

# Hypotermi

Ett äventyr till Phobia



Av Johan Berg, Johan Englund och Johan Salomonsson

# Hypotermi

## Text

Johan Berg  
Johan Englund  
Johan Salomonsson

## Illustrationer

Johan Berg  
Johan Salomonsson

## Speltestare

David Larsson  
Erik Lundström  
Frank Lorentzon  
Jesper Moberg  
Karl Alfredson  
Ludvig Mauritzson  
Peter Kärrberg  
Petter Nallo  
Philip Mauritzson  
Stefan Karlsson  
Sven Jansson

## Innehållsförteckning

Inledning .....	3
Bakgrund .....	3
Händelseförlopp .....	3
Om Bludenz .....	4
Om spöken .....	4
Scen 1 – Olyckan .....	5
Scen 2 – Uppvaknandet .....	5
Scen 3 – Bårhuset .....	6
Scen 4 – Sovsalen .....	7
Scen 5 – Bussvraket .....	8
Scen 6 – Liptfelderkliniken .....	8
Scen 7 – Informationssökning .....	9
Scen 8 – Hertzmanns bostad .....	10
Scen 9 – Beredskapssjukhuset .....	10
Scen 10 – Skymningsplanet .....	11
Spelledarkaktörer .....	12
Andreas Kihl .....	15
Martin Hedström .....	16
Mona Forslund .....	17
Viveka ”Vickan” Willander .....	18
Näradödenupplevelser .....	19
Anteckningar .....	20
Liber Crepusculum .....	21
Teckning 1 .....	22
Teckning 2 .....	23
Teckning 3 .....	23

# Inledning

”Hypotermi” är ett äventyr för fyra spelare till rollspelet Phobia. Det är en spökhistoria som spelar på sjukhusskräck och hjälplösheten man kan känna när man är utlämnad åt auktoriteter.

Händelseförloppet är i stort sett linjärt. Under scen 1–4 är det bara för spelarna att hänga med. Under scen 5–10 måste de själva ta initiativ och nysta i saker. Scen 6 och 7 kan spelas i vilken ordning som helst, och det är inte nödvändigt att spela båda scenerna. Det kan även hända att spelarna hoppar över andra scener och missar nödvändiga ledtrådar. I så fall måste du se till att ge dem dessa ledtrådar på annat sätt.

Ett utdrag ur reglerna medföljer i ett separat häfte. Du avgör själv i vilken utsträckning du vill använda dig av dessa, men du bör åtminstone känna till hur man använder färdigheter och hur en strid går till. Observera att reglerna endast är preliminära och inte på något sätt kompletta.

## Bakgrund

Under andra världskrigets slutskede insåg den tyske läkaren Thomas Kessler att hans öde var beseglat. Efter att ha utfört fruktansvärda experiment på otaliga fångar i ett tyskt koncentrationsläger skulle han utan tvekan komma att ställas inför rätta och dömas till döden av de allierade. Kessler hade emellertid en utväg. Han hyste ett stort intresse för det ockulta och hade kommit över en ritual som påstods kunna förlänga livet. Ritualen byggde på att man förde över sin själ till en ny kropp genom att döda sin gamla kropp. För att säkerställa att själen inte vandrade vidare till himlen eller helvetet skapade ritualen en koppling, ett memento, till en plats på skymningsplanet. Via mementot kunde själen ta över den nya kroppen. Personer med autism utgjorde lämpliga värdkroppar eftersom deras kroppar var lättare att ta över. Lyckligtvis för Kessler fanns det en autistisk fånge i lägret. I sista stund innan de allierade anlände utförde Kessler ritualen och blev Franz Liptfelder.

Liptfelder befriades av de allierade tillsammans med övriga lägerfångar. Han flyttade till Wien där han så småningom erhöll en medicine doktorexamen. Hans oortodoxa forskningsmetoder och intresse för det ockulta ledde till akademiska dispyter som till slut tvingade honom att lämna Wien. 1963 anlände han till Bludenz, en liten stad i de österrikiska Alperna. Här grundade han Liptfelderkliniken, ett vårdhem för autistiska. Avsikten var naturligtvis att finna nya, lämpliga värdkroppar. 1972 genomförde så han och hans fru Ursula en ny själsöverföring. Kort därefter kunde man i tidningarna läsa om två autistiska ungdomars mirakulösa tillfrisknande och makarna Liptfelders tragiska bortgång. Ungdomarna, Mauritz Hertzmann och Ulrike Klisch, ärvde makarna Liptfelders tillgångar och kunde båda utbilda sig, pojken till läkare och flickan till sjuksköterska. Så småningom gifte de sig och började arbeta på sjukhuset i Bludenz. Nu är året 2003 och

makarna Hertzmann planerar ånyo att utföra en själsöverföring.

För att skapa ett memento använder sig makarna Hertzmann av en medicinsk process där de tar cellvävnad från hjärnan hos personer som har varit med om en näradödenupplevelse. För att få tag på sådana personer arrangerar de olyckor på vägen som passerar Bludenz. Strax norr om Bludenz går vägen ovanför en liten sjö. Det kalla vattnet gör att personer som hamnar i det ofta drabbas av hypotermi. Hypotermi innebär att kroppens funktioner avstannar på grund av kyla istället för syrebrist, vilket bland annat skyddar hjärnan mot syrebristsskador. Personer som drabbas av hypotermi kan därför återupplivas efter så lång tid som ett par timmar. Detta ökar chansen för en näradödenupplevelse.

Makarna Hertzmann har planerat att ett par vårdare på Liptfelderkliniken ska råka ut för en olycka. De har bett vårdarna att överlämna ett paket till en person i grannstaden Frastanz. I paketet finns en fornegyptisk lerfigur. Lerfiguren är en magisk artefakt som innehåller en fångslad ande, en poltergeist. Denna typ av ande är mycket enkelspårig och reagerar enligt ett förutbestämt mönster när ett visst villkor uppfylls. I det här fallet är det vägaltare som får den att spontant slå ut tekniska apparater. Makarna Hertzmanns plan är att lerfiguren ska orsaka en olycka när vårdarnas bil passerar sjön. Saker och ting går dock inte riktigt som planerat. Vårdarna får motorstopp och bestämmer sig istället för att lifta.

## Händelseförlopp

Rollpersonerna sitter på bussen tillbaka till Sverige när busschauffören plockar upp de två lifande vårdarna. När bussen passerar sjön aktiveras lerfiguren, varvid chauffören tappar kontrollen över bussen. Bussen far av vägen och ut på sjöns is där den sjunker. Rollpersonerna fastnar i en luftficka längst bak i bussen och blir snabbt nedfrysta. De förlorar medvetandet men drunknar inte tack vare att de drabbas av hypotermi. Däremot får de varsin näradödenupplevelse. De flesta av de andra passagerarna lyckas ta sig ut ur bussen, men några drunknar.

De överlevande förs till Bludenz sjukhus. Räddningstjänsten bärgar bussen och placerar den i ett garage. De bärgar även de dödas kroppar och för dessa till sjukhusets bårhusavdelning. De lyckas inte bärga alla kroppar eftersom en del sveptes ut ur bussen, däribland vårdarnas, och därför vet ännu ingen att dessa är döda. Vårdarnas bil är översnöad och har inte hittats, och alla antar att de är fast i grannstaden. De flesta av de överlevande mår tillräckligt bra för att kunna lämna Bludenz morgonen därpå strax innan ett snöoväder isolerar Bludenz från omvärlden. Rollpersonerna är dock alltjämt medvetslösa och blir därför kvar i Bludenz.

Makarna Hertzmann inser att deras plan inte har gått riktigt som de tänkt sig, men de har ändå fått vad de ville ha och skrider därför till verket med att extrahera cellvävnad från rollpersonernas hjärnor. Detta är en

segdragen process som kräver att de håller rollpersonerna nedsövda i tre dygn. Därefter har de inga ytterligare planer för rollpersonerna. De tänker låta dem lämna sjukhuset så fort de har återhämtat sig.

När rollpersonerna så småningom vaknar råkar de ut för en del mystiska händelser. Till en början kommer de tro att de lider av hallucinationer som en följd av sina skador. Till slut inser de dock att de hemsöks av osaliga andar. De personer som har dött på grund av makarna Hertzmann försöker förmå rollpersonerna att utröna orsaken till olyckan och ställa de skyldiga till svars. Tyvärr har spökerna begränsade möjligheter att kommunicera, och det är långt ifrån uppenbart vad spökerna försöker säga.

Den första hemsökelsen äger rum när Martin vaknar. Han pratar med Tessen, en av de andra passagerarna, men senare visar det sig att hon dog i samband med olyckan. Under ett besök på bårhuset där rollpersonerna måste identifiera de döda sker ytterligare hemsökelse, och hemsökelseerna blir ännu mer ihärdiga när de återvänder till sin sovsal. Så småningom förstår rollpersonerna att spökerna vill att de ska undersöka bussen.

I bussen hittar rollpersonerna den väska som liftarna hade med sig ombord. I denna finns dels en vårdaruniform från Liptfelderkliniken, dels paketet med lerfiguren. Om rollpersonerna beger sig till kliniken ser de två patienter som är otroligt lika makarna Hertzmann men bara omkring tjugo år gamla. Patienterna visar sig vara spöken. När rollpersonerna tar reda på mer får de veta att makarna Hertzmann en gång i tiden var patienter på kliniken och vårdades av doktor Liptfelder själv. Denne lyckades bota dem men dog strax innan tillfrisknandet blev känt. Makarna Hertzmann ärvt doktor Liptfelders bostad. Om rollpersonerna söker efter information om lerfiguren får de veta att den främste experten på detta var doktor Liptfelder och att denne hade en bostad i Bludenz.

Oavsett om rollpersonerna söker efter information om lerfiguren eller beger sig till Liptfelderkliniken kommer de till slut att bege sig till makarna Hertzmanns bostad. I källaren hittar de ett laboratorium. Här finns information om vad makarna Hertzmann håller på med och vad rollpersonerna har utsatts för. Denna information leder dem till det beredskapssjukhus som ligger under det vanliga sjukhuset. Rollpersonerna hinner dit precis i tid för att hindra makarna Hertzmann att utföra ritualen på nytt och byta kroppar med två autistiska patienter. Doktorn dör, men när rollpersonerna lämnar beredskapssjukhuset återkommer han, denna gång som spöke. Han fångslar dem i hissen och försöker döda dem. Deras enda chans är att färdas till skymningsplanet, något som är möjligt tack vare att de numera har mementon där.

På skymningsplanet träffar rollpersonerna de döda passagerarna. Dessa berättar att rollpersonerna bara kan stoppa doktorn genom att återta doktors konstgjorda memento som egentligen tillhör dem. De måste bege sig in i skymningsversionen av ett koncentrationsläger och doktors gamla laboratorium från andra världskriget och vidröra mementot. Då dras doktorn ner i helvetet, och de döda passagerarna kan äntligen färdas till himlen. Förutsatt att rollpersonerna inte har dött i hissen

återvänder de till det fysiska planet. I annat fall blir de kvar på skymningsplanet.

## Om Bludenz

Bludenz är en liten ort i västra Österrike med 14 500 invånare. Den ser ut som en typisk pittoresk tyrolerby med vackra korsvirkeshus, små kyrkor, en och annan ladugård och små vägaltare i var och varannan korsning. Trots att Bludenz är en ganska liten ort finns här ändå det mesta eftersom Bludenz är regionens centrum. Bludenz ligger i Walgaudalen omgiven av höga alptoppar. Väg S16 från St Anton passerar Bludenz och fortsätter vidare norrut mot Tyskland. Utmed vägen rinner floden Ill som här och var bildar små men djupa sjöar.

Bludenz sjukhus, Landeskrankenhaus Bludenz, är stort i förhållande till ortens invånarantal eftersom sjukhuset är delstatssjukhus. Man har tillgång till förhållandevis stora resurser och har kunnat införskaffa den senaste tekniken. Det finns gott om vårdplatser, och rummen är utrustade med både radio och TV. Under sjukhuset ligger ett beredskapssjukhus som normalt sett inte används.

## Om spöken

### Skymningsplanet

Skymningsplanet är gränslandet mellan de levandes och de dödas rike. Det är en karg och kall plats som ursprungligen enbart bestod av ett stort mörker. Här finns inget ljus, men själar och saker på skymningsplanet har ett eget inneboende ljus som avger ett svagt sken.

När en människa dör hamnar själen på skymningsplanet. Härifrån söker sig de flesta mot ljuset och vandrar vidare. Några dröjer sig dock kvar, oftast på grund av att de inte accepterar döden eller att de har något ogjort som de måste klara av innan de kan gå vidare. Dessa blir vad vi kallar spöken.

När spöken stannar kvar på skymningsplanet skapas ett memento. Det är en plats på skymningsplanet som är kopplad till spöket. Mementot reflekterar minnen som har med dödsögonblicket att göra. Sjuksängar, kraschade bilar och skjutvärn är några exempel på vad man kan hitta på skymningsplanet.

### Spökens egenskaper

Spöken uppehåller sig normalt sett på skymningsplanet men kan manifestera sig i de levandes värld. På skymningsplanet ser de ut som en blek variant av sitt forna jag omgivet av ett svagt skimmer. När ett spöke manifesterar sig i de levandes värld är de normalt sett osynliga.

Spöken består av ektoplasma. Ektoplasma hålls samman av svaga subatomära bindningar, vilket gör det möjligt för spöken att tränga sig igenom vanlig materia. Om ett spöke tränger sig igenom en levande människa ger det upphov

till rysningar hos denne. Ektoplasma bryts ned av UV-ljus, och de kan därför inte vistas några längre stunder i solljus.

Spöken äger olika övernaturliga förmågor med vilka de kan påverka de levandes värld. Några exempel på sådana förmågor är Framträda, Telekinesi, Tala och Besätta. De flesta spöken är inriktade på att avsluta något som de inte lyckades fullfölja i livet, men deras handlingsfrihet är starkt begränsad av de förmågor de besitter. Spöken är därför ofta enkelspåriga i sitt agerande.

### Ledtrådar

Äventyret bygger på problemlösning, vilket som alltid innebär att det finns en risk att spelarna fastnar. Detta äventyr är emellertid tacksamt i det avseendet eftersom berättelsens spöken vill att rollpersonerna ska komma framåt i sina undersökningar. Så fort rollpersonerna inte vet vad de ska göra förser spökerna dem med lämpliga ledtrådar. Använd de föreslagna ledtrådarna eller hitta på egna när det behövs. Kom dock ihåg att spöken har svårt för att uttrycka sig och ofta måste ta till ganska udda metoder för att förmedla sina budskap.

### Fysiska symptom

Låt rollpersonerna få olika fysiska symptom i samband med hemsökelsen för att göra dem otrevligare. Lämpliga symptom är yrsel, näsblod, migrän och pip i örat. Bestäm själv vem som ska få vilket symptom. Låt det även variera vem eller vilka som drabbas av sitt symptom beroende på hur nära hemsökelsen de befinner sig. Om spelarna är passiva kan du tvinga dem till att reagera genom att förstärka symptomen för varje hemsökelse. Orsaken till symptomen är rollpersonernas koppling till skymningsplanet i kombination med spökernas närvaro.

## Scen 1 – Olyckan

### På bussen

Äventyret inleds lördagen den 18 januari 2003. Rollpersonerna (Andreas Kihl, Martin Hedström, Mona Forslund och Viveka Wilander) har tillbringat en händelserik vecka i St Anton och sitter nu på bussen tillbaka till Sverige. De har färdats i mindre än en timme och befinner sig fortfarande i Alpernas mer otillgängliga delar. Det är sen eftermiddag, solen har gått ner och sikten är dålig på grund av ett tilltagande snöfall. Reseledaren har precis satt på en videofilm som de flesta av passagerarna tittar på. Rollpersonerna sitter längst bak i bussen och festar tillsammans med några av de medresenärer som de har blivit bekanta med under resans gång, bland annat Martins nya flickvän Tessan och Vickans arbetskamrater Jesper, Marie och Daniel (se ”Spelledarkaraktärer”). Monas ragg Pedro sitter längre fram i bussen och låtsas inte om Mona. Låt rollpersonerna spela lite mot varandra och de andra passagerarna så att

de blir varma i kläderna och får kunskap om sina reskamrater.

### Liftern

Då bussen passerar Bludenz plockar busschauffören (Roy Pettersson, se ”Spelledarkaraktärer”) upp några tysktalande liftare (Renate Reichel och Gisela Biedermann, se ”Spelledarkaraktärer”). Dessa är på väg till nästa stad men har råkat ut för motorstopp. De skakar av sig snön och sätter sig längst fram i bussen. Rollpersonerna får bara en hastig blick av dem under deras kapuschonger. En av dem bär på en stor, svart bag som hon skjuter in under sätet. I bagen finns det paket som innehåller lerfiguren.

### Olyckan

När bussen efter fem minuter kommer till en skarp kurva ovanför en sjö aktiveras lerfiguren. Detta yttrar sig i form av ett maredsliknande sken som kryper över lifterna, busschauffören och förarpanelen. Rollpersonerna får syn på skenet precis innan busschauffören tappar kontrollen över bussen. Bussen far genom vägräcket och utför en brant slänt. Bussens inre förvandlas till kaos när passagerare och packning kastas omkring. En del passagerare kilar fast mellan sätena, andra slås redlösa mot rutor, hatthyllor och medpassagerare. Slutligen snurrar bussen ut på sjöns istäcke. Innan den har hunnit stanna brister isen under dess tyngd. Den sjunker med fören först, och den redan skadade vindrutan trycks in, varvid kallt vatten börjar forsa in i bussen. Folk skriker i panik och kravlar över varandra för att hitta en väg ut. Någon får upp mittdörrarna, och många lyckas ta sig ut den vägen.

När rollpersonerna träffas av vattnet får de en köldchock och blir halvt paralyserade. De fastnar längst bak i bussen där en luftficka har bildats. Tessan håller hela tiden ett krampaktigt tag om Martins hand. Om rollpersonerna försöker dyka för att ta sig framåt i bussen är detta för svårt på grund av kylan och mörkret. Dessutom är andra passagerare och löst bagage i vägen. De lyckas inte heller slå hål på några rutor. Nästan genast börjar rollpersonerna domna bort på grund av kylan. Efter bara någon minut tappar de medvetandet. Rollpersonerna får nu varsin näradödenupplevelse (dela ut ”Näradödenupplevelser”).

### Scenens mål

Låta rollpersonerna se ett mystiskt sken och ge dem en näradödenupplevelse.

## Scen 2 – Uppvaknandet

### Martins uppvaknande

Den förste som vaknar är Martin (slå några dolda tärningsslag så att det verkar som om slumpen avgör vem som vaknar först). Det är tidig morgon, och solen har

ännu inte gått upp. Alltjämt omtöcknad märker han att han befinner sig i vad som tycks vara en sjukhussal och att någon sitter på sängkanten. Det är Tessan. Hon talar lugnande till honom och säger att han är oskadd och att han inte ska oroa sig. Hon vill inte prata om busskraschen men nämner att det inte var någon olycka. Hon går inte in på några detaljer utan säger att de tar det senare när Martin känner sig bättre. Efter ett kort samtal under vilket Martin har svårt att få något riktigt grepp om saker och ting somnar han på nytt. Det sista han hör är Tessans röst som säger att de ses senare.

### Allas uppvaknande

Något senare vaknar alla rollpersonerna efter att ha fått en injektion som väcker dem ur deras nedsövda tillstånd. De är alla svaga och mörbultade. Ganska snart blir de medvetna om att det finns en läkare och en sjuksköterska i salen. Dessa presenterar sig som doktor Mauritz Hertzmann och Ulrike Hertzmann (se ”Spelledarkaraktärer”). Ulrike tar bort rollpersonernas dropp. Därefter genomför hon och doktorn en rutinundersökning. De frågar hur rollpersonerna mår, lyssnar på hjärtat, mäter blodtrycket, kontrollerar ögonreflexerna och sticker dem med en nål samtidigt som de frågar om de känner något.

Under undersökningen informeras rollpersonerna om olyckan. En förbipasserande bilist såg när bussen körde av vägen och ringde omedelbart räddningstjänsten. Dykare var snabbt på plats och räddade många av dem som inte själva lyckades ta sig ut ur bussen, däribland rollpersonerna. Rollpersonerna var mycket nära att avlida och har legat i koma i tre dagar. Det är med andra ord onsdagen den 22 januari. De övriga överlevande åkte hem dagen efter olyckan precis innan dalen drabbades av ett våldsamt oväder och isolerades. Rollpersonerna kan inte kontakta omvärlden eftersom stormen har rivit ner alla telefonledningar. Möjligtvis kan de använda mobiltelefoner, men dessa fungerar dåligt i dalen även vid bra väder. Internet fungerar eftersom det är beroende av nedgrävda kablar.

Om rollpersonerna frågar doktorn vilka som klarade sig kan han inte svara på det. Flera läkare och sjuksköterskor hjälptes åt med att ta emot de skadade, och ingen hade tid att sammanställa någon lista över de överlevande.

Om rollpersonerna frågar efter sina personliga ägodelar säger Ulrike till en undersköterska att hämta dessa. De får varsin plastpåse med de kläder och saker som de hade på sig vid olyckan. Kläderna är skrynkliga men torra. Elektroniska apparater såsom mobiltelefoner fungerar inte längre.

När undersökningen är över säger doktorn att de efter omständigheterna verkar må bra. De måste dock stanna på sjukhuset för observation i några dagar. Innan han och Ulrike lämnar salen säger han att polisen vill ställa några frågor.

### Scenens mål

Introducera makarna Hertzmann, informera rollpersonerna om deras belägenhet och antyda att olyckan inte var någon olycka.

## Scen 3 – Bårhuset

### Förhöret

När doktorn och Ulrike lämnar salen träder kommissarie Gottfried Scherer (se ”Spelledarkaraktärer”) in i sovsalen och börjar förhöra rollpersonerna om olyckan. Han ställer närgångna frågor och insinuerar att olyckan var självförvållad. Frågorna rör bland annat var folk satt, hur mycket sprit de hade köpt, hur fulla de var, om de störde busschauffören och om busschauffören var full han också. Förmodligen kommer rollpersonerna att känna sig kränkta av dessa frågor. Kommissarien går dock inte så långt att han faktiskt beskyller någon för något.

Om rollpersonerna frågar vilka som överlevde olyckan har kommissarien en lista på dessa. Bland dessa finns Jesper, Marie och Daniel. Däremot finns inte Tessan och Pedro med på listan. Alla överlevande utom rollpersonerna har åkt hem. De som inte finns med på listan antas vara döda, men man har inte hittat alla kroppar ännu på grund av att vädret har hindrat dykarna i deras arbete.

Om rollpersonerna nämner liftarna för kommissarien vet han inte vilka de pratar om, och rollpersonerna kan inte ge något bra signalement. Kommissarien tar deras historia med en nypa salt, framför allt om de nämner det mareldslänkande skenet, och ser den mest som ytterligare ett bevis på att det rådde allmänt fylleslag ombord på bussen.

Kommissarien avslutar förhöret med att säga att sanningen kommer att komma fram på ett eller annat sätt. Räddningstjänsten har bärgat bussen, och polisen håller på att undersöka den just nu för att utreda orsaken till olyckan. Om rollpersonerna frågar om sitt bagage säger kommissarien att endast polisen har tillträde till bussen. Detta inkluderar allt bagage.

### Identifieringen

När kommissarien är klar med sitt förhör vill han att rollpersonerna ska hjälpa honom med att identifiera de döda. Man bärgade bussen och kropparna samtidigt som de överlevande gav sig av, och därför har de döda inte identifierats ännu. Kommissarien leder rollpersonerna ner till sjukhusets första källarvåning. I slutet av en lång korridor bakom en av flera identiska, omärkta dörrar ligger bårhuset. Bårhusets kylrum är ett kallt och sterilt rum med vita kakelväggar. Det är upplyst av kallt lysrörsljus. Vid ena kortsidan står några rullvagnar i rostfritt stål. Den bortre väggen upptas av ett tjugotal kylfack. En obehaglig doft av rengöringsmedel med

inslag av förruttnelse tvingar sig på alla som kliver in i rummet.

Ett bårhusbiträde börjar dra ut facken ett och ett och lyfta på skynkena som täcker de dödas kroppar. Totalt finns här sju döda. En av dessa är busschauffören. Fem är personer som rollpersonerna bara har lärt känna flyktigt. Den sista är Tessan, något som lär komma som en chock för Martin. Fyra personer saknas, däribland Pedro.

Vid ett tillfälle under identifieringen hör rollpersonerna ett dunkande läte inifrån busschaufförens kylfack som om någon försöker komma ut. Strax efteråt börjar det sippra ut iskallt vatten från kylfacket. Det finns inga synliga orsaker till något av dessa fenomen.

Efter identifieringen för kommissarien rollpersonerna tillbaka till deras sovsal.

### Scenens mål

Låta rollpersonerna få veta var bussen är och ge dem en känsla av att något är fel.

## Scen 4 – Sovsalen

### Journalerna

Låt rollpersonerna få en stund till att diskutera och fundera över det som har hänt. Därefter faller någonting i golvet och glider fram till Monas säng. När Mona tittar ner upptäcker hon att det är hennes journal. Tydligt har doktorn råkat lämna kvar denna och övriga journaler på sovsalens TV, och Monas journal har av någon anledning råkat glida ner från TV:n.

Om rollpersonerna undersöker sina journaler upptäcker de att de alla hade hjärtstillestånd när de anlände till sjukhuset. Tack vare att de befann sig i hypotermi, det vill säga var nedfrysta, skyddades deras hjärnor mot syrebristsskador. De behandlades med autotransfusion under återuppvärmningen och återupplivandet, vilket innebar att man tillförde kroppsvarmt och syresatt blod.

I journalerna finner de även information som tyder på att de har utsatts för en del besynnerliga behandlingsmetoder medan de befann sig i koma. De har fått sövande medel som har förlängt deras medvetlöshet. Dessutom har doktor Hertzmann gjort ett i sammanhanget ovanligt kirurgiskt ingrepp, nämligen en biopsi. Detta innebar att han skar upp en hudflik och gjorde ett mycket litet hål i skallbenet för att sedan gå in med nål och ta ett prov på cellvävnaden från ett område i hjärnan, nämligen det högra Wernickes område. Det vänstra Wernickes område är beläget i vänstra hjärnhalvan snett bakom örat och är människans sensoriska talcentra. Där finns människans lingvistiska och språkliga förmåga. Det högra Wernickes område är beläget i motsvarande område i högra hjärnhalvan, men dess funktion är okänd för Mona.

Rollpersonerna kan hitta färskare sår efter ingreppet om de känner efter på sina egna huvuden. Såvitt Mona vet finns

det ingen uppenbar anledning till denna typ av provtagning, och det är inte helt riskfritt ingrepp.

### TV:n

När rollpersonerna står och studerar sina journaler blinkar TV:n plötsligt till och visar en svartvit, flimrande bild som tycks komma från en övervakningskamera. I bilden syns bussvraket där det står i ett garage. En man står utanför bussen och tittar avvaktande in i den. Han verkar rädd för det ljussken som kryper från liftarnas väska över de främre sätena och förarplatsen. När ljusskenet når förarpanelen slår det ut gnistor. Plötsligt tittar mannen upp rakt in i kameran, och rollpersonerna känner igen honom som busschauffören. Därefter slocknar bilden.

### Scenens mål

Få rollpersonerna att förstå att de kan få reda på orsaken till olyckan ombord på bussvraket.

### Extra spökscener

För att få rollpersonerna att förstå vad spökena vill kan en telefon bredvid en rollperson börja ringa. När rollpersonen svarar hörs Tessan i andra ändan. Hennes röst låter svag och avlägsen. Hon säger att rollpersonerna måste ställa de skyldiga till svars. Bara då kan hon och de andra bli fria. Därefter följer brus och knaster uppblandat med avlägsna skrik. Efter denna händelse kan telefoner börja ringa så fort rollpersonerna går förbi dem.

För att få rollpersonerna att bege sig till bussvraket kan de få syn på en person som liknar busschauffören i andra ändan av en korridor. När de går dit är personen försvunnen, och allt som finns där är en nödutgång. Precis utanför utgången ligger räddningstjänstens ena garage, och genom garageportarnas fönster skymtar bussen.

För att påminna rollpersonerna om näradödenupplevelsen kan de få syn på en avmagrad man klädd i en smutsig fångdräkt med en davidstjärna påsydd på bröstet. När rollpersonerna går närmare förlorar de honom ur sikte.

### Alternativa händelser

Om rollpersonerna försöker få tag i doktorn för att fråga ut honom om journalerna är han inte anträffbar. Om de inte ger sig får de dock ganska snabbt tag i honom. Han säger att nedsövningen var nödvändig för att de inte skulle drabbas av en fysisk chock vid ett alltför snabbt uppvaknande efter autotransfusionen. Dessutom säger han att syftet med biopsin var att säkerställa att de inte hade fått hjärnskador. Detta är en ny och avancerad metod som kan vara okänd i Sverige. Alltsammans är naturligtvis lögn, men rollpersonerna har ingen möjlighet att motbevisa honom.

Om rollpersonerna vill skriva ut sig från sjukhuset avråder doktorn dem från detta. Om de envisas säger han att det i så fall sker på deras eget ansvar. Han påpekar även att det mesta är stängt på grund av ovädret, att inga bilar kan ta sig fram och att lavinfara är utfärdad. Om rollpersonerna

trots detta lämnar sjukhuset kan de hitta ett litet hotell vid namn Gasthof Edelweiss som har lediga rum. Det är inte långt till hotellet, men den isande vinden och den täta snön gör det till en ganska otrevlig promenad, framför allt om rollpersonerna inte har rejäla kläder på sig.

## Scen 5 – Bussvraket

### Garaget

Räddningstjänsten har dragit upp bussen ur vattnet och ställt den i det ena av de två garage som man har tillgång till. Garaget används huvudsakligen som verkstad och står därför tomt när inga fordon behöver repareras. Det är inga problem att få reda på att bussen står här eftersom de flesta Bludenzinvanarna vet det. Räddningstjänstens central ligger bredvid sjukhuset.

På garageportarna hänger en stor skylt med texten ”Eintritt verboten! Die Polizei!”. Genom garageportarnas fönster kan rollpersonerna skymta bussen. För tillfället tycks här inte finnas några poliser eller annan personal. Garageportarna är inte låsta.

Inne i garaget finns en smörjgrop, en stor travers från vilken det hänger kättingar och lyftkrokar, åtskilligt med verktyg, kasserade vattenslangar, bildelar och allmänt skräp. I garagets borte ände finns en dörr som leder till huvudbyggnaden.

### Bussvraket

Bussen står mitt ute på det stora betonggolvet. Den ser relativt hel ut så när som på den sönderslagna vindrutan och djupa skrapmärken i lacken. Bagageluckorna står öppna, och bagaget ligger utspritt utanför bussen. Det mesta bagaget verkar finnas kvar, men allting är vattenskadat. En del bagage ligger kvar inne i kupén.

Under sätet där den ena av liftarna satt ligger en stor, svart bag. Överst i bagen ligger ett par tofflor och en vit vårdaruniform på vilken det sitter en namnbricka med texten ”Renate Reichel, Liptfelderkliniken”. Under vårdaruniformen ligger ett paket inslaget i brunt papper. Paketet innehåller en lerfigur inpackad i träull. Lerfiguren är ungefär trettio centimeter hög och gjord av bränd lera. Den föreställer en bunden individ som sitter på huk. De skulpterade bojorna är inlagda med silvertråd och hår. I botten finns en något otydlig, sentida markering med bläck: ”Wien 12:181”. Andreas kan identifiera markeringen som en museikod.

### Scenens mål

Få rollpersonerna att förstå att liftarna arbetade på Liptfelderkliniken och att lerfiguren har med olyckan att göra.

## Scen 6 – Liptfelderkliniken

### Receptionen

Liptfelderkliniken är ett hem för patienter med olika intellektuella handikapp. Kliniken ligger i utkanten av sjukhusområdet. Det är en gammal tvåvåningsbyggnad med vitrappade väggar. Direkt innanför ingången finns en reception bakom vilken en uttråkad receptionist sitter. Bortanför receptionen syns en lång, välvd korridor med träbänkar utmed väggarna och en mängd celldörrar. På väggen bredvid receptionen sitter en tavla med foton på de anställda, bland annat de två liftarna. Om rollpersonerna frågar receptionisten om dessa berättar hon att de lämnade Bludenz för tre dagar sedan för att åka till grannstaden Frastanz där de bor. Hon tror att de är fast där på grund av ovädret.

### Cellen

Receptionisten avbryter sig när hon får syn på någon som parkerar på kliniken privata platser. Ilsket muttrande springer hon ut i kylan. När rollpersonerna står kvar och väntar hör de någon ängsligt ropa en av rollpersonernas namn från en cell. Om de tittar in genom det lilla fönstret i dörren ser de en liten cell upplyst av en naken glödlampa. Två patienter (Mauritz och Ulrike, se ”Spelledarkaraktärer”) sitter tätt intill varandra och stirrar tomt framför sig. Det är en ung man och en ung kvinna, båda i tjugofsåldern. De är anmärkningsvärt lika doktor Hertzmann och Ulrike Hertzmann så när som på att de är minst trettio år yngre. Ingen av dem verkar lägga märke till rollpersonerna. Cellens väggar är fullklottrade med teckningar. Bland annat finns det en teckning som föreställer en buss som kör över ett stup, och under den fyra sängliggande personer med varsin jättelik spruta instucken i huvudet (dela ut ”Teckning 1”). Plötsligt slocknar glödlampan, och det blir becksvalt i cellen.

Om rollpersonerna nämner patienterna för receptionisten när hon kommer tillbaka tittar hon konstigt på dem och säger att det inte alls sitter några patienter i den cellen. Hon öppnar och visar att cellen faktiskt är tom. Om rollpersonerna nämner att de såg ut som doktor Hertzmann och Ulrike Hertzmann berättar hon att dessa faktiskt har varit patienter på kliniken. De var båda autistiska men botades av kliniken grundare, doktor Liptfelder. Doktorn och hans fru avled tragiskt i en lavinolycka strax innan de två patienternas mirakulösa tillfrisknande blev känt. Patienterna växte upp och utbildade sig till läkare respektive sjuksköterska. De ärvde doktor Liptfelders bostad på Himmelstrasse 1, och så småningom gifte de sig. Ingen har lyckats upprepa doktor Liptfelders bedrift på grund av att hans metoder var för dåligt dokumenterade, och den medicinska världen har aldrig givit honom det erkännande han är värd, men här på Liptfelderkliniken gör man sitt bästa för att gå i hans fotspår.



## Scenens mål

Få rollpersonerna att inse att det är något skumt med makarna Hertzmann och att de bor i doktor Liptfelders gamla bostad.

# Scen 7 – Informationssökning

## Lerfiguren

Om rollpersonerna försöker ta reda på information om lerfiguren kan de få veta en hel del. Det spelar ingen roll om de söker på internet, Bludenz stadsbibliotek eller ett antikvariat.

Om rollpersonerna söker efter museikod 12:181 hittar de en hänvisning till statsmuseet i Wien och en statyett vid namn ”Den fängslade”. Statyetten försvann våren 1953 i samband med en omflyttning inför en utställning av konst som återbördats efter kriget. För information om statyetten hänvisas till en avhandling av Franz Liptfelder.

Om rollpersonerna söker efter Franz Liptfelders avhandling hittar de nedanstående korta sammanfattning skriven 1953 av Franz Liptfelder som introduktion till dennes terminsarbete i klassisk historia.

Statyetten kallad ”Den fängslade”:

Denna svårdaterade statyett hittades av den tyske egyptologen Karl-Heinz Gebauer år 1901 under dennes andra resa till regionen kring Gizaplatån. Den återvändande expeditionen drabbades av flera missöden och haverier. Det värsta inträffade då det specialchartrade tåget spårade ur i Italien och flera passagerare, inklusive Gebauer, förolyckades. Ett antal av fornfynden klarade sig oskadda och fördes till statsmuseet i Wien.

Statyetten undersöktes i flera etapper och ett flertal teorier framkastades rörande dess ursprung och användning. De flesta tror att den föreställer en brottsling som följer sitt offer i graven. Denna teori anses stödjas av att man inuti statyetten funnit ett mumifierat människohjärta. Statyettens syfte tros vara att bringa otur.

## Doktor Franz Liptfelder

Om rollpersonerna försöker ta reda på information om Liptfelder kan de få reda på delar av eller all nedanstående information. Tänkbara källor är gamla dagstidningar och medicinska publikationer.

Franz Liptfelder var en av ett tiotal yngre individer som i maj 1945 befriades från en avsides del av ett tyskt koncentrationsläger av amerikanerna. Alla var kraftigt undernärda och i mycket dålig kondition. Det fåtal som gick att förhöra led alla av minnesförlust eller varierande psykiska åkommor. En hemlig utredning slog fast att samtliga av dessa fångar hade utsatts för medicinska experiment med kvasiöckulta inslag. Huvudparten av fångarna tycktes ha lidit av svåra medfödda handikapp. Franz Liptfelder var dock fullt frisk men led av total minnesförlust och hade ingen aning om vem han var eller

hur det kom sig att han inte hade det handikapp han enligt kvarvarande journaler skulle ha haft. Han placerades på institution i Österrike, ett land som han påstod sig känna igen. Han visade där en väldig talang för studier och erhöll ett stipendium i Wien och inriktade sig tidigt mot studier i medicin.

Blott 25 år gammal erhöll han en medicine doktorsexamen och förutspåddes en lysande karriär. Han började forska tidigt, men hans inriktning mot kvasimedicinsk psykologisk hjärnforskning med inslag av alkemiska teser blev snabbt omtvistad. Med åren gjorde hans obstinata sätt gentemot kritiska forskarkollegor det omöjligt för honom att stanna i Wien, och han flyttade 1963 till en tjänst som överläkare vid ett nybyggt sjukhus i Bludenz. Här träffade han sin blivande hustru, Ursula Fischer, som vid tillfället förestod ett mindre ålderdomshem i utkanten av Bludenz. De gifte sig 1965 och tillsammans grundade de Liptfelderkliniken, ett hem för patienter med olika intellektuella handikapp, framför allt doktors specialitet autism.

Makarna Liptfelder gjorde en del framsteg och deras forskning fick viss uppmärksamhet i fackpressen. Många anade att de möjligen stod på gränsen till att göra lysande framsteg, men allt fick ett abrupt slut då de båda förolyckades i en lavinolycka 1972. Några månader senare blev det dock känt att två av makarnas patienter hade tillfrisknat mirakulöst efter en längre tids behandling och en serie odokumenterade kirurgiska ingrepp. De båda patienterna var två ungdomar i tjugoårsåldern, Mauritz Hertzmann och Ulrike Klisch, som båda hade lidit av autism. De ärvde makarna Liptfelders bostad på Himmelstrasse 1 inklusive doktors omtalade bibliotek.

## Scenens mål

Få rollpersonerna att förstå att lerfiguren tillhörde doktor Liptfelder och att makarna Hertzmann numera bor i hans gamla bostad.

## Extra spökscener

För att få rollpersonerna att bege sig till makarna Hertzmanns bostad kan en telefonkatalog slås upp på en sida med en stadskarta över Bludenz och en fuktig fläck bildas på Himmelstrasse 1.

För att få rollpersonerna att förstå att de har en koppling till skymningsplanet kan en rollperson som vilar sig eller ber få en inre vision av skymningsplanet med taggtrådsstängsel, vaktorn och avlägsna skrik.

För att ge rollpersonerna information om de autistiska ungdomarna även om de inte går till Liptfelderkliniken kan de under sitt sökande efter information få syn på en bild på två av doktor Liptfelders patienter, Mauritz och Ulrike. De två sitter och tecknar. När rollpersonerna tittar närmare på teckningarna ser dessa för ett kort ögonblick ut som de motiv de skulle ha sett i cellen.

## Scen 8 – Hertzmanns bostad

### Boningsdelen

Liptfelders gamla bostad innehåller numera av makarna Hertzmann. Det är ett korsvirkeshus som ser ut att ha blivit tillbyggt i ett par omgångar. Såsom alla hem med självaktning har det ett namn, i det här fallet ”Himmeleck”. Ingen är hemma och dörrarna är låsta, men det är inte alltför svårt att ta sig upp på balkongen på andra våningen där en balkongdörr är olåst. Husets interiör domineras av ädelträpaneler, kalvskinnsfåtöljer, marmorbord och dyrbar konst, och allting tyder på ett mycket välbärgat hem. Det finns ingenting av intresse på vare sig första eller andra våningen.

### Källaren

En knarrande trappa leder ner till en källare upplyst av ett lysrör som blinkar irriterande. Det luktar starkt av lösningsmedel här nere. Källaren består av ett enda rum som ser ut som ett laboratorium av något slag. Här finns ett medfaret och ålderdomligt operationsbord med mörka fläckar, en arbetsbänk, en sekretär och två bokhyllor.

På arbetsbänken ligger ett antal kirurgiska instrument. Dessutom står där ett flertal glasburkar med olika kemikalier och två stora plåtburkar, en märkt med ”Kyrkogårdsjord” och en med ”Likaska”.

Sekretären är olåst, och inuti ligger en anteckningsbok (dela ut ”Anteckningar”) och en videokassett. I en av sekretärens lådor ligger ett flertal nycklar, däribland en kraftig nyckel med en orangefärgad metallbricka. På brickan står det ”Bereitschaftsrankenhaus”. Detta är en huvudnyckel till beredskapssjukhuset.

Den ena av bokhyllorna upptas av böcker. Många är gamla och skrivna på latin, däribland Liber Crepusculum (dela ut ”Liber Crepusculum”). I den andra bokhyllan står en mängd glasburkar med organ och kroppsdelar i sprit. Ett helt hyllplan upptas av burkar med hjärnor och delar av hjärnor. Det är organ från både människor och djur, vilket den noggranna märkningen på burkarna avslöjar. Det finns även några större burkar med försöksdjur, bland annat stora abnorma spindlar och en svart katt som tycks stirra på rollpersonerna.

Om rollpersonerna letar upp en video och tittar på videokassetten får de se en fem minuter lång operationsvideo som visar den operation som rollpersonerna utsattes för. I bakgrunden skymtar texten ”Bereitschaftsrankenhaus”. Doktors röst beskriver ingreppet. ”Jag lägger ett snitt vid den högra övre tinningvindeln bakre del. Därefter tar jag håll i skallbenet. Nu för jag in biopsinålen och tar ett cellvävnadsprov från det högra Wernickes område. Med denna cellvävnad kan jag skapa ett artificiellt memento.”

### Scenens mål

Få rollpersonerna att förstå att makarna Hertzmann tänker utföra en ritual i beredskapssjukhuset.

### Extra spökscener

För att få rollpersonerna att bege sig till beredskapssjukhuset kan nyckeln till beredskapssjukhuset plötsligt rikta in sig mot beredskapssjukhusets hiss och likt en kompassnål visa vägen.

### Alternativa händelser

Om rollpersonerna får för sig att de måste dra med sig kommissarien till beredskapssjukhuset är detta inget problem. Kommissarien går dem till mötes mest för att se vad de har kokat ihop för dumheter.

## Scen 9 – Beredskapssjukhuset

### Ner

Beredskapssjukhuset ligger under sjukhuset och nås via en stor hiss i sjukhusets servicetunnel. Hissens manöverpanel har endast tre knappar, en med en uppåtpil, en med en nedåtpil och en som är röd (nödstopp). Bredvid knapparna finns ett nyckelhål där man måste sätta in den upphittade nyckeln och vrida om innan man trycker på knapparna. När rollpersonerna trycker på nedåtknappen börjar hissen sakta färdas nedåt. Efter en halvminut stannar den till.

### Ritualen

Beredskapssjukhuset består i huvudsak av en lång korridor avbruten av ett antal bastanta ståldörrar, fyra sovsalar, en matsal, två operationssalar och åtskilliga förråd. I den första operationssalen håller makarna Hertzmann på att utföra ritualen som ska föra över deras själar till två autistiska patienter, en pojke och en flicka, som de har hämtat från Liptfelderkliniken.

Operationssalen är upplyst av ett hundratal stearinljus placerade i en vid trekvartscirkel. Väggar och golv är fullklottrade med alkemiska symboler och hieroglyfer. Innanför stearinljusen finns en cirkel gjord av kyrkogårdsjord och likaska. Inuti denna cirkel ligger två personer på varsin brits. Det är doktorn och den autistiske pojken. Pojken ligger helt stilla och ser ut att vara nedsövd. Vid britsarna står även ett flertal apparater, bland annat en respirator, en EKG-apparat, en defibrillator och en transfusionsutrustning. Doktorn och pojken är kopplade till apparaterna med slangar och sladdar. Pojken har tömts på en hel del blod att döma av de blodpåsar som ligger bredvid hans brits. Nu håller blod på att föras över från doktorn till pojken. Mellan britsarna står Ulrike och läser ur en gammal bok, Liber Spirituum Inferni. I en rullstol utanför stearinljusen sitter den autistiska flickan, även hon i nedsövt tillstånd.

När rollpersonerna stormar in försöker Ulrike stoppa dem med defibrilatorn, men rollpersonerna kan förmodligen övermanna henne ganska lätt. Doktorn gör en sista kraftansträngning och attackerar rollpersonerna med en skalpell men avlider på grund av blodförlusten. Ritualen har stoppats och de autistiska patienterna är oskadda.

## Upp

När rollpersonerna kliver in i hissen och dörrarna går igen ser de att något är ritat på insidan av dörrarna. Det är en teckning som föreställer fyra personer i en korg. Uppe på korgen står en hemsk person med en stor spruta i näven (dela ut ”Teckning 2”). Innan rollpersonerna hinner göra något har hissen påbörjat färdan uppåt. De kommer dock inte speciellt långt. Plötsligt stannar hissen och går inte att starta på nytt. Det finns en lucka i taket, men denna är spärrad och går inte att öppna.

Efter att rollpersonerna har fått lite tid på sig att upptäcka att de är fast börjar det hända otrevliga saker. Blod börjar sippra in mellan osynliga glipor uppe vid taket och bildar små rännilar utmed väggarna. I hissens spegel skymtar doktor Hertzmanns spegelbild till, varefter spegeln spricker och vassa skärvor börjar flyga mot rollpersonerna. Om kommissarien är närvarande träffas denne av en skärva genom halsen och förblöder. Från hissvajern hörs kvidande ljud som tyder på att den utsätts för stor belastning och kanske är på väg att ge efter. Om Ulrike är närvarande förklarar hon med ett hånfullt leende att det är ute med rollpersonerna eftersom hennes man har kommit tillbaka för att hämnas. Om de autistiska patienterna är närvarande besätter doktorn en av dem och attackerar rollpersonerna. Hela tiden håller hissen sakta men säkert på att fyllas med blod.

Det är uppenbart att rollpersonerna svävar i livsfara och att om de inte gör något för att få slut på doktors hemsökelse har de inte lång tid kvar att leva. När allt hopp verkar vara ute framträder en ny teckning på dörrarna. Denna gång föreställer den fyra personer som står runt en symbol för ett memento på vilken de har lagt en hand vardera (dela ut ”Teckning 3”).

## Scenens mål

Få rollpersonerna att förstå att de måste färdas till skymningsplanet och stoppa doktorn där.

# Scen 10 – Skymningsplanet

## Färdan till skymningsplanet

Genom att följa instruktionerna i den ockulta skriften kan rollpersonerna färdas till skymningsplanet. Allt de behöver göra är att sluta ögonen och koncentrera sig på situationen då de fick näradödenupplevelsen. De behöver inte slå något slag eftersom skymningsplanet är nära på grund av platsen, de många hemsökelseerna och det faktum att de autistiska ungdomarna Mauritz och Ulrike hjälper till. Rollpersonerna upplever färdan som att de

rycks ut ur sina kroppar och blixtnabbt förpassas till en annan verklighet. Först känns det som om det är väldigt kallt och de håller på att drunkna. Sedan kommer de upp till ytan.

Om någon rollperson vägrar slås denne ut av ett kringflygande föremål och färdas till skymningsplanet med de andra. Om alla rollpersonerna vägrar dör de till slut och färdas automatiskt till skymningsplanet.

## Bussvraket

Rollpersonernas memento är samtliga placerade i bussvrakets representation på skymningsplanet. De finner sig därför plötsligt sitta längst bak i bussen på samma sätt som före olyckan. Det är kallt och fuktigt inne i bussen, och tunga droppar faller oupphörligt från taket ner på golvet. Bussen står halvt nedsunken i en stor, mörk isvak. Bortanför en istäckt sjö driver svarta rökbankar fram över marken. Då och då kan rollpersonerna skymta serier av parallella taggtrådstängsel och siluetter av mörka torn och låga barrackliknande byggnader. Himlen är gråmulen, och ett onaturligt halvmörker råder.

Utanför bussen står Tessan, busschauffören, de två vårdarna och de autistiska ungdomarna Mauritz och Ulrike. Tessan berättar att Mauritz och Ulrike har förklarat för henne hur rollpersonerna kan stoppa doktors hemsökelse. De måste förstöra hans konstgjorda memento. Mementot är ett lånat memento som rätteligen tillhör rollpersonerna, och de kan därför återta det. De måste hitta mementot och vidröra det allihop samtidigt för att mementot ska upplösas och återgå till dem själva. Det konstgjorda mementot finns någonstans inne i koncentrationslägret.

## Koncentrationslägret

Grinden till koncentrationslägret står på vid gavel. Innanför sträcker till synes oändliga rader med baracker ut sig. Rollpersonerna ser SS-soldater och lägerfångar (se ”Spelledarkaraktärer”) när de går längre in. SS-soldaterna patrullerar lägret. Om de får syn på rollpersonerna kommer de att försöka ta dem till fånga. Lägerfångarna verkar rädda för rollpersonerna och försöker undvika dem.

Bakom barackerna tornar en stor, mörk tegelbyggnad upp sig. Den ser huvudsakligen ut som en 1900-talsbyggnad, men det verkar även finnas inslag från andra tidsepoker i form av torn och skottgluggar. Höga skorstenar spyr ut tjock, svart rök. Vid ena gaveln finns en bangård med en lastkaj och en stor skjutport.

Genom porten kommer rollpersonerna in i en lång korridor som så småningom övergår i en medeltida gång upplyst av facklor. Svaga ekon av stridsrop, hästgägganden och klingande svärd hörs i gången. Den leder fram till en krypta fylld med modern medicinsk utrustning uppblandad med apparater och utrustning som ser ut att komma från ett alkemiskt laboratorium eller en tortyrkammare. Mitt i kammaren finns det konstgjorda mementot i form av en manshög fullängdsspegel omgiven

av ett svagt sken. Dess karm består av en glänsande, silveraktig metall och är utsmyckad med fyra små ansikten, ett i varje hörn. Om rollpersonerna tittar efter noga känner de igen ansiktena som sina egna.

När rollpersonerna börjar gå mot spegeln träder doktorn fram ur ett mörkt skrymsle och riktar sin Luger mot dem. Hans ansikte utstrålar hat. Ibland skiftar ansiktet utseende för någon kort sekund, och man kan skymta andra ansikten där bakom. Han tänker inte låta rollpersonerna vidröra mementot och skjuter dem om de kommer närmare. Rollpersonerna kan inte döda doktorn eftersom han befinner sig vid sitt memento, men de kan skada honom och på så sätt göra det svårare för honom att agera. Förmodligen kommer doktorn att gå hårt åt rollpersonerna, men till slut bör de lyckas ta sig fram till mementot.

### **Det lyckliga slutet**

Om rollpersonerna lyckas vidröra mementot samtidigt öppnas en portal till helvetet och demoner drar ner doktorn, SS-soldaterna och hela tegelbyggnaden. Samtidigt öppnas en portal till himlen och Tessan, busschauffören, de autistiska ungdomarna Mauritz och Ulrike samt lägerfångarna vandrar in i ljuset. Innan Tessan försvinner vänder hon sig om och säger åt Martin att han måste återvända till de levandes värld. Därefter stängs portalerna.

I samma ögonblick som portalerna stängs hör rollpersonerna ett plingande ljud som kommer allt närmare. I nästa ögonblick återvänder de till sina kroppar. Hissen har åkt upp, och hissdörrarna plingar när de försöker gå igen men slår i någons ben. Snart kommer läkare och sjuksköterskor springande och tar hand om dem.

### **Det bittra slutet**

Om rollpersonerna misslyckas med att vidröra mementot samtidigt och blir övermannade av doktorn och SS-soldaterna kommer de att bli fast på skymningsplanet och användas som försökspersoner av doktorn. Kanske kommer doktorn på ett sätt att ta över deras kroppar.

Om rollpersonerna dog i hissen återvänder de inte. De kan inte heller färdas genom portalerna. Istället blir de kvar på skymningsplanet eftersom de känner att de inte har levt klart sina liv.

## **Spelledarkaraktärer**

### **Tessan**

Tessan är en tjugohårig tjej från Stockholm. Hon reste till St Anton med några vänner för att åka skidor och festa. Under en av de första kvällarna träffade hon Martin på en av nattklubbarna. Tessan blev genast förtjust i Martin och hennes känslor besvarades.

Tessan är spontan och nyfiken. Hennes humör är för det mesta gladlynt, och hon sprider glädje och värme omkring sig. Hon är vacker och har milda drag. Tessan har långt blont hår, blå ögon och ett smittande leende. Hon klär sig i sportiga och moderiktiga kläder som sitter snyggt på hennes smala kropp.

Tessan dör i samband med bussolyckan och kommer att dröja sig kvar på skymningsplanet för att vänta på Martin. Hon har förmågorna Framträda och Tala. Tessan är ett av de spöken som aktivt hjälper rollpersonerna under äventyret.

### **Jesper**

Jesper är en stilig och reslig man som arbetar som AD på samma reklambyrå som Viveka. Han är 33 år, gift och har två barn. Arbetet är krävande, och Jesper och de andra jobbar ofta övertid. På jobbet har Jesper och Viveka förälskat sig. Förhållandet är känt bland de flesta av kollegorna, men han har lyckats hålla det hemligt för familjen. Resan till St Anton var tänkt som en kärlekssemester för Jesper och Viveka. De övertygade Marie och Daniel att följa med för att Jespers fru inte skulle misstänka något.

Allt gick enligt planen till en början. Det var till och med tal om att Jesper skulle ta ut skilsmässa efter resan. Mot slutet av vistelsen började dock Jesper få kalla fötter. Han är inte redo att lämna sin familj men har inte berättat detta för Viveka. Jesper överlever olyckan och får lämna Bludenz innan ovädet slår till med full kraft.

### **Marie och Daniel**

Marie och Daniel är kollegor till Viveka och Jesper. De känner till deras förhållande och följde med till St Anton för att Jespers och Vivekas kärlekssemester inte skulle avslöjas. De har njutit av tillvaron i Alperna och tillbringat dagarna med skidåkning och festat med resten av gruppen under kvällarna. De överlever olyckan och reser tillbaka till Sverige tillsammans med Jesper.

### **Busschauffören Roy Pettersson**

Roy Pettersson är en medelålders busschaufför som ofta kör mellan Sverige och Alperna. Han är en mycket duglig chaufför och hanterar den toppmoderna bussen med van hand på de slingrande alpvägarna.

Roy är ganska korpulent, och hans mörkblå uniform sitter slarvigt på hans kropp. Den vita skjortan är solig och

svettig så här i slutet av resan. Till uniformen hör även en keps som han skjuter långt bak på huvudet eftersom han stör sig på skärmen. Han bär nästan alltid solglasögon när han kör och tar rökpauser med jämna mellanrum för att stilla sitt nikotinbegär.

Roy förolyckas när bussen går genom isen. Han slungas mot den spräckta vindrutan och skär av det vänstra örat. Efter döden stannar han kvar på skymningsplanet eftersom han vill att det ska komma fram att han inte var ansvarig för olyckan. Han har förmågorna Framträda, Telekinesi, Skapa vätska och Störa elektrisk utrustning. Roy är ett av de spöken som aktivt hjälper rollpersonerna under äventyret.

### **Vårdarna Renate Reichel och Gisela Biedermann**

Renate Reichel och Gisela Biedermann arbetar båda två som vårdare på Liptfelderkliniken. Renate är närmare 30 år. Hon har blek, narig hy och ser något manhaftig ut. Gisela är 35 år. Hon är bred om baken, bär glasögon med skära plastbågar och ler nästan jämt.

Båda bor i grannstaden Frastanz och brukar samåka till jobbet. Kvällen då de får motorstopp har Renate bråttom hem, och hon övertalar därför Gisela till att lifta. Bilen planerar de att ta hand om nästa dag. De är klädda i tjocka jackor med kapuschonger, vilket gör det svårt att se deras ansikten när de kliver ombord på bussen.

Båda omkommer när bussen sjunker. Deras kroppar förs bort av strömmen och påträffas därför inte när bussen bärgas. Ingen saknar dem eftersom alla antar att de är hemma i Frastanz. De blir kvar på skymningsplanet eftersom de vill att deras död ska bli känd. De har förmågorna Tala och Störa elektrisk utrustning. De är två av de spöken som aktivt hjälper rollpersonerna under äventyret.

### **Doktor Mauritz Hertzmann**

Doktor Mauritz Hertzmann är en proper och välfriserad herre i femtioårsåldern med grånande mörkt hår och ett behagligt leende. Han är slätrakad och bär ett par glasögon med guldfärgade bågar som han vanemässigt skjuter upp på näsan med jämna mellanrum.

Doktorn framstår som trevlig och förtroendegivande men är i själva verket en känslökall och självcentrerad person som lever och verkar för en enda sak, att leva för evigt. Han spenderar all ledig tid i sitt laboratorium och är mer eller mindre uppslukad av den svåra uppgift som nu ligger framför honom. Själspegling är mycket svårt, och trots att det inte är första gången så finns där en oro som återspeglas i att han är lite kort och tankspridd.

När doktorn dör blir han fast på skymningsplanet eftersom det konstgjorda mementot håller kvar honom där. Han får ett flertal förmågor såsom Telekinesi, Styra maskiner, Skapa blod och Besätta (fungerar endast på personer med svagt sinne). Hans utseende förändras såtillvida att han är iklädd en SS-uniform och beväpnad med en Luger och en SS-dolk.

**STY 12, TÅL 10, RÖR 9, PER 13, PSY 15, VIL 12, BIL 17, SYN 9, HÖR 12.**

Förflyttning 8 m/runda, TO 23, Skadetålighet 6 rutor, Chockvärde 11, Mentalvärde 13.

**Färdigheter:** Administration 14, Etikett 14, Förföra 13, Första hjälpen 17, Kirurgi 18, Ledarskap 14, Ockultism 17, Medicin 19, Närstrid – slagsmål 10, Närstridsvapen 14, Pistol 12, Språk – tyska 18, Språk – engelska 11, Språk – latin 15, Språk – arameiska 13, Språk – gammalgrekiska 15.

**P08 Luger:** Skada Ob3T6, Räckvidd 5-35-55-130m, Mag 8.

**SS-dolk:** Skada Ob2T6.

### **Sjuksköterskan Ulrike Hertzmann**

Ulrike Hertzmann är en lätt korpulent åldrande kvinna med välskött hår och diskret makeup. Hon bär oftast en grå stickad lammullskofter över sin sjuksköterskeuniform och ger ett vänligt intryck även om hon är strikt. Hon har de senaste åren börjat känna sig som något av ett bihang till doktorn men älskar honom fortfarande djupt och är fullkomligt lojal mot honom i alla väder. Han har trots allt gett henne möjligheten att få leva för evigt.

**STY 8, TÅL 10, RÖR 8, PER 12, PSY 13, VIL 13, BIL 15, SYN 12, HÖR 11.**

Förflyttning 7 m/runda, TO 26, Skadetålighet 6 rutor, Chockvärde 10, Mentalvärde 13.

**Färdigheter:** Administration 16, Etikett 12, Första hjälpen 15, Medicin 14, Närstrid – slagsmål (9), Språk – tyska 16, Språk – engelska 10.

### **Kommissarie Gottfried Scherer**

Kommissarie Gottfried Scherer är en storväxt man på dryga 50 år. Hans ansikte domineras av en köttig näsa, borstiga ögonbryn och en arrogant uppsyn som antyder att han ser igenom alla lögnar. Han är klädd i en sliten kostym och en beige rock.

Kommissarien är en cynisk person som för länge sedan har tappat tron på sina medmänniskor. Hans arbete ger honom inte längre någon tillfredsställelse förutom när han får möjlighet att trycka ner någon i skorna. Hans huvudsakliga drivkraft är att bli befordrad och förflyttad till en större stad så att han kan säkra en hyfsad pension.

### **De autistiska ungdomarna Mauritz och Ulrike**

Mauritz och Ulrike var en gång i tiden patienter på Liptfelderkliniken. Båda ser ut att vara i tjugooårsåldern. Mauritz har mörkt hår och ett angenämt utseende och ser ut som en yngre version av doktor Hertzmann. Ulrike är en vacker ung kvinna och ser ut som en yngre version av sjuksköterskan Ulrike.

Mauritz och Ulrike är autistiska. Mauritz kan kommunicera i viss utsträckning men tittar oftast bara ner

i backen och upprepar vad andra säger. Han ogillar när andra personer än Ulrike rör vid honom. Ulrike vare sig pratar eller reagerar på omgivningen. Däremot ritar hon oupphörligt med de kriterier hon bär med sig. Mauritz och Ulrike håller sig hela tiden mycket nära varandra.

Mauritz och Ulrikes kroppar stals av makarna Hertzmann för drygt trettio år sedan. De blev kvar på skymningsplanet och kan inte vandra vidare förrän doktorn får betala för sina gärningar. Båda har förmågan Framträda. Mauritz har dessutom Tala, om än mycket begränsad, och Ulrike har Teckna. De är två av de spöken som aktivt hjälper rollpersonerna under äventyret.

## SS-soldaterna

Dessa osaliga själar är tio till antalet och var en gång i tiden lägervakter i det koncentrationsläger där doktor Hertzmann verkade. De fastnade på skymningsplanet efter att ha avrättats för krigsförbrytelser. De är klädda i svarta SS-uniformer och beväpnade med k-pistar. De är alla enkelspåriga och faller snabbt in i beteenden de känner igen från sina liv. Doktorn kan därför kommendera dem även efter döden. De kommer att försöka ta rollpersonerna till fånga, antingen för att de uppfattar dessa som inkräktare eller för att de tror att de är fångar som har lämnat sina baracker.

**STY 14, TÅL 14, RÖR 12, PER 8, PSY 9, VIL 7, BIL 7, SYN 13, HÖR 13.**

Förflyttning 9 m/runda, TO 28, Skadetålighet 7 rutor, Chockvärde 11, Mentalvärde 8.

**Färdigheter:** Automateld 11, Gevär 14, Närstrid – slagsmål 14, Språk – tyska 14.

**MP40 Schmiesser:** Skada Ob3T6+4, Räckvidd 10-60-120-180m, Mag 32.

## Lägerfångarna

De flesta av dessa drygt ett trettiotal osaliga själar är fångar och offer från det koncentrationsläger där doktor Hertzmann utförde sina medicinska och ockulta experiment. De ser alla bleka och tärda ut och är klädda i smutsiga fångdräkter. En del har davidsstjärnor påsydda på bröstet. De hatar doktorn men är så rädda för honom att han tidigare alltid har hunnit försvinna från skymningsplanet innan de har tagit mod till sig att göra något åt honom. De försöker undvika rollpersonerna eftersom de är rädda för att dessa ska ådra sig SS-soldaternas uppmärksamhet. Om rollpersonerna gör dem uppmärksamma på att doktorn är död och fast på skymningsplanet kan de tänka sig att hjälpa dem.

# Andreas Kihl



## Bakgrund

Du är 29 år och bor med din fru Vanja och dottern Lotta i Lund där du studerar teologi. Ni äger en gammal Volvo och har en golden retriever som heter Ludde. Du är uppfostrad i ett kristet hem, och religionen har alltid varit en naturlig del av ditt liv. För ett par år sedan bestämde du dig för att studera för att kunna bli präst. Du har planer på en egen församling i någon trygg ort ute på landsbygden. Du är gärna ute i naturen och älskar att vandra uppe i bergen. Du är även intresserad av antikviteter och tycker om att fynda på loppmarknader och auktioner.

Perioden före jul var ovanligt hektisk med ett par tunga tentor. Dessutom var din dotter allvarligt sjuk, och du kände dig allmänt sliten och trött. Din underbara fru gav dig då en skidsemester i julkapp trots att ni egentligen inte hade råd. Du har nu haft en lugnare period på universitetet och lyckats hitta en vecka då du har kunnat komma iväg på resan.

Du har njutit av ledigheten. Du har åkt skidor, träffat nya vänner och till och med gjort ett fynd i en lokal antikaffär. Du hittade två silverljusstakar från 1700-talet som var löjligt billiga. Det kändes nästan som om du rånade butiksinnehavaren när du betalade för fyndet. Om du inte har räknat fel har detta fynd faktiskt gjort att resan betalats sig själv.

## Personlighet

Du är djupt religiös och har en önskan att tjäna Gud och dina medmänniskor på bästa sätt. Du är genuint intresserad av andra och lyssnar gärna på deras historier. Ditt eget liv känns ibland lite väl inrutat och enkelt, och du finner stort nöje i att studera andras som du ofta finner mycket mer spännande än ditt eget. Du har aldrig haft mycket pengar att röra dig med och är därför sparsam, på gränsen till snål.

## Utseende

Du är av normallängd och en aning kraftig. Ditt hår är tunt och du trivs bäst med att klippa det mycket kort. Du klär dig i enkla och rejäla kläder. Du har nästan alltid ett par rejäla kängor på fötterna. Det enda som är lite avvikande är det stora krucifix som du har tatuerat på vänster överarm. Du skaffade tatueringen när du fyllde tjugotvå och du ångrade dig redan dagen efter.

## Åsikter om övriga karaktärer

### Viveka

Stackars tjej. Viveka är helt upp över öronen förälskad i en arbetskompis som heter Jesper. De jobbar tydligen på någon reklambyrå i Stockholm. Problemet är att Jesper är gift och har två barn. Trots det så har de båda inlett ett förhållande, och av vad hon berättat har du förstått att de är på kärlekssemester. För dig är det uppenbart att Jesper inte kommer att lämna sin familj för Viveka, men hon har inte fattat det ännu. Hon är en trevlig tjej, och du har haft ett flertal intressanta samtal med henne under de senaste kvällarna.

### Mona

Mona verkar vara din raka motsats, en impulsiv tjej som inte oroar sig för morgondagen. Hon har festat hårt under vistelsen och tillbringat mer tid i baren än i skidbacken. Dessutom har hon haft en flirt med en yngling, en kille i tjugårsåldern, trots att hon själv är trettiofem. Hon arbetar på en akutmottagning i Malmö där hon är sjuksköterska. Du är lite avundsjuk på hennes vilda och ohämmade sätt.

### Martin

Martin är en sportig och vänlig kille från Göteborg. Ni har kommit bra överens under resan, och han gjorde dig sällskap när du gick runt i de lokala antikaffärerna. Till en början tyckte du att han var lite ytlig, men efter ett tag insåg du att det fanns mer djup hos den killen än vad du trodde. Under resan har han blivit förälskad i en ung tjej som heter Therese. De verkar mycket lyckliga, och du tänker ofta på din egen fru därhemma när du ser dem tillsammans.

# Martin Hedström



## Bakgrund

Du är 33 år och bor hos dina föräldrar i ett villaområde i Göteborg. Du är enda barnet och har sedan du föddes varit familjens medelpunkt. Din far har en ledande position på ett stort företag och tjänar så bra att din mor har kunnat vara hemma. Du har aldrig saknat vare sig materiell eller känslomässig trygghet. Du har dock inte kommit på vad du vill göra med livet ännu. Du klarade dig bra i skolan och har gått diverse kurser på universitetet och odlat dina fritidsintressen. Du reser ofta utomlands och älskar äventyr. Du är en styv snowboardåkare och en duglig bergsklättrare och kickboxare.

Du packade ner din bräda och tog bussen till Alperna för att åka i de branta alpsluttningarna under en vecka. Du hälsade på vänner från tidigare resor och gjorde några nya bekantskaper. Framför allt träffade du en tjej, Tessan. Hon är en vacker tjugoföråring från Stockholm. Ni träffades på en nattklubb under en av resans första kvällar. Ni dansade och festade hela natten, och till slut hamnade ni i samma säng. Tessan är egentligen lite för ung för dig, och du hade inga planer på att ni skulle bli ett par. Det visade sig dock att du inte kunde värja dig från hennes charm, och dina känslor för henne har blivit starkare för varje dag. Ni har kommit överens om att ge förhållandet en chans även när ni har kommit tillbaka till Sverige.

## Personlighet

Du är något av en slacker och njutningsmänniska. Du har aldrig behövt oroa dig för pengar, och därför har du aldrig riktigt brytt dig om att skaffa en ordentlig utbildning eller arbete. Du älskar att känna adrenalinets pumpa genom kroppen när du far fram på din bräda i branta bergssluttningar eller när du hänger i fingertopparna över ett bråddjup. Till sättet är du lugn och jovialisk, en social människa som är populär bland både kompisar och tjejer.

## Utseende

Du är lång och smal med seniga muskler. Din hy är solbränd, och det långa, tovigat håret är aningen blekt av solen. Du bryr sällan om att raka dig och har ett glest skägg som gör att du ser lite ovårdad ut. Du klär dig i trendiga och sportiga kläder. På huvudet bär du alltid en stickad mössa som täcker det okammade håret.

## Åsikter om övriga karaktärer

### Vickan

Vickan är en trevlig Stockholmstjej som reser med tre arbetskompisar. Hon jobbar med något inom data och är rätt duktig på att åka skidor. Hon har tillhört gänget som du festat med på kvällarna, och hon har även varit trevligt sällskap i backarna. Du har visat henne några av dina favoritbackar eftersom hon var den enda i gruppen som klarade av att åka i dem. Hon har ett förhållande med en av killarna från hennes jobb. Du har gissat dig till att han egentligen är gift med någon annan och att resan var en ursäkt för att de skulle få vara tillsammans.

### Mona

Mona är från Skåne och jobbar som sjuksköterska. Under bussresan till Alperna hamnade ni bredvid varandra, och hon flirtade hejdlöst med dig på bussen. Hon är en trevlig och rolig tjej men inte riktigt din typ. Tack och lov hittade hon en annan kille när ni kom fram, och hon tappade intresset för dig. Du har mest träffat henne på kvällarna då hon festat loss ordentligt. Under dagarna har hon mest suttit och solat och vårdat sin bakfylla.

### Andreas

Andreas är en skön snubbe. Han ska tydligen bli präst och pluggar till det i Lund. Ni har suttit några kvällar och diskuterat meningen med livet och andra djupa saker. Dessutom var han rätt bra på att åka skidor. Ni hann också med att besöka några antikaffärer i byn där Andreas fyndade gamla prylar.



# Mona Forslund



## Bakgrund

Du är 35 år gammal och arbetar som sjuksköterska på en akutmottagning i Malmö. Du är populär bland patienterna och försöker alltid ta dig tid för att samtala med dem och få dem att känna sig så trygga som möjligt. Tills nyligen var du gift med en man vid namn Georg, en läkare på sjukhuset. Från början var äktenskapet lyckligt, men med åren gled ni allt mer ifrån varandra. Det kom inte som en överraskning när han lade in om skilsmässa, och för ett par månader sedan blev ni officiellt skilda. Du har känt att du behövt komma hemifrån och ladda batterierna. Du vill ta igen allt det roliga som du har gått miste om de senaste åren och beslöt att beställa en vintersemester i Alperna.

Resan har varit mycket lyckad. Du har festat, flirtat, solat och åkt lite skidor samtidigt som du har njutit av din nyvunna frihet. Du behöver inte längre ta hänsyn till någon annan utan kan roa dig som i din ungdom. Du har haft en passionerad romans med en snygg kille vid namn Pedro från Stockholm. Han har latinskt blod i ådrorna och har fått dig att känna dig attraktiv och lite yngre än vad du i själva verket är. Ni bestämde tidigt att förhållandet bara skulle vara under resan, och ni sitter inte ens bredvid varandra under bussresan tillbaka till Sverige.

## Personlighet

Du är en levnadsglad och stark kvinna. Du gillar fest och dans och har verkligen fått ditt lystmäte under resan. Du känner att du har en del att ta igen efter äktenskapet och har återgått till att bete dig som när du var tjugo. Du bryr dig inte om vad andra tycker om ditt beteende och gör vad som faller dig in. Du är social och har lätt för att skaffa nya vänner. Du dricker kanske lite för hårt ibland och har haft ett par rejäla baksmällor under resan. Någonstans gnager en viss oro över att du börjar bli gammal, och att du har bråttom att hinna med allt du vill göra.

## Utseende

Du är normallång med en kurvig kropp. Du har långa, smala ben som du gärna visar upp genom ett par svarta nylonstrumpor. Du har fått mycket sol under resan och kroppen är brunbränd och du har fått fräknar i ansiktet. Håret är kortklippt och svartfärgat med röda slingor. Du tränar en del för att hålla vikten och klär dig gärna snyggt och sexigt.

## Åsikter om övriga karaktärer

### Andreas

Andreas är en snäll kille som pluggar till präst i Lund, är gift och har både barn och hund. Andreas verkar otroligt lugn och trygg, och är förmodligen en av de snällaste killar du har träffat. Han har varit mer intresserad av att sitta och prata under kvällarna än av att festa. Du är lite avundsjuk på hans till synes perfekta liv.

### Martin

Martin är en snygg och sportig kille från Göteborg, en inbiten snowboardåkare som även gillar bergsklättring och andra äventyr. Ni satt bredvid varandra under resan ner till Alperna. Du flirtade hejdlöst med honom utan framgång. Senare förstod du att han föredrar yngre tjejer då han raggade upp en tjugohårig tjej som kallar sig Tessan. Trots att Martin avvisade din invit har ni haft trevligt tillsammans under resan. Ni har festat, dansat och haft hur roligt som helst under kvällarna. Martin och Tessan är ett gulligt par, och du hoppas att de blir lyckliga tillsammans.

### Vickan

Vickan blev din väninna under resan. Ni har festat, dansat och utbytt erfarenheter och skvallor. Du gav henne även massage en kväll då hon hade överanstängt sig i backen på grund av att hon försökte hänga med i Martins tempo. Hon reste ner till Alperna för att kunna strula runt med en av sina kollegor. Han heter Jesper och jobbar på samma reklambyrå som Vickan. Jesper är gift och har två barn, men Vickan hoppas hon ska kunna övertala honom att skilja sig. Mot slutet av resan verkar det som om Vickan har insett att han inte kommer att lämna sin fru.

# Viveka "Vickan" Willander



## Bakgrund

Du är 25 år och arbetar som datoransvarig på en framgångsrik reklambyrå i Stockholm. Det är högt tempo på arbetsplatsen, och jobbet kräver ofta långa arbetsdagar med mycket övertid. På jobbet träffade du Jesper, en charmig AD. Mot bättre vetande inledde ni båda en passionerad romans. Problemet är att Jesper är gift och har två barn. Tillsammans med två kollegor, Marie och Daniel, som känner till ert förhållande, planerade ni en resa till Alperna för att du och Jesper skulle få mer tid tillsammans. Du hoppas på att Jesper ska separera från sin fru och att ni ska bli ett par på riktigt. Jesper är ditt fokus i livet just nu. Han gör dig glad och lycklig när ni är tillsammans, men han är också en källa till oro och irritation.

Ni har nu tillbringat en vecka i Alperna, och till en början var resan precis så romantisk och underbar som du hade hoppats. På dagarna åkte ni skidor, på kvällarna festade ni med de andra, och nätterna ägnade ni åt varandra. Mot slutet av vistelsen började du fundera över hur det skulle bli när ni kommer hem. Du har en gnagande oro över att Jesper trots allt inte kommer att lämna sin fru, utan att detta egentligen varit en avskedsresa och att förhållandet mellan dig och Jesper kommer att ta slut när ni kommer hem.

## Personlighet

Du är en streber och månar om din karriär. Du har offrat mycket av ditt personliga liv på din karriär. Detta har gjort att du längtar efter närhet och romantik. På ytan är du mycket social och rolig, och du tar gärna plats i sociala sammanhang. Under ytan lurar en viss bitterhet mot andra människor och män i synnerhet. Du är lite misstänksam mot andra och släpper inte vem som helst in på livet.

## Utseende

Du är ganska kort och har en något kraftig kroppsbyggnad. Du är vältränad och har breda axlar och kraftiga låar. Håret är långt och blonderat. Du är mån om hur du ser ut och du ser till att du alltid är fräsch och bär snygga kläder. Du har nästan alltid högklackade skor för att kompensera din längd.

## Åsikter om övriga karaktärer

### Martin

Martin är en skön kille från Göteborg och en baddare på att åka skidor. Han har tagit med dig till sina favoritställen i backarna och det har varit en riktig utmaning att hänga med i hans tempo i backarna. Ni har även haft det roligt på kvällarna då ni har festat tillsammans med det övriga gänget. Han verkar vara hopplöst förälskad i Tessan, en ung och trevlig tjej som han har träffat under resan. Du tror att deras förhållande kommer att hålla även sedan de har kommit tillbaka till Sverige.

### Andreas

Andreas är en annan trevlig kille som du har lärt känna under resan. Han studerar teologi och har fru och en liten dotter som väntar på honom hemma i Lund. Enligt egen utsago har han även Volvo och hund. Trots alla frestelser under resan har han inte en enda gång fallit för dem. Han är en äkta gentleman som du ser upp till och respekterar. Det känns som om han är en av få människor du verkligen skulle kunna anförtro dig åt.

### Mona

Mona är en riktig partypingla från Malmö. Ni har haft så himla roligt tillsammans på kvällarna. Ni har dansat och druckit färgglada drinkar i massor. Ni har även jämfört killar och beklagat er över det manliga släktet. Mona raggade upp en toyboy efter ett par kvällar och har roat sig kungligt med honom. Hon jobbar som sjuksköterska och gav dig massage efter en hård dag i backen då du hade fått värk i ryggen.

# Näradödenupplevelser

## Andreas

Du väcks abrupt av en mäktig kör som sjunger i din närhet. Det är massor av röster och många olika stämmor. Sången fyller allt och den omfamnar dig. Dina ögon tåras och du ryser av välbehag åt de ljusa tonerna.

Ni går mot ljuset. Lämnar bussvraket och mörkret bakom er. Tillsammans vandrar ni in i ljuset, bort från fukten och mörkret. Ni passerar längs ett högt staket med taggtråd. Genom spjälorna kan du se att det finns människor på andra sidan staketet. Dina ögon möter deras blickar som utstrålar uppgivenhet och avundsjuka. Du stannar till vid staketet. Genom gliporna sträcker de ut sina smala och taniga armar. De ropar efter hjälp...

...Något rycker tag i dig. Sliter dig ifrån de andra och du flyger mycket snabbt genom rymden. Du ser ett annat ljus; ett kallt och sterilt ljus.

## Martin

Bussen står ensam i mörkret. Fronten är helt kvaddad och chauffören inspekterar oroligt vraket. Allt är fuktigt och det hörs ett konstant droppande från bussen. Du lägger märke till att chauffören saknar sitt ena öra. Du hjälper honom att leta efter det. De andra har vandrat iväg i riktning mot ljuset. Du vet inte vart du ska ta vägen.

Cement och kakel! Kanske den där kulverten leder någonstans? Du följer den. Du lägger snart märke till att soldater patrullerar omgivningen. De verkar söka efter inkräktare. Det är något märkligt med soldaterna. De flesta verkar skadade. Uniformerna är trasiga och i några fall kan du se kulhål och brandskador i kläderna.

Någon håller fast dig. Trycker ner dig så att du inte kan röra dig. Det trycker mot ditt huvud och du hör ett krasande ljud. Något går sönder.

## Mona

Pedro står över dig. Han ser glad ut trots att han förlorat sin högerarm. Det är alldeles mörkt och tyst. Bara ett av däckerna som snurrar runt och runt. Verkar som det aldrig ska stanna. Du ser inga moln och inga stjärnor trots att luften är alldeles klar. Pedro drar i dig, vill att du ska följa med honom. Vart? Han pekar mot de andra. De är nästan framme vid ljuset och Pedro vill att du ska följa med och springa ikapp dem. Du vill inte. Han får gå själv.

Du fascineras av en av väskorna som svävar tyngdlös i tomma intet. Vad är detta för ställe? Du glöder! Det finns ett blått skimmer omkring dig som lyser svagt i mörkret.

Du undersöker omgivningen. Du ser två personer iklädda vita säckar. De vandrar över den leriga marken, kryssar mellan splitter och skärvor. Du följer dem mot ett högt stängsel med taggtråd på toppen. Du ser en kropp som hänger i stängslet. Kroppen är bränd och illa åtgången. Plötsligt öppnar personen på stängslet sina ögon och skriker ut sin ångest.

## Vickan

Här och där ligger packning och skidutrustning. Allt har ett märkligt skimmer runt sig. Bussen är totalkvaddad. Ett av framhjulen saknas, flera av fönstren är borta och fronten har fått sig en rejäl törn när den forcerade räcket. Allt är fuktigt. En medpassagerare står en bit från förödelserna och röker på en cigarett. Han är helt nedblodad och kläderna har trasats sönder. Han har glassplitter i håret. Du vandrar iväg från bussvraket.

Du hittar ett gammalt värn i närheten. En djup grop omgärdad av taggtråd. Du blir varse att någon kommer gående en bit bort. Du tar skydd i värnet. Det är en soldat iklädd en äldre uniform, antagligen tysk. Han ser hotfull ut och verkar leta efter någon. Du hoppas att det inte är dig han söker. Det leder ett dike från detta värn till nästa. En labyrinth av diken och skjutvärn. En bit bort skymtar du vaktorn och stängsel. Någon form av fångläger.

## Anteckningar

Ernesto da Veera verkar ha varit rätt ute i *Liber Crepusculum*. Det han kallar skymningslandet existerar verkligen, vilket betyder att det mycket väl kan finnas sanningshalt i många av de andra påståendena. Jag har nu även lyckats få tag i den skrift där Da Veera påstår att hemligheten med själens eviga liv finns gömd, *Liber Spirituum Inferni*. Det är en sammanställning av flera klassiska nekromantiska verk gjord av munken Umbertino da Firenze. Da Veera påstår att den innehåller en ritual som låter själen föras vidare och byta bönig, något som lockar mig mer än något annat.

...

Det är sant. Den ritual broder Umbertino översatte fungerar. Jag leker nu med tanken att förenkla kopplingen mellan den mottagande kroppen och den överförda själen. Teorin är tydlig. Lyckas jag bara tränga undan och fängsla världskroppens själ i skymningslandet är möjligheten stor att själaöverföringen kan göras permanent.

...

Det är min fasta övertygelse att alla händelser i en individs liv återspeglas i hjärnans sammansättning. För varje större händelse finns en punkt med så pass stark koppling att det går att utnyttja i mina experiment. Snett bakom högra tinningloben återfinns det högra *Uernickes* område, en del av hjärnan där alla individer som skådat skymningslandet uppvisar en likstämning förändring. Min tes är att genom biopsi ta ett cellprov från en levande tredje part som påvisar dessa förändringar och sedan transplantera det till världskroppen och den överförande parten. Att utnyttja den tredje partens memento borde ge en ännu starkare koppling mellan kropparna och själarna.

...

Trots upprepade försök kan jag inte se några som helst möjligheter att utnyttja fullt friska världskroppar. Jag kan inte heller finna någon rimlig förklaring till varför det just är patienter med svår autism som får ritualen att fungera. Det hade känts tryggare om jag kunnat utnyttja friska patienter och veta att de inte besitter några fysiska defekter.

Nästa steg är att rikta in sig på att välja mementodonatorer med omsorg. Områdets belägenhet ger oss fördel av att få in patienter med akut hypotermi efter olyckor vid laviner och de många alpsjöarna. Här finns en tydlig möjlighet att använda "den fängslade" för att orsaka en olycka.

...

Den modifierade ritualen kräver åtskilligt med medicinsk utrustning som jag saknar här i *Himmeleck*. Anläggningen av underjordiska avledningar för beredskaps sjukhuset har dock visat sig vara en välsignelse. På min inrådan förleades även en installations- och försörjningskulvert mellan sjukhuset och min klinik som dessutom står i direkt förbindelse med lasthissarna.

# Liber Crepusculum

av

Ernesto da Beera

De Vise berättar att i en värld i skymning huserar mången av våra nära och käras själar. Den är som en skuggbild av de levandes värld, en mörk spegelbild av livet. I detta, i ruinerna efter sina livs händelser, inväntar de domedagen då änglarna skola marschera ut genom husets portar för att möta avgrundens härar. Detta skymningens land speglar de dödas gärningar, levnadsöden, synder och dödsögonblick.

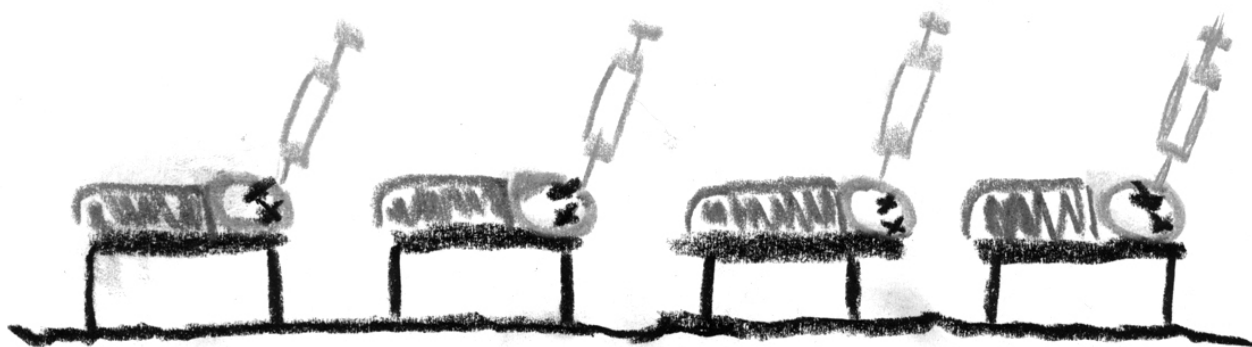
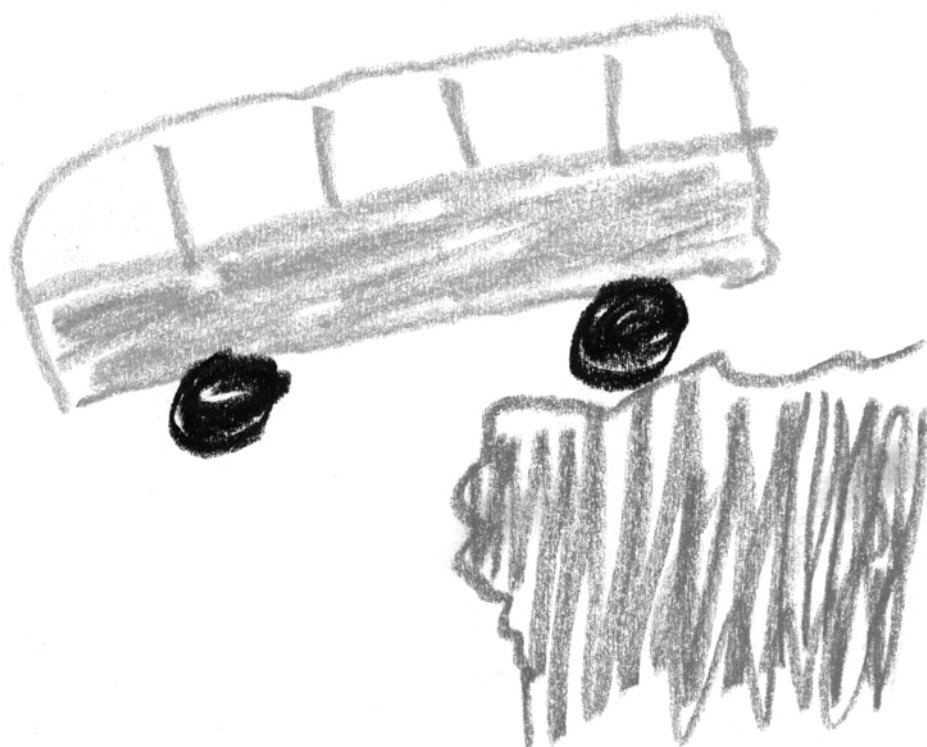
Det är ett litet fåtal levande som skådat skymningsvärlden medan de ännu är i livet och förunnats att återvända därifrån. De som någon gång tagit sina första stapplande steg i efterlivets tunnel av ljus lämnar i samma ögonblick ett avtryck i skymningsvärlden. De själar som vänder tillbaka till de levandes värld behåller denna ankringsplats och mången av dessa nästdöda personer är efter detta extra känsliga för de osaligas aktiviteter.

Det förekommer också att nästdöda personer genom meditation och viljekraft kan förflytta sitt medvetande till denna plats och besöka skymningsplanet igen. Flertalet behöver dock assistans, vanligen genom föremål med ockult koppling eller genom att utnyttja den portal de osaliga omedvetet skapar. Att låta sig ledsagas av osaliga är dock synnerligen riskabelt för den person som inte besitter ett rent hjärta gentemot denne.

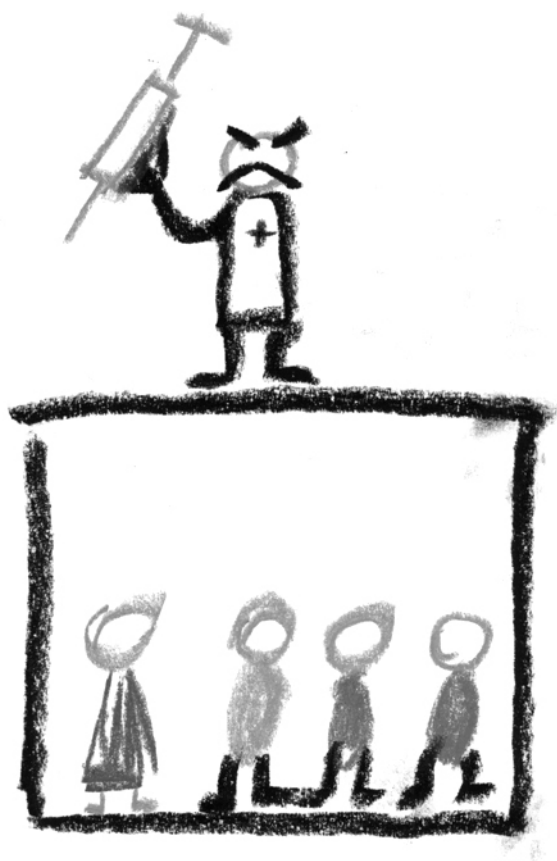
Samtliga osaliga själar fångade i denna skuggans värld har en särskild plats som speglar deras levnadsöde. De är synbarligen bundna till denna ruin av sina forna liv och dit återvänder de för att söka förtrostan. Denna plats har bland de vise kommit att kallas memento då den är ett minne och en spegelbild av livet de haft. I klassiska källor och skrifter symboliserades mementot ofta med den alkemiska symbolen för kvicksilver då denna metall stod för både det flytande och fasta och kunde symbolisera kopplingen mellan livet och döden. Symbolen användes ibland även för att beteckna själva resan eller passagen till skymningsplanet.



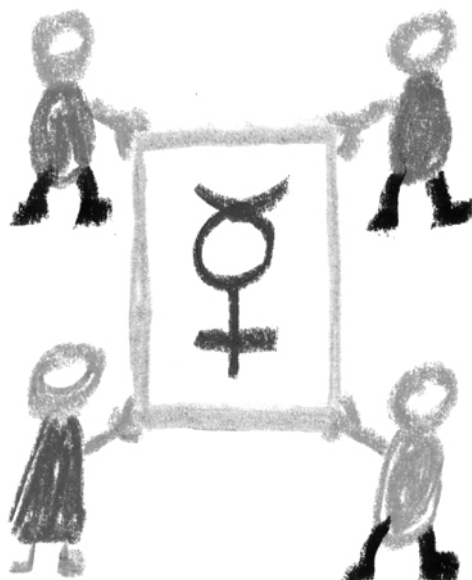
# Teckning 1



## Teckning 2



## Teckning 3



# Hypotermi

De flesta slås medvetslösa i samma ögonblick som bussen slår i vattnet. Dessa är de välsignade. När det isande vattnet omfamnar dig är det nästan med samma ursinniga kraft som kraschen. Blodet i kroppen har en temperatur på 37° C, vattnet endast 2° C. Nedkylningen börjar omedelbart. När kroppstemperaturen har sjunkit till 34° C skakar kroppen okontrollerat och tankeförmågan blir allt slöare. Vid 33° C sätter kramperna in och kroppen drar ihop sig i fosterställning. Vid 32° C är du så förvirrad att du inte längre bryr dig och blodtrycket är knappt mätbart. Vid 30° C faller du in i medvetslöshet, och du märker aldrig hur pupillerna stelnar när kroppstemperaturen når 27° C. Vid 24° C drabbas du av hjärtflimmer och sjunker som en sten mot den kalla avgrunden. Fördelen med kylan är att den effektivt skyddar hjärnan mot syrebristskador.

En busslast svenskar på väg hem efter en händelserik skidresa råkar ut för en tragisk olycka. Endast ett fåtal överlever och hamnar på sjukhus i en liten isolerad alpby. Där dras scenariots fyra huvudpersoner in i ett mardrömsliknande händelseförlopp.