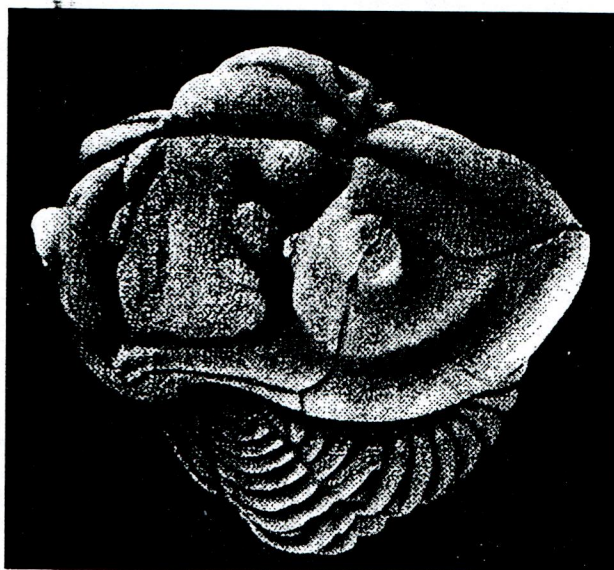

Calymene

Staffan Andersson



”Gotland fann allra först en man, som hette Tjelvar. Då var Gotland bundet av mörka makter, så att det om dagen sjönk och om natten var uppe. Men denne man bar först av alla eld till landet och sedan sjönk det aldrig.

Denne Tjelvar hade en son som hette Havde och Havdes hustru hette Vitastjerna. Dessa två voro de första som byggde och bodde på Gotland. Den första natten, då de sovo där tillsammans, drömde hon en dröm om tre ormar, som voro flätade samman i hennes barm. Och det tycktes henne, att de sakta gled ut ur barmen. Denna dröm berättade hon för Havde sin husbonde och han tolkade drömmen så. Allt är bundet i ringar.”



CALYMENE

Ett scenario av
Staffan Andersson

Calymene skrevs till UppCon - 95 och är ett scenario till Kult rev. för fyra spelare. Uppskattad speltid är fem till sex timmar.

Särskilda tack till

UppCon
Beställare

NisseNytt®
Fenomen

Lovisa Bylund
Konsult

Ulf Bohman
Cementarbetare

Anders Björkelid
Kontrollant

Tack också till

Helena(Värvare), Agnes(Teolog), Gertrud(Polis), Mats(Mats), Per(Maskot), Philippe, Kent,Jonny, Matte, Marlene och de andra(Speltestare, Gotland), Åsa och Maria(Stödtrupp), Jonas, Fredrik, Stina och Kristina(Speltestare, Fastlandet), Talja(Musa).

Innehåll	
Inledning	3
Aktörer	5
Handlingen	8
Epilog	20



Inledning

Om Calymene

Vår verklighet är bara en illusion skapad för att skydda våra känsliga sinnen, för att hålla oss fångslade, för att hålla oss åtskilda ifrån något annat. Det kanske är sant. En sak är i alla fall säker, det vi kallar verklighet är bara ett litet fragment av något mycket större. Bortom verklighetens kulisser sker saker vi knappast kan ana. Ibland skymtar dock skeenden igenom som naturkatastrofer, oförklarliga händelser, visioner och myter.

Vad händer egentligen med myterna när människorna glömt bort dem? Vart tar sagornas väsen vägen när ingen längre ställer ut mat åt dem? Och vad betydde egentligen Vitastjernas dröm? Det är frågor som dessa jag försökt belysa genom Calymene. En liten stund skall vi färdas tillsammans i myternas gränsland, ställa oss frågor och kanske till och med ana några svar.

En mytologisk historia

"Då var Gotland bundet av mörka makter, så att det om dagen sjönk och om natten var uppe."

För mycket länge sedan, långt innan människornas tid, härskade mörka makter på Gotland. Att de var mörka betyder kanske inte att de var onda, egentligen var de väl så främmande från människorna att våra begrepp gott och ont är betydelselösa för dem. De var natur- och elementmakter som om natten lät ön sjunka undan, undan från det brännande solljuset.

Med tiden skaffade sig makterna tjänare och slavar. Vilken form dessa slavar iklädde sig när de först uppenbarade sig på ön är det ingen som vet. Även om det hade funnits någon där för att se det skulle det sedan länge vara glömt. Snart blev även dessa slavar en del av ön och även om de ibland försökte bryta sig fria, så som slavar ofta gör, så lyckades alltid de mörka makterna hålla dem fångslade. Och genom tidsåldrar sjönk Gotland undan vid gryningen för att åter stiga till ytan när solen gått ned.

"Men denne man bar först av alla eld till landet och sedan sjönk det aldrig."

Så en dag bröts cykeln. Tjelvar kom till ön en natt och utförde de kraftfulla handlingar som krävdes för att binda ön så att den inte skulle sjunka undan igen. Vem, eller kanske vad, var Tjelvar? Även det är en gåta vars svar ingen säkert vet, men de mörka makterna var oförmögna att bryta de band han fjättrade ön med. Gotland låg nu över ytan dygnet om. Om natten styrde fortfarande de mörka makterna, men om dagen härjade Tjelvar och hans efterföljare och de band ön allt starkare.

När ön nu var bunden dröjde inte länge förrän människorna kom. Först några få jägare och fiskare i kanoter, men snart blev de allt fler. Med makternas tidsmätt dröjde det inte länge innan byar vuxit upp över hela den gotländska landsbygden. Vägar täckta med krossad kalksten spann ett nät över ön och de vita kyrktornen stack upp likt spikar för att hålla nätet på plats.

Förtvivlat försökte makterna bekämpa Tjelvar och de som följde honom, men förgäves. När så slavar insåg att deras herrar var upptagna på annat håll passade de på att göra revolt. Ja, någon dramatisk revolt blev det väl inte. De bara gav sig ut på landsbygden och skapade sig nya fria liv. När de mörka makterna väl insett vad som skett var det redan för sent att göra någonting åt.

Slavarna tog sig nya former och skapade sig en ny plats på det Gotland som höll på att växa fram. Runt om kring på ön levde nu människor och att utnyttja dem vore

ju en god idé. Genom att välja en form tilltalande för människorna och hjälpa dem ibland skulle man kunna få människorna att erbjuda både föda och andra gåvor. Skepnaderna slavar valde var de som bärs av människors barn. De blev det gotländska småfolket, *di Sma undar Jårdi*.

Så levde de alla, om än inte lyckliga, så i alla fall i någon slags balans under några århundraden. Men förändringar skedde, långsamt i människornas ögon, men rasande snabbt för de tre krafterna. Tjelvar försvann, men hans efterföljare stärkte sitt grepp allt mer. Fler vägar, järnvägsspår och så småningom också elledningar band ön allt starkare. Efterföljarna etablerade sig som fabrikörer vid öns stora industrier och när det stora cementbruket i Slite invigdes var det naturligt för dem att placera sitt högkvarter där. Där kunde man slutligen tränga in i Gotlands mörka inre, krossa det i småbitar och sprida det för vindarna.

Även om fabriköerna tycks vara den makt som styr ön idag så finns även de andra makterna kvar. De har varit tvungna att anpassa sig till den nya ordningen, men de är fortfarande starka. Ett öppet krig mellan makterna skulle vara förödande, både för dem och för ön, så numera lever de mörka och de ljusa makterna i en spänd vapenvila och di Sma lever bortglömda vid sidan. Och alla makter är överens om det faktum att människorna aldrig skall få ana vad som egentligen sker bakom kulisserna, särskilt inte de människor som lever på ön.

Di Sma är kanske den makt som förändrats mest genom tidens gång. De mörka makterna var fabriköernas motståndare, di Sma däremot betraktades snarast som ohyra som skulle drivas bort. Ett enkelt sätt att bli av med ohyra är att svälta ihjäl dem, så fabriköerna gjorde sitt bästa för att utrota människorna "vidskeplighet". Man lärde människorna att di Sma bara var något de inbillat sig och människorna lyssnade. Med tiden slutade de ställa ut mat och gåvor åt di Sma, som plötsligt fann sig i mycket svåra tider. Men även om människorna inte längre medvetet lämnade saker åt di Sma så fanns det ändå ett och annat som de kunde plocka åt sig. Människornas avfallshögar och skräpet som kastats vid sidan av allfartsvägarna blev det som nu försåg di Sma med mat, kläder och annat. Di Sma fick det svårare, men de överlevde. Och i frihet blev de så starka att Fabriköerna inte vågade konfrontera dem öppet.

Naturligtvis har det ändå inträffat ett flertal konflikter, men numera har de tre makterna enats om ett komplicerat regelverk som skall styra deras samverkan. Regelverket består av sju fördrag, vart och ett indelat i tjugo cirklar. Innehållet i dessa fördrag är nästan helt obetydligt för äventyret. Undantaget är det sjunde fördragets trettonde cirkel där det sägs att di Sma äger rätt att sitta till skiljedom i tvister mellan de båda andra makterna i de fall då dessa tvister utsträcks till det gränsland mellan natt och dag, de få ögonblick då di Sma härskar över ön.



Intrigen i korthet

Den tjugonde juni råkar en sprängsalva i Cementas stora kalkbrott i Slite störa något som kanske borde fått vila i frid. En av de mörka makterna hade dragit sig tillbaka, ner genom årtusendens lager av kalksten för att drömma. Plötsligt krossas dess vilorum och den blottas för ljuset. Förskräckt söker sig makten in i det närmaste gömställe som står att finna, kalkbrottsarbetaren Leif Dahlgrens inre. Där håller den sig sedan darrande och förskräckt tills dess solen gått ner.

I de mörka timmarna tar makten över Leif Dahlgrens kropp. Först raserar den delar av det Dahlgrenska hemmet för att få utlopp för sina aggressioner, men sedan börjar den väva en plan för att hämnas inte bara på Dahlgren utan också på både människor och fabrikörer. Allt var ju så mycket bättre innan de kom till ön.

Genom att utföra en ritual ämnar den mörka makten i Dahlgren försöka bryta banden som binder Gotland så att ön åter skall kunna sjunka undan. I ritualen ingår några rituella mord och via dessa kommer rollpersonerna in i handlingen. Deras utredning kommer så småningom att leda fram till Dahlgren och på vägen kommer de förhoppningsvis att ana en del av de mytiska skeendena bortom Gotlands verklighet.

I handlingen ingår även scener och händelser som kanske inte är direkt knutna till intrigen ovan. Syftet med dessa scener är att ge en bakgrund och ett djup för det mytologiska skeendet.

Natt och dag

Några ord om natt och dag samt deras betydelse för äventyret. Viktigast är väl att komma ihåg är att de mörka makterna är helt maktlösa dagtid. Nattetid är det fabrikörer som är försvagade, men till skillnad från de mörka makterna kan fabriköreerna i alla fall agera en del även nattetid. De är dock mycket motvilliga att lämna de små öarna av elektrisk belysning som flyter i nattmörkret. Dessutom är de extremt försiktiga för att inte reta de mörka makterna i onödan. Fabriköreerna är väl medvetna om att de skulle stå sig slätt i en öppen konfrontation nattetid.

Kontrasten mellan natt och dag, mellan mörker och ljus, är även av stor vikt för både handlingen och stämningen i Calymene. Det är faktiskt av så stor betydelse att det fått ett eget kapitel som följer nedan.

Stämningar

Om Calymene vore en målning så är olika stämningar de nyanser som skall ge bilden dess djup. Jag tänkte bara nämna de stämningar och känslor jag inspirerats av när jag skrivit äventyret. Ibland borde det vara uppenbart vilken stämning en viss scen har, ibland får du själv välja vad som passar bäst.

Känslan av den solbelysta svenska turistsommaren är en av de stämningar som jag vill skall genomsyra handlingen. Varmt, soligt och mysigt. Simturer i ett hav som är alldeles lagom varmt, glass och jordgubbar, avkoppling i skuggan av ett träd eller på en badhandduk på en vit sandstrand. Det skall kännas tryggt och mysigt. Men visst finns det mörka moln på sommaridyllens himmel. Även deras närvaro skall rollpersonerna känna av. Här tänker jag mest på svettiga bilturer, gnällande släktingar och gråtande barn. Den hysteriska turistkommersen och den påtvingade känslan av att "nu är det sommar så då skall man fan i mig ha trevligt".

En annan baksida på den vackra sommaren är förstås de varma dagar när smöret härsknar, köttet ruttnar och växter torkar ihjäl. I det skarpa solljuset avslöjas all och plötsligt står de illaluktande hemligheterna exponerade. Detta är en stämning som kan vara svår både att beskriva och förmedla, men det vore ju bra om du lyckas.

Även nattliga stämningar är förstås av betydelse för äventyret. Den första är den mörka svarta natten i vilken oanade fasor döljer sig. En mörk och fientlig natt där monster smyger omkring och ingen går säker. Den andra stämningen är den rakt motsatta. Den ljumma sommarnattens trygga omfamning, ett tryggt och skyddande mörker som sveper in dig i ett mörker så att inga vidunder kan finna dig.

Ord på vägen

Innan vi ger oss i kast med själva handlingen och dess aktörer tänkte jag ge er några ord på vägen. Det är lite blandade saker och skulle du ha synpunkter eller frågor angående dessa eller något annat är du mer än välkommen att kontakta mig. Säkrast är väl e-mail, sa@fysik.uu.se, men annars kan du ju alltid ringa, 018 - 51 03 79.

Till att börja med skulle jag vilja kommentera det faktum att Calymene inte innehåller några värden för vare sig rollpersoner eller spelledarpersoner. Varken du eller spelarna borde behöva det. I ett scenario som Calymene är det handlingen och skeendet som är de viktiga. Det kommer inte att utspelas särskilt många biljakter och dramatiska strider så färdighetsvärden och liknande är tämligen onödiga. Om rollpersonerna försöker göra något särskilt så använd ditt eget omdöme när du avgör hur bra de lyckas, exempelvis bör en nykter och vältränad polis inte ha några större problem med att besegra ett aggressivt fyllo utanför en krog. Ta hänsyn till hur bra spelarna rollspelar och hur bra deras idéer är. Men om de nu skulle komma tillfällen då det passar bra om slumpen får spela in, exempelvis om de kastar iväg ett skott efter en flyende mördare, så skadar det inte om du har med dig en T20 eller annan lämplig tärning i fickan.

Det är också viktigt att du inte glömmer bort din frihet som spelledare. Även om Calymene är skrivet med fastlagda scener och en ganska detaljerad handling kommer det med all säkerhet att inträffa stunder då spelarna kommer att göra saker som varken du eller jag kunnat förutse. Då kan du endera försöka få dem tillbaka på spåret så fort som möjligt eller så får du gärna improvisera. Förhoppningsvis skall den information du fått i det här materialet att vara tillräckligt för dig. Så länge du håller dig till känslan och idéerna bakom Calymene så är det fritt fram. Det kan också tänkas att spelarna vill ha friare tyglar än vad scenkonstruktionen egentligen tillåter dem. Om du känner för att improvisera badhusbesök, brottsrekonstruktioner och sådant får du gärna göra det. Se bara till så att handlingen flyter framåt i tiden. Eftersom Calymene utspelar sig under ett antal dagar är det bra om rollpersonerna hinner längre än till den första kvällen innan deras speltid tagit slut.

Jag skulle också vilja betona det mytiska temat i Calymene. Tanken är att rollpersonerna, och spelarna, skall ana fragment av en större helhet och känna av den mystisk stämningen. Förhoppningsvis skall de fånga mördaren innan ridån går ner, men de behöver inte ha funnit alla svar. Calymene är ett skeende att uppleva, inte en gåta att lösa.



Aktörer

Plats på scenen. Här presenteras några av aktörerna i vårt drama. Eftersom Calymene till stor del kommer att följa en ganska rätlinjig handling kommer olika personer och deras göranden att presenteras när de dyker upp i handlingen. Här kommer följer dock beskrivningar av de viktigaste spelledarpersonerna i äventyret så att du får möjlighet att bekanta dig med dem samt några tips om hur du spelar dem om något oförutsett skulle inträffa.

De tre

Samspelet och konflikterna mellan de tre makterna på Gotland är mycket centralt för handlingen. Makterna har redan presenterats i den mytologiska historien och de kommer även att beskrivas på de platser där de förekommer i handlingen. Men de är som sagt centrala för handlingen så här kommer ännu mer om dem.

Fabrikörerna - de ljusa

Dessa är Tjelvars sanna ättlingar. De företräder de makter som bundit ön och fjättrat dess magi. Detta är gjort genom allehanda "teknologisk utveckling". Främsta symbolen för fabrikörernas makt på ön är cementbruket i Slite, där de dessutom har sitt högkvarter. Fabrikörerna bär alltid skepnaderna av korrekt klädda människor och de ser mycket bra ut. I alla fall om de är beredda på att möta människor. En uppmärksam person kan dock ana att det är något som är fel. Ibland känns deras handslag nästan statiskt elektriska och ibland känns man skymta i ögonvrån hur deras former skiftar likt ljusreflexer i en vattenyta. Se till att antyda detta för rollpersonerna. De skall redan från början känna att det är något underligt med Fabrikörerna. Om fabrikörerna utsätts för våld kommer deras masker också att glida åt sidan för ett ögonblick.

Till sättet är Fabrikörerna närmast överdrivet artiga och de talar med ett komplicerat och högdraget språk. "Om polisassistent Hammar så önskar är jag fullkomligt övertygad om att min sekreterare fröken Vergeus kommer att göra sitt yttersta för att frambringa de upplysningar som polisassistenten efterfrågar." På samma gång avspeglar deras språk även den överlägsna ställning fabrikörerna anser sig ha i förhållande till människorna.

Genom århundradena har Fabrikörerna skaffat sig ett mycket starkt grepp om människornas samhälle. I själva verket kan de göra i princip vad som helst när det gäller myndigheterna på Gotland. Exempelvis är det otänkbart för polischefen att man skulle kunna häkta dem.

Krafterna - De mörka

Även om de mörka makternas rike har fjättrats så det inte längre kan sjunka undan, så lever makterna kvar. De lider av dagarnas obarmhärtiga solsken och de sargas av människors och fabrikörers exploatering av ön, men de finns kvar. För det mesta anar man bara deras närvaro i kraftfulla naturfenomen likt vinande stormvindar och plötsliga havsströmmar. Skulle man till äventyrs se en av de mörka makterna manifesteras sig fysiskt skulle det närmast påminna om förtätat dunkel.

De flesta mörka makterna har dragit sig undan och ligger i dvala, men somliga är aktiva nattetid. De försöker hålla sig ur vägen för både fabrikörer och människor, även om många gotländska ungdomar ger sig ut om nätterna för att beskåda olika mystiska naturfenomen som exempelvis det gåtfulla marteboljuset. De mörka ler, eller vad man skall kalla det, och ser det som ett tecken på

att allt inte är förlorat. Även om människorna främst lever i fabrikörernas ljus så behövs också det mörka. Det är en sanning som både mörka makter och di Sma är medvetna om, det är den sanningen som har hållit dem levande.

Di sma undar jårði - De grå

När kampen mellan Krafterna och Fabrikörerna ännu var jämn hade ingen av sidorna tid med Di sma. Och eftersom människorna trodde på dem och lämnade gåvor åt dem utanför sina gårdar levde de gott. Men nu har människorna glömt bort Di sma och balansen har rubbats. Fabrikörerna behandlar kanske inte Di sma lika hårt som Krafterna brukade göra, men deras liv är trots detta inte särskilt enkelt. Numera är de tvungna att leva på de rester de lyckas skrapa ihop efter människorna och fabrikörerna.

Till det yttre ser Di sma ut som små barn i femårsåldern, men deras ögon ger ett uråldrigt och vist intryck. Deras hårda tillvaro har påverkat deras utseende. De är undernärliga, har insjunkna ögon och risigt hår. De flesta har sår eller skador av ett eller annat slag, blåmärken, skärsår och liknande. Deras klädsel består av slitna kläder och trasor, kombinerat med gamla chipspåsar och annat skräp.

I samspelet med de båda andra makterna har di Sma egentligen bara en styrka. I enlighet med det sjunde fördraget har de rätt att sitta skiljedomare i tvister mellan de ljusa och mörka om dessa tvister sker i gränslandet mellan natt och dag.

Rollpersonerna

Rollpersonerna får du naturligtvis bäst grepp om genom att läsa deras beskrivningar, men här följer i alla fall några korta presentationer.

Jeanette Hammar

"Dum, blond och blåögd". Så brukade grabbarna hemma i Borlänge beskriva Jeanette och de hade i alla fall rätt i två av fallen. Jeanettes vackra utseende är väl det första man lägger märke till, men under ytan finns en smart kvinna som bryr sig om och försöker ta hand om hela världen. Hon blev polis för att försöka göra något åt allt elände i samhället.

Patrik Stenberg

Efter militärtjänsten sökte sig Patrik till polisyrket. Det kändes helt enkelt rätt så. Disciplin, reglemente och befäl som talade om vad som skulle göras. När Patriks far blev ihjälkörd av en rattfyllerist insåg han dessutom vikten av lag och ordning på allvar. Det finns väl en och annan som anser att Patrik ibland är en aning övernitisk.

Camilla Eriksson

Camilla fascinerades av kriminalhistorier och deckargåtor som ung. Numera försöker hon förtvivlat kombinera familjelivet med polisyrket.

Anders Holmkvist

Farfar var polischef i Strängnäs och pappa jobbar där fortfarande som kriminalkommissarie. Även om Anders tvekade över sitt yrkesval så var slakten övertygade om vad han skulle bli. Men nu är Anders i alla fall polis och han försöker sköta sitt jobb så gott han kan.



Spelledarpersoner

Förutom namn, yrke och ålder presenteras tre olika typer av uppgifter om de olika spelledarpersonerna. Utseendet är helt enkelt en skissartad beskrivning av hur personen ser ut. Personlighet är några typiska karaktärsdrag samt råd om hur du bör porträttera personen. Roll är så en kort redogörelse vad personens roll är i handlingen.

Leif Dahlgren, 43 år, Cementarbetare

Utseende: Hans täta hår har redan börjat gråna vid tinningarna, men annars ger Leif ett ungdomligt och vältränat intryck. Han är slätrakad och ser kanske inte direkt vacker ut, men hans grova och högresta kroppsbyggnad gör ett ganska imponerande intryck.

Personlighet: Leifs personlighet lär inte rollpersonerna se särskilt mycket av, men hans enstaka vänner tycker att Leif är trevlig, även om han kanske borde skaffa sig en flickvän och flytta iväg från mamma.

Roll: Leif är handlingens ofrivillige huvudperson. Han råkar bli besatt av en av de mörka makterna och en mardröm som han aldrig helt kommer att vakna ur har tagit sin början.

Maria Dahlgren, 62 år, Leifs mamma

Utseende: En äldre gråhårig kvinna med mörka ögon som tycks se igenom folk. Hennes väderbitna ansikte är fårat av rynkor och för det mesta klär hon sig i gammalmodiga grå kläder.

Personlighet: När rollpersonerna träffar på Maria är hon förkrossad och förtvivlad.

Roll: Hon kommer att ge rollpersonerna några vitala pusselbitar, peka ut vägen och betona tragedin samt hur lite makterna egentligen bryr sig om människorna.

Gunnar Österberg, 56 år, Polischef

Utseende: Österbergs hår har börjat tunnna ut och hans tinningar är silverbestänkta. Hans smutsiga glasögon sitter för det mesta långt framme på nästippen. Han är ständigt klädd i en välstruken kostym, även om hans slipsar ibland är mer än lovligt osmakliga.

Personlighet: Polischefen är för det mesta mycket vänlig. Däremot kan han bli mycket upprörd om han blir emotsagd. Gentemot överordnade och fabrikörearna är han mycket underdånig och ursäktande.

Roll: Österberg är polismaktens främste företrädare på ön och rollpersonernas överordnade. Om rollpersonerna häktar några fabriörer kommer han genast släppa dem fria igen i en sky av ursäkter. Österberg är medveten om fabrikörearnas makt, även om han inte riktigt förstår vad de är, men det är något han knappast kommer att tala om för någon.



Gerd Holmqvist, 41 år, Polisreceptionist

Utseende: Gerd har mörkt lockigt hår och bär glasögon på arbetet. Hon bär vårdad klädsel och ser ut som folk gör mest.

Personlighet: Gerd är överdrivet noga med att alla byråkratiska detaljer skall följas till punkt och pricka, men annars är hon ganska trevlig.

Roll: Gerd är den som kommer att informera rollpersonerna om deras tjänstgöring på polisstationen, men annars har hon ingen större betydelse för äventyret.

Åke Sundman, 44 år, Polisinspektör

Utseende: "Det är väl bara bra om en karl är lite kramgo." Det brukar Sundman säga när Gerd i receptionen pikar honom för hans runda former. Inte för att Sundman är överviktig, men kanske väger han en aning mer än vad en vältränad polis borde göra. Hans slätrakade anlete har oftast en rödaktig ton och om sommaren brukar han sveetas ymnigt.

Personlighet: Åke försöker alltid vara trevlig och får för det mesta folk att le. Han berättar gärna historier och skämtar med sina kollegor. Ibland pratar han dock innan han tänker och då händer det att han sårar någon. Han är respektlös, också mot lagen. "Jag är polis så jag kan göra som jag vill" är ett typexempel på hans resonemang, även om grova lagbrott naturligtvis vore otänkbara för honom.

Roll: Sundman är den polis som möter rollpersonerna när de kommer till Gotland. I övrigt kommer han att finnas tillhands ibland och prata med dem. Han kan även med fördel användas som *comic relief*.

Ulf Buskas, 49 år, Kriminalinspektör

Utseende: En välansad mustasch och ett par silverbågade glasögon pryder det brunbrända och väderbitna ansiktet som ramas in av solblekt blont hår. För det mesta är Ulf Buskas klädd i kostym och han ger ett mycket välvårdat intryck.

Personlighet: Ulf ger för det mesta intrycket av att vara en tystlåten åskådare, men när han talar brukar det vara värt att lyssna. Han lägger märke till småsaker och ibland retar han sig på personer som är mer än lovligt slarviga. Om RP exempelvis skulle råka förstöra ledtrådar på en brottsplats så kommer Ulf att skälla ut dem efter noter. Annars är han dock en mycket vänlig själ som uppskattar att samarbeta med andra pålitliga individer.

Roll: Ulf kommer att leda mordutredningen. Därigenom kommer han också att kunna styra rollpersonerna i lämpliga riktningar.

Lisa Berglund, 31 år, Kriminaltekniker

Utseende: Lisa är ganska lång och ser rätt bra ut. Hennes långa blonda hår är de mest utmärkande detaljen med hennes utseende. Dessutom bär hon ofta svarta solglasögon. Lisa klär sig helst i en mörk kjol, en matchande väst och en vid vit blus. Om man träffar på henne när hon arbetar är hon alltid klädd i en vit labbrock.

Personlighet: Lisa ger ett mycket professionellt intryck när det gäller hennes kriminaltekniska analyser. Hon besvarar alla frågor rak och korrekt. När det gäller hennes privatliv är hon mer förtegen. Det finns nog de som skulle kalla henne både kall och osocial.

Roll: Lisa är den kriminaltekniker som flyger in från Stockholm för att analysera den tekniska bevisning som rollpersonerna letar fram i samband med mordet. Hon kan användas för att föra fram idéer och förslag angående ovan nämnda bevisning. Om rollpersonerna skulle köra



fast är Lisa en av de personer som du med fördel kan använda för att peka in dem på rätt spår.

Erasmus Hofberg, 46 år, Rättsläkare

Utseende: Mörkt rufsigt hår och hornbågade glasögon. För det mesta är Erasmus klädd i svarta jeans, sportskor och baseballjacka. Han ser allt annat än läkarlik ut.

Personlighet: Erasmus är glad och gemytlig. Han skämtar gärna om allt utom sitt jobb. Arbetet är något han tar gravallvarligt och den som skämtar med honom om det kan räkna med en ordentlig utskällning.

Roll: Erasmus kommer ner från den rättsmedicinska kliniken i Solna för att obducera de lik som rollpersonerna träffar på och kommer fram med en del medicinsk bevisning.

Erika Friman, 28 år, sambandsoperatör

Utseende: Kort blont hår och ett sött ansikte.

Personlighet: Erika är glad och öppen. Hon vill vara i händelsernas centrum.

Roll: Erika jobbar nattsiftet i polisens sambandscentral och det är hon som kommer att sända och ta emot anrop till och från rollpersonerna.

Kjell Bergström, 48 år, Pensionatsvärd

Utseende: Medelålders lönnfet herre med brunt hår och en liten fånig mustasch. Kjell brukar gå klädd i skjorta, byxor och kavaj. Han ger ett lite småsliskt intryck.

Personlighet: Inställsam och insmickrande. Han försöker få alla att trivas på sitt pensionat och kommer med allehanda dåliga lustigheter.

Roll: Kjell förestår det pensionat där rollpersonerna bor under sin vistelse på Gotland.

Sofie Bergström, 6 år, Kjells dotter

Utseende: En liten blond flicka med två flåtor. Hon är klädd i blommig klänning och har ofta skrubbsår på sina knän.

Personlighet: Sofie är blyg och tystlåten, men blir glad om någon bryr sig om henne.

Roll: Sofie finns med som en kontrast till allt det stora och mytiska. Det kan tänkas att någon får för sig att fråga ut Sofie om di Sma, men det hon vet är i princip bara att de säger att det funnits här jättelänge och att de inte vill låta henne leka med dem.

Blandade människor

Här finns några namn du kan använda på personer rollpersonerna får för sig att tala med om du inte orkar hitta på egna.

Ola Barkfeldt
Bosse Törnberg
Jan Boberg
Bengt Nordström
Jonas Ekberg
Oskar Larsson
Tore Kristoffersson
Kent Hansson

Yvonne Hedberg
Alice Pettersson
Louise Gustavsson
Inger Norrby
Åsa Hemmingson
Maria Carlén
Pernilla Nyström
Ingeborg Örnklo



Handlingen

Handlingen i Calymene kan närmast beskriva som ett antal scener som rollpersonerna kommer att passera igenom och uppleva. Rollpersonerna flyttas från en scen till nästa med skarpa klipp och för att underlätta för dig har jag beskrivit hur varje scen bör inledas och avslutas. Naturligtvis kan det hända att du blir tvungen att anpassa detta efter dina spelares påhitt.

Alla scener är beskrivna enligt samma format. Först kommer en *titel* följd av *datumet* då scenen utspelas. Därefter presenteras *aktörerna*, dvs de personer som är betydelsefulla för scenen, och *skådeplatsen*, dvs de platser där scenen utspelas. Sedan följer en mycket kort *sammanfattning* av scenens handling. Efter det har jag valt att lägga in några ord om scenens *syfte*, varför jag har valt att ha med den med i handlingen.

Välkomna till Gotland (18/6)

Aktörer: Åke Sundman, polis

Skådeplats: Hamnterminalen, vägar i Visby, Pensionat Bergström

Sammanfattning: Rollpersonerna kommer till Gotland

Syfte: Handlingen inleds och scenen presenteras

Inledning: Rollpersonerna har vandrat längs den trånga glaskorridoren fylld med människor på väg av gotlandsfärjan. Nu lämnar de korridoren bakom sig och kommer in i den stora hamnterminalen fylld av folk som väntar.

Klockan är omkring fem på eftermiddagen när rollpersonerna anländer till Visby. Efter att ha vandrat genom den varma och trånga glasgången in från färjan kommer de ut i hamnterminalens stora sal. Det är fullt med turister som väntar på att få gå ombord på färjan hem, folk som väntar på ankommande vänner och släktingar, folk som bara hänger omkring. Vid ingången till salen finns också Åke Sundman, klädd i polisuniform. Han tar emot rollpersonerna och hälsar dem hjärtligt välkomna på sjungande gotländska.

Sundman hjälper rollpersonerna att bära ner sina väskor till den polisbuss som han felparkerat utanför hamnterminalen. Sedan kör han längs skeppsbron-strandvägen mot rollpersonernas pensionat. Hela vägen håller han låda och pekar ut olika intressanta platser som de passerar.

Till att börja med pekar han på det stora gula huset som ligger bakom taggtrådsbehängda murar i närheten av hamnterminalen. "Där har ni sjumastar'n, Sveriges rymningssäkraste fångelse. I och för sig händer det väl att någon rackare hoppar över muren ibland, men de tar sig ju inte av ön."

Därefter är det dags för några av hamnens nöjesställen. Magasinet är ett gammalt ombyggt gulmålat hamnmagasin i utkanten av hamnområdet. Graceland ligger på en båt i hamnen och ofta kör med livemusik. Det gör även Skeppet, krogen som ligger vid hamnbassängens innersta hörn.

Sedan pekar Åke ut tivolit som ligger vid yttre hamnen, i närheten av parkeringen vid Visby havsbad. "Det är några fastlämningar som kommer över varje sommar med sina apparater. Och på kvällarna driver det runt en massa ungar där som druckit sig fulla på folköl. Där lär ni ha och göra. Fast mest lär det bli inne på Strandgatan. Det är det mesta händer."

Bredvid tivolit ligger som tidigare nämnts Visby Havsbad. Dagtid finns där även en servering och Åke påpekar för rollpersonerna att havsbadet är den badplats

som ligger närmast deras hotell.

Med ganska hög hastighet kör Sundman in genom fiskarporten och ett par turister hoppar skrämt åt sidan när polispiheten dundrar förbi. Åke kommenterar att det till stor del råder bilförbud i innerstan under sommaren, men de är ju poliser så de får köra hur de vill. Sedan parkerar han utanför pensionat Bergström, som ligger på Riga gränd. Efter att rollpersonerna burit in sina saker och checkat in tar Sundman farväl. Innan han ger sig av påpekar han för RP att det är samling för midsommarpoliserna nästa dag klockan 11:45 och att de nog gör bäst i att dyka upp. Annars lär nog polischefen bli ledsen.

Kjell Bergström tar nu emot rollpersonerna i receptionen. De båda manliga RP får dela på rum 211 och kvinnorna får 213. Rummen ligger på andra våningen och Bergström följer dem dit. På vägen dit träffar de på Bergströms dotter Sofie som leker med sin katt Pyret i en korridor. Pensionat Bergström är ett ganska trevligt pensionat, men du kan ju alltid kommentera de bruna heltäckningsmattorna och de pastellfärgade tapeterna. Och glöm för all del inte de storblommiga gardenerna i grälla färger. Hela stället är ett inredningstekniskt katastrofområde.

Avslutning: Pensionatsvärd Kjell Bergström önskar dem en trevlig vistelse på ön och återvänder ner till receptionen..

En ledig afton (18/6)

Aktörer: Blandat folk, ett välklätt fabrikspar och en av di Sma

Skådeplats: Restaurang Burmeister på Strandgatan

Sammanfattning: RP kopplar av och framtiden kastar skuggor.

Syfte: Spelarna skall bekanta sig med rollpersonerna och dessa träffar på representanter för två av makterna.

Inledning: "Ursäkta, vad får det lov att vara?". Rollpersonerna sitter vid ett bord på Burmeisters uteservering och en servitris i vit blus och kort svart kjol kommer fram till dem.

Rollpersonerna sitter vid ett av träborden på restaurang Burmeister. Solen har just gått ner och nattens mörker har börjat linda sig runt Visbys vita kalkstensmurar. Genom öppningarna i det bruna trästaketet skymtar sommarlediga semesterfirare och enstaka berusade ungdomar. Servitrisen rekommenderar stek eller laxfjäril från utegrillen samt sommarens nyhet Visby Klosteröl om rollpersonerna ber om förslag. Annars finns det mesta som låter rimligt på menyn.

Meningen är att rollpersonerna skall få en chans att bekanta sig med varandra och etablera sina relationer. Låt dem sitta där vid bordet en stund och samtala. Om du nu har otur och har fått ett gäng som inte vill rollspela så mycket får du väl försöka sparka lite på dem.

När rollpersonerna har ätit en stund hör de hur en bil kommer körande ute på strandgatan. Det är en vit BMW och det som kan tyckas märkligt är att belysningen inne i bilen är påslagen. Bilen stannar utanför restaurangen och ett par kliver ut. Det är två av fabriksparerna som anlåtit. De namn som de bär är Jakob Sebastian Märner och Marika Lovisa Vergeus. De båda är klädda i ljusa stiliga aftonkläder och slår sig ner vid ett enskilt bord. När de beställer sin mat passar de också på att be om flera ljuslyktor. Efter en stund kommer så servitrisen in och ställer upp ett flertal lyktor runt deras bord och ljuset sprider sig omkring dem.

Antagligen kommer rollpersonerna att betrakta dem en stund. Eventuellt kommer de också att undersöka bilen som



står kvar utanför på gatan. Eftersom Sundman tidigare nämnt bilförbudet i innerstan kan det tänkas att någon av rollpersonerna beger sig ut och ber att få se trafiktillstånd eller liknande. Chauffören i bilen visar då upp ett stiltigt dokument från länsstyrelsen som i princip tillåter honom att göra precis vad han vill. Chaufförens namn är Rolf Cedergren och han kommer från Slite. Om man kollar upp bilens registreringsnummer, GKX 141, kommer man att finna att den är registrerad på honom.

Plötsligt märker rollpersonerna att det är någon som tittar på dem utifrån gatan. Mellan två av staketets plankor tittar en liten pojke in. Några enstaka hårtofsar sitter på hans i övrigt kala huvud och hans ena öga är dolt bakom en svart lapp. Om man tittar noga ser man hur något tycks rinna ut bakom lappen samt hur ett flertal ärr sträcker sig över gossens skalliga hjässa. Han är klädd i en trasig och smutsig T-shirt och har ett par jeansshorts som är nära att falla isär. Den lille ber rollpersonerna om att få smaka lite mat och om de vill kan de alltid sträcka ut lite mat genom staketet. Dörrvakten kommer dock inte att tolerera att någon tar med sig pojken in på restaurangen. Om någon försöker ta fast den lille pojken eller föra iväg honom någonstans kommer han att ge sig av och försvinna. De båda fabriköerna noterar den lille gossen och det är lätt att se deras avsmak. Om man lyssnar noga på dem kan man höra kommentarer som "Egentligen borde de avlivas, precis som man gör med pestsmittade kaniner."

Efter en stund reser sig paret från sitt bord och lämnar rikligt med dricks på bordet. Dörrvakten håller upp grinden när de passerar ut och chaufför Cedergren står redo vid bildörren. De kliver in i bilen och kör sedan iväg i natten. Rollpersonerna kan sitta kvar och samtala så länge de behagar och så länge du tillåter.

Avslutning: Rollpersonerna vandrar längs Strandgatan på väg mot sitt pensionat. Någonstans ur natten hörs toner från en flöjmelodi i moll.

Polisstationen (19/7)

Aktörer: Polischef Gunnar Österberg och andra poliser, Gerd Holmqvist

Skådeplats: Polishuset i Visby

Sammanfattning: Midsommarpoliserna hälsas välkomna

Syfte: Etablera polisrutinerna.

Inledning: Rollpersonerna kommer in genom dörrarna till polishuset i Visby, en byggnad med ljusblå metalltäckta väggar. I hallen blir de mottagna av Gerd Holmqvist som hänvisar dem in till matsalen.

Några av borden i matsalen är dukade och buketter med rosor står mitt på dem. Det är tydligt att det är här rollpersonerna skall slå sig ner. Totalt är det tolv midsommarpoliserna som är där. Dessutom sitter det några lokala poliser och äter lunch vid sidan om. Klockan tio i tolv kommer polischef Gunnar Österberg in i matsalen. Han håller ett kort tal och hälsar alla midsommarpoliserna hjärtligt välkomna. Därefter serveras alla rökt flundra och nykokt färskpotatis.

Efter lunchen redogör så Gerd Holmqvist för de praktiska arrangemangen. En grupp midsommarpoliserna skall jobba dagskift och två grupper nattskift. Dagskiftet kommer att patrullera i par medan nattgrupperna kommer att köra omkring med två piketbussar. Rollpersonerna kommer att jobba tillsammans och deras skift löper från 19:30 till 05:30. Deras polis-piket kommer att ha nummer fyra och

deras anropskod blir följaktligen "Bil 4". Gerd passar även på att påpeka för alla sommarpoliserna att de kan äta billigt i polishusets personalmatsal.

Här kan det vara på plats med några ord om rollpersonernas dygnsrytm. I fortsättningen har jag förutsatt att den ser ut ungefär som följer. Rollpersonerna vaknar någon gång mellan tolv och två på dagen. Sedan driver de omkring, kopplar av och är lediga tills det är dags att börja arbeta 19:30. Under natten har de ett par fikaraster och även en längre matpaus. När skiftet är över beger de sig så sakteliga tillbaka till sitt pensionat för att sova. Då morden sker kommer antagligen detta schema att skifta något, så att rollpersonerna både börjar arbeta och går och lägger sig tidigare.

Avslutning: "Ja, då ses vi väl i kväll då. Ha det bra tills dess." Åke Sundman vinkar av rollpersonerna och de andra sommarpoliserna när de tillsammans vandrar iväg mot Östercentrum och Visby innerstad.

En dag på stranden (19/7)

Aktörer: En av di Sma och Annica Dalman, en ovarsam flicka från Upplands Väsby

Skådeplats: Almedalen, Visby Havsbud

Sammanfattning: Rollpersonerna träffar på en av di Sma och ser Annica krossa en glasflaska

Syfte: Fler antydningar av den mytologiska bakgrunden. Annica Dalmans tragiska öde grundläggs.

Inledning: I solskenet vandrar rollpersonerna genom Almedalen med sina badgrejer i händerna.

Först vandrar rollpersonerna in i Almedalen genom porten. Gröna gräsmattor, havet bortanför parken och in frisk sommarbris. Det är en härlig sommardag. Ge rollpersonerna en känsla för hur härligt det är.

Plötsligt lägger rollpersonerna märke till en smutsig liten pojke i trasig jeansjacka som gräver i en av soptunnorna. Han ser inte ut att vara mycket mer än sex år gammal. Hans blonda hår tycks inte ha tvättats på många år, det verkar nästan som om det kryper maskar i det. Om rollpersonerna försöker närma sig pojken springer han förskrämt iväg.

Nere vid havsbudet är stämningen varm och gemytlig. Små grupper av människor ligger utspridda på gräsmattorna och strandens vita sand. Uppe vid omklädningsrummen av trä säljer ett par sommararbetande ungdomar glass, saft och annat. Här kan rollpersonerna tillbringa ett par trevliga timmar.

Efter en stund noterar rollpersonerna en grupp stockholmsflickor på sommarlov som försöker berusa sig på folköl. En mörkhårig flicka i sällskapet kastar en flaska ut mot den grå cementbryggan som sträcker sig ut i havet. Flaskan splittras i ett fyrverkeri av gröna glasskärvor som faller ner i havet. Flickans namn är Annica Dalman och det kan mycket väl tänkas att RP försöker skälla ut henne. I så fall muttrar Annica och hennes kompisar om dryga djävlar och ger sig av från platsen efter en stunds grälände med RP.

Annicas illdåd har retat den mörka makt som vilar i havet utanför Visby havsbud. Då det är dag kan den dock inte göra något, men senare kommer en gruvlig hämnd att utkrävas.

Avslutning: Rollpersonerna har en trevlig eftermiddag på havsbudet. Tona ner vid lämpligt tillfälle, kanske när någon av dem springer ut och dyker från bryggan.



Nattliv (19/7)

Aktörer: Nattens folkliv, Annica Dalman, en mörk makt i vattnet och en av di Sma

Skådeplats: Strandgatan, Visby havsbad

Sammanfattning: Rollpersonerna patrullerar och bevittnar hur Annica Dalman drunknar

Syfte: Rollpersonerna konfronteras för första gången på allvar med en av de makter som agerar på ön.

Inledning: Rollpersonerna kommer körande längs den ganska dunkla skeppsbron och ser ljusen från nattlivet framför sig

Nattskift i Visby innerstad. Rollpersonerna kör omkring bland klungor av berusade ungdomar och andra nattvandrare. Ibland lär de lämna sin piket och patrullera omkring på gatorna. Det är ganska mycket folk på stan, särskilt med tanke på att det är måndag, men å andra sidan är det ju semestersäsong.

Kvällens första egentliga ingripande sker strax innan midnatt. Ett par grabbar har råkat i gräl om en flicka på diskotek Akacia på strandgatan. Rollpersonerna anländer och skiljer dem åt. Flickan i fråga har försvunnit från platsen och det finns ingen som egentligen är villig att vittna.

Nästa anrop gäller en berusad man på tivolit vid havsbadsparkeringen. När RP anländer möts de av Rita, en av flickorna som jobbar vid tivolit. Problemet är en man som vägrar att kliva ner från en av karusellerna. Mannen är ordentligt berusad och betar sig mycket hotfullt. Här finns goda möjligheter till underhållande rollspel. Om någon kommer upp till honom kommer mannen snabbt att övergå till att gråtande förklara att han bara vill åka karusell och att han faktiskt har betalt. Han är fruktansvärt fyllesentimental. Ungefär samtidigt som mannen kliver ner från karusellen hör rollpersonerna hur någon ropar på hjälp. Ljudet är svårt att höra bland tivolits pinglande men det låter som om det kommer från havsbadet.

Havsbadet ligger alldeles bredvid tivolit så det går nästan snabbare att springa dit än att hämta piketbussen. Antagligen delar RP på sig här. Betona för de poliser som springer känslan av att de springer iväg från tivolits artificiella belysning och in i nattens mörker. De känner kalla vindar som blåser mot dem och stänk av vatten i luften när de närmar sig havsbadet. Där blir de tvungna att klättra över staketet men det är inte särskilt svårt. Hela tiden kan de höra en pojke som ropar på hjälp.

Nere vid bryggan står en förtvivlad kille i sextonårs-åldern och skriker. Han berättar för poliserna att en flicka har fallit i havet från den stora betongbryggan och bönfäller dem att rädda henne. Som tappra poliser lär rollpersonerna skynda till undsättning. Betona hur havets svarta vågor slår mot betongbryggan och hur den förtvivalde pojken

skriker upprört ikapp med vindarna. När rollpersonerna kastar sig i vattnet känner de hur strömmarna sliter och drar i dem. Det känns som om det finns något mer i vattnet, något mäktigt, kraftfullt och oerhört skrämmande. I själva verket är det den mörka makten i havet som nu tar sin hämnd på Annica Dalman. Här kan du spela mycket med vågor, vindar och panik. Ficklampor som spelar över upprörda vågor och ett sökande som kan tyckas vara förgäves. Plötsligt lugnar de upprörda vågorna ner sig. Annica har drunknat och det finns inte längre någon direkt anledning för den mörka makten att vredgas.

När havet stillnat är det inte något större problem att hitta flickan som drogs ner av havet. Det är Annica Dalman, flickan de träffade tidigare. Rollpersonerna släpar upp henne på stranden och försöker förgäves få liv i henne. Inte heller ambulanspersonalen som anländer efter en stund kan rädda henne. En undersökning av flickans kropp visar att hennes kläder delvis är sönderslitna samt att benen i hennes vänstra underarm tycks vara brutna.

Ljudet av svagt fnittrande riktar några av RPs uppmärksamhet mot taket på den träbyggnad där både kafeterian och omklädningsrummen finns dagtid. Där sitter en liten naken flicka med en kropp fläckad av blåmärken som tycks betrakta spektaklet. Hon har en krona av rostig taggtråd kring sitt huvud och blod rinner från såren. De närmare detaljerna lär de i och för sig inte se om de inte lyser på henne med ficklampa. Hon kommer då att blinka några gånger mot det skarpa ljuset och sedan springa iväg över taket och försvinna genom natten.

Den unge mannen heter Kalle Petterson och kommer från Göteborg. Han träffade Annica för ett par timmar sedan på tivolit och de smög in på havsbadet för att hängla en stund. Annica hade fnittrande sprungit ut på bryggan och då slog plötsligt en våg upp och hon drogs ner i havet. Kalle fick nästen intrycket att det var själva havet som kastade sig över Annica och slet ner henne. Annars har han inte så mycket att säga mer än att Annica var här på cykelsemester med några tjejkompisar.

Annica Dalman, 790327-0684, kom från Upplands Väsby och var mycket riktigt på cykelsemester på Gotland tillsammans med tre tjejkompisar. De bodde i ett tält på Norderstrands camping. Förhör med Annicas kompisar kommer inte att ge något, men de tre flickorna, Charlotta "Lotta" Lindberg, Carolina "Lina" Tholén och Pia Reuter, kommer alla att bli förkrossade av nyheten om Annicas död. Någon lär behöva kontakta både Annicas och de andra flickornas föräldrar. Antagligen behövs också folk från socialtjänsten som kan ta hand om flickorna, men det lär inte rollpersonerna behöva ordna.

Avslutning: Rollpersonerna står utanför Havsbadets diskotek och ser ambulansen med Annicas kropp långsamt köra bort mot hamnen.



Solsken och obduktioner (20/7)

Aktörer: Blandat folk

Skådeplats: Lite här och där

Sammanfattning: Rollpersonerna får agera lite fritt en stund.

Syfte: Här sätts tonen ytterligare och en del antydningar om mörkret bakom kulisserna ges.

Inledning: Rollpersonerna har just ätit frukost och är på väg ut genom pensionatets entré. Där träffar de på ägarens dotter Sofie. Hennes ögon är röda av gråt.

- Om rollpersonerna frågar den lilla flickan vad som har hänt talar hon snyftande om att hennes katt Pyret har försvunnit. Hennes mor släppte ut Pyret i går kväll precis som vanligt, men den här morgonen har katten inte kommit tillbaka. Den lilla flickan är förtvivlad. Måhända lovar rollpersonerna att leta efter den. Hur som helst kommer alla sådana försök att vara förgäves.

- Under dagen träffar rollpersonerna på en klunga människor som samlats någonstans för att lyssna på en ung man som berättar sagor. Han är i tjugoårsåldern och klädd i en röd medeltida tunika och ett par svarta jeans. Hans namn är Stefan Hallén och han kommer från Visby, även om han numera studerar på fastlandet. Sagoberättandet är ett slags sommarjobb som han fått av Gotlands Turistförening och eftersom han inte får särskilt bra betalt försöker han få dricks av sina åhörare. När rollpersonerna kommer inom hörhåll håller han som bäst på att avsluta en saga och inleda nästa. Var de träffar på sagoberättaren beror lite på vad rollpersonerna tar sig för, men det är ju bra om det är på en plats med rätt känsla som exempelvis i den botaniska trädgården eller vid någon av stadens kyrkoruiner.

”... men det sägs att ibland kan man se guldets glimma där nere på havets botten. Och visst finns det de som försökt fiska upp det, men ingen har lyckats. Det är i alla fall vad de säger.

Men nu skall jag berätta den äldsta sagan från ön, från tiden innan ens ön fanns, från den tid då bara sagorna fanns. Sagan om hur Tjelvar fann Gotland eller kanske hur Gotland fann Tjelvar.

För länge, länge sedan var Gotland bundet av mörka makter, så att det om dagen sjönk och om natten var uppe. Så berättar gutasagan. Men en natt kom en man som hette Tjelvar till ön. Varifrån han kom eller varför han letat sig till den magiska ön berättar inte sagorna, man han var den som först av alla bar elden till landet och sedan dess kunde det aldrig sjunka mer. Det var så människorna vann Gotland.

Men nu är det dags för mig att skaffa lite lunch och om ni vill bidra får ni gärna slänga ett par kronor på duken här framför mig. Jag tackar så mycket för att ni lyssnat och önskar er en fortsatt trevlig dag.”

- Undersökningen av Annika Dalman blir färdig strax innan klockan två och rollpersonerna kan få upplysningar från sjukhuset om de så önskar. Dödsorsaken var, som man kanske anat, drunkning. Dock noterar läkaren andra skador på Dahlmans kropp. Krossade blodkärl och brutna ben, skador som mycket väl kan ha uppkommit när flickan slitits omkring av vattenmassorna. Alkoholhalten i flickans blod var låg och inga andra spår av droger fanns. Om man frågar läkaren, Robert Nilsson, om vad han tror kommer han efter en del övertalning att medge att han tycker skadorna känns märkliga. ”Det ser nästan ut som krosskadorna på en person som angripits av någon jätteorm som kramat ihjäl henne, men några anakondor finns det ju inte på Gotland.”

Avslutning: Rollpersonerna vandrar småpratande nedför en rosbevuxen gränd på väg mot sitt pensionat.



Mord om natten (21/7)

Aktörer: Marianne och Kristina Jacobsson, liket av Sören Olsson

Skådeplats: Visbys ytterområden, soptippen

Sammanfattning: Rollpersonerna kör hem en berusad flicka till hennes oroliga mor. Därefter besvarar de ett anrop om märkliga händelser på soptippen och finner ett mordoffer.

Syfte: Här konfronteras rollpersonerna med död och mörka makter

Inledning: Rollpersonerna kör längs Solbergagatan med sin polisbuss. Den berusade femtonåriga flickan i baksätet mumlar något obegripligt och spyr sedan i knät på en av rollpersonerna.

Klockan är 01:47 och rollpersonerna håller just på att köra hem Marianne Jacobsson, en femtonårig flicka som i det närmaste är redlöst berusad. Hon och några av hennes vänner hade köpt en dunk hemkört av någon för att fira att sommarlovet hade kommit igång och Marianne firade kanske lite för mycket. Hennes hemadress, Rutegatan 117b, har RP fått från polisens sambandscentral efter koll av flickans personnummer. Rutegatan ligger i ett radhusområde i utkanten av Visby. Bortanför radhusen ligger villor och ovanför villataken kan rollpersonerna skimta industriskorstenarnas röda lampor som blickar ut i nattmörkret likt locklösa ögon.

Rutegatan 117b är ett vitt radhus med två våningar. Ett par damcyklar står parkerade vid sidan av dörren och man kan se att det lyser innanför det grumliga glaset vid sidan av dörren. När rollpersonerna ringt på dörren hör de ljudet av snabba steg som närmar sig. Dörren öppnas av en blond medelålders kvinna i en rosa morgonrock, Mariannes mor Kristina. Kristina kommer nu ljudligt att skälla ut sin dotter för att hon varit ute och "slarvat", tala om för flickan hur orolig hon varit och hur mycket hon älskar henne, beklaga sig för rollpersonerna om vedermödorna med att vara ensamstående mor samt gnälla över att regeringen gör alldeles för lite för ungdomarna. Allt detta gör hon samtidigt under en kvart eller så. Hon försöker dessutom bjuda rollpersonerna på kaffe, nu när de ändå är här.

När det kommer tillbaka till sin buss får de ett anrop från stationen. Man har fått ett anonymt tips om att något hänt på soptippen så rollpersonerna kan väl åka dit och kontrollera om det ligger någon sanning bakom samtalet. Tipset kom från två unga pojkar som smygat in på soptippsområdet för att knarka i fred och påträffat ett lik. De ringde ett anonymt samtal från en telefonkiosk och polisen lär inte kunna få tag på dem. Soptippen ligger precis ovanför hänvisningen mot Fårösund på Visbykartan.

Grinden till soptippen står på glänt när rollpersonerna kommer till platsen. De kör in på en liten väg och lägger snart märke till eldssken från sopbergets topp. Så småningom ser de eldssken från toppen av sopberget. Det finns en väg som leder upp till toppen så rollpersonerna kan köra upp med sin piketbuss om de vill. Annars kan de ju alltid klättra uppför bergets sida.

En fasansfull syn möter dem på sopbergets topp, upplyst av flammor av något som brinner i två stora rostiga oljefat. En blodig kropp ligger stilla utsträckt på marken nedanför de båda tunnorna. När rollpersonerna kommer närmare avslöjar så ljusen från deras ficklampor alla de fruktansvärda detaljerna. Den avlidne tycks vara en ung man och hans kropp är utspänd mellan fyra rostiga

armeringsjärn som någon kört ner i marken. Tunna ståltrådar har bundits kring pojkens armar och ben och sedan dragits runt järnstängerna. På så sätt har han fjättrats till marken och såren på handlederna där trådarna skurit sig in tyder på att han förgäves försökt slita sig loss. Gossens bröstorg är söndertrasad, en blandning av ben, blod och sönderhackat kött. Dessutom har någon stuckit in dussintals små koppartrådar i hans ögon och vätskan som runnit från såren påminner på något makabert sätt om tårar. På marken vid sidan av kroppen ligger en liten bukt med vallmoblommor.

I det här läget bör rollpersonerna anropa stationen och kalla in tekniker, kriminalare och läkare. De kommer efter hand att anlända och börja bedriva sina hantverk. Strålkastare kommer att monteras upp för att belysa brottsplatsen och avspärningar kommer att sättas upp. Här följer de ledtrådar som finns att finna på brottsplatsen. Om inte rollpersonerna letar rätt på dem själva lär någon av polisens personal hitta dem.

□ Ett tiotal meter från brottsplatsen ligger en sönderslagen flaska fläckad med blod. Ett rimligt antagande är att det är den som förorsakat såren i offrets bröstorg. Gärningsmannen tycks ha använt flaskans hals som handtag och hackat sönder likets bröstorg med den. Det finns fingeravtryck på flaskhalsen om inte någon klantig rollperson kladdar bort dem.

□ Det finns några djupa fotavtryck som leder fram till mordplatsen som om någon burit dit något tungt. Avtrycken är från ett par adidas gymnastikskor, storlek 10 1/2. Det var Dahlgren som lämnade spåren när han bar sitt drogade offer till platsen. Förhoppningsvis hittar man dessa spår innan RP och blandad polispersonal trampat sönder dem. Det finns fler spår av samma skor som inte är lika djupa.

□ Någon har spytt ett par meter från liket. Ett korrekt antagande är att det är kvarlämningar från en av de som hittade liket. Om någon får för sig att analysera resterna visar det sig att personen ätit hamburgare och pulvermos samt druckit öl, sannolikt folköl.

Avslutning: Rollpersonerna blir beordrade att åka hem och sova en stund, men anmäla sig på stationen i morgon kring lunch eller så. De åker iväg med sin piket och bakom dem lyser strålkastare och saftblandare upp sophögarna på soptippen.



Undersökning och avkoppling (21/7)

Aktörer: Kriminalinspektör Ulf Buskas, en gammal man.

Skådeplats: Olika platser i Visby

Sammanfattning: Rollpersonerna rotar kring nattens mord, men finner inga solklara ledtrådar.

Syfte: Rollpersonerna får bedriva polisarbete och ana mer av mytologin.

Inledning: Rollpersonerna kommer snubblande in på polisstationen någon gång på förmiddagen och slår sig ner i personalmatsalen för att äta frukost.

- Frukosten i Polismatsalen är kanske en aning spartansk. Kaffe, the och apelsinjuice finns att dricka och till det serveras de mackor som morgonskiftet inte petat i sig. Rollpersonerna har just börjat äta sin frukost när en civilklädd polis kommer fram till dem och presenterar sig som kriminalinspektör Ulf Buskas. Det är Buskas som skall leda utredningen om soptippsmordet. Han ber rollpersonerna att skriva ihop sina rapporter om gårdagsnatten så snart de ätit klart och sedan komma in på hans kontor.

- Buskas hälsar rollpersonerna välkomna in på sitt tämligen stökiga kontor. Det finns bara två extra stolar, men det får rollpersonerna lösa på något sätt. Inspektör Buskas tackar rollpersonerna för deras rapporter, men meddelar dem även om de officiellt inte kommer att vara inblandade i utredningen får de gärna hålla både ögon och öron öppna. Han kommer också att informera dem om följande fakta som framkommit än så länge.

- 1) Offret har identifierats som Sören Olsson, 780516-2372. Han studerade på Tekniskt program på Säveskolans gymnasium och var son till Henning Olsson, som råkar vara Telias regionalchef.

- 2) Glassplitter i offrets sår bekräftar att flaskan var mordvapnet. För övrigt var flaskan av en typ som systembolaget har för vissa av sina rödviner, men då etiketten saknas gick den inte att identifiera närmare än så.

- 3) Man har säkrat fingeravtryck från flaskan som förorsakade såren i Sörens bröstorg, men avtrycken finns inte i polisens register.

- 4) Så vitt folk vet hade Sören Olsson inga som helst fiender.

- 5) Telefonsamtalet till polisen kom från en telefonkiosk i Bingeby centrum ett par kilometer ifrån soptippen. Man har skickat dit tekniker för att kolla fingeravtryck, men det är antagligen hopplöst.

- 6) Fotspåren gjordes antagligen av en person som vägde mellan 85 och 95 kilo. Han är troligen av medellängd. Skorna är av ett mycket vanligt märke och är nog omöjliga att spåra, särskilt om mördaren inte köpt dem på ön.

Dessutom ber Buskas rollpersonerna att hämta de båda kriminalteknikerna som flyger in från fastlandet. De kommer med 14:35 planet från Stockholm.

- När rollpersonerna är på väg att lämna polisstationen blir de hejdate av en äldre herre med ostyrt vitt hår och ett par smutsiga glasögon på näsan. Mannen är klädd i mörka byxor och rutig skjorta. Han presenterar sig som Johannes Sundholm och förklarar för RP att även om han förstått att de egentligen är hemliga polisagenter så lovar han att inte avslöja det för någon. Dessutom har han en mycket viktig upplysning som de måste höra. Flera gånger

har han försökt berätta det för de lokala poliserna, men de har inte lyssnat, något som (för Johannes) indikerar att även gotlandspolisen är inblandade i den mörka hemlighet han ämnar avslöja.

Om RP inte avvisar Johannes kommer han att plocka fram en gammal karta där flera av vägarna på Gotland är utmärkta med blått eller rött bläck. Johannes förklarar att han märkt ut de vägar på ön som vägverket har belagt med vägbeläggningarna Y1G och Y1A och som man tydligt kan se bildar det ju ett magiskt sigill över hela ön. Upphetsat sveper Johannes fingrarna över kartan och pekar ut knutpunkterna. Om någon frågar honom vad syftet skulle vara med det magiska sigillet står Johannes svarslös. Det enda han har att säga är att han frågat vägverket, men de vill inte ge honom något svar.

Vem vet? Kanske har Johannes kommit en av fabrikörens hemligheter på spåren, men för handlingen har det ingen större betydelse. Om rollpersonerna skulle få för sig att kolla upp Johannes "sigill" finner de att hans vägbeläggningsskarta är korrekt, men något belägg för att "sigillet" skulle vara magiskt kommer de inte att finna.

Om RP skulle kolla upp Johannes visar det sig att han i själva verket är intagen på S:t Olofs psykiatriska klinik tvärs över gatan bredvid polisstationen. Han har rymt därifrån för att lämna sitt budskap till rollpersonerna. Om RP inte för honom tillbaka dit kommer han att vandra ner på stan för att så småningom bli upphämtad av ett par vårdare från kliniken. Om du vill kan du låta RP se hur två män lyfter in Johannes i en skåpbil och kör iväg med honom. Detta är naturligtvis bara två vårdare, men RP lär nog ana värre saker än så.

- Erasmus Hofberg, rättsläkare från rättsmedicinska enheten i Solna anländer till Gotland tillsammans med rättsteknikern Lisa Berglund. Lisa har med sig ett par lådor med extra laborieutrustning. Rollpersonerna får hämta upp dem vid flygplatsen och släpa de tunga lådorna till sin buss. Lisa installerar sitt laboratorium i ett rum i polishusets källare. Hofberg och Berglund kommer att inkvarteras på Hotell Strand som ligger vägg i vägg med Pensionat Bergström, men är betydligt lyxigare.

Avslutning: Lisa tackar RP för hjälpen och lovar att höra av sig om hon hittar något intressant.



Vid galgbacken (22/7)

Aktörer: En upprörd pensionär, Leif Dahlgren, en av di Sma Skådeplats: Galgbacken

Sammanfattning: Rollpersonerna finner ett lik och ser en skymt av mördaren

Syfte: Mer mystik. Dessutom skall RP få en skymt av Dahlgren som tillsammans med rättstekniska spår skall leda dem till mördaren.

Inledning: Rollpersonernas piketbuss stannar till vid infarten till Norderstrands camping och rollpersonerna möts av en upprörd campingvakt. Klockan är 23:45.

Eskil Hansson har nattsiftet vid Norderstrands camping och det var också han som ringde in den anmälan som fört rollpersonerna till campingen. Problemet är en grupp ungdomar som är högljuda och stör de andra campinggästerna. Det rör sig om ett halvduzin berusade tonåringar som har party utanför sina tält. Eskil försökte själv tillrättavisa dem, men ungdomarna struntade i honom och hotade att bli våldsamma så Eskil ringde polisen. Nu är det upp till rollpersonerna att få Pelle, Jocke, Tobbe och deras kompisar att lugna ner sig. Scenen är inte kritisk för handlingen, så du får väl använda så mycket energi som du finner passande på den. RP lär inte arresteras tonåringarna och efter ingripandet ger de sig av med sin buss in mot stan igen.

Rollpersonerna kör just förbi lasarettet när sambandscentralen ropar efter en bil i norra Visby. RP bör ta anropet och får då höra att en gammal dam, Elin Jungman på Bergsgatan 12, har ringt in ett klagomål om att någon har grillfest uppe på galgbacken och det gasas och skriks där uppe. Antagligen är det inget allvarligt men eftersom rollpersonerna är i området kan de väl ta en sväng förbi och se vad som händer. Galgbacken ligger en liten bit utanför staden, nära en brant klippkant.

Det första rollpersonerna ser när de kommer körande upp mot galgbacken är de tre vita stoppelarna från den gamla galgen som sträcker sig upp mot himlen, omgivna av en låg stenmur. Bleka avtecknar sig de tre pelarna mot den mörka natten. Sedan lägger de märke till en människoliknande skepnad som tycks sväva mellan två av pelarna. Dessutom hoppar just en mörk skepnad över muren och försvinner springande bortåt längs klippkanten.

Kroppen mellan pelarna är en blek ung kvinna med långt blondt hår. Hon är helt naken och hänger från pelarna i rep bundna kring hennes handleder. Vid en första anblick ser man inga skador på hennes kropp, men när man kommer närmare och stenmuren inte längre skymmer hennes ben ser man omedelbart att hennes fötter är avhuggna eller möjligen bortslitna. Hon har förblött och hennes blod sjunker nu in i den torra marken innanför stenmuren. Det finns fortfarande blod kvar på marken och om rollpersonerna inte aktar sig kan det hända att de trampar i det. Den viktigaste ledtråden att finna här är de tygfibrer och hudflagor som fastnat under den stackars flickans naglar. En märklig detalj är att flickans fötter är spårlost försvunna.

Skepnaden som flyr iväg in i natten är, som du antagligen redan gissat, den besatte Leif Dahlgren. Han kommer att fly genom natten och i skenet från rollpersonernas ficklampor kan de se delar av hans utseende. Han har mörkt hår och bär en blå overall. Han är ganska lång (180-195 cm) och har kraftig kroppsbyggnad. Hur som helst kommer Dahlgren att fly fram mot klippkanten och därefter kasta sig ut i nattmörkret och försvinna.

Dahlgren är försvunnen, men det finns annat att se för

den rollperson som blir stående vid klippbranten. Långt nedanför kan man se en låga som rör sig fram och tillbaka i ett komplicerat mönster. Nu kommer antagligen RPn att vilja leta sig ner och det går, även om det tar en stund. Där nere finner man en gammal labyrinth av stenar lagda på en gräsplätt. Inga spår syns av lågan, men när RPn står där och funderar kliver en liten flicka fram ur buskarna. Hon är klädd i en vit klänning fläckad av blod och har mörka insjunkna ögon. "Den svarte har till hemmet färdats. Här finns han ej längre utan vänd du åter till vännerna dina." Hon pekar upp mot klippan. Om RP ställer frågor besvarar hon dem kryptiskt eller inte alls. Därefter stiger hon tillbaka in bland buskarna och försvinner.

Om rollpersonen vid labyrinthen nu skulle få för sig att gå genom hela labyrinthen kommer det att ske märkliga saker. Låt RPn snubbla sig runt de snirklande gångarna i mörkret. Det är inte särskilt svårt, men det kommer att ta en stund. Antagligen kommer de andra att ropa i radion och fråga vad som pågår. När RPn närmar sig labyrinthens centrum kommer vindar att börja blåsa och marken under hennes fötter kommer att börja skaka svagt. I samma stund som hon når centrum skakar marken till och ett mäktigt åskmuller ekar genom mörkret. Detta upplevs dock endast av den person som går genom labyrinthen. När RPn ser sig omkring ser hon bara labyrinthens gångar kantade med vita stenar som sträcker sig bort genom ett pulserande mörkret. Det finns inte längre några spår av klippor, buskar, stjärnor eller annat. Om hon försöker kontakta de andra via radion är ett avlägset brus av vindar det enda som hörs. Hon har helt enkelt följt en bortglömd väg djupare in i de mörka makternas rike. Enda vägen ut för RPn är att ge sig av vandrande längs gången ut ur labyrinthen. Efter en tid som tycks oändlig når hon tillbaka till verkligheten där endast ett par minuter har förflutit. Om en annan RP kommer ner till labyrinthen ser han RPn som står i dess centrum. Om han kliver över gångarna och går fram och skakar om henne kommer hon omedelbart att stiga tillbaka till verkligheten. Försöker rollpersonerna upprepa försöket kommer ingenting att hända när de når labyrinthens centrum. Kanske har de mörka makterna stängt denna port eller är det helt enkelt så att tidpunkten inte längre är den rätta?

Så småningom anländer ambulans, rättsmedicin och flera poliser till galgberget. Efter en stund anländer till och med Buskas som Erika i sambandscentralen ringt och kört upp. Båda Buskas och Hofberg är nyvakna och ger ett yrt intryck. Lisa Berglund är däremot propert klädd och har håret uppsatt i en hårknut. De ständiga solglasögonen har hon dock lämnat hemma. Här kan nu alla byta funderingar och ledtrådar en stund.

Avslutning: Rollpersonerna åker iväg från galgberget i sin piketbuss.



Rättsteknisk bevisning (22/7)

Aktörer: Ulf Buskas, Lisa Berglund, Erasmus Hofberg

Skådeplats: Lisas laboratorium i polishuset

Sammanfattning: Lisa presenterar resultaten av sina undersökningar

Syfte: Här får rollpersonerna ledtrådar som leder dem till fabrikererna i Slite.

Inledning: Ulf tar emot rollpersonerna och tillsammans med rollpersonerna hämtar han kaffe innan de beger sig ner till labbet i källaren.

När de vandrar genom polishusets korridoren kommenterar Buskas de brutala morderna och spekulerar i vilket vidunder som kan ligga bakom dem. Sedan berättar han att han har pratat med polischefen och ordnat så att rollpersonerna kan hjälpa honom med utredningen om de vill. Antagligen tackar de ja. Han berättar för dem att flickan som de hittade i går hette Lina Thomasson och var sjutton år. Hennes far var lärare i teknik på Säveskolan och hennes mor kanslist på lokala skattemyndigheten. Antagligen var det en ren slump att flickan blev mördarens offer.

Nere i laboratoriet väntar Lisa och Erasmus för att redogöra för de ledtrådar de har funnit i fallet. Erasmus inleder med resultaten från de medicinska undersökningarna.

- Båda offren var vid medvetande då de mördades. Inga spår av droger eller liknande fanns i deras blod.
- De har båda utsatts för grymt och brutalt våld, men inte av sexuell karaktär.
- Lina dog, precis som väntat, av förblödning. Märken på hennes smalben tyder på att hennes fötter verkligen slitits av och även om det verkar omöjligt tycks det som om någon gjort det med sina bara händer.
- Flickan dog omkring midnatt, bara några minuter innan rollpersonerna anlände till platsen.

Därefter är det Lisas tur att berätta vad de ledtrådar hon har analyserat har att berätta.

- Analys av fingeravtrycken på vinflaskan bekräftar att mördaren var högerhänt.
- Hudflagorna under flickans naglar kommer från en man, kaukasier med blodgrupp 0. Lisa anmärker att ca 38% av svenska folket har den blodgruppen, men lägger sedan till att om man räknar bort kvinnor, barn, gamlingar och icke-kaukasier lär man nog bara ha en halv miljon människor att välja på.
- Den viktigaste ledtråden är de blå tygfibrerna som också fanns under flickans naglar. De är av en bomull-syntet blandning som ofta används i arbetsoveraller. Men det allra intressantaste, säger Lisa och visar i mikroskopet, är det vita dammpartiklarna som finns i fibrerna. Vid en första åsyn tycks det vara vanligt kalkdamm, det vill säga kalciumkarbonat, men i själva verket är det ren kalciumoxid. Om rollpersonerna inte kopplar vad detta innebär förklarar Lisa att CaO inte förekommer i naturen utan skapas vid olika processer, främst i vid de stora kalk- och cementbruken.

Utifrån sina ledtrådar är Lisa övertygad om att mördaren är cementarbetare, antagligen från det stora cementbruket i Slite. Buskas tycker att det låter som en hyfsad idé och undrar om inte rollpersonerna kan tänka sig att åka upp till Slite och undersöka. Buskas säger åt dem att det nog kan vara en god idé att ringa innan och boka tid.

När RP ringer upp cementfabriken kommer de först

till växeln. Därifrån hänvisas de så småningom till Marika Lovisa Vergeus, fabrikschef Haffners sekreterare. Hon ordnar ett möte med fabrikschef Haffner åt dem senare under aftenen och önskar dem välkomna.

Avslutning: Efter att ha avtalat med fabrikscheferna om ett möte lägger man på telefonluren med ett ljudligt klick.



Hos fabriköerna (22/7)

Aktörer: Fabrikör Haffner, sekreterare Vergeus

Skådeplats: Ett kontor i toppen av ett torn

Sammanfattning: RP besöker fabriköerna i Slite och identifierar en mördare

Syfte: Rollpersonerna besöker de ljusa och fastställer mördarens identitet.

Inledning: Rollpersonerna stannar till framför grindarna vid cementfabriken i Slite med sin polispiкет.

Den skäggige portvakten bakom glasfönstret tittar ut mot poliserna och ler ett snusfläckt leende. Sedan vrider han om en nyckel och grindarna glider sakta upp. Han går ut och väntar innanför grindarna. Rimligtvis stannar rollpersonerna till och vevar ner fönstret för att höra vad han har att säga. Portvakten pekar då mot det höga cyklontornet inne på fabriksområdet och säger åt dem att fabrikörns sekreterare väntar på dem där.

Utanför cyklontornet står mycket riktigt Marika Lovisa Vergeus och väntar på rollpersonerna. I sin vita klänning ser hon verkligen felplacerad ut här mitt i det mullrande fabriksområdet. Hon tar emot dem mycket formellt och leder vägen in i cyklontornet. Man kommer in i en stor maskinhall med trummor som roterar, fläktar som surrar och små skuggliknande människor som ilar omkring. I ett hörn av maskinhallen finns en hiss som sällskapet kliver in i. Hissen ger ett betydligt mer högteknologiskt intryck än resten av fabriken. Det verkar till och med som om en slags scanner läser av fröken Vergeus handflata innan den låter henne slå in våningsnummer. När det är gjort stiger i alla fall hissen ljudlöst upp genom våningarna. Man ser ingenting från våningsplanen man passerar, men vid ett tillfälle blixtrar en bländande stark ljusblxt in genom glipan mellan dörrarna.

Så anländer man till den översta våningen och dörrarna glider ljudlöst upp. RP kliver ut i ett stort och ljust kontorslandskap. Väggarna är vitmålade och golvet täcks av blankpolerade vita marmorplattor. Det finns stora tomma ytor, men här och där sitter korrekt klädda män och kvinnor och arbetar framför datorterminaler. Fönster ut från kontorslandskapet är täckta med frostat glas så man kan inte se ut genom dem. Det enda som är uppenbart är att det är väldigt ljust utanför. Om någon RP skulle få för sig att krossa en ruta kommer de alla tillfälligt att bländas av det starka ljuset som strömmar in och fabriköerna kommer att reparera rutan medan RP återhämtar sig. Fabriköerna besvarar inga frågor om vad som finns utanför.

Längst inne bland skrivborden möter så rollpersonerna fabrikör Carl William Haffner. Han tar emot dem och efter att de framfört sitt ärende, som borde vara att be om upplysningar om personalen, hänvisar han dem till fröken Marika Lovisa Vergeus. Han ber henne att hjälpa dem så gott hon kan. Fröken Vergeus tar med sig RP till en dataterminal och tar fram fabriken's personalregister. Vart efter RP ger henne specifikationer på personen de söker begränsas antalet möjliga personer allt mer. En märklighet som kan noteras är att datorn uppenbarligen saknar mus eller annan markörstyrning, men ändå finns en markör som rör sig över skärmen. Vergeus kommer inte att ge någon förklaring till detta.

Då fabriköerna samkört alla de upplysningar som de har om sina anställda, även deras medicinska uppgifter från företagshälsovården, kommer det inte att vara något

större problem att hitta rätt person. Man, över 180 cm, väger 85 kg eller mer, blodgrupp 0, mörkhårig, högerhänt. Detta kommer att ge en lista på fyra personer. Men en av dessa har varit frånvarande under de senaste två dagarna, Leif Dahlgren. Leif Dahlgren är 43 år gammal och arbetar som sprängare i det inre brottet. Fröken Vergeus printar ut registerutdraget om Dahlgren och ger det till RP. Hon pekar också ut var det inre brottet ligger på en karta över fabriksområdet. Därefter bjuder hon RP farväl och följer dem ner till sin piketbuss.

Nu finns det två saker RP skulle kunna tänkas vilja se på fabriksområdet. Det första är Dahlgrens omklädeskåp. Fröken Vergeus kan orda fram en nyckel till det. Där inne finner man en uppsättning manskläder som passar Dahlgren. Endera har han haft två ombyten här eller så har han givit sig av i sin arbetaroverall, som för övrigt är blå. Det andra är det inre brottet där Dahlgren arbetade. Inre brottet ligger fem kilometer från fabriken och man åker i en tolv meter bred och tio meter djup väg som hyvlats ut ur kalkstenen. Brottet ligger nära golfbanesymbolen strax väster om Slite på Gotlandskartan ni har fått. Här finns ett djupt ärr i den gotländska kalkstenen och de branta vita väggarna reser sig mot den klarblå himlen. I det inre brottet finns inget av intresse just nu, men det är viktigt att RP blir medvetna om var det ligger.

Avslutning: Polispiqueten kör ut genom grindarna vid solnedgången och med karta i hand försöker RP hitta hem till Dahlgren.



På vägen till Dahlgren (22/7)

Aktörer: En av di Sma, fabriköreman
 Skådeplats: Vägen mellan Slite och Åminne
 Sammanfattning: En av di Sma kommer med ett budskap
 Syfte: RP får veta att Dahlgren inte får dö

På vägen till Dahlgren sker två saker som är av betydelse för handlingen. Det ena sker utanför scenen, men RP kommer kanske att ana det. Fabriköreman i Slite har insett att något stort är i görningen efter rollpersonernas påhållning. Från och med nu har de isolerat rollpersonernas kommunikationer från omvärlden. Alla anrop RP försöker göra till sambandscentralen eller andra kommer att mötas med ett vänligt "Polisens sambandscentral", men inga spår kommer att ses av begärda förstärkningar eller annat. Däremot kommer kommunikationen mellan rollpersonerna att fungera.

Polispiketen är just på väg genom ett mörkt skogsparti på vägen till Åminne när rollpersonerna lägger märke till en liten pojke som står mitt i vägen. De är tvungna att tvärbromsa för att inte köra över honom. Om de inte bromsar kommer de att höra en dov duns när något slår emot bilen, men inga spår kommer att finnas av pojken. Om man bromsar in kommer pojken att stå i strålkastarljuset framför bilen. Han ser liten och utmärkt glad ut och så när som ett enkelt höftskynke gjort av en gammal chipspåse är han naken. Han håller en solros likt en vandringsstav i sin vänstra hand och hans högra arm är förvriden på ett onaturligt sätt.

Den lille pojken ser mot rollpersonerna och talar sedan till dem med en barnlig, men samtidigt uråldrig röst. "Veta skola ni att den mörke-~~ej~~ må döden dö eller fri springa. Med ringar skall han bindas så som allt bliver bundet." Därefter försvinner den lilla pojken ut i natten igen. RP kommer inte att hitta honom om de försöker leta. Det enda de kan göra är att åka vidare hem till Dahlgren. Vägen till Dahlgren är inte särskilt tättrafikerad, men RP möter i alla fall några bilar. I en av dessa färdas Dahlgren, men det är de än så länge omedvetna om.

En liten stuga (22-23/7)

Aktörer: Maria Dahlgren
 Skådeplats: Familjen Dahlgrens gård
 Sammanfattning: Rollpersonerna hälsar på i det Dahlgrenska hemmet och får veta att Leif inte varit sig själv på senaste tiden. De får också veta att han givit sig av norrut nyss.
 Syfte: Antydningar om vad som hänt med Dahlgren och pekare mot cementfabriken

Inledning: Rollpersonerna piketbuss kör in på den mörka gårdsplanen framför familjen Dahlgrens kalkvita gotlandsgård.

Familjen Dahlgren bor i en stor vitkalkad gotlandsgård ute på landsbygden i närheten av Åminne. När RP når dit har mörkret börjat sluta sig tätt kring de små öarna av ljus. En stadig cementtrappa leder upp till dörren och på marken bredvid trappan ligger en krossad lampa och vid sidan av dörren kan man se de avslitna sladdarna där lampan en gång var inkopplad. Med jämna mellanrum slår det blixtar mellan ledningsstumparna. Även ringklockan vid sidan av dörren är demolerad. Det tycks närmast som om någon slagit sönder den med en hammare.

Blodspåren på väggen antyder dock att någon kanske krossat den med sina knogar. Det går dock att helt enkelt knacka på dörren.

Inne i huset finns Dahlgrens mor som en aning motvilligt släpper in besökarna. Hon håller en ljusstake med ett bivaxljus i sin hand och hon betraktar misstänksamt rollpersonernas ansikten i den flammande lågans sken innan hon låter dem stiga över tröskeln. Hennes namn är Maria Dahlgren och hon är en gråhårig kvinna i sjuttioårs åldern. Hon är klädd i en enkel grå kjol och en mörkgrå stickad tröja. Hennes väderbitna ansikte är fårat av rynkor och hennes mörka ögon tycks skåda rakt igenom rollpersonerna. Hon är en gammal vis kvinna som fått sin värld ordentligt omskakad. Hon är medveten om att något otrevligt hänt med hennes son och hon är säker på att inget gott kan komma utav det.

Om man ser sig omkring i huset inser man att någon slagit sönder och rivit ner nästan alla tecken på modern teknologi. TV:ns bildrör är krossat och på golvet i hallen ligger resterna av en telefon. Spisen har någon släpat ut genom baddörren och krossat med en slägga. Den enda ledtråden som finns att finna i huset är en liten fossil som ligger på skrivbordet i Leifs rum, ett rum som verkligen ser ut som mammas lilla pojkes. Fossilen är en calymene liknande den som finns på äventyrets framsida, men det lär inte rollpersonerna känna till. Maria svarar undvikande på frågor kring förstörelsen, men så småningom lär hon medge att det var hennes son som slog sönder allt när han kom hem från arbetet den 20:e. Han har inte varit sig själv sedan dess, men hon vet inte vad som hänt. Efter en stunds övertalning kommer hon att tala om att Leif gav sig av med sin bil just innan rollpersonerna anlände och han körde norrut, mot Slite. Bilen är för övrigt en mörkblå Volvo 340. När rollpersonerna återvänder ut till bussen står Maria Dahlgren gråtande på trappan och bönfäller dem att se till så att hennes son kommer hem oskadd.

Avslutning: Rollpersonerna har tagit plats i sin piketbuss och är på väg längs en smal mörk väg mot Slite. De har en känsla av att något betraktar dem utifrån den mörka natten.



I nattens mörker (23/7)

Aktörer: Leif Dahlgren, Therese Olsson

Skådeplats: Det inre brottet

Sammanfattning: Rollpersonerna träffar på Dahlgren och arresterar honom

Syfte: Rollpersonerna återvänder till den plats där handlingen började, i alla fall för Dahlgren, den plats där fabriköerna dagligen sargar Gotland

Inledning: Rollpersonerna kommer körande upp mot Boge kors och ser gula reflexer vid sidan av vägen som leder norrut.

Vid sidan av vägen som leder norrut från korsningen ligger en damcykel. Den verkar ha kastats vid sidan av vägen och olika saker har fallit ut ur cykelkorgen. En färglåda, några penslar och ett par taveldukar. Det är uppenbart att något har hänt. Det kombinerat med det faktum att vägen leder vidare mot kalkbrukets inre brott borde vara nog för att få rollpersonerna på rätt väg. I värsta fall får du peka dem åt rätt riktning. Det som alltså har inträffat är att Dahlgren har funnit sitt tredje offer, en ensam konstnärinna på väg hem, och begett sig mot det inre brottet med henne.

När rollpersonerna når den bro där vägen de kör på passerar över vägen mellan fabriken och det inre brottet kan de se eldssken från riktningen mot brottet. Vid sidan av bilvägen står Dahlgrens bil parkerad och en bogserlina hänger ner till vägen nedanför. Förutom att hoppa kan RP nu välja tre vägar ner. Den första är att klättra nerför linan och springa mot det inre brottet. Det är utan tvekan den snabbaste och smidigaste. Den andra är via fabriksområdet, men då får man en omväg på fem kilometer och dessutom blir man tvungna att tampas med fabriköernas nattvakter. Den tredje vägen är den bilväg som leder ner bakvägen i det inre brottet, en väg som rollpersonerna eventuellt kan ha lagt märke till vid sitt tidigare besök. För att komma in den vägen behöver man i och för sig forcera en grind, men det finns lämpliga verktyg i polisbilen.

Nere i det inre brottet brinner eldar. En av de stora truckarna flamar och stråk av eld sträcker sig ut över den vita kalkstenen. Porlande vatten sipprar nerför brottets kanter och ylande vindar blåser förbi. Här finns alla de fyra elementen närvarande och det är något du verkligen bör betona för rollpersonerna.

Här nere på brottets botten finns också den besatte Dahlgren och den stackars kvinnan som han är i färd med att mörda. Då Dahlgren knuffat henne ner i brottet är ett flertal av hennes ben brutna så hon krälar hjälplöst omkring på kalkstenen. Blodet som rinner från de sår hon redan åsamkats rinner och bildar ett mönster över det vita gruset. Det är tydligt att Dahlgren, som skuttar omkring med en hacka i handen och skrattar med ett mullrande skratt, driver henne längs en särskild väg. När hon nått slutet tänker han krossa hennes skalle med sin hacka.

Vad som kommer att hända i detalj här nere är svårt att säga. Rollpersonerna bör försöka rädda den stackars kvinnan samt häkta Dahlgren. Det är mörkt och eldslågorna kastar stora skuggor mot klipporna. Här och var står olika stenbrottsmaskiner och i ett hörn av brottet finns även ett hus där arbetarna brukar ta sina raster. Här finns stora möjligheter för jakter mellan stenblocken, skottlossning och Dahlgren som hoppar fram med sin hacka. Döda inre rollpersonerna om de inte verkligen gör bort sig. Å andra sidan bör du gärna skrämja dem ordentligt.

När rollpersonerna övermannat Dahlgren och fängslat

honom kommer han inte att besvara några som helst frågor. Han kommer bara att titta sig omkring med ett plågat ansiktsuttryck och mumla dova och obegripliga ord. När man ser på honom lägger man omedelbart märke till att Dahlgrens ögon är svarta likt en stjärnlös natthimmel. Rollpersonerna är just på väg att släpa iväg Dahlgren och den förskrämda Therese Olsson till piketbussen när de hör ett mullrande från vägen som leder mot fabriken. Nu är det dags att ge sig av.

Om rollpersonerna ändå stannar kvar ser de först ett ljussken som närmar sig samtidigt som mullret blir allt högre. Sedan kommer en mycket stor lastmaskin med många strålkastare körande längs vägen. Den kommer att köra fram mot rollpersonerna, rikta strålkastarna mot dem och därefter kommer en röst att be dem lämna Dahlgren och ge sig av, annars kommer de att råka illa ut. Rollpersonerna kommer inte att kunna se vad som sker bakom de bländande strålkastarna, men om de vägrar kommer de att beskjutas med bedövningsgevär och sövas ner. När de vaknar igen befinner de sig i sin polispiket som är parkerad i Lickershamn eller någon annan avsides plats på ön. Av Dahlgren finns inga spår. Det är fabriköerna som tagit hand om honom och utplånat både honom och makten som besatte honom. Fabriköerna kommer naturligtvis att förneka all inblandning i händelsen.

Om Dahlgren skulle råka bli dödad under striden, något som du bör undvika om det är möjligt, kommer rollpersonerna att få ett annat problem. Dahlgrens kropp faller till marken och förutom blod kommer en svart sörja som nästan ser ut som förtäat mörker att sippra ut genom såren. Sörjan samlar sig till en klump som börjar expandera och plötsligt ekar en dov åskknall genom kalkbrottet. Rollpersonerna lär förlora sin hörsel tills vidare, men det är deras minsta problem. Kalkbrottets väggar börjar rämna och stenar faller ner i brottet. Här är risken mycket stor att rollpersonerna krossas under de nerfallande stenmassorna. Den svarta klumpen fortsätter att expandera och ger sig sedan av mot fabriken. Först kommer den antagligen att träffa på lastmaskinen som omnämns ovan och utplåna den. Därefter kommer klumpen, som är ännu en manifestation av den mörka makten i Dahlgren, att anfalla fabriken. Striden kommer att bli fasansfull och i det närmaste obeskrivbar med mänskliga ord. Fabriköerna kommer att gå segrande ur det hela, men stora delar av fabriken förstörs och närmare ett tusental människor kommer att dö i kaoset när delar av Slite förintas. Händelsen kommer att förklaras som en terroristattack, något som i alla fall eventuella överlevande RP inte kommer att tro på.

Avslutning: Rollpersonerna flyr iväg från kalkbrottet i polispiketen. I baksätet sitter Dahlgren och muttrar dovt på ett språk de inte begriper. Det påminner lite grann om ett avlägset åskväder.



Brott och straff (23/7)

Aktörer: Leif Dahlgren, representanter för de tre krafterna

Skådeplats: Gryningens gränsland

Sammanfattning: De tre makterna samlas för en konfrontation i gryningen med rollpersonerna som åskådare.

Syfte: Di Sma sätter sig till doms och spelet bakom kulisserna blottas för en stund

Inledning: Rollpersonerna upptäcker snart att de förföljs av flera bilar med påslagna helljus.

Här finns det några olika sätt på vilka handlingen kan utvecklas. Den smidigaste att leda är det fall där rollpersonerna flyr undan bilarna likt en skrämde rävd framför ett följe jägare. Då kan du driva rollpersonerna framför fabriköerna till en lämplig plats där den här scenens kulmen kan utspelas. Den bästa platsen är nog Tjelvars grav som ligger vid sidan av vägen mellan Boge och Gothem, en gammal skeppssättning som enligt legenderna är den plats där Tjelvar ligger begravnen. Andra trevliga platser är exempelvis vid en stupande klippbrant, men de finns främst på västkusten, eller vid ett raukområde någonstans på öns östkust.

Under jakten genom natten lägger rollpersonerna märke till täta skuggor som rör sig vid sidan av vägen, starka vindbyar som hotar att slita polisriketen av vägen, milda jordskalv som skakar bilen och andra manifestationer av de mörka. Det är de mörka makterna som inser att något är på gång och också blandar sig i leken.

Efter en dramatisk jakt genom natten kommer rollpersonerna förr eller senare att befinna sig någonstans inringade av en grupp fabriköre. Betona fabriköernas vita klädsel och de mängder av strålkastare som de har monterade på sina bilar. Fabriköerna är tungt beväpnade och det vore en dålig idé för rollpersonerna att försöka skjuta sig fria. Man kan lätt notera fabriköernas oroliga blickar mot mörkret bortom bilarnas cirkel av ljus. Om rollpersonerna slår sönder en eller flera strålkastare kommer fabriköerna att bli panikslagna och lova dem vad som helst bara de slutar. De kommer däremot inte fullfölja sina löften. Fabrikör Haffner kommer ut ur en av bilarna och ber rollpersonerna att överlämna Dahlgren till honom. Han förklarar att Dahlgren är en ond varelse som måste bestraffas. Här lär det bli en del munhuggande mellan Haffner och rollpersonerna, men det upphör när en kyligt ylande vind blåser förbi.

De mörka makterna är nu här på allvar och de har omringat både fabriköre och rollpersoner. Bortom ringen av bilar kommer rollpersonerna att kunna ana olika manifestationer av de mörka naturmakterna, likt lågor som dansar i mörkret och träd som tycks röra sig i natten. Ett tumult lär nu utbryta där Haffner kommer att stå och skrika hänvisningar till olika fördrag och cirklar mot skuggorna som kommer att svara med vindstötter, mulranden och liknande. Det kan tänkas att rollpersonerna försöker sig på något här som exempelvis att försöka fly iväg, ta Haffner som gisslan eller något annat oväntat. Om något sådant skulle inträffa litar jag på din förmåga att improvisera.

Plötsligt tystnar kaoset. Vindarna stillnar, fabriköerna ser sig omkring och rollpersonerna lägger märke till hur himlen rodnar i öster. Från dolda platser bakom stenar, träd och raukar träder di Sma fram. De leds av den skallige enögde pojken och den nakna flickan med taggtrådkrona. Totalt rör det sig om ett dussintal och många av di Sma som RP tidigare träffat på under äventyret är med. Om

rollpersonerna angriper eller munhuggs med di Sma får du improvisera. I annat fall kommer den enögde att träda fram och ta till orda. "Slut skall det vara med denna träta. Ni bringar den in i det gränsland som är vårt och såsom det sjunde fördragets trettonde cirkel förtäljer äga vi rätt att oss till skiljedom sätta." Han vänder sig ut mot skuggorna i skogen som sakta håller på att blekna bort i gryningen. "Ni önskar ett friande av er frände men brott har han begått och skall därför straffas." Sedan vänder han sig mot fabriköerna. "Och ni räds det som icke ljuset bär och önskar det utplåna för att det icke är vad ni är. Men första brott begicks av er tjänare som framför oss stå och den andres hämnd är därmed förklarad om än ej förlåten." Han vänder sig så mot rollpersonerna. "Deras brott mot varandra skall bestraffas sålunda. I ringar skall de samman bindas, så som det sagts. Därefter må ni dem åter taga och i förvar hålla."

Flickan med taggtrådkronan träder fram mot Dahlgren. Om rollpersonerna försöker hindra henne kommer först fabriköerna och därefter di Sma försöka övertala dem att stiga åt sidan. I värsta fall kommer RP att övermannas så att domen kan skipas. Flickan tar av sig sin krona och tänjer ut den så den passar på Dahlgrens hjässa. Sedan plaserar hon den där och fattar tag i det två ändarna på taggtråden. När hon drar åt hörs ett ljud som närmast låter likt klockor som klingar i fjärran och sedan håller hon den rostiga taggtråden utsträckt mellan sina händer. Ett rött ärr, liknande ett brännmärke, sträcker sig nu runt Dahlgrens hjässa. Den mörka makten är nu för evigt bunden i Dahlgren och när han en dag dör kommer den att följa honom i graven. Di Sma har skipat sin dom och nu försvinner de åter tillbaka till de dolda platser där de gömmer sig.

Fabrikör Haffner nickar mot rollpersonerna och gratulerar dem till gripandet av sin mördare. Även om han hellre sett en annan upplösning är han inte en dålig förlorare. Han önskar rollpersonerna en god morgon och därefter stiger han och de andra fabriköerna in i sina bilar och ger sig av. Om rollpersonerna så önskar kan de naturligtvis häkta några fabriköre, men de kommer snart att släppas. För RP återstår nu att föra Dahlgren till Visby och polisens häkte.

Bevisningen i fallet är mer än tillräcklig för att Dahlgren skall anklagas och så småningom också dömas för mordet. Buskas och polischefen kommer att tacka rollpersonerna för deras hjälp, men rollpersonerna kommer utan tvekan att ha en bitter bismak i sina munnar. Om det passar kan du nu lägga in några scener där rollpersonerna sitter på fik och försöker fundera ut vad som hände, jagar förrymda får på gotländska landsbygden eller tar hand om fyllekaoset som bryter ut under midsommaraftonens (23/7) afton.

Avslutning: När det passar sig glider du bara över till den sista scenen.



Farväl till Gotland (26/7)

Aktörer: Åke Sundman, Polisinspektör

Skådeplats: Hamnterminalen

Sammanfattning: Sundman säger farväl till rollpersonerna som lämnar ön.

Syfte: Vi är framme vid slutet och tillbaka till början. RP lämnar ön.

Inledning: Sundman felparkerar sin polispiket utanför hamnterminalen och hjälper rollpersonerna packa ur sina väskor.

Hjälpta av Sundman släpar rollpersonerna sina saker upp för rulltrappan i hamnterminalen. De banar sig väg fram till kön vid incheckningen till färjan. Där blir de stående en stund och småpratar med Buskas. Sedan säger han farväl. "Ni gjorde ett bra jobb. Jag hoppas ni kommer tillbaka nästa sommar." När rollpersonerna vandrar iväg längs glaskorridoren mot färjan står Sundman där och vinkar efter dem.

Avslutning: Sundman vinkar farväl och rollpersonerna vandrar iväg längs glaskorridoren.

Epilog

Handlingen har nått sitt slut. Sagan är över. Jag hoppas att du har tyckt Calymene var lika trevligt att spela som jag tyckte det var att skriva. Förhoppningsvis kommer dina spelare också att ha trevliga minnen av det. Jag tänkte bara passa på att påminna dig om vad jag sa i inledningen. Calymene är ett skeende att uppleva och inte en gåta att lösa. Målet är att spelarna skall ha haft en trevlig spelupplevelse. Vad du än gör så låt bli att sätta dig med dem när handlingen är över för att förklara "Jo, så här var det egentligen..." Jag har själv fått alldeles för många trevliga konventsäventyrd förstörda av sådana förklaringar.

Och så innan vi säger farväl bugar jag mig för dig, käre spelare, och tackar så mycket för mig.

Appendix

Här följer ett antal dokument som kan vara av intresse för både dig och dina rollpersoner. Flera av dessa kan med fördel användas som HandOuts vid lämpliga tillfällen.

- Karta över Visby och Gotland. Här finner du de platser rollpersonerna färdas till. Du kommer att få två kopior av denna karta.
- Brev från Visby Polisdistrikt till rollpersonerna
- Registerutdrag. Här finns registerutdrag från passregistret för flickan som drunknar, de båda mordoffren, Leif Dahlgren, Marika Lovisa Vergeus och fabrikörens chaufför Rolf Cedergren. Dessutom medföljer ett bilregisterutdrag för Cedergrens bil.
- Personalregister. Registerutdraget för Leif Dahlgren från cementfabriken.
- Obduktionsutlåtande för Annica Dalman
- Obduktionsutlåtande för Sören Olsson
- Obduktionsutlåtande för Lina Thomasson
- Den nya cementfabriken. Ett informationsblad och en översiktskarta om cementfabriken i Slite. Notera särskilt fas 1, kalkbrottet, och fas 7, cyklontornet.
- Utdrag ur gutasagan. Om rollpersonerna skulle få för sig att undersöka gutasagan så får du här dess första kapitel.
- Vägkarta. Detta är den vägkarta där Johannes Sundman märkt ut olika vägbeläggningar och funnit det magiska sigillet.
- Om Trojeborgen i Visby. Ett dokument om labyrinten nedanför galgberget och några av de legender som berättas om den.

Saknar du något dokument ? Hör i så fall av dig till mig så fort som möjligt så försöker vi fixa det innan UppCon.

Tel : 018 - 51 03 79

sa@fysik.uu.se



Jeanette Hammar

Ålder: 25

Yrke: Polisassistent

Familj: Olof och Katarina Hammar, föräldrar som bor i Borlänge, Dalarna.

Nicklas brukade alltid retas med dig för att du skulle bli polis. ”En flicka så vacker som du borde bli fotomodell”, brukade han säga. Och visst är det sant att du ser bra ut. Ett vackert ansikte, klarblå ögon, ett glänsande gyllenblont hår och en smidig och vältränad kropp, resultatet av åtskilliga timmar på gymmet. Så här efteråt har du insett att Nicklas aldrig såg längre än ditt utseende. Att en människa skulle vilja något mer med sitt liv än att gå runt, vara vacker och ha skoj hade aldrig fallit honom in. Ändå bodde du ihop med honom ett par år i slutet av åttiotalet, efter gymnasiet.

Tillsammans flyttade ni till Stockholm, du för att börja på polishögskolan och han för att bli fotograf. Ett par år tillsammans i en liten trång tvåa och sedan kastade du ut honom ur lägenheten och ur ditt liv. Det var din klasskamrat Anders Holmkvist som en dag kom med en anmärkning om ditt extraknäck och du begrep ingenting. Då berättade Anders att en av hans kompisar hade visat honom några nakenbilder från en tidning, bilder på en kvinna han känt igen, bilder på dig. Nicklas försökte komma med några loma ursäkter, men ut åkte både han och hans kamera. Så mycket för ditt livs stora kärlek...

Efter den katastrofen koncentrerade du dig på din utbildning och umgicks mest med dina klasskamrater. Efter din examen från polishögskolan har du tjänstgjort i Stockholm hela tiden. Ja, två år är kanske inte så länge, men det är tillräckligt för att man skall börja känna sig insnörd. Därför behövde du inte särskilt lång betänketid innan du hoppade på projektet att tjänstgöra en vecka på Gotland som sommarpolis. Det kan ju vara kul att komma i väg någonstans och få lite omväxling.

Uppslagsord

Anders Holmkvist

Ni gick några kurser tillsammans på polishögskolan och han försökte visst få omkull alla flickorna i klassen. Utan någon större framgång.

Borlänge

Midsommar i Dalarna. Visst är det härligt att åka hem till mor och far i juni, och visst är du lycklig att du inte bor där längre.

Mjukglass

En av de trevligaste sakerna med sommaren är att sitta i solskenet på en av parkbänkarna i Kungsträdgården och äta en mjukglass. Alla smaker går an, men du föredrar faktiskt vanlig vanilj.

Pornografi

Egentligen har du inte särskilt mycket emot pornografi som företelse. Men porrindustrin som tjänar pengar på det och förleder oskyldiga, det är ett smutsigt träsk som någon borde rensa upp.

Sex

Det verkar vara det enda som karlar egentligen tänker på.

Stormen

När amatörteatersällskapet du är medlem av gjorde sin bejublade uppsättning av Shakespeares Stormen spelade du trollkarlen Prosperos dotter, Miranda.

Vänner

Vänskap är så mycket tryggare och säkrare än romanser. Vänner ställer alltid upp och de grälar aldrig om fjantiga småsaker.

Patrik Stenberg

Ålder: 26

Yrke: Polisassistent

Familj: Mamma Agneta Stenberg, Lidingö

Det var värnplikten som blev vändpunkten i ditt liv. Du sökte till fjälljägarna för att det var tufft och skulle imponera på gänget där hemma. Sedan följde månader av hård militärtjänstgöring, men det var inte bara erfarenheterna av de avancerade stridsövningarna som du fick med dig hem. Du lärde dig också att ta ansvar, både för dig själv och andra. På regementet upplevde du en kamratanda och gemenskap du aldrig träffat på tidigare. Det var precis som överste Ljunggren sa vid avslutningen, "Ni kom hit som pojkar, ni reser hem som män".

Så kom du hem till föräldrarna, kompisarna och den grå stockholmsförorten igen. Tillvaron som förut hade känts så rätt var plötsligt tom och innehållslös. Det var dags att skaffa ett jobb och försöka göra någonting av ditt liv. Först arbetade du en tid som väktare i tunnelbanan, men sedan beslöt du dig för att bli polis. Du klarade testerna med glans, särskilt de fysiska, och blev antagen till polishögskolan.

Du hade läst drygt två år på polishögskolan när din far avled. Han blev påkörd av en rattfyllerist vid slussen i Stockholm när han var på väg hem från kontoret. En vecka låg han i koma på Karolinska Sjukhuset innan han somnade in för evigt. Din mor var förkrossad och du var tvungen att vara den starka axel hon kunde gråta mot. Sedan dess har du varit än mer övertygad om att ditt beslut är rätt. Någon måste ta ansvaret och se till att medborgarna kan leva i trygghet.

Det finns en och annan i poliskåren som säger att du tar i onödigt hårt ibland. Kanske har de till och med rätt. Ibland känner du att det är svårt att hålla tillbaka ilskan när du konfronteras med allt elände i samhället. Men du gör så gott du kan och skulle nu någon ligist råka få en smäll för mycket så förtjänade han det säkert ändå.

Uppslagsord

Alkohol

Visst händer det att du tar en öl ibland, men du kan inte förstå varför folk måste dricka så mycket att de tappar kontrollen över sig själva. Sedan din faders död har det ofta hänt att du blivit förbannad på berusade individer som du träffat på.

Anders Carlberg

När den där gubben från Fryshuset står där i TV och försvarar skinnskallar, invandragång och andra undomsligister önskar man att han var tvungen att vara med ute på gatorna och ta hand om dem.

Gösta Ekman

Tänk att den gamle komikern spelade Martin Beck så bra i filmerna på Sjöwall-Wahlöös polisromaner.

Jan Guillou

Hans böcker om Carl Hamilton har äntligen visat för folk att även rättvisans tjänare är människor med känslor och problem.

Kalvfilé Sankt George

Det finns ingen restaurang i Stockholm som klarar av att tillaga den ordentligt. Alla fuskar ju och använder Creme Fraiche i redningen. Fattar ingen annan än att man måste använda vanlig grädde.

Liljor

Din far brukade alltid ta så väl hand om de vita liljorna som växte i er trädgård. På hans födelsedag brukar du alltid gå och lägga en bukett vid hans grav.

Socialdemokraterna

Precis som pappa brukade du rösta på socialdemokraterna, men nu har de ju svikit alla de gamla idealen. Senaste valet struntade du helt enkelt i att rösta. För vem fanns det att rösta på ?

Camilla Eriksson

Ålder: 27

Yrke: Polisassistent

Familj: Maken Jesper Eriksson, Civilingenjör, och dottern Mia, 3 år, Södertälje.

Sommarlovet 1979 regnade det nästan hela tiden. Hela familjen hade rest till farmor och farfars sommarstuga i Tiveden för att ha en underbar sommaresemester tillsammans och i det närmaste oavbrutet öste regnet ner. Lillebror gnällde mest hela tiden, men du hittade en trave böcker i en bokhylla och sommaren var räddad. Den regniga sommaren tillbringade du tillsammans med Sherlock Holmes, miss Marple, Sir Henry Merrivale, fader Brown och många andra detektiver på vinden till sommarstället. Det var den sommaren du bestämde dig för att du skulle bli detektiv.

Att du läste deckare hade väl din mor inte så svårt för. Det var den där förflugna idén om att du själv skulle bli detektiv som hon inte gillade. Din kära mor tyckte att du skulle skaffa dig ett vanligt jobb och på sitt sätt hade hon nog rätt. Efterfrågan på excentriska privatdetektiver var nog inte så stor i Enköping. För några år lade du detektivdrömmarna på hyllan och ägnade dig åt annat.

Så småningom var det dock dags att välja en utbildning och flickan som kom från polishögskolan var ju jättetrevlig. Dessutom hade din pojkvän Jesper flyttat till Stockholm förra året för att studera på KTH så det passade ju bra att flytta efter. Du sökte alltså till polishögskolan och blev antagen. Du tog examen med toppbetyg på flera ämnen och samma sommar gifte du dig med Jesper. Senare under hösten föddes er dotter Mia.

Jesper fick jobb på SAAB i Södertälje och ni flyttade dit. Ni köpte en underbar villa och familjelyckan blomstrade. Du var mammaledig nästan ett år och såg din dotter växa upp, men sedan var det dags att börja arbeta igen. Dags att tänka på karriären. Även om du än så länge bara är en patrullerande polisassistent så är du övertygad om att du skall bli något stort inom polisen i framtiden, kanske kriminalare.

På senare tid har det börjat knaka en del i äktenskapets fogar. Jesper påstår att du försummar honom och Mia, att du ägnar för mycket tid åt arbetet. Det kommer ju verkligen från rätt person. Han sitter ju vid sin dator halva natten och jobbar med ritningar och saker. Men hur som helst har ni börjat gräla en del och du har funderat på ett bra sätt att komma iväg för att tänka en stund. Erbjudandet om att åka till Gotland och tjänstgöra en vecka kom som på beställning. Fast det tog en stund innan du lyckades övertyga Jesper om att du skulle få åka.

Uppslagsord

Campillo Crianza

Smakrikt spanskt riochavin med mognad och fatkaraktär. Av de rödviner du brukar dricka är det din personliga favorit, även om du sällan dricker mer än ett par glas. Du blir ju så fnittrig av alkohol.

Datorer

När det gäller att hantera stora mängder av information är de säkert användbara verktyg, men ingenting kan mäta sig med den mänskliga hjärnan när det gäller att behandla fakta.

Fritid

Det fanns inte mycket ledig tid när Mia var mindre. Nu gör det faktiskt det, men det är nästan som om du och Jesper glömt hur man tillbringar den tillsammans.

John Dickson Carr

Brittisk deckarförfattare som skriver kluriga pusseldeckare. Många jämför honom med Agatha Christie. Du vet inte om han är bättre, men han är i alla fall bra mycket roligare.

Mia

Din älskade lilla dotter har pappas gröna ögon och ditt mörkbruna hår. Hon är ett riktigt charmtroll och din plånbok är fylld med bilder på henne.

Trattkantareller

Det är så trevligt när hela familjen ger sig ut tillsammans i skogen. Det har blivit så mycket lättare nu när Mia blivit äldre.

Vaxfläckar

Det var den ledtråd som hjälpte dig lösa gåtan när du och din väninna Ann-Sofie var på mordgåteveekend på Brödärps Herrgård.

Anders Holmkvist

Ålder: 26

Yrke: Polisassistent

Familj: Föräldrarna Göran och Margaretha Holmkvist, Strängnäs

Polisycket är inte riktigt så glamouröst som det utmålas i en del TV-serier, men det går faktiskt hem ganska bra hos brudarna när man talar om vad man sysslar med. I alla fall en liten stund. Så småningom brukar de tröttna på nattskiften och grubblerierna, men vad sjutton, världen är ju full av vackra flickor. Det är ju tyvärr så det har blivit med ditt kärleksliv, kvantitet i stället för kvalitet, men det spelar ju ingen roll. Det brukar du intala dig själv varje kväll som du sitter där ensam i din trea i Skarpnäck.

Din farfar var polischef i Strängnäs tills han pensionerades och din far tjänstgör fortfarande som kriminalkommissarie där. Det var aldrig någon tvekan om vilket yrke du skulle välja, i alla fall inte för din far och farfar, och du kunde ju inte göra dem besvikna. Särskilt inte när de köpte dig en lägenhet som present så du skulle ha någonstans att bo när du skulle läsa på polishögskolan. Familjetraditioner kan vara nog så svåra att bryta.

Du flyttade till Stockholm och började leva verkligt storstadsliv. Fester, pubrundor och vackra flickor. Och så studierna ibland när du kom ihåg dem. Det var ju illa att en av lärarna råkade känna din far. Göran Holmkvist kom upp en sen septemberkväll och skällde ut dig efter noter, men du gav igen med samma mynt. Du ryckte väl upp dina studier efter det, men förhållandet med din far har varit en aning ansträngt sedan dess.

Numera tjänstgör du som polisassistent hos Normalmopolisen. Det är hårt och inte särskilt roligt, men du får ju i alla fall en hyffsad lön. Och så finns det ju gott om flickor i Stockholm.

Uppslagsord

Dikter

Tänk vad dinna vänner skulle skratta om de visste hur många skrivhäften med dikter som du har fyllt genom åren. Ibland är skrivandet det ända sättet att tysta tankarna.

Fredrika Svensson

Expedit på NK och din senaste romans. Söt och trevlig, men det verkar som hon börjat tröttna på dig.

Guinness

Mörkt irländskt öl som du alltid brukar ha ett par burkar stående av hemma i din lägenhet.

Jeanette Hammar

Dröm om din förvåning när du fann utvickningsbilder av din klasskamrat i en av dina porttidningar. Hon blev visst upprörd när du talade om det för henne och gjorde slut med grabben som tagit bilderna. Fast bilderna var ju riktigt trevliga.

Julafton

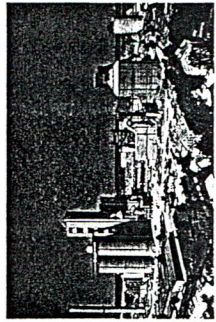
Av någon outgrundlig anledning åker du hem till Strängnäs varje jul. Kanske är det för att gör din mor glad, men när grälen med din far börjar innan Kalle Anka brukar hon gråtande stänga in sig i köket.

Mauro Scocco

Inte så djävla bra, men ibland är det så lätt att identifiera sig med hans texter om ensamhet och olycklig kärlek.

Profil

Aldrig mer kommer du att köpa den kondomen från apoteket. Även om det var länge sedan nu, minns du fortfarande de oroliga veckorna efter att en sprack då du låg med Sandra.



Den nya cementfabriken på Gotland

Slite har en årskapacitet på 1,8 miljoner ton cement

Den nya ugnen har en årskapacitet på 1,4 miljoner ton. Tillsammans med en äldre torrugn kommer den äldre torruignen kommer den sammanlagda årsvolymen att uppgå till 1,8 miljoner ton cement, vilket innebär mer än 75 procent av den samlade cementproduktionen i Sverige.

Miljöfrågan

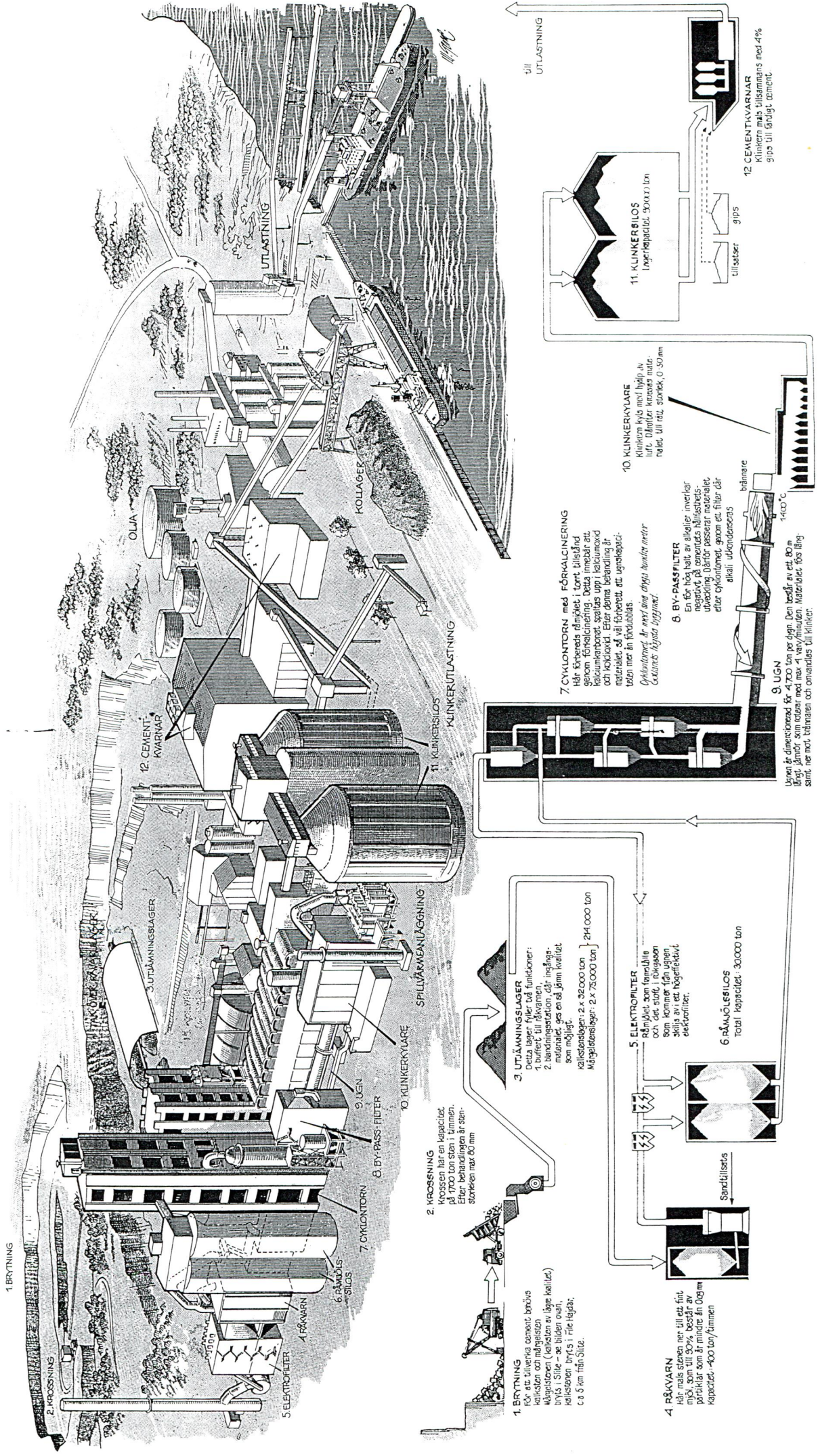
Hela Sliteanläggningen har byggts med hög prioritering av miljöaspekterna. Samtliga cementkvarnar har byggts in liksom vissa transportörer för att minska buller och damm. Dörrar och fönster har isolerats och olika typer av filter tar hand om överskottsdammen. Det finns inga fasta arbetsplatser i lokaler med hög bullernivå och

bullrande maskiner har placerats lågt på marken. Omgivningen utanför fabriken skall inte behöva störas, vilket är lika självklart som att den inre arbetsmiljön skall vara så god som möjligt.

Betydelse för Gotland

Gotland har haft – och har fortfarande – problem att skapa sys-

setstillfällen. Cementas satsning på Slite-projektet har mot den bakgrunden stor betydelse för hela Gotland. Förutom de ca 800 arbetare, som var sysselsatta i flera år under byggandet av den nya fabriken, så ger Cementa permanent sysselsättning i Slite åt ca 400 personer, varav 35 vid Cemlab och 90 vid det egna redet.





Vid foten av Galgeberget i Visby ligger Gotlands och Nordens mest kända labyrint. Den finns återgiven på en visbykarta ritad av Johan Fine- man 1740–41 (lantmateriverkets arkiv) vilket visar att den är betydligt äldre än de många gotländska labyrinter som anlagts under senare delen av 1800-talet. Den är unik genom att den förknippas med så många traditioner. Foto förf.

Visbylabyrinten, som är av dubbel vinkeltyp med tolv vallar och högerport, har ingången i nordväst. Gångarna är breda, vilket ger figuren tydligt större mått än vad som är normalt bland tolvvallarslabyrinter på fastlandet. Även stenarna är uppseendeväckande stora.

Ingången flankeras av två runda övertorvade rösen som är ungefär 2,5 m i diameter. Vid formminnesinventeringen 1976 noterades att det enligt arkeologen Waldemar Falck finns uppgifter om ett röse som tidigare funnits ca 25 m söder eller sydsydväst om labyrinten. Rösets material skall ha tagits till gatsten under 1800-talet.

Gotlandsforskaren P A Sæve (1811–87) uppgav 1864 att han i Visby stadsfullmäktige utverkat förbud mot skada "å den gamla märkvärdiga stensättningen 'Trojaborg'" (R 623:3, s 457). I ett annat sammanhang beklagar Sæve att man tagit vägrus så att en grusgrop 1873 nådde så nära som 25 steg från "Troja-borg" (R 623:2, s 501).

Sæve ger också en intressant beskrivning av labyrintens användning på hans tid:

"Om sommartiden samlas ungdom på eftermiddagen i Trojaborg, att der på den gröna

planen förlustas sig med de kära lekarna... af hela ungdomen är det ingen som underlåter att ränna Troja-borg, allt från ingången till den innersta hvil-stenen, der man då kanske sätter sig att hvila ett ögonblick, och sedan skall man löpa på samma sätt tillbaka till utgången, då turen är slut. – Men man får derunder ej 'stjåla flåsk', dvs göra några olagliga hopp öfver stenraderna in i en annan gång – det är orätt och man bör då börja på igen. – Alla 'ränna' så Troja-borg: barn, som jemnt och rätt kunna gå, ändå till någon betydag gumma, som helt stadiigt 'går' Troja-borg, till en värdig föresyn för de yngre. – Ibland kunna hela tjoen springa på en gång genom borgen i rask fart, skenbart mötande hvarandra, ibland ock verkligen; och på Helgdags-eftermiddagen är Trojaborg stundom ej ett ögonblick ledig. – Särdeles är stället besökt Första Maj och Midsommarafton, då barnen ofta hafva någon traktering med sig, och då hvimlar ännu af glada lustvandrare det gamla Troja-borg" (R 623:1, s 74).

Kopplingen till majfirandet understryks av det faktum att stadsborna av tradition brukat tända majeld den 30 april uppe på Galgeberget vid vars fot labyrinten ligger.

Sæve omnämner stenfiguren som Trojaborg och Tråjaborg. Andra namnformer som förekommer i senare litteratur är Tröjeborg (Sjögren, s 582), samt Tröborg (Koppmann, s 9). C J Bergman nämner formerna Tröjeborg och Tröborg (s 45).

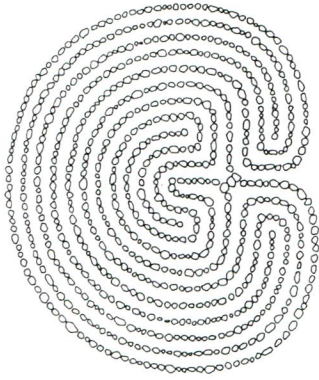
Sånger kring labyrinten i Visby

P A Sæve återger en sägen om en jungfru, dotter till en sjörövare, som begått ett stort brott för vilket hon dömdes till döden och all hennes egendom togs ifrån henne:

"Men då erbjöd hon sig att för sitt lifs räddning att lägga det merkvärdiga Trojaborg, hvartill hon visade en ritning: det blef antaget af Domarne, och hon skulle blott lägga en sten om dagen. Men, då hon lagt halfva Trojaborg färdig, behagade det så väl de Styrande, att hon då redan blef benådad, fick till belöning ett kors, det hon säges vara den första som burit ett dylikt. Sedan fullbordade hon hela Trojaborg, återfick alla sina rikedomar, och blef slutligen åter lika ärad och aktad" (Sæve, R 623:1, s 74).

"Man säger att en Jungfru (mjölke-piga) blivit röfvad och af skälmarne fördd till Rövare-kulan i Galgeberget. Hon fick då dom eller valet att lägga Troja-borg; men det skulle ske på en natt – hvilket Rövarena trodde var omöjligt – dock gjorde hon det, och blev fri. – Andra mena att hon skolat blott lägga en sten hvar dag, och att hon skulle få löfa så länge tills hon fullbordat hela Trojaborg hvarefter hon dock fick nåd: arbetet skulle räcka jemnt ett år, och skulle det vara 365 stenar i borgen; det är dock många flera. Somliga säga åter att Jungfrun, som hetat Troja, under arbetet med Trojaborg varit med en jernkedja fastbunden vid Berget, så att hon ej skulle kunna fly bort från Rövare-kulan, dock så lång att hon kunde lägga stenarna der de nu ligga" (Sæve, R 623:1, s 74).

"Osökt faller i minnet sägnen om den bekanta labyrinten i Visby. Det berättas i den om en ung flicka, som inspärrades och bevakades i en bergshåla av ett elakt troll. I ett obehagligt ögonblick lyckades flickan fly men uppräckt snart av sin vaktare. Till all lycka kunde trollet icke komma från berget utan att först springa i en mängd krokor. Medan trollet var sysselsatt härmed, råddade sig flickan in på kyrkan St Görans vigda jord, där hon givetvis var utom räckhåll för den ondskefulla förföljaren. Men krokvägarna, som trollet sprang, ligga ännu till synes för envar som vill se" (Birgit Hamrin i Vestmanlands Läns Tidning 8.4.1933).



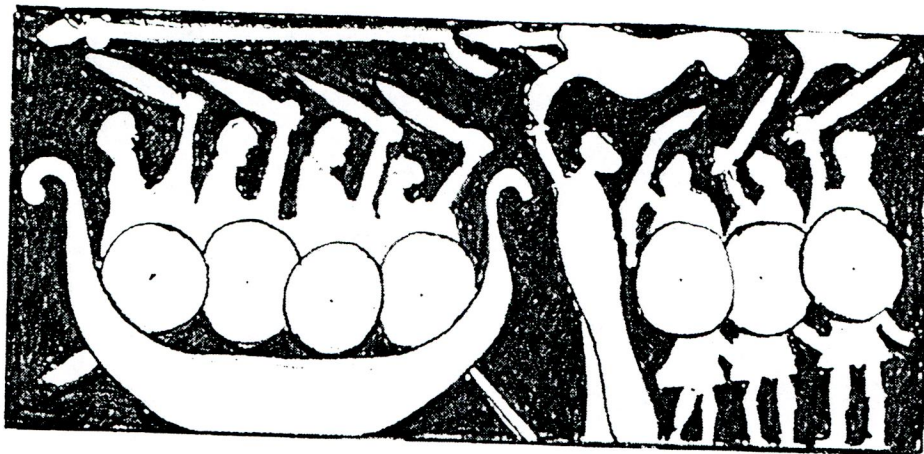
Trojeborg norr om Visby ringmur (skiss av S Granlund 1960, Gotlands fornsal).

"En jungfru, som hette Troja, blef bortröfvad till 'Rövare-kulan' under 'Gal-berget' vid Visby. Hon kunde vinna sin frihet igen om hon kunde anlägga en väg, som vore en fjärding lång, men på ett noga bestämt ganska inskränkt rum: hon lade då Troja-borg. När Rövarena fick se detta verk, sade de att det ej var en fjerdingsväg lång, enar man med ett par steg kunde klifva deröver; men hon sade, att 'stenarna skulle vara hus och stigen dem emellan gator'. Då blev hon fri" (Sæve, R 623:3, s 223).

"En käring hade gjort ett brott och fick den dom, att hon skulle lägga en väg, som skulle vara en fjerdingsväg lång, men 6 alnar bred och också blott 6 alnar lång (således på ett ganska inskränkt rum). – Då man bestämt tiden, lade hon blott en sten för hvar dag: detta blef Tråjaborg; och dermed så räddade hon sitt lif" (Sæve, R 623:3, s 223).

I Kimstad socken i Östergötland upptecknades 1943 följande sägen om labyrinten i Visby:

"I en äng på Gotland strax nedanför en grotta, kallad jungfrugrottan, skulle ha funnits en Trojeborg. Den skulle ha varit utlagd av en jungfru, som försvurit sig åt djävulen, jungfrun skulle enligt sägen vara sittande, med ett silverstopp bredvid sig, och hade huvudet av ett troll i knäet. En varning för alla. Innan hon blev fälld, brukade hon på bestämda tider besöka ängen, vid varje besök, lade hon en sten i en labyrint, ur vilken ej gick att hitta ut..." (FU 24694).



GUTASAGAN

Skapelseberättelsen och Gotlands första bebyggare.

Gotland fann allra först en man, som hette Tjelvar. Då var Gotland bundet av mörka makter, så att det om dagen sjönk (i havet) och om natten var uppe. Men denne man bar först av alla eld till landet och sedan sjönk det aldrig.

Denne Tjelvar hade en son som hette Havde och Havdes hustru hette Vitastjerna. Dessa två voro de första som byggde och bodde på Gotland. Den första natten, då de sovo där tillsammans, drömde hon en dröm om tre ormar, som voro flätade samman i hennes barm. Och det tycktes henne, att de sakta gled ut ur barmen. Denna dröm berättade hon för Havde sin husbonde och han tolkade drömmen så. Allt är bundet i ringar. Ett bebott land skall detta varda och vi skola få tre söner. Dem gav han alla namn innan de voro födda. Gute skall besitta Gotland. Graiper skall den andre heta och Gunnfjau den tredje. De delade sedan Gotland i tre tredingar, så att Graiper den äldste fick norra tredingen, Gute den mellersta och Gunnfjau den yngste den sydligaste.

Utvandringen.

Sedan förökade sig folket, som härstammade från dessa tre, under en lång följd av år så mycket, att landet ej kunde föda dem alla. Då lottade de bort från landet var tredje man och alla fick rätt att ta med sig allt som de ägde utom sin jord. Sedan ville de



OBDUKTIONSUTLÅTANDE VISBY POLISDISTRIKT

NAMN (Om känt) *Dalman, Annica* KÖN *K*

LÄNGD *1,62m* VIKT *51kg* HÅR *Mörkbrun* ÖGON *Bruna*

PERSONNUMMER (Om känt); annars UPPSKATTAD ÅLDER
790327 -0684

DÖDSORSAK *Drunkenhet*

TIDPUNKT FÖR DÖDSFALLET
950620 : 0030 - 0040

YTTRE SKADOR
Blåmärken på armar & ben, särskilt på bröstkorgen & vänstra sida.
Inre skador; brutna revben, vänster sida (nr. 3, 4, 5). V. underarmsben: större fraktur. Bäckbenet; fraktur

INRE SKADOR
Flestalet, mindre, iure blodningar
Vattenfyllda lungor.

ÖVRIGT
Allkoholhalt i blodet 0,2‰

TIDPUNKT FÖR OBDUKTION
950620 kl. 0820

PLATS FÖR OBDUKTION
Visby lasarett

OBDUCENT
Robert Nilsson

TELEFON
296403



**OBDUKTIONSUTLÅTANDE
VISBY POLISDISTRIKT**

NAMN (Om känt) <i>Lina Thomasson</i>		KÖN <i>Kvinna</i>
---	--	----------------------

LÄNGD <i>174 cm</i>	VIKT <i>58 kg</i>	HÅR <i>Blond</i>	ÖGON <i>Blå</i>
------------------------	----------------------	---------------------	--------------------

PERSONNUMMER (Om känt); annars UPPSKATTAD ÅLDER
780807 - 3481

DÖDSORSAK
Förblivning

TIDPUNKT FÖR DÖDSFALLET
950622 00:25 ± 00:05

YTTRE SKADOR <i>Blåmärken på handleder Fötterna avslitna vid fötterna</i>	INRE SKADOR <i>_____</i>
--	-----------------------------

ÖVRIGT
*Märken på fötterna tyder på att någon
stötat av Thomasson fötterna med sina bara
händer även om det tycks vara fysiskt omöjligt.
Blåmärkena på handlederna härrör från repen
hon hängde i.*

TIDPUNKT FÖR OBDUKTION <i>950622 03:30</i>	PLATS FÖR OBDUKTION <i>Visby Rasmunk</i>
---	---

OBDUCENT <i>Rasmus Holberg</i>	TELEFON <i>0445-2395 00</i>
-----------------------------------	--------------------------------



OBDUKTIONSUTLÅTANDE VISBY POLISDISTRIKT

NAMN (Om känt)		KÖN	
N.M. Sören Olsson		M	
LÄNGD	VIKT	HÅR	ÖGON
1,79	62 kg	Mellanblond	Melenade
PERSONNUMMER (Om känt); annars UPPSKATTAD ÅLDER			
16774 innummer		780516 - 2372	
DÖDSORSAK			
Marsia blödningar från folia av tala mot bröstlungan			
TIDPUNKT FÖR DÖDSFALLET			
950621 : 0045-01 30			
YTTRE SKADOR		INRE SKADOR	
Omfattande skär och stickskador orsakat av vissa föremål. Ögmnit penetrerade av kompartier (34st) in i glaskroppen. Småre skärår på hand & fötleder.		Omfattande inre blödningar. Fotala skador på njurar, lever, hjärta, lungor samt matsäck. Flertalet revben sänderhadeade. Beinspliter i särytor.	
ÖVRIGT			
Glaspåsar funna i sären på bröstlung. Hörnör från krossad flask på brottsplatsen. fastburden! Sören hörör från skälträd. försökt ta sig lös. Alkoholen mycket inga spår av alkohol eller droger			
TIDPUNKT FÖR OBDUKTION		PLATS FÖR OBDUKTION	
950621 kl 04 30		Visby lasarett	
OBDOCENT		TELEFON	
Robert Nilsson		296463	

Ulf [Signature]

Angående tygfiber funna på Lina Thomassons
slik:

De blå tygfibrerna funna under Thomassons
naglar är av en bomullsyntetblandning
av den sammansättning som vanligtvis används
för skyddsoveraller & andra tätare plagg.

Spåren av damm i fibrerna är kalkdamm,
men inte vilket kalkdamm som helst. Det är
nämligen inte CaCO_2 , det kalkdamm som finns
i naturen. Det är CaO , kalciumoxid. Det
måste framställas genom kalcinering & det enda
stället på Gotland där man gör det är
cementfabriken.

Aisa



VISBY

POLISDISTRIKT

Visby 19:e maj 1995

Angående sommartjänstgöring vecka 25

Härmed meddelas att Ni antagits för tjänstgöring vid den förstärkta polisstyrka som skall verka i Visby med omnejd under vecka 25.

Som tidigare meddelats kommer logi att ordnas samt bekostas av Visby Polisdistrikt. Måltider får Ni själva bekosta, men traktamente enligt rådande avtal kommer att utgå för de dagar Ni tjänstgör. Extra länetillägg kommer att utgå i enlighet med tidigare översänd information.

Den grupp som Ni kommer att tjänstgöra inom kommer att bestå av följande polistjänstemän.

Polisassistent Camilla Eriksson, Södertälje
Polisassistent Jeanette Hammar, Stockholm
Polisassistent Anders Holmkvist, Stockholm
Polisassistent Patrik Stenberg, Stockholm

Er överresa till Gotland kommer att ske med gotlandslinjens färja Nord Gotlandia som avgår från Nynäshamn 950618 12:00. Biljetter bifogas detta brev. Incheckning till färjan sker senast 15 minuter innan avgång. Representant för Visby Polisdistrikt kommer att möta Er vid hamnterminalen i Visby.

Vid eventuella frågor kan Ni kontakta mig.

Å tjänstens vägnar,

Gerd Holmqvist
Polissekreterare
