansvar att på ett diskret vis vidta åtgärder mot eventuella hot mot allmänheten. Gregorys specifika uppgift är att vara operativt ansvarig för gruppen vid utredningar i fält och att med sin kriminologiska expertis föra utredningarna framåt. De övriga tre gruppmedlemmarna är:

- Doktor Bertrand Cribbins, patolog och medicinsk expert: Gregory uppskattar och känner en viss gemenskap med doktor Cribbins, mycket tack vare bådats medicinska bakgrund. Gregory fascineras av doktors dinosaurieteorier, teorier som likt hans egna teorier om det brottsliga psyket anses som kontroversiella. Gregory kan dock bli lite beklämd av att doktorn allt som oftast berättar gamla studentanekdoter.
- Fröken Ethel Slocombe, naturvetare och ingenjör: Gregory hyser stor respekt för fröken Slocombe och har fullt förtroende för hennes kompetens. Det är även henne som det brukar vara enklast att bolla brottsteorier med. Det händer dock att hon är lite väl inriktad mot den tekniska bevisningen och inte tar hänsyn till individen, något han då vänligt men bestämt påtalar.
- Herr Rupert Stockbridge, ockult expert och paranormalt begåvad: Herr Stockbridge är en ung språkforskare och historiker med ett outsinligt intresse för myter och legender. Gregory har kommit att lita till Ruperts syner men känner sig ofta osäker på hur informationen ska tolkas och ställer därför frågor i hopp om att han ska förtydliga sig.

Ethel Slocombe

Naturvetare och ingenjör

Scotland Yard, avdelningen för
extraordinära utredningar



HEMLIGT

Biografi

Ethel föddes 1851 i Manchester som enda barnet till Reginald och Flora Slocombe. Reginald var en känd illusionist som uppträdde på Europas främsta varietéteatrar, och Flora var hans assistent. Föräldrarnas karriär fick ett abrupt slut 1856 då ett trick med pyrotekniska effekter slog slint och båda brändes till döds. Reginalds äldre bror Horatio förbarmade sig över den föräldralösa flickan och lät henne komma och bo på hans lantegendom utanför London.

Horatio var något av en uppfinnare, och han använde hela huset som experimentverkstad. Ethel växte upp bland bubblande kemikalier, tickande urverk och pysande ångmaskiner, och eftersom Horatio älskade att dela med sig av sin kunskap lärde hon sig med tiden åtskilligt om naturvetenskapens lagar och hur de kunde bemästras.

1870 blev Ethel inskriven vid Londons universitet för att utbilda sig till skolförken. Hon hade föredragit att studera naturvetenskap, men universitetet accepterade endast manliga studenter inom detta område. Ingenting kunde emellertid stoppa hennes kunskapsörst. Närhelst hon kunde klädde hon sig i manskläder, gömde håret under en keps och smög sig in på naturvetenskapliga föreläsningar och laborationer. Mången lärare uttalade sig efteråt positivt om den engagerade unge mannen, och ingen förstod var han var när det var dags för examen. Ethel struntade i att hon inte kunde få något examensbevis inom naturvetenskap. Hon hade sin kunskap och behövde inget dokument för att bevisa den.

1874 återvände hon till farbroderns lantegendom och bistod honom i hans forskning. Horatio trodde sig vara en fantastisk upptäckt på spåren, nämligen en vätgasdriven motor. Tyvärr hade Horatio svårt för att hålla tyst om sina upptäckter, och snart fick han påstötningar från olika ångmaskinsfabrikörer som var villiga att betala honom stora summor för att avbryta sin forskning. Horatio vågrade naturligtvis.

Våren 1876 skickade Horatio iväg Ethel till centrala London för att införskaffa mer koppartråd. När hon återvände stod huset i lågor. Uppe på övervåningen skymtade hon för en sekund Horatio innan elden nådde hans lager av kemikalier och hela huset exploderade. Ethel var övertygad om att ångmaskinsfabrikörerna låg bakom, men såsom medellös kvinna fanns det inget hon kunde göra.

Hösten 1876 reste Ethel till Amerika för att börja om på nytt. Här fick hon höra talas om en framstående forskare vid namn Thomas Alva Edison

som precis hade byggt ett forskningslaboratorium i Menlo Park, New Jersey. Ethel begav sig genast dit och sökte anställning. Edison tvivlade på att en kvinna skulle kunna tillföra något men anställde henne som arkivarie.

Ethel skötte arkivarijobbet på dagarna och ägnade kvällar och nätter åt forskning när ingen annan var närvarande. En kväll blev hon påkommen av Noel Holland, en av Edisons anställda forskare. Han blev emellertid intresserad av hennes framsteg med att utveckla en glödlampa med längre brinntid, och de började arbeta tillsammans på detta projekt. Arbetsrelationen utvecklades med tiden till en kärleksrelation, och 1878 förlovade de sig.

1879 presenterade de sina resultat för Edison som blev mycket imponerad. Han anordnade en demonstration för pressen i slutet av året och tog åt sig all äran för konstruktionen. Ethel blev mycket upprörd och manade de andra forskarna till allmänt upprop, men dessa vågade inte sätta sig upp mot Edison. Till och med Noel svek henne. Ursinnig slog hon upp förlovningsen, sade upp sin anställning och återvände till England.

Hon hade knappt hunnit gå i land innan hon kontaktades av Scotland Yards polischef William Denning och erbjöds anställning vid en nymrättad hemlig avdelning, avdelningen för extraordinära utredningar. Med löfte om att få inrätta ett helt eget laboratorium accepterade hon. Sedan dess har hon deltagit i ett flertal spektakulära utredningar, såsom fallet med den förarlösa droskan, fallet med vildmannen i Surrey och fallet med det försvunna tolvslaget, och hon utmärkte sig särskilt i fallet med kulblixtmorden.

Personligt utlåtande

Till det yttre ger Ethel intryck av att vara en bräcklig kvinna. Hon är smal som en speta, hennes hy är nästan onaturligt blek och under hennes håliga ögon finns mörka ringar. Bräckligheten motsågs emellertid av den intensiva blicken. Hon lägger ingen större vikt vid sitt yttre utan föredrar enkla, oömma klänningar som hon kan spilla kemikalier på utan att det gör något. Håret brukar hon sätta upp i en hårknut så att det inte är i vägen.

Det vilar något besatt över hela Ethels person. Hon är en arbetsnarkoman som trivs bäst när hon får ägna sig åt sitt arbete eller insupa ny kunskap som är till gagn i hennes värv. Hon är dessutom extremt envis och ger sig inte förrän hon har lyckats lösa de problem hon ställs inför. Turligt nog har hon en enastående förmåga att angripa problem från olika håll och komma på kreativa lösningar.

Ethel tycker om att briljera med sina kunskaper och har en förkärlek för det dramatiska. När hon har kommit på något av betydelse berättar hon det inte bara rakt upp och ner utan bygger först upp lite spänning inför det stora avslöjandet. Hon blir inte arg när folk inte hänger med i hennes resonemang men kan inte låta bli att retas med dem.

Befattning

Ethel ingår i den utredningsgrupp om fyra personer som utgör avdelningen för extraordinära utredningar. Gruppen är direkt underställd polischefen William Denning. Gruppen har till uppgift att utreda extraordinära brott för att finna tecken på övernaturliga influenser. Då sådana inte står att finna övergår fallen till Scotland Yards reguljära avdelningar, men då övernaturliga inslag kan styrkas är det gruppens ansvar att på ett diskret vis vidta åtgärder mot eventuella hot mot allmänheten. Ethels specifika uppgift är att med hjälp av naturvetenskapliga metoder undersöka brottsplatser för att finna spår som kan leda till gärningsmannen. De övriga tre gruppmedlemmarna är:

- Inspektör Gregory Fleming, kriminolog och operativt ansvarig detektiv: Ethel respekterar inspektör Flemings mångåriga erfarenhet av detektivarbete och hans insikt i människors beteende. Samtidigt retar hon sig på att han ofta drar rätt slutsatser innan hon ens har hunnit analysera alla fynd på brottsplatsen, något som brukar väcka hennes tävlingsinstinkt.
- Doktor Bertrand Cribbins, patolog och medicinsk expert: Ethel och doktor Cribbins kan tyckas väldigt olika, men det är uppenbart att Ethel hyser stor tilltro till denne äldre, fryntlige herre och hans yrkeskompetens. Hon kan dock inte låta bli att då och då påpeka att han ibland verkar mer intresserad av var han ska inta dagens lunch än av sitt arbete.
- Herr Rupert Stockbridge, okult expert och paranormalt begåvad: Ethels och herr Stockbridges undersökningsmetoder är minst sagt olika. Där Ethel använder naturvetenskap och metodik går herr Stockbridge mer på känsla. Det är uppenbart att Ethel har svårt att ta hans arbetsmetoder på allvar, men samtidigt kan hon inte förneka att de förbluffande ofta bär frukt.

Doktor Bertrand Cribbins

Patolog och medicinsk expert

Scotland Yard, avdelningen för
extraordinära utredningar



HEMLIGT

Biografi

Bertrand föddes 1829 i Brighton som tredje barnet till Morgan och Harriet Cribbins. Föräldrarna drev ett litet pensionat i staden, och det förväntades att Bertrands äldre bror, Nathan, skulle ta över ruļjansen. Bertrand var därmed befriad från åtaganden och fri att själv välja yrkeskarriär. För Bertrand rådde det aldrig någon tvekan – han skulle bli läkare.

1847 blev Bertrand inskriven vid Oxfords universitet. Han var ingen lysande student och ägnade en anseuļlig del av tiden åt studentfester och umgänge med det motsatta könet. Han försummade emellertid inte sina studier mer än att han lyckades få godkänt på alla kurser, och 1853 fick han ut sin läkarexamen. Han stod nu i valet och kvalet mellan att öppna egen praktik eller att börja arbeta på något av de stora sjukhusen. Bertrand valde en tredje väg – han blev fältläkare inom brittiska armén.

Bertrand stationerades i Indien där han fick åtskilligt att göra i samband med de ständiga skärmytslingar som ägde rum. Han var dock inte beredd på de scener som skulle möta honom under det stora myteriet 1857-58. Delar av den indiska armén vände sig mot sina överherrar när det blev känt att de hade fått patroner insmorda med svinfett och oxtalg. Brutala strider följde, och även civilister massakrerades av myteristerna. Större delen av denna tid var Bertrand insmord med blod från morgon till kväll, och när väl myteriet hade slagits ner bad han om tjänstledighet.

Tjänstledigheten ägnade han åt resor i Sydostasien, däribland Kina. Då han stannade till i en liten kinesisk by fick han höra talas om traktens legendariska drakben. Han förstod att det måste röra sig om dinosaurieben och bad att få se den plats som benen kom ifrån. Det visade sig vara en av de rikaste fyndplatser han någonsin hört talas om. Han ägnade nästan ett år åt att gräva ut platsen och kategorisera fynden.

När Bertrand så småningom återinträdde i tjänst blev hans största hobby att försöka rekonstruera de varelser vars fossiliserade skelett han hade funnit. Han hade snart formulerat en teori: om hans rekonstruktioner var riktiga uppvisade skeletten ett flertal likheter med nutida fåglars skelett, och alltså borde dinosaurierna vara fåglarnas förfäder. Han började arbeta på en bok i vilken han skulle presentera sin teori.

1860 gifte sig Bertrand med Myrtle Kingsford, dotter till en redare, och när Myrtle blev gravid 1862 beslutade de sig för att flytta tillbaka till England. Bertrand öppnade en praktik i Brighton och fortsatte arbeta på sin bok. 1865 publicerade han så äuļtligen "Hur dinosaurierna fick vingar", men

mottagandet blev inte det han hade hoppats på. Han anklagades för att ha byggt ihop sina skelett bara för att kunna understödja sina teorier och blev till allmänt åtlöje inom akademiska kretsar. Den enda uppmuntran var ett telegram från Charles Darwin som uppmanade honom att stå på sig.

Under åren som följde ledde han flera utgrävningar i både Kina och Östafrika, och även om en del vetenskapsmän började lyssna på hans teorier sågs han alltjämt med stor skepsis. Med tiden ägnade han alltmer tid åt sin familj och sina fyra barn. Han tröttnade så småningom på sin praktik och kände att han behövde större utmaningar. 1879 kontaktades han av Scotland Yards polischef William Denning och erbjöds anställning vid en nyinrättad hemlig avdelning, avdelningen för extraordinära utredningar. Bertrand behövde inte fundera två gånger innan han tackade ja. Sedan dess har han deltagit i ett flertal spektakulära utredningar, såsom fallet med den förlösa droskan, fallet med vildmannen i Surrey och fallet med det försvunna tolvslaget, och han utmärkte sig särskilt i fallet med den blodsugande nattgästen.

Personligt utlåtande

Bertrand är en man som inger respekt genom sin blotta närvaro. Han har en imponant kroppshydda som understryks av hans enorma polisonger. Hans yttre är alltid välvärdat, och när man står nära honom kan man känna en lätt doft av exklusivt rakvatten.

Vid en första anblick kan Bertrand verka sträng, men faktum är att han är en jovialisk och levnadsglad herre. Han älskar mat och dryck och kan utan tvekan klassificeras som gourmand. Även rökverk är han svag för, och allt som oftast kan han ses bolma på en fet cigarr.

Bertrand kan ibland vara något bullrig, och hans humor är aningens morbid. Han drar sig inte för att berätta vad han själv uppfattar som roande berättelser om groteska dödsfall och motbjudande obduktioner. Själv tycks han inte det minsta illa berörd av att skära i lik och rota i deras inälvor, och överlag tvekar han inte inför att utföra vad andra skulle uppfatta som smutsigt och motbjudande arbete. Han tar dock alltid av sig kavajen först.

Befattning

Bertrand ingår i den utredningsgrupp om fyra personer som utgör avdelningen för extraordinära utredningar. Gruppen är direkt underställd polischefen William Denning. Gruppen har till uppgift att utreda

extraordinära brott för att finna tecken på övernaturliga influenser. Då sådana inte står att finna övergår fallen till Scotland Yards reguljära avdelningar, men då övernaturliga inslag kan styrkas är det gruppens ansvar att på ett diskret vis vidta åtgärder mot eventuella hot mot allmänheten. Bertrands specifika uppgift är att undersöka och obducera brottsoffer för att klargöra skade- eller dödsorsaken. De övriga tre gruppp medlemmarna är:

- Inspektör Gregory Fleming, kriminolog och operativt ansvarig detektiv: Inspektör Fleming är inte bara en erfaren detektiv, han har dessutom studerat medicin. Bertrand återberättar därför allt som oftast glada studentminnen för honom. Bertrand fascineras av inspektörens teorier om det brottsliga psyket, teorier som likt Bertrands dinosaurieteorier anses som kontroversiella.
- Fröken Ethel Slocombe, naturvetare och ingenjör: Bertrand hyser den största respekt för denna intelligenta kvinna som utklassar de flesta män inom sitt område. Han påtalar dock med jämna mellanrum att hon tar sitt jobb på lite för stort allvar och verkar ha glömt av att man måste njuta av livet emellanåt.
- Herr Rupert Stockbridge, ockult expert och paranormalt begåvad: Herr Stockbridge är en ung man som är ett veritabelt uppslagsverk när det gäller myter och legender. Han verkar dock trivas bättre omgiven av gamla dammiga luntor än ute i fält där han ibland ger ett något förvirrat uttryck. Bertrand hjälper honom därför allt som oftast till rätta.

Rupert Stockbridge

Ockult expert och paranormalt begåvad

Scotland Yard, avdelningen för
extraordinära utredningar



HEMLIGT

Biografi

Rupert föddes 1848 utanför Edinburgh som fjärde sonen till diamanthandlaren och affärsmannen HW Stockbridge. Hans uppväxt präglades av ensamhet då bröderna var flera år äldre och studerade på internatskola. Medan bröderna var böjda åt faderns intresse för affärer var Rupert deras raka motsats. Han tog istället sin tillflykt till böcker och utvecklade under sin tid på internatskolan i St. Andrews ett brinnande intresse för historia, språk och mytologi.

I oktober 1861 under ett besök på farbroderns gods fick Rupert en fruktansvärd syn av ett mord när han och några kusiner lekte i den mindre använda delen av huset. Under golvplankorna hittade de det mumifierade liket av en ung flicka precis där Rupert sade att det skulle vara. Det visade sig vara tjänsteflickan Sarah Lermite som hade haft ett förhållande med farbrodern tolv år tidigare. Uppståndelsen kring fyndet ansågs dock oönskad då farbrodern var medlem i parlamentet med vittring på en regeringspost. En skandal och påföljande utredning skulle utplåna hans och släktens chanser till karriärer inom regeringsmakten. Farbrodern manipulerade då så att fadern fick en tjänst i diamanthandelcentrat i Hyderabad i Indien.

Familjen lämnade de brittiska öarna och inledde ett kringflackande liv i Asien och Mellanöstern. Fadern drabbades av depressioner och såg till spriten för tröst. Det gav Rupert samvetskväl över att ha förstört familjens liv. Han isolerade sig, och studier i fornhistoria och språk blev hans enda ljuspunkt i tillvaron. En natt hörde han konstiga ljud från gatan utanför. När han tittade ut såg han hur några bybor jagade bort en förvriden gestalt som rotade bland kadaver på en avskrädeshög. En tjänare berättade senare att det var en vetala, ett lik besatt av en ond ande. Detta fascinerade Rupert som fick upp ögonen för det övernaturliga och började forska bland lokala myter och legender. Genom detta kom han också i kontakt med den nya ockultism som västerlänningar såsom madam Blavatsky skapade med inspiration från Asien och Mellanöstern.

Rupert återvände 1867 till England för studier i fornhistoria och klassiska språk i Oxford. Där fick han snart anseende som en kvick och intelligent student med omfattande kunskaper om legender och myter. 1871 avlade han en magisterexamen i klassiska språk. Efter examen stannade han i Oxford och började doktorera i språkstammarna från Mellanöstern. Dock tvingades han efter ett år tillbaks till Indien där fadern insjuknat och senare avled. Faderns testamente gav alla söner generösa arv, och till följd av det

avbröt Rupert sina studier och inledde en fem år lång rundresa i Asien, östra Europa och Mellanöstern. Under resorna började han på allvar nedteckna myter och legender om det övernaturliga. Detta gjorde Rupert till ett veritabelt uppslagsverk på området. 1877 återvände Rupert till England och bosatte sig i London. På en tillställning träffade Rupert den unga fröken Lewis och ömsesidigt tyckte uppstod. Hennes far ansåg dock, med tanke på hans rykte, att Rupert inte var en passande gemål för dottern. Sorgsen drog Rupert sig tillbaka till sina studier men konsulterades stundtals angående myter och övernaturliga fenomen. Han hjälpte bland annat en bekant att bli kvitt poltergeistartade fenomen i dennes hus efter en olycksalig seans.

1880 kontaktades Rupert av Scotland Yards polischef William Denning och erbjöds anställning vid en nyinrättad hemlig avdelning, avdelningen för extraordinära utredningar. Rupert, som tidigare bara hade mötts av skepsis och hån från polisen, blev chockad och undrade om det verkligen var sant men accepterade erbjudandet. Under sin tid vid Scotland Yard har Rupert deltagit i flera spektakulära utredningar, såsom fallet med den förarlösa droskan, fallet med vildmannen i Surrey och fallet med det försvunna tolvslaget, och han utmärkte sig särskilt i fallet med spökljusen på Themsen.

Personligt utlåtande

Rupert är en tunn och spenslig ung man som inte alltid är så välvårdad och properkt klädd som hans position trots allt kräver. Det händer även att han under intensiva utredningar glömmer att vårda sitt yttre och byta kostymer. Rupert har en lätt rufsig mellanblond kalufs med begynnande flint och ett par små stålbågade glasögon som klamrar sig fast på hans näsa.

Rupert har ibland svårt att finna sig till rätta i sociala sammanhang, vilket ofta leder till att han blir osammanhängande och akademiskt inkräkt i det han försöker säga om han blir nervös eller om det finns många personer som betraktar honom.

Rupert kan vara ganska enkelspårig och verkar ibland bara leva för sina studier av myter, legender och det övernaturliga. Kanske är det därför han ibland har lite svårt att relatera till andra människor och förstå när personer i hans omgivning skämtar. Rupert fascineras och blir lätt överentusiastisk då ett fall innehåller ledtråd som i hans mening pekar mot övernaturlig inblandning. Det finns då även risk att han håller långa utläggningar som inte alltid är av så stort intresse för gemene man.

Det som mer än något annat gör Rupert speciell är hans förmåga att få

syner av händelser kring föremål eller platser han undersöker. Ju starkare händelser, desto längre eller klarare blir synerna. De starkaste och klaraste synerna får han om en individ har blivit skadad eller dödad på platsen. Det finns en viss begränsning på åldern på de händelser som utlöser synerna, och händelser äldre än hundra år ger oftast inte några syner alls.

Befattning

Rupert ingår i den utredningsgrupp om fyra personer som utgör avdelningen för extraordinära utredningar. Gruppen är direkt underställd polischefen William Denning. Gruppen har till uppgift att utreda extraordinära brott för att finna tecken på övernaturliga influenser. Då sådana inte står att finna övergår fallen till Scotland Yards reguljära avdelningar, men då övernaturliga inslag kan styrkas är det gruppens ansvar att på ett diskret vis vidta åtgärder mot eventuella hot mot allmänheten. Officiellt är Rupert gruppens expert på språk. Inofficiellt är han dess expert på det övernaturliga och ockulta. De övriga tre gruppmedlemmarna är:

- Inspektör Gregory Fleming, kriminolog och operativt ansvarig detektiv: Rupert ser upp till inspektör Fleming som är en erfaren detektiv, och till skillnad från andra poliser är han relativt fördomsfri. Han kan ibland verka disträ och ofokuserad för att i nästa sekund blixtra till och ställa väl insatta frågor. Han kan dock vara lite irriterande emellanåt när han ber Rupert förtydliga sina syner.
- Doktor Bertrand Cribbins, patolog och medicinsk expert: Rupert trivs med den fryntlige och humorfriske doktor Cribbins, som ofta ger Rupert stöd eller uppmuntrande ord. Ibland kan han emellertid vara lite överbeskyddande, vilket Rupert upplever som jobbigt, men han har lite svårt att säga ifrån.
- Fröken Ethel Slocombe, naturvetare och ingenjör: Fröken Slocombe är en väldigt trevlig och fascinerande kvinna, om än mycket otypisk och lite okvinnlig. Kanske är det just därför som Rupert är lite svag för henne, vilket är jobbigt för honom eftersom hon är den som är mest skeptisk till hans förmåga. Rupert har därför en tendens att tassa omkring henne.



Nationality & Race:

Permission granted to photocopy for personal use



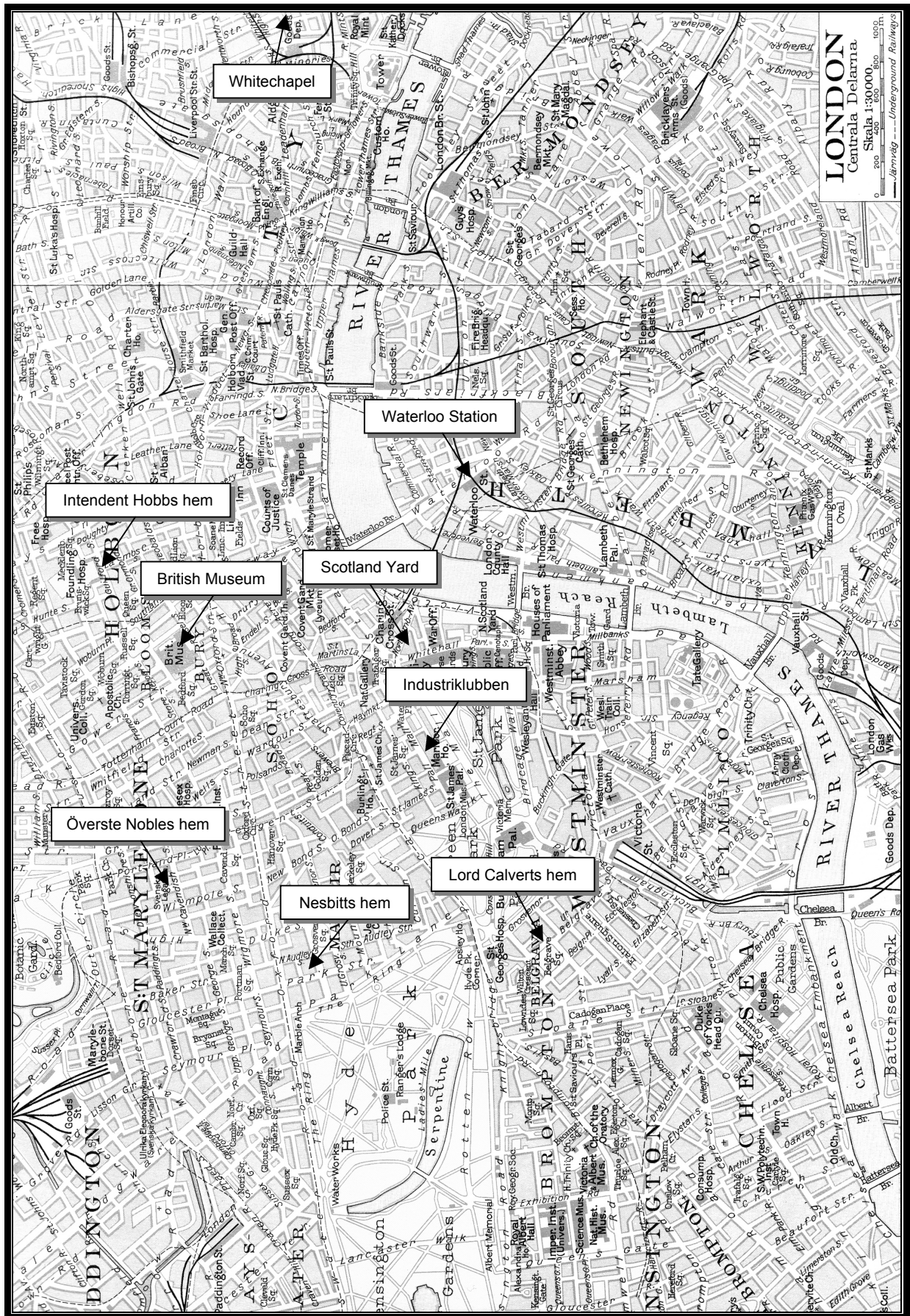
Nationality & Race:

Permission granted to photocopy for personal use

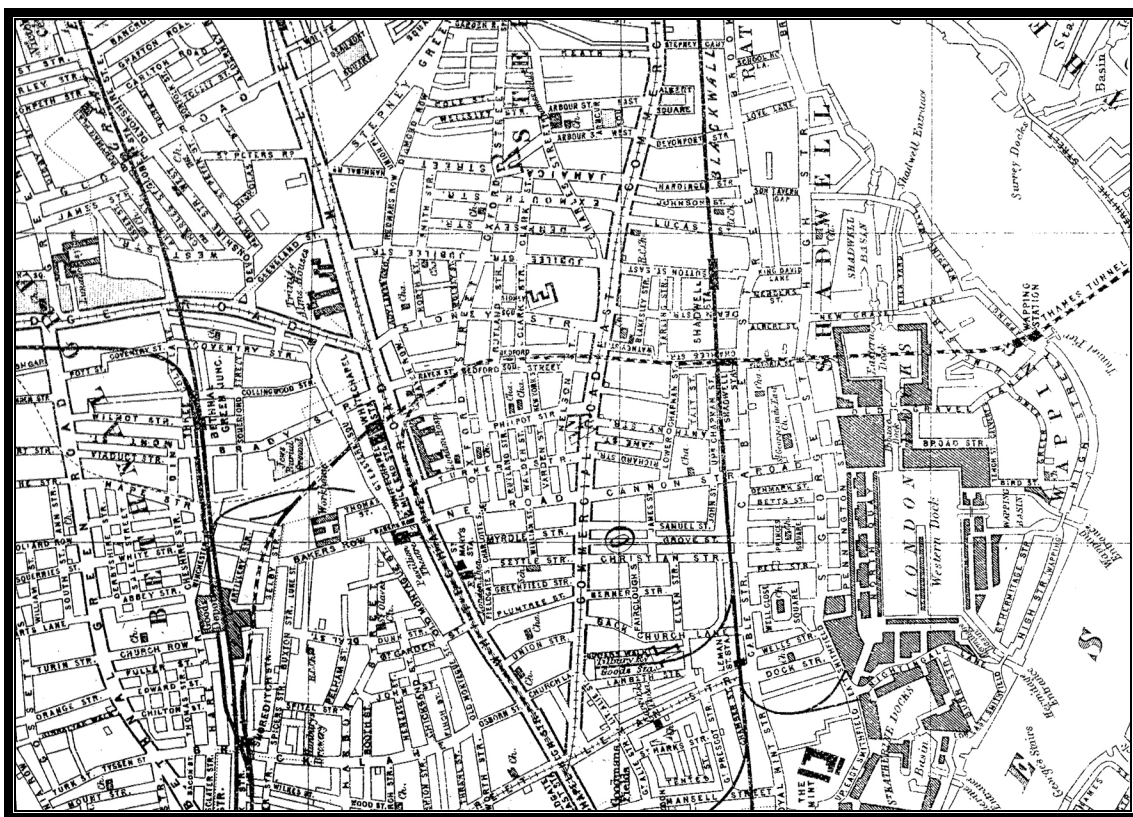
LONDONKARTTA (SPELARNAS VERSION)



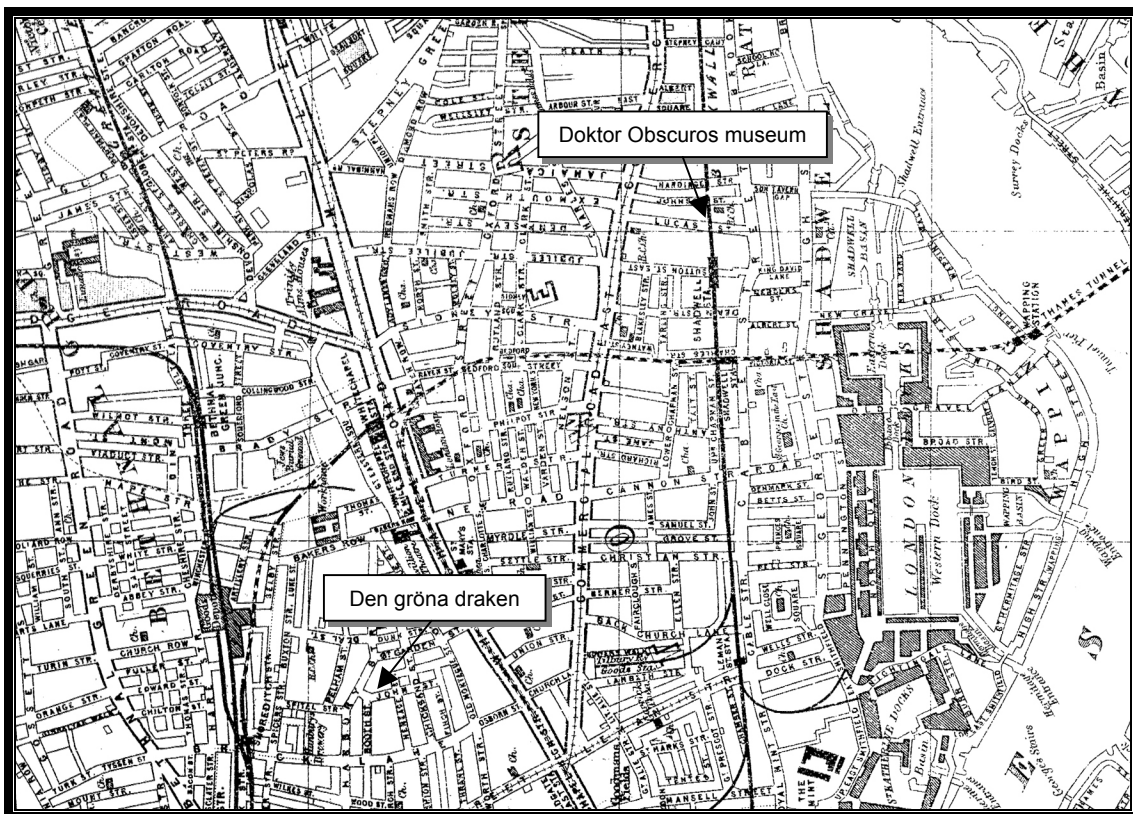
LONDONKARTA (SPELLEDARENS VERSION)



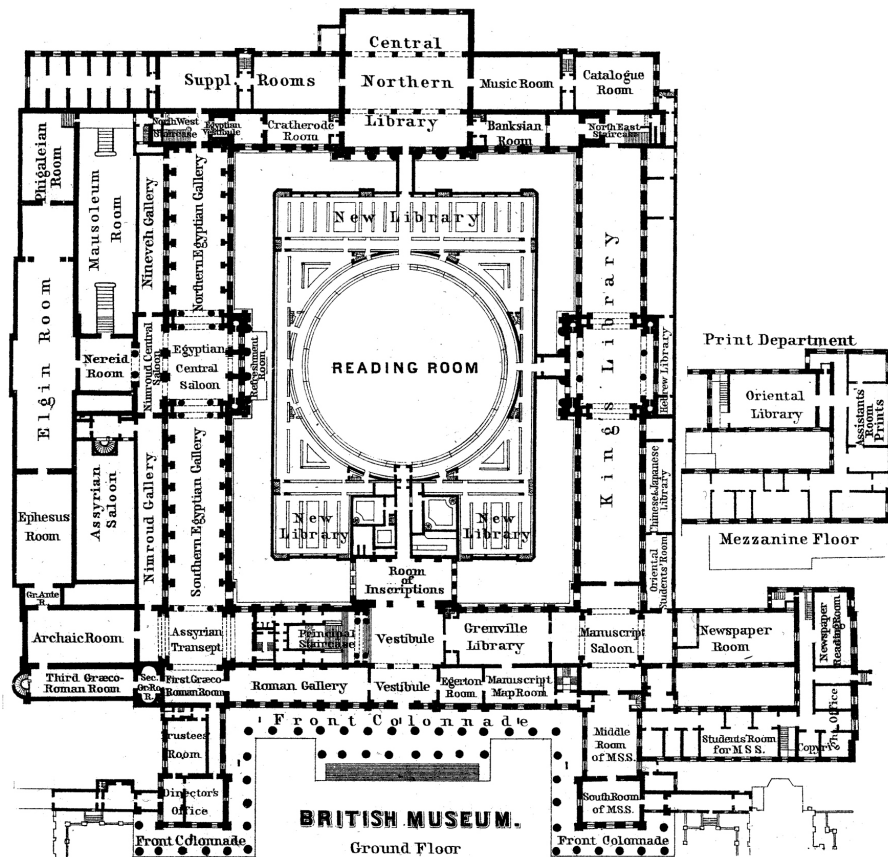
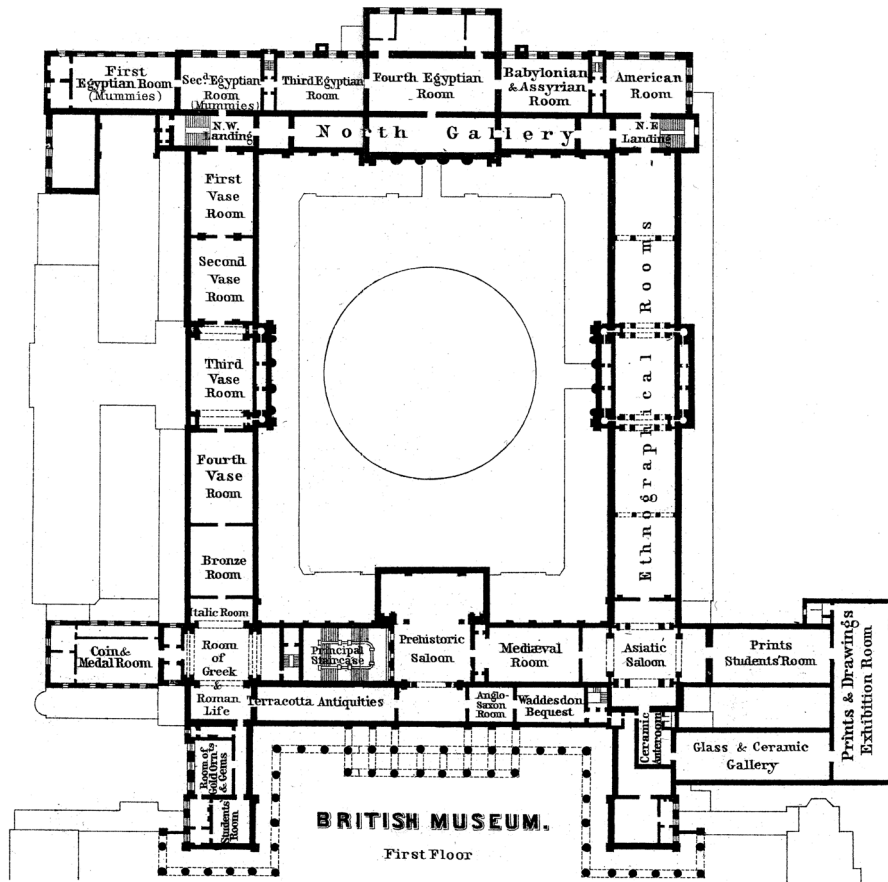
WHITECHAPELKARTAN (SPELARNAS VERSION)



WHITECHAPELKARTAN (SPELLEDARENS VERSION)



KARTA ÖVER BRITISH MUSEUM



ETIKETT PÅ MONTER

Stentavla från Tikal i norra Guatemala,
en av mayafolkets största städer.

Föremål AM764932

LÄPP I ARKIVMÄPP

Arkivmaterialet hemlånat för studier.

Intendent Hobbs

LISTA ÖVER INDUSTRIKLUBBENS MEDLEMMAR

Lord Calvert
Walter Barnard Kendall
Joshua Greystone
James Thompson Forsythe Esq.
Richard Musgrave Dermott
Eustace Finchley-Carter
John Adam Langley
Bernhard Harrington
William Alexander McDuff
Ralph Lyall Noble
Sir Lucian Clark
Robert Francis Hardman
Sir Arthur Miller
Peter Paul Nesbitt
Gerard Noel Herst
John Rueben Brandreth
Reginald Adams
Argyle Wakefield

TELEGRAM FRÅN LORD CALVERT

Nobla herrar och dam!

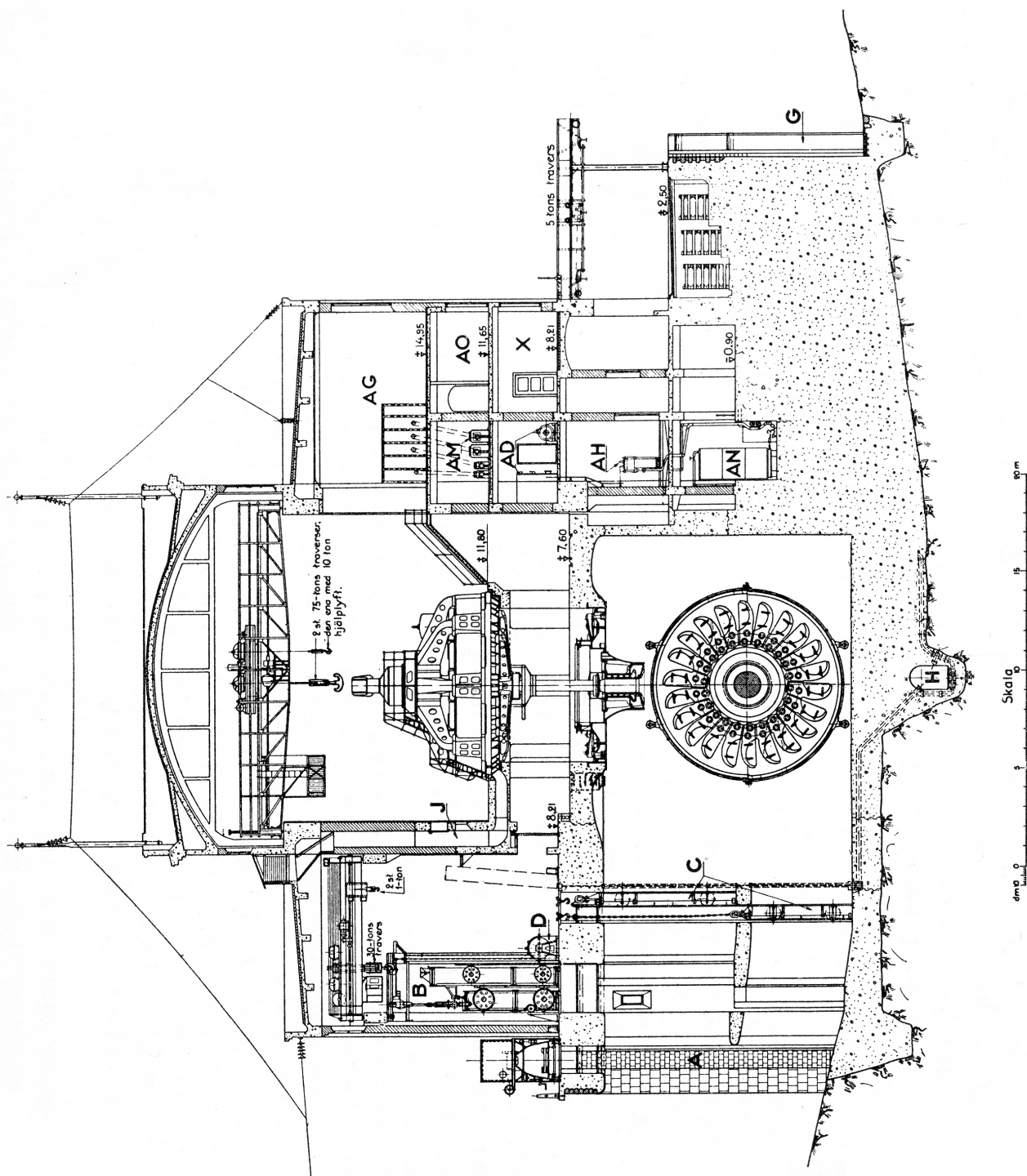
Visa Eder yttersta vänlighet och möt mig om två timmar på
Waterloo Station, Perrong 10. Jag besitter upplysningar som
är av yttersta relevans för den pågående utredningen, och är
beredd att delge Er densamma.

Eder Trogne.

ФОТОГРАФИ РА СТЕНАВЛА



RITNING PÅ MASKIN



BREV FRÅN INTENDENTEN TILL LORDEN

London, 17 september

Bäste lord Calvert

Allt det Ni förtalde i Edert brev stämmer. De fynd vi för en tid sedan mottog från Centralamerika inbegrep mycket riktigt en stentavla vars utformning överensstämmer med de uppgifter Ni delgav mig. Jag har begett mig till Whitechapel och gjort synnerligen intressanta observationer. Jag kan inte påstå att jag förstår vad detta implicerar, men jag har blivit varse samband som skrämmer mig. Jag önskar därför träffa Er för att dryfta de upptäckter jag har gjort. Jag har beslutat mig för att förbli i Whitechapel en tid för att kunna undersöka vissa fenomen ytterligare och skulle därför uppskatta om Ni kunde uppsöka mig här. Tag kontakt med den kinesiska kvinnan Zhu Meifeng som säljer te på fisk- och grossistmarknaden i Whitechapel. Hon kan föra Er till min vistelseort.

*Med ödmjukaste aktning,
Intendent Adrian Hobbs*

REKLAMBLAD FÖR DOKTOR OBSCUROS MUSEUM FÖR DET UDDA OCH BISARRA

DOKTOR OBSCUROS MUSEUM FÖR DET UDDA OCH BISARRA

Se den fantastiska utställningen!

Den tvåhövdade mumien
Napoleon Bonapartes stövlar
Sjöjungfrun från Nebriderna
Den fruktansvärda snömannens fot

Förbluffas av otroliga uppträdanden!

Jätten från Somerset
Leopardkvinnan
Gummimannen
Den skäggiga damen

Finna vägen genom
Den magiska spegellabyrinten

Lucas Street 34, London

BREV FRÅN INTENDENTEN TILL HUSHÅLLERSKAN

Kära fru Rhodes

Mannen som överlämnar detta brev har skickats av mig för att hämta en uppsättning pinaler som jag är i behov av. Låt Eder inte skrämmas av hans uppsyn – han är fullständigt pålitlig. Hjälp honom lasta följande pinaler som alla torde befinna sig inne på mitt arbetsrum: mitt stora teleskop, kistan med anteckningsböcker som står bakom länstolen, breven som ligger i översta vänstra lådan i sekretären, alla astronomiska böcker på näst översta hyllan i bokhyllan samt Gregor Mendels "Versuche über Pflanzenhybriden" som jag har använt till att staga upp byrån med. Om Ni även kan skicka med lite mat vore det mycket uppskattat. Maten här lämnar en del övrigt att önska, såväl som kysset där jag bor. Jag vet inte vad som är värst, den inpyrda, kväljande doften inomhus eller den stickande stanken av frätande lut som har hela kvarteret i sitt grepp. Jag kan för närvarande inte förtälja exakt när jag räknar med att återvända hem. Jag har gjort en del synnerligen intressanta observationer och har en teori som jag hoppas kunna bekräfta inom kort. Under tiden hoppas jag att Ni fortsätter sköta hushållet på Edert som alltid oklanderliga vis.

Eder tillgivne,

Intendent Adrian Hobbs

BREV FRÅN LORDEN TILL INTENDENTEN

London, 12 september

Bäste intendent Hobbs

Det har kommit till min kännedom att British Museum för några veckor sedan mottog en sändning arkeologiska fynd från en utgrävning i Centralamerika, däribland en stentavla med skrivtecken på. Jag är själv intresserad av den gamla mayakulturen och har gjort en del efterforskningar inom området. Jag undrar därför om Ni kan bekräfta huruvida stentavlan i fråga är den så kallade kometstenen. Jag har inte sett den med egna ögon utan bara hört ögonvittnesskildringar. Den sägs föreställa en gudom som erhåller kraft från en komet och med denna betvingar sina fiender. Både ovanför och nedanför gudomen finns skrivtecken, och ramen utgörs av tecken som dock inte är mayafolkets normala skrivtecken utan en kod av något slag. Om det faktiskt är detta föremål Ni har mottagit är det av yttersta vikt att Ni kontaktar mig. Den har bäring för saker som sker i detta nu här i London. Om Ni inte tror mig föreslår jag att Ni beger Er till Whitechapel och vid midnatt studerar den stora kometens svans med ett teleskop. Då tror jag att ni får en aning om vikten av det fynd ni har mottagit.

Eder förtrogne,
Lord Calvert

INTENDENTENS ANTECKNINGAR

Centralfiguren: Dess centrala placering och upphöjda position tyder på en gudom av något slag. Jag ser dock inga likheter med några kända gudar. Det karakteristiska ansiktet och föremålen i händerna avviker från allt jag tidigare skådat. Kan det röra sig om en härskare eller överstepräst iförd en ceremoniell mask av något slag?

De dansande figurerna: Min första tanke var att de dansade till centralfigurens ära eller tillbad denna på något sätt, men jag får ingen rätsida på de underliga kroppsställningarna. De ser inte naturliga ut.

Överdelens textstycken: Dessa är uppdelade i grupper. De delar av Dresden-kodexen som Ernst Förstemann har låtit mig ta del av visar tydligt att det rör sig om datum. Datum för en komet? Eller en grupp av kometer? Datumerna kan delas in i tre par där det är mindre än hundra år mellan varje par. Mellan det andra parets datum är det 70 år. Det stämmer överens med kinesiska astronomiska observationer som anger en komet 905 och en 975. Då skulle det tredje paret av datum vara 1843 och 1882. 1843 års datum överensstämmer med den dag då det årets stora komet var som närmast Jorden.

Nederdelens textstycken: Jag kan inte uttyda hela texten men delar av den lyder med stor säkerhet "...de skänkte kunskap om himlavalvet och världarna bortom...i gengäld det yttersta offret...då den första stora kometen kom, fler då den andra kom...sedan fanns inte riket längre..."

Bården: Första intrycket var att det endast rörde sig om dekoration, men vid en närmare inspektion visade det sig vara så mycket mer. Uppställningen i överkanten och nederkanten kändes vagt bekant, och när jag slog upp Gregor Mendels "Versuche über Pflanzenhybriden" insåg jag varför. Det är en uppställning av hur arvsanlag nedärvs. Kanske har även sidobårderna med arvsanlag att göra. Men det verkar helt otroligt. Hur kan mayafolket ha känt till något som vi först i våra dagar precis har börjat begripa?

Trots mina rön är stentavlans betydelse alltför en gåta. Dag för dag börjar jag dock inse att svaret inte finns här inne i min kammare utan där ute bland människor. Kometen hänger där uppe i skyn, dess svans som Guds anklagande finger, och det är uppenbart att någonting är i görningen här mitt i Whitechapel. Jag har talat med folk och hört de mest fruktansvärda historier. Bär stentavlan en profetia? Har den förutspått någonting som sker i detta nu? Jag vet ingenting längre och får allt svårare att samla mina tankar. Jag måste fortsätta mina efterforskningar, men inte med näsan i böcker utan ute på gatorna, ute bland människor. Svaret finns där ute.

REGLER

Följande är en kort sammanfattning av Victorianas regelsystem.

FÄRDIGHETER

När du ska använda en färdighet lägger du ihop färdighetsvärdet med det grundegenskapsvärde som färdigheten förknippas med och lägger till 3T6. Summan ska vara lika med eller högre än den aktuella svårighetsgraden.

Svårighet	
Lätt	10
Medel	14
Utmanande	18
Riktigt svårt	22
Väldigt svårt	26
Extremt svårt	30
Löjligt svårt	34
Omöjligt	38
En på miljonen	42

Om du saknar en färdighet som tillhör gruppen Common Knowledge kan du ändå försöka använda den färdigheten. Utgå från grundegenskapsvärdet, dra av 4 och lägg till 3T6. Om du saknar en färdighet som tillhör gruppen Specialities kan du inte använda den.

Varje gång du försöker använda en paranormal förmåga förlorar du 2 Resolve-poäng.

STRID

Den som har högst initiativ börjar. Initiativ är lika med Initiative plus 2T6. Du kan utföra flera handlingar under en runda. För varje extra handling måste du dra av 4 från alla dina handlingar. Initiativet för den första handlingen är det värde du slog fram, den andra handlingen har det framslagna initiativet minus 4 och så vidare.

Närstrid

Anfallaren lägger ihop Dexterity med vapenfärdigheten och lägger till 3T6. Försvararen lägger ihop Dexterity

med Dodge och lägger till 3T6. Den som får högst lyckas träffa respektive undvika.

Avståndsstrid

Anfallaren lägger ihop Dexterity med vapenfärdigheten och lägger till 3T6. Summan jämförs med en svårighetsgrad som beror på avståndet.

Avstånd och svårighet att träffa

Öga mot öga	10
Nära (under 9 m)	14
Medel (under 48 m)	18
Långt (under räckvidden)	22
Extremt (över räckvidden)	26

Om målet befinner sig i skydd eller rör på sig höjs svårighetsgraden.

Skada

Om attacken lyckas tillfogas försvararen skada. Skadan beror på vapnet. För närstridsvapen är skadan antalet skadetärningar plus Fortitude. För avståndsvapen är skadan antalet skadetärningar enbart.

När du tar skada drar du först bort din Fortitude från skadevärdet. Den resterande skadan kryssar du för på Health-raderna (för dödande skada) eller Stun-raderna (för bedövande skada). Den negativa modifikationen som anges drar du bort från alla efterföljande färdighetsslag.

ÅTERHÄMTNING

När du vilar återfår du lika många Stun-poäng per timme som ditt Constitution-värde. För att återfå Health-poäng måste du få vård, varvid du återfår 1 Health-poäng per dygn. När du vilar återfår du även lika många Resolve-poäng per dag som ditt Resolution-värde.

LUCK

Du kan använda Luck för att få slå om tärningsslag. Kostnaden är ett Luck-poäng per gång, och du måste använda det nya resultatet.

DEN TRANSFORMERADE MÄNNEN

En nästan total tystnad rådde inne i British Museums ståtliga läsrum. Enda undantaget var det ljudliga smaskandet när den gamle nattvakten Hardley stoppade i sig det sista av sin nattsmörgås. Förnöjt lutade han sig bakåt och tittade upp mot den mörka natthimlen genom takkupolens fönster. Genom röksløjorna som låg över London kunde han skymta en och annan stjärna och den där förfärliga kometen som nu hade varit synlig över staden i ett par veckor. Det gick olustiga rysningar utmed ryggraden när han stirrade på den sjukligt färgade kometsvansen som sträckte sig över himlavalvet. Det sades att den bestod av stoft som föll ner över Jorden och gjorde människor tokiga. Visserligen hade politiker och tidningar gått ut och sagt att det inte fanns något att oroa sig för, men Hardley hade minsann intagit sina kometpill. Man kunde aldrig vara nog försiktig.

Hardleys tankegångar avbröts av ett ångestfyllt skrik inifrån en av utställningssalarna. ”Vid alltings heliga moder”, utbrast han chockat samtidigt som han fick överbalans på stolen och for i golvet. Fumligt tog han sig upp på fötter och började springa mot salen. När han närmade sig möttes han av ett kort vinande ljud följt av ett skarpt ljussken och ännu ett skrik. Ljusskenet bländade honom för några sekunder, men när ögonen återigen hade anpassat sig till mörkret såg han en krökt och omänskligt formad figur som med stapplande steg flydde ut genom salens borte öppning. En stank av bränt och något som påminde om åska slog emot honom när han rusade in i salen. Halvvägs genom salen snubblade han över något mjukt och föll handlöst omkull. Omtumlad tittade han upp och såg två långa, gängliga gestalter i mörka rockar lösgöra sig ur skuggorna och stega efter den första figuren. En av gestalterna vred på huvudet och tycktes rikta sin uppmärksamhet mot honom, men där Hardley förväntade sig ett ansikte skymtade han istället en underligt formad mask med två runda, rödaktigt glimmande glas. Varelsen gav ifrån sig ett väsande ljud och försvann ut ur salen. Sakta gick det upp för Hardley att han låg halvvägs över det föremål som hade stoppat hans framfart. Han vred på huvudet bara för att stirra in i två tomma ögon i ett dött anlete.

Följ med till London år 1882, året då den stora kometen kunde skådas på himlavalvet till och med mitt på ljusa dagen. Ikläd dig rollen som utredare på en av Scotland Yards mindre kända avdelningar för brott som faller utanför gängse kategorier. Arkiv X i viktoriansk miljö? Just det! Ett brutalt och besynnerligt mord ger upphov till en utredning som inkluderar både mystiska profetior och konspirationer på hög nivå. Det blir mycket problemlösning men självklart även karaktärsgestaltning och en del action.