

## INTRODUKTION

Välkommen till 1994 års Cthulhu scenario! Kryddorna i årets anrättning är i vanlig ordning: övernaturliga mystifikationer, lagom(?) svärsammanflätade ledtrådshärvor, ett varierat persongalleri för underhållande rollspel samt slutligen tillfällen till både skräck och skratt. Det är vår förhoppning att anrättning inte skall kännas alltför alldaglig i den luttrade Cthulhu-gourmetens härdade gom, men hur vi lyckats med det återstår ju att se.

Äventyret utspelar sig i ett litet lantligt samhälle, långt från ära och redlighet på en ö invid engelska västkusten. Miljön är uppdyktat anglosaxisk och tiden tidigt nittonhundratals. Det är tänkt att scenariot skall byta karaktär, från något mer humoristiskt, pusseldeckarbetonat i inledningen via traditionellt gotisk skräckromantik i mitten till något som påminner om moderna, hänsynslösa skräckthrillers i t.ex. Aliens anda lagom till scenariots avslutning. Det kommer förstås till stor del an på dig som spelledare att förmedla dessa stämningslägen.

## BAKGRUND

Under denna rubrik är det tänkt att alla scenariots intriger skall avslöjas för den såsmåningom allvetande spelledaren. Vi rekommenderar dock att du först läser igenom scenariots enskilda scener i den ordning de finns beskrivna i detta häfte. Börja med att läsa avsnittet om spelarkaraktärerna, hoppa över översikten och fortsätt sedan vid rubriken SCENARIOT. Beskrivningarna för de separata scenerna innehåller (nästan) bara den information som spelarna får eller kan få vid respektive scen. Ibland förekommer dock viss direkt spelledarinformation även där, men tanken är att du kan få se scenariot från spelarnas utgångspunkt om du inte först läser bakgrund och översikt. Välkommen tillbaka hit efter din genomläsning av scenariot!

Här följer nu en utförlig beskrivning av vad som hänt innan själva scenariot tar sin början och även vad som pågår under scenariots gång, till stor del bakom ryggen på spelarna.

Till den trakt (Engelska västkusten) där nu (hösten 1919) byn Chiddlingstone ligger, kom år 833 missonären Anselm och kristnade invånarna. Han grundade en kyrka på södra delen av den ö scenariot utspelar sig på. Kyrkan härjades av

vikingahövdingen Alrik på 950-talet. Denne viking bosatte sig på platsen. Han medförde tre märkliga och magiska stenar vilka han begravde i en jättegryta på den västligare av öns två höjder. Kyrkan byggdes sedermera upp igen och trakten kristnades ånyo. Viking Alrik kristnades dock inte. Han hade förmågan att låta sin själ vandra från kropp till kropp inom slakten, så fast den ena kroppen efter den andra förgicks, levde Alriks ande alltjämt kvar. Makten att utföra denna själavandring förlänades honom genom de tre kristallstenarna. I en grotta i öns östligare höjd, kallad Grottberget, har Alrik ristat en runrad och en bild som berättar om de tre stenarna.

År 1691 tog sig den orädda prästen Oliver Wallcoff upp till jättegrytan, som vid det laget användes som kultplats för traktens hedningar, vilka bara gav sken av att bekänna sig till en kristen tro. Oliver tog med sig en av kristallstenarna därifrån; han krossade den och ämnade sända den till biskopen som bevis på de besvärligheter han hade med sin för-samling. Detta hann han aldrig göra; kyrkan brändes en kort tid därefter och Oliver omkom i branden, liksom alla kyrkböcker. Hans brev till biskopen, ett utdrag ur hans dagbok, samt bitar av den sönderslagna kristallstenen finns emellertid

bevarade i källaren till den nya kyrka som uppfördes på norra delen av ön, i anslutning till hamnplatsen. Denna nya kyrka stod färdig år 1714.

Efter denna incident förflyttade Alrik i sin dåvarande gestalt en av de två kvarvarande kristallstenarna från jättegrytan till sitt nyupp-förda hus: Grimscote Manor. Huset ligger en bit upp på berget med kultplatsen (jättegrytan). Stenen placerades dold i ett av rummen på andra våningen. Han lät även rummet hysa några större stenbumlingar för att underlätta diverse ritualer. Alriks själavandringar kostar dock på kristallstenens krafter. År 1866 hoppar anden från Frederick Langland till dennes brorson Graham Langland i och med att Graham ärver Grimscote Manor.

1884 försöker Graham (d.v.s. anden Alrik) att ta över den unge Theodor Leight-Blommington då denne är på besök på gården med sina föräldrar. Detta misslyckades dock i och med att pojkens föräldrar fattade miss-tankar om att något fuffens var i görningen. Theodor hann dock vara med om början på den ritual som skulle ha fått honom att hysa Alriks ande i sin ovetande kropp. Efter detta är den stackars Theodors psyke illa sargat; han råkar i ett senare tillfälle ut för allvarlig sinnes-förvirring, då han kallblodigt stryper en liten hund. Han tillbringar ett antal år på sinnes-sjukhus.

Kristallstenen förlorade ytterligare kraft vid Grahams misslyckade övertagningsförsök. Han behöver nu den tredje och sista stenen för att kunna utföra nästa själavandring.

Hösten 1918 kommer en ny präst till församlingen efter den förres pension. Det är Wilfred Booth som anländer, energisk och med initiativ att frälsa hela bygden. Han upp-täcker dock att starka hedniska krafter är i rörelse, och han misstänker att dessa emanerar från den gamle Graham Langland. (Han vet dock inte om att hela byn fullkomligt kryllar av kultister ledda av Wilbur Whitaker.)

I början av år 1919 inspekterar tjänste-män från kungliga gruvfyndighetsbyrån trakt-erna kring Chiddlingstone och de kommer fram till att det

är ytterst troligt att det finns rika malmfyndigheter att exploatera. Ett dekret utfärdas där större delen av ön förklaras statlig egendom. Inom en snar framtid skall den exproprieras för gruvbrytning; denna process påbörjas omedelbart.

Byns nuvarande samling avguda-dyrkare leds av Wilbur Whitaker, en av de allra mäktigaste ledarna någonsin av denna verksamhet. Han håller sina kumpaner i ett hypnotiskt ledband, och utan honom vore kulten ett blott intet. Han ser mycket allvarligt på den stundande exproprieringen. Han ber Graham, vars insikter i det ockulta inte är någon hemlighet för Wilbur, att hjälpa till att driva expropriatörerna från trakten. Graham avböjer. Vad Graham inte avslöjar är att han vill spara den sista kristallstenens kraft till framtida själavandringar. Wilbur känner ännu inte till kristallstenarnas makt och börjar sätta press på Graham att avslöja vad denne vet om kraftfulla ritualer. Graham inser i sin tur att det börjar bli bråttom att genomföra nästa själavandring; dels på grund av Wilbur och dels på grund av att hans egendom snart kommer att exproprieras. Han tar kontakt med advokat Horace Groblefellow, och ber denne finna hans mest närstående släktingar. När dessa är funna upprättar Graham sitt testamente, där han förstås inte tar med Theodor, som förmodligen skulle fatta misstankar om vad som är i görningen. De som omnämns i testamentet är: Alice Hodder, Robert Brown, Edgar Stevenson och Floyd Swiny. De är alla avlägset släkt. Edgar Stevenson är dock inte lika intimt genetiskt kopplad till de övriga; han är nämligen utan sin egen kännedom ett oäkta barn.

Wilbur leder samtidigt sin kult i ett antal sammankomster på kultplatsen (vissa fullmånenätter) för att försöka finna en besvärjelse som rensar trakten från myndighetens representanter. Dessa nattliga sammankomster inbegriper en mycket stor andel av byborna, ungefär trettio personer av ett totalt antal innevånare på cirka tvåhundra. Kyrkoherden Booth kan från sin prästgård se de nattliga ljusen, vilka han av misstag tror kommer från Grimscote Manor, som ligger på bergets östsluttning.

Graham författar ett brev som beskri-ver själsövertagarritualen i förtäckta termer, så att hans testamentesförmånstagare skall tro att ritualen krävs för att stoppa något ont som är i görningen. Han ger brevet till advokat Horace Groblefellow med instruktionen att det skall överlämnas till hans släktingar efter hans död.

Graham passar även på att teckna en generös livförsäkring. Han planerar nu att ta sig själv av daga på ett sådant sätt att hans själ lätt kan finna sin väg in i en ny kropp. Han preparerar sin trappa genom att göra grov, men begränsad åverkan i dess övre del. Han ser till att advokat Groblefellow lägger märke till denna skada under ett av sina besök. Han skickar den 10 oktober ett meddelande till advokaten att denne måste komma till honom för justering av testamentet. Detta bara för att hans kropp skall upptäckas så snart som möjligt efter döden. Natten till den 11 oktober, under en allseende fullmåne, genomför Graham en ritual som placerar en demon i hans kropp, vilket leder till dess död. Alriks ande placeras i ett liminaltillstånd varifrån han tillfälligt kan ta över mindre motståndskraftiga (mindre intelligenta) individer. Innan nästa fullmåne måste han dock genomföra en ritual som placerar honom i en ny "permanent" kropp, och till detta måste han ha den tredje kristallstenens kraft.

Prästen Wilfred Booth har under kvällen den 10 oktober klätt sig i arbetskläder från prästgårdens visthusbod, tagit en stege och en bit skinka med sig och gått för att spana på Graham och dennes förehavanden. Under ritualens gång håller sig Grahams vakthund Pluto skrämt i sin koja, så Booth behöver inte använda skinkbiten för att ostört kunna klättra upp till ett rum på andra våningen, varifrån ett flackande ljus sipprar genom en springa mellan de tunga gardinerna. Rummet har en smal balkong och franska fönster (med dörrar ut till balkongen). Booth får se Graham i slutfasen av sin besvärjelse. Booth rusar in i rummet (balkongdörrarna är öppna), men ritualen har redan fullbordats. Den demon-besatte Grahams kropp antastar den stackars gudsfruktige, och i panik drämmer prästen en tavla i huvudet på Graham. Denne stupar, och med sinnet i totalt uppror flyr Wilfred från

platsen. Han glömmer sin medhavda skinka på balkongen, och får därför ett kraftigt bett i en mer personlig skinka. Stegen ramlar ner på insidan av den mur som omgärdar Grimscote Manor.

Wilfred är efter detta inte i bästa form. Han författar ett litet meddelande som han stoppar i poliskonstapel Watsons brevlåda. Meddelandet är anonymt, och säger bara att konstapeln snarast skall bege sig till Grimscote Manor. Sedan går Wilfred hem till sig och sover INTE.

Grahams ande tar på natten över trotjänaren och allt-i-allon Quasimodo och gör sedan i ordning efter ritualandet. Han placerar Grahams kropp i fotändan av trappan. På morgonen upptäcker advokat Groblefellow liket. Han hämtar konstapel Watson, som fraktar kroppen till läkaren Herriot. Denne börjar undersöka kroppen, och trots att det verkar uppenbart att Graham trillat i trappan tvekar han att skriva dödsattesten. Grahams demonövertagande har lämnat tydliga spår efter sig, och dessa förbryllar läkaren.

Advokat Groblefellow gör klart för att meddela testamentesförmånstagarna, men ad-vokatens inkompetente hjälprea Andrew Morone lyckas sjabbla ordentligt. För det första beställer han tågbiljetter till fel station (Ciddingstone istället för Chiddlingstone) och för det andra sänder han fel brev till Theodor, så att denne tror att han omfattas av testamentet.

Några dagar senare besöker Wilfred läkaren med sitt bett. Det förbryllar inte läkaren. Läkaren anser sig sent om sider färdig med Grahams lekamen, och den överlämnas i en enkel tråkista till prästen. Senare samma dag kommer Quasimodo med ett brev från den avlidne, i vilket det står att det är hans önskan att Quasimodo skall få ta hand om hans kvarlevor. Wilfred vet inte bättre än att gå med på denna begäran. Han fyller den tömda kistan med potatis från visthusboden och ämnar hålla skenbegravning, delvid med hopp om att visa byborna att till och med avfällingen Graham tar sin sista vila i Guds famn. Quasimodo gräver ner Graham Langlands lik under kristallstenen på kultplatsen.

När Wilbur Whitaker får veta att Graham kolavippat smider han raskt några lömska planer: han kallar på ett välrenommerat spiritueellt medium, Alice Hodge, för att kalla fram Grahams ande och sedan pumpa denna på den information han vill ha om hemska ritualer. Alice Hodge skall hämtas upp på stationen morgonen den 6 november av Alfred Morone, som är kultist (liksom de flesta andra i byn). Prästen får höra att mediet är på väg och beslutar att köra iväg henne innan hon sätter sin fot i Chiddlingstone. Han köper en biljett tillbaka till London (varifrån mediet kommer) och säger till Alfred att han själv ändå skall till stationen för att hämta en leverans av nattvardsvin, så han kan hämta upp mediet. Han möter Alice Hodge när hon skall kliva av tåget, och han säger att seansen blivit inställd. När Alices mops Kerberos sliter sig och tåget börjar gå, får Wilfred bruka våld för att se till att hon inte lämnar sin vagn.

Under tiden har Tony Luck, en straff-fånge som tidigare under resan rymt från sin transportör, kommissarie McCullen, gått av på stationen. (Rymningen skedde vid stationen i Leverton, där Tony gjorde sig av med det mesta av kommissarien under ett tåg, varefter Tony hoppade på tåget mot Chiddlingstone. Han har med sig kommissariens hand, som ännu sitter fast i handbojan. Han har lagt beslag på Alice Hodges biljetter vilka räcker hit men inte längre, och dessutom har han tagit Alice Hodders pistol.) Tony antastas av mops-en, varvid han resolut sparkar ihjäl kräket. Han ser samtidigt prästen Booth med milt våld hålla Alice kvar på tåget. Tony får skjuts av Booth från stationen till byn. Han bryter sig senare in på Grimscote Manor, sedan han fått höra att det står tomt. Han är där när S (S används som förkortning för spelarna, vars rollfigurer är: Theodor Leight-Blommington, Alice Hodder, Robert Brown och Edgar Stevenson) anländer. Han har blivit illa sargad av husets vakthund Pluto. McCullens hand har Pluto tagit för att mumsa på.

Alice Hodge hoppar av tåget stationen efter Chiddlingstone och anländer till Wilbur Whitaker redan på dagen den 6 november. Denne tar väl hand om sin gäst,

vilken han hädanefter betraktar som ännu ej förbrukad förbrukningsvara.

Det brev som Graham författat till sina testamentesförmånstagare och vilket innehöll en beskrivning av den ritual som skall placera Grahams (Alriks) ande i Edgar Stevensons kropp (lämpligaste offer i andens tycke), har Andrew Morone, advokat Groblefellows hjälpreda, tidigare tagit ritualbeskrivningen ur och sedan gett till Wilbur Whitaker. Gissa om Andrew också är kultist! Resten av brevet försöker Andrew bränna upp, men det går inte så bra, och resterna hamnar förr eller senare i S händer. Wilbur frossar under tiden i ritual-läsande, men han förstår inte hur det ligger till med Alriks själavandringar förrän efter det att han misslyckas med den seans han skall hålla med Alice Hodge.

Under skenbegravningen orkar inte Wilfred Booth hålla skenet uppe, utan ligger snyftande och nersupen hemma i prästgården, idogt beende. Floyd Swiny, den fjärde testa-mentesförmånstagaren, dyker upp till begravningen. Han har bokat rum på puben och tillbringar eftermiddagen där, vilket får till följd att kulten slår sina klor i honom. På kvällen den 7/11 ber han att få övernatta på Grimscote Manor, vilket han har rätt till enligt Grahams vilja. Alriks ande inser hur det ligger till med Floyd och genom Quasimodo tar han livet av honom. Han försöker därvid kasta misstankar på Theodor, för att sätta denne i dålig dager.

Så här går Quasimodo tillväga:

Med hjälp av en stege tar han sig upp på terrasstaket utanför Floyds fönster och tar sig in genom fönstret som står på glänt. Han stryker Floyd med ett snöre och arrangerar "själv mordet"; Floyd hängs i sin egen livrem som fästs i kroken till taklampan. Utanför fönstret har Quasimodo gjort tydliga spår fram till Theodors fönster i form av avskrapad moss, någon bruten tegelpanna med mera.

Quasimodos egna spår är inte lika tydliga, särskilt efter att S har kommit samma väg, och de kan bara upptäckas efter en minutiös undersökning.

På dagen den 8/11 kommer Graham att ånyo ta över Quasimodo för att

lura S att något fasansfullt är på väg att hända om inte S fullföljer Grahams verk. Detta är enda tillfället då Quasimodo yttrar en fullständig och begrip-lig mening. Dessutom kontaktas S av en representant från exproprieringsmyndigheter-na. Han vill övertala S att omedelbart sälja egendomen när de väl blivit ägare till den.

På kvällen den 8/11 hälsar advokat Groblefellow och Andrew Morone på för att kontrollera att Grahams vilja efterlevs. Graham har nämligen ställt som krav på sina förmånstagare att de skall beskåda fullmänen i rummet med de franska fönstrena. Denna tid och plats är nämligen ytterligt lämpliga för ett tillfälligt övertagande av den mest sinnesslöa av S: Robert Brown. Alriks ande tar efter måntitten över Roberts kropp, och den spelare som spelat Robert fortsätter istället att spela Graham (Alrik).

Tony Luck avslöjar sig samma kväll.

Under natten drömmer S intensiva och underliga drömmar.

Under natten håller kultisterna ett försök till seans med Alice Hodge på kultplatsen. Detta misslyckas dock, och Alice lyckas senare under natten smita från sina frihetsberövare. På morgonen den 9/11 återfinns hon utanför Grimscote Manor i inte alltför talfört skick. Ett våldsamt oväder bryter ut, och ön isoleras från fastlandet.

Om inte S själva tar sig till kultplatsen efter att ha hört mediet Hodges berättelse, talat ut med prästen och följt Roberts (Alriks) rekommendationer, så kommer Wilbur efter att ha klurat ut hur det hänger ihop med kristall-stenar och själavandringar att föra S med våld till kultplatsen och själv leda ritualen. S ertappas av kultister i det fall de tar sig egenhändigt till kultplatsen. Slutklämmen blir att ritualen misslyckas eftersom Edgar inte är släkt med Graham. Anden, som inte kommer in i Edgars kropp, åker tillbaka in i Grahams lik, som vaknar och zombiar omkring tills den sista kristallstenen krossats. Wilbur förlorar kontrollen över kultisterna i samma stund. Han ämnar dock spela "uppvaknad" han också, för att senare smita sin kos.

Scenariot slutar med att S får besked om att de tyvärr går miste om arvet på grund av någon obskyr lagparagraf. De kommer emellertid att få ut en inte föraktlig summa pengar för huset och kan sålunda åka nöjda tillbaka hem till London.

## SPELARKARAKTÄRERNA

THEODOR LEIGHT-BLOOMINGTON,  
51 ÅR

Theodor fick en tämligen sträng upp-fostran av religiösa föräldrar vilket, kombi-nerat med en bräcklig hälsa, format honom till en stillsam och försynt person. Theodor har ett gott hjärta och gör allt för personer han tycker om.

I 20-årsåldern fick Theodor ett nervöst sammanbrott och vistades ett år på sinnes-sjukhus. Han minns själv ingenting av händel-sen, men hans föräldrar berättade att han plötsligt fick ett vansinnesanfall och vrålades och fradgatuggandes ströp han familjens cockerspaniel med en halsduk innan någon kunde ingripa. Sedan sjukhusvistelsen har Theodor varit relativt återställd, men det har ibland hänt att vaknat upp hemma och märkt att han haft minnesluckor från några timmar till flera dagar, och han har inte haft några minnen av vad han haft för sig under tiden. Ibland visar kläder och skor tecken på att han gått långa sträckor. Han har ej vågat fråga någon läkare om detta problem.

Trots sitt stillsamma yttre kan Theodor tappa besinningen fullständigt, om någon sårar honom, och han kan då slunga ur sig de värsta skällsord han vet (men hans kunskaper är dock ganska begränsade på denna punkt) och ibland har det hänt att han gått över till handgripligheter. För tre månader sedan slog han, till exempel, till en kund som titulerat honom "lögnare" på försäkringsbolaget. Efter raseriutbrotten blir Theodor alltid mycket ångerfull.

Efter vistelsen på sinnessjukhus fick Theodor även problem med sin fysiska hälsa och vårdades periodvis upp till 30-årsåldern på sanatorium. På grund av denna sjukdom tål Theodor inte cigarettök, och

besitter inga större muskelkrafter, utan är snarare något darrhäft och fumlig samt notoriskt opraktisk. Dessutom är Theodor närsynt och nästintill blind utan sina glasögon, som har egenskapen att ofta imma igen när Theodor kommer inomhus.

Theodor har bevarat sin religiösa tro från föräldrahemmet, dock inte med någon större glöd, men han ber bords- och aftonbön.

Theodor har, bland annat på grund av sin försagdhet, inte haft någon större framgång hos det motsatta könet. Theodor har på senare år börjat känna sig alltmer desperat, och har en förmåga att bli olyckligt kär i de flesta ensamstående kvinnor han möter.

Theodor är bosatt i London och arbetar på försäkringsbolaget "Phosphoros" som brandskadereglerare, vilket innebär att han värderar fastigheter och lösöre som brunnit upp. Theodor är mycket skicklig inom sitt yrke och han trivs bra på sin arbetsplats, även om befordran uteblivit.

På grund av ålder och hälsotillstånd deltog Theodor på intet sätt i kriget.

Theodor spenderar inte pengar i onöd-an och har genom sparsamhet och nit blivit ganska välbeställd.

Theodor har en begränsad vänskaps-krets, och nästan ingen kontakt med släkten. Av en händelse känner Theodor till lite skvaller om Theodors "släkting" Edgar Stevenson: Stevenson är en oäkting och sålunda är de inte alls släkt med varandra. Naturligtvis vore det under Theodors nivå att föra vidare sådant skvaller, och Theodor skulle aldrig berätta detta för någon.

Äventyret börjar när Theodor stiger in i kupén som är fullsatt, trots att Theodors biljett anger att hans plats är i denna kupé. Theodor harklar sig och säger

"Ähum..."

ALICE HODDER, 31 ÅR

Alice är bosatt i ett av Londons mer fashionabla områden i en villa som hon ärvt av sina föräldrar. Alice var enda barnet.

Förutom villan ärvt hon en stor förmögenhet och lever nu på räntor.

Hennes klasstillhörighet märks på uppträdande och rörelsemönster, men hon skyltar inte med att hon har gott om pengar; klädseln är elegant men diskret. Hennes fina bakgrund har dock inte lämnat djupare spår i hennes sätt. Hon blir lätt irriterad och använder då (och ibland annars) en, för en kvinna av hennes sociala ställning, ytterst ovanlig vokabulär. Om saker och ting inte går som hon tänkt sig kan hon bli *extremt* sur, och hon skäms verkligen inte för att säga vad hon tycker om folk om de förtjänar det.

Alice är en viljestark person, som är van att få som hon vill, och somliga skulle kalla henne för bortskämd. Alice är hand-lingskraftig och orädd och tycker det är viktigt att få gjort saker. Hon agerar därför snabbt och bestämt, ibland kanske något oöverlagt. Hon har svårt för mjäkiga och inställsamma individer, utan hon föredrar människor som är mer som henne själv; människor som är bestämda av sig och vågar säga vad de tycker och tänker, men hon tycker inte om att folk går så långt att de försöker bestämma över henne. Eftersom Alice är bestämd av sig, händer det att hon ibland dominerar mindre självständiga människor, vilket hon, trots dåligt samvete, ibland utnyttjar.

Alice är en social person som har lätt för att bekanta sig med folk och hon har en stor umgängeskrets, men med släkten har hon ingen kontakt. Från sin mamma har Alice fått höra att hon är avlägset släkt med en person som i sin ungdom satt på dårhus efter att ha strypt en katt med en halsduk, men Alice minns inte personens namn.

Vänner och bekanta tjuvar om att hon borde gifta sig och hon får många anbud, kanske delvis på grund av sin förmögenhet. Anbuden kommer mest från män som är betydligt äldre än hon själv, vilket hon finner fränstötande.

Politik är hon inte intresserad av, men hon svärmar i viss mån för det arbetande folket, även om hon själv aldrig gjort ett handtag i sitt liv och arbete är ett för henne ganska främmande begrepp.

Under kriget arbetade hon dock på krigsministeriet som tolk och översättare till och från franska, ett språk hon behärskar väl. För tillfället läser hon, med ringa entusiasm konsthistoria på universitetet, och hon till-bringar större delen av sin tid med sociala aktiviteter med vänner och bekanta.

Alice röker.

När Alice är ute och reser, och ibland annars, bär hon en .22 revolver i innerfickan på kappan. Anledningen är inte att hon är rädd av sig, och hon misstänker att pistolen egentligen inte fungerar.

Alice blev glad när hon fick brevet om arvet, och skulle kunna tänka sig att ha Grimscote Manor som sommarresidens. Alice telegraferade genast (trots att instruktionen i brevet bara var att telegradera vid förhinder) och meddelade att hon skulle kunna.

#### ALLAN EDGAR STEVENSON, 29 ÅR

Edgar Stevenson, även känd under pseudonymen Allan Bow, är en 29 år gammal föredetta bästsäljarförfattare i genren spök- och deckarhistorier. Han föddes den 8 november 1889 i London som son till ett akademikerpar. Detta dog i en bilolycka när Edgar var 18 år gammal. Edgar lyckades mycket väl med sina studier i diverse språk och kulturhistoria. Han deltog inte i kriget eftersom han klassades som fysiskt för klen. Han är gift med den mycket vackra Daphne Stevenson-Walcot, 24-årig dotter till en nyriktung industripamp vid namn Nelson Walcot. Walcot har tjänat sina miljoner på stålverktyg och ett välfungerande kontaktnät bland korrumperade beslutsfattare. Walcot är en person som dyker upp på alla större officiella tillställningar av typen operapremiärer, galamiddagar vid besök av kungligheter från kontinenten, och så vidare. Det var på en tillställning av det slaget som Edgar träffade Nelson och hans dotter för fem år sedan, då Edgar just stod på toppen av sin karriär som författare. Nelson var en av de tusentals läsare som fått kalla kårar av Allans "Mossmannen", en 300-siders rysare om ett lik som vandrar omkring och sprider skräck på landsbygden.

Nelsons entusiasm för den begåvade och spirituelle ynglingen smittade av sig på Daphne, och ett år senare var de unga två ett. Giftermålet innebar en verklig omställning för den något bohemiske Edgar, som inte riktigt kunde finna sig i sitt nya mycket ombonade liv. Paret fick bland mycket annat en ståtlig villa i bröllopspresenten av brudens stolte far. Nelson, som var övertygad om att hans dotter gjort ett mycket gott parti, försatte i fortsättningen inga chanser att visa paret sin uppskattning, särskilt vad det gällde ekonomiskt bistånd.

Till en början var Daphne och Edgar mycket lyckliga tillsammans, de gjorde resor i Europa och ännu längre bort; de frotterade sig i societeten bland frackar och långklänningar och njöt av livets enkla nöjen. Med tiden stod det emellertid klart att Allan Bow hamnat på undantag. Edgar kunde inte finna inspiration till någon ny berättelse. Han började bedriva dagarna med ett fruktlös funderande som varken gynnade honom själv eller hans äktenskap. Eftersom han inte behövde skaffa arbete av ekonomiska skäl, blev det inte av överhuvudtaget. Hans förlag, Tudor Publish-ing, oroade sig för honom och bekostade en resa till Amerika för att ge honom tillfälle att träffa några inspirerande människor och ge ett miljöombyte. Edgar åkte utan Daphne. När han kom tillbaka ett år senare var han märkt av alkohol- och morfinmissbruk. Med Daphnes hjälp ägnades de följande två åren åt att få Edgar i drägligt presentabel form. Under denna tid hamnar Edgar i ett annat beroende; hans relation till Daphne omvandlas från att vara ömsesidigt kärleksfull till att bli ett rent omhändertagande. Daphnes kärlek till Edgar verkar outsinlig, och Edgar känner sig förnedrad av att vara beroende av henne. Det får till följd att han upprätthåller en mycket sval attityd gentemot sin hustru. Han sjunker dock inte ner i självömkan, utan när en svagt glödande vilja att återupprätta sitt författarskap. Om han bara kunde finna lämplig inspiration till en historia...

Edgar är blek och spenslig, med väl-bitna naglar. Hans stora ögon förstoras av hans starka glasögon. Hans ansikte är välformat och lite vekt. Edgar tycker det är viktigt

att saker och ting känns rätt. Han litar på sin intuition; det finns inget i vår värld som inte kan förklaras med ockulta företeelser. Han när själv ett starkt intresse för det ockulta och har vid ett flertal tillfällen bidragit med alster i diverse tidskrifter som behandlar ockultik. Han är värtalig när andan faller på (gärna under inverkan av rusdrycker, vilka han tål bättre än hans lekamen avslöjar). Edgar drivs trots sin något nervösa läggning in i situationer han inte riktigt behärskar. Det är hans obotliga nyfiken-het som driver honom.

Om sin släkt vet Edgar mycket lite, men av en slump har han fått veta att Theodor Leight-Bloomington varit intagen på sinnes-sjukhus efter att ha strypt en hund.

ROBERT BROWN, 45 ÅR

Robert Brown, född 12 augusti 1874, är en fackligt aktiv byggarbetsledare. Han har vuxit upp som adoptivson i en enkel arbetar-familj där moralen har varit sträng: man skall vara hederlig, hel och ren. Han har tagit lägsta möjliga ingenjörsexamen efter mycket slit. Han skyller de begränsade studieframgångarna på "korrupta lärare". Ändå är han mycket stolt över den lilla examen han skrapat ihop. Under kriget tjänstgjorde han som överfurir på ingenjörstrupperna. Han har fått medalj för tapperhet i strid; han räddade livet på en kamrat med uppenbar risk för sitt eget.

Han har gått in för sitt arbete som byggarbetsledare och fackrepresentant med all sin energi och därigenom åstadkommit en hel del förändringar under sin karriär. På det personliga planet däremot är Robert näst intill uttorkad; bristen på aktiviteter vid sidan av arbetet har nu till slut blottats för honom som ett allvarligt handikap. Till nästa mandatperiod försöker ett antal uppstickare inom facket att göra sig av med honom. Den faktiska risken att tvingas från sitt fackliga arbete har fått honom att inse att han inte skulle ha något annat att ägna sig åt än att äta och sova om han inte finge arbeta.

Roberts fru, Maria och deras dotter Annabelle bor hos Marias föräldrar. Robert betalar ett månatligt underhåll. De umgås mycket sällan. Robert har aldrig riktigt kunnat begripa varför Maria lämnade honom,

och han är mycket bitter på henne. Han älskade henne verkligen ända till dess hon bröt upp från honom.

På senare tid har den ekonomiska aspekten på tillvaron gjort sig alltmer kännbart påmind. Förutom att försörja sina adoptiv-föräldrar och den egna familjen, har han en hel del egna spelutgifter. På senare tid har han hört rykten om att inte bara facket vill byta ut honom, utan att även byggherrarna funderar på att ge honom sparken. Då skulle Robert hamna i en mycket kärv finansiell sits. Ett arv från en rik släkting skulle kunna rädda situationen.

Robert är grovt byggd med verksamma anlag för fetma. Han har en hårig bröstkorg och gråsprängda tinningar i ett för övrigt mörkbrunt hår, som numer växer ganska tunt. Hans grova händer är välmanikyrate. Han är välrakad och välkammad. Hans klär sig enkelt och praktiskt.

Robert har lätt att tala och sprider gärna sina åsikter. Han är mån om en god gemen-skap; samlade finner man styrka. Själv är han en utpräglad ledargestalt. Han diskuterar gärna, bara han får som han vill i slutändan. Robert är en sann realist med båda fötterna på jorden. Han vet att idogt arbete och ärlighet lönar sig i längden. Han ogillar människor som inte håller med om denna princip. De flesta höga herrar från myndigheter, stat och kyrka är bara hycklande pajasar som skor sig på andras bekostnad.

Om sin genetiska släkt vet han bara att de är av det lite "finare" slaget, men de behöver ju inte vara sämre människor för det. Han har alltid undrat över varför han blev bortadopterad.

## ÖVERSIKT ÖVER SCENARIOT

I det följande beskrivs scenariots tänkta gång. Några av inslagen är vitala för scenariots sammanhang, medan andra är mer eller mindre perifera. De inslag som måste inträffa vid en viss tidpunkt för att scenariot överhuvudtaget skall hänga ihop är understruken och placerade i första kolumnen. De viktiga scener som kan inträffa vid



skiftande skeden i scenariot är placerade i den andra kolumnen; dessa scener är inte låsta till en särskild tidpunkt och finns därför angivna på några tidpunkter där de är troliga att inträffa. De understrukna scenerna i denna kolumn är liksom de i den första nödvändiga. För de övriga scenerna i denna kolumn kommer det an på spelarna att de utspelar sig; missar de dessa får de skylla sig själva! I tredje kolumnen återfinns icke vitala scener som ändå är knutna till en begränsad tid. Dessa scener kan man vid tidsnöd und-vara. Även om de inte är nödvändiga för att historien skall hänga ihop, så är de mycket viktiga för scenariots kvalitet. Förutom de uppräknade scenerna kommer spelarna givet-vis att bedriva annan relevant verksamhet, som till exempel att bekanta sig med sin blivande

egendom samt att försätta sig i intressanta, men för handlingen oväsentliga situationer. Ta väl vara på även dessa!

Ett "idealt" spelat scenario skulle förlöpa som följer, vad gäller vitala samt andra viktiga händelser:

Karaktärerna bekantar sig med mediet på tåget. Alice och mediets väskor förväxlas. Theodor blir biten av mediets hund. Karak-tärerna kommer till fel station, byter tåg, åker tillbaka och anländer till Chiddlingstone Station. De uppsöker juristen Groblefellow och Quasimodo, varpå de tillbringar natten på Grimscoote Manor.

Tid i spelet	Vitala incidenter I	Vitala incidenter II
<u>Perifera incidenter</u>		
onsdag dag Konduktör, Spådom 5/11	<u>Tågfärd</u>  natt	
torsdag dag 6/11	natt <u>Ankomst till</u> <u>G. Manor</u>	<u>H.</u>  W. Whitaker, J.
<u>Groblefellow,</u>  Herriot	the Inn, Rooge	
fredag dag <u>Groblefellow,</u> 7/11 W. Watson  W. Whitaker	Floyd Swiny, Rooge,   natt Alice dröm,  Swinys död	<u>H.</u>  J. Herriot,
lördag dag Gruvmyndighet 8/11	<u>Q-modo pratar</u>	<u>W. Booth II</u>

		natt	<u>Månbeskådande</u>
	Tony Luck		
söndag 9/11	dag	<u>Mediets återkomst</u>	<u>W. Booth II</u>
betingat av realtid			<u>W. Booth II</u> <u>Det Rafflande Slutet</u>

Dagen därpå, fredag, uppsöker de läkaren, och får höra hur Grahams lik såg ut. De besöker prästen, och får höra att det varit inbrott i visthusboden. De pratar med Wilbur Whitaker och får veta att Alice Hodge inte har syns till. På eftermiddagen är det begravning. Då dyker Floyd Swiny upp och är otrevlig. På natten mördas densamme.

På lördagen talar Quasimodo samman-hängande för första gången. Lördagkvällen ägnas månbeskådning från rummet med franska fönster. Tony Luck avslöjar sig med buller och bång straxt därpå. Mediet dyker upp morgonen därefter, förvirrat. Under natten har Grahams ande tagit över R. Browns kropp.

Mediet berättar under nästa dag, söndag, om vad hon varit med om. Ett rejält oväder bryter ut. Om karaktärerna inte tidigare konfronterat prästen, kommer han nu till dem och berättar vad han vet. Det samma gäller för det halvt uppbrända brevet från Graham; om inte karaktärerna har hittat det tidigare kommer nu juristen med det. Robert leder spelarna till kultplatsen (alternativt tas de till fånga av kultisterna och förs dit, om det börjar bli snålt med realtid kvar). Ritualen genomförs och då

åker Grahams ande tillbaka i den begravda kroppen. I det uppkomna tumultet har karaktärerna chansen att krossa kristallen. De gör så. Kultisterna "vaknar upp" och deras ledare spelar "uppvaknad".

Från det att mediet har berättat vad hon vet och till det att karaktärerna hittar kult-platsen kan det flyta en hel del speltid. Ovädet pågår under hela denna tid, och förhindrar karaktärerna från att lämna ön. När kristallen krossats mojnär de vredgade

elementen och nästa dags morgon är en underbar idyll. Karaktärerna meddelas att de inte får sitt arv och de åker hem. Ridå.

## RÅD TILL SPELLEDAREN

Det är mycket önskvärt att skapa spökestämning på Grimscote Manor. Använd din fantasi och Pluto, Quasimodo och den kringstrykande Tony Luck till detta. Du kan även låta S drömma konstiga drömmar fler nätter än efter månbeskådandet på lördagkvällen. Kom även ihåg att Theodor har varit i huset förr, men att han förträngt sina minnen av det. Vad gäller Theodor kanske dennes spelare vill spela nattliga vandringar på eget initiativ. Låt honom gärna göra det!

Glöm inte att själv läsa igenom karak-tärernas drömbilder, och handouten om ande-övertagandet av Robert Brown!

Ledtrådarna till kultplatsen är medvetet gjorda ganska luriga: mediets berättelse skvall-rar att hon åkt över två broar. Hon har i själva verket passerat fyra broar; först de två sten-broarna som leder in till byn, vilka hon inte märkte att de for över, och sedan de två träbroarna på öns västsida. Kyrkodokumenten förtäljer att prästen Wallcoff såg soluppgången bakom kyrktornet från kultplatsen, och att han passerade Grimscote Lake på vägen tillbaka. Denna lägesbeskrivning refererar till hur det såg ut på ön i slutet av sextonhundratalet, då kyrkan låg där det nu bara finns en ruin kvar, och Grimscote Fen ännu var en sjö. Sjön på öns östsida existerade inte då, vilket man kan se av den skissade karta som bonaden i den nuvarande kyrkan utgör. Bonaden har dock

norr neråt och söder uppåt (jämför höjdkurvorna på spelledarkartan över Chiddlingstone). Meningen är att Robert Brown (egentligen Alrik) skall kunna utnyttja dessa vaga ledtrådar och låtsas att han listat ut var kultplatsen ligger, fast han egentligen alltid vetat var den är. De övriga spelarna kommer att bli mäkta imponerade över hans intelligens. (Det är förstås inte säkert att Robert Browns spelare klarar att rätta ut dessa ledtrådar ens med facit i hand.)

Glöm inte att vädret blir ständigt sämre under scenariots gång. Efter lördagnatten går det inte att ta sig från ön, vare sig med båt eller via landtungan, som är helt översvämmad.

Prästen Wilfred Booth, kultisten Wilbur Whitaker och polisen William Watson har samma tre första bokstäver i sina förnamn. Detta för att göra spelarna osäkra på vem som avses dels i Grahams halvt uppbrända brev, där bokstäverna "Wil" kvarstår av ett namn, och dels i det brev Graham har på sitt skrivbord. I båda fallen är det Wilbur som avses.

Mediets spådom på tåget, om mannen med ett halvt öra, kan tas som en sann spådom vad gäller Wilbur, som har ett halvt elefantöra hängande på väggen. Observera att konstapel Watson har ett halvt öra borta sedan ett knivslagsmål för länge sedan, och att var och varannan sjöman saknar endera örsnibben efter att ha konsulterat Horace Groblefellow i friseringsärenden.

Efter det att mediet har dykt upp, är det meningen att spänningen skall stegras. S skall känna sig jagade och utsatta. Mot slutet av scenariot kommer kultisterna att agera mycket brutalt och skoningslöst. Dra dig inte för att låta dem bestialiskt avliva personer som prästen, mediet och Quasimodo, om lämpligt tillfälle infinner sig. I praktiken är alla bybor utom fyrvaktaren Rooke, advokat Groblefellow och läkaren Herriot kultister. Detta inkluderar exempelvis konstapel Watson.

Watsons agerande när lagöverträdelse inträffar och S påkallar hans uppmärksamhet (Floyd Swinys död t.ex.) grundas på att han vill göra så lite som möjligt. Som kultist är han ingen större tillgång heller.

Vi rekommenderar inte att du förkortar scenariot för att hinna spela klart innan den avsatta speltiden är slut. Om tågresan fram till Chiddlingstone har tagit väsentligt mer än en timme, och spelarna inte har intresse av att slutföra scenariot efter speltidens slut, så kan det emellertid eventuellt vara ett alternativ att stryka till exempel Tony Lucks, och/eller Floyd Swinys uppdykande. Glöm då inte att inga spår av Tony längre existerar i huset (inga blodiga handdukar, inget uppbrutet lås, ingen hand hos Pluto, ingen skjuts med prästen).

Det centrala i scenariot, klimax om man så vill, är andens övertagande av Robert Brown, och denna händelse bör ingå i varje spelparti. För att få full effekt måste det också finnas tillräckligt med realtid kvar efter detta, för att låta Roberts spelare agera sin nya roll.

Det är bra om du kan härma de handstilar som dyker upp på diverse handouts (prästens meddelande till polisen samt Wilburs brev till Graham). Spelarna kan vilja ta handstilsprov av personer för att försöka identifiera vem som har skrivit de respektive alstren.

Vid den påbörjade gruvbrytningen sprängs det ibland. Stoppa in markskakande jättesmällor vid passande tillfällen!

## EGNA ANTECKNINGAR

## SCENARIOT

### TÅGRESAN

Äventyret tar sin början just som tåget rullar ut från Waterloo station onsdagen den 5 november kl 8.15 PM, och Theodor kommer in i kupén. Dela ut biljetthandouten (*handout 1c*)! Genom ett misstag har Theodor fått samma platsbiljett som en annan av spelarna, Robert Brown, och kupén är fullsatt. Kupén har sex platser (spelarna kan under tävlingen placeras runt bordet såsom de sitter i kupén, deras inbördes placering spelar ingen roll), och på de tre platser som inte upptages av S sitter det sprituella mediet Alice Hodge samt två män, kommissarie Gregory McCullen och straffängingen Tony Luck. De två männen är sammankopplade med en handboja. Fången skall, efter nu avslutad rättegång i London, transporteras till fängelset i Leverton. Fången är känd i tidningarna som "Slaktaren från Sussex", en ficktjuv som även ägnat sig åt att göra hembesök medelst ficktjuvade nycklar, varvid hemmavarande personer blivit illa tilltygade.

Äventyrets dramatiska inledning torde utgöras av en diskussion mellan Theodor och Robert Brown, och att S presenteras för var-andra, ty de har inte träffats förut, eftersom de är ganska avlägset släkt med varandra.

Efter en stund erbjuder sig kommissarien sin plats, varvid bägge männen reser sig och går ut för att sätta sig i kupén bredvid. Precis när de rest sig åker tåget in i en tunnel varpå fången omärkligt knycker Alices pistol. Tåget kommer ur tunneln just när de lämnar kupén och S kan se att de två männen är sammankopplade med handboja. Tillfrågad om detta berättar kommissarien vem fången är och att han är på väg till fängelset i Leverton.

Nu blir S och mediet ensamma i kupén och kan stifta bekantskap med varandra. Mediet kommenterar att hon och Alice har lika-dana väskor. Hon har läst alla Allan Bows (Edgar Stevensons) böcker. Mediet erbjuder sig gärna att spå någon av S i handen. Efter noggrant studerande av

personens hand varnar hon för stora faror och speciellt för mannen med ett halvt öra.

Efter ett tag kommer konduktören Bryan Thompson, och han är den största människa S någonsin sett. Han går precis in genom kupédörren, och uniformen sluter tätt runt dallrande fettvalkar. Kroppshyddan, från vilken en påtaglig doft av rök stiger, avslutas upptill av ett litet huvud med högrött ansikte täckt av svettpärlor, vilka ibland torkas bort med en lindrigt ren näsduk. Han utövar ett strängt reglemente på sitt tåg; inga fötter på sätena, inget skräp på golvet, ingen rökning (vi måste tänka på dem med dåliga luftrör). Han kontrollerar noggrant biljetterna, och han opponerar sig mot att en av S inte sitter på sin plats, och att två S har likadana platsbiljetter, ty då blir den ena ogiltig och ny måste lösas. Regler är till för att följas. S kan senare lägga märke till att han själv storöker inne på sin egen kupé. Kvinnligare passagerare är han snällare(?) mot, och klappar dem gärna fader-ligt med en klibbig hand på huvudet eller låret. När mediet inte kan hitta sin biljett gör det inget. (Biljetten har tagits av fången.)

Någon gång under resan biter mediets hund Theodor. (Denna händelse ger anledning för S att besöka läkaren i byn.)

Tåget har en restaurangvagn, men här är stundtals fullsatt.

På kvällen byter S till sovvagn. Sov-vagnen är vagnen omedelbart efter S vagn. Varje sovkupé har två platser. Alice får en egen kupé. Mediet går och lägger sig när S gör det, dock senast kl 10. 30 PM. Henners sovkupé är i en annan vagn och när hon lämnar S sker väskbytet.

Vid midnatt anländer tåget till Lever-ton. Där stiger kommissarien och fången av och mediets vagn kopplas om för vidare färd mot Chiddingstone och S fortsätter mot Chidding-stone.

### *Väskbytet*

För äventyrets fortsatta utveckling är det väsentligt att S får mediets väska i sin ägo, vilket kan ske på två sätt:

1. När mediet går råkar hon ta Alices väska istället och lämnar kvar sin egen. Alice tar mediets väska och upptäcker bytet under nästa dag.

2. Mediet glömmer sin väska i kupén. S märker den inte när de lämnar kupén. Innan de stiger av tåget på morgonen lämnar konduktören väskan, som han hittat i kupén, till någon av spelarna.

S kommer över mediets handväska enligt alternativ 2 endast om Alice säger att hon tittar i sin väska efter det att mediet har gått, ty då skulle hon upptäcka bytet och kunna byta tillbaka. OBS! Alice Hodder förvarar sin plånbok i kappan och INTE i sin väska.

Väskan innehåller:

1. ockultboken "Ockulta symboler" (observera att handout 2 är ett utdrag ur denna bok som S får se bara om de specificerar att de tittar efter "lunakors" i boken),

2. pengar, nycklar, läppstift m.m.

3. Ett pappersark där mediet antecknat hur hon skall hitta till Wilbur Whitaker som bor i Dedham Cottage (*handout 3*). Texten lyder:

*Kom-ihåg: Chiddingstone St, Byn, fråga efter Wilbur Whitaker, Dedham Cottage, litet tegelhus på v. hand*

## NÄSTA MORGON

S blir väckta nästa morgon kl 6.15 med te på sängen, och kl 7.00 anländer tåget till Chiddingstone. Morgonen är solig och vacker, och stationen ligger tämligen öde.

Innan S upptäcker att de kommit fel kan följande incident inträffa:

Efter en stund möter S en man som erbjuder dem taxi och börjar bära deras

väskor till taxin innan de hinner svara. Mannen heter Richard Potter (och råkar vara släkt med Osborne Potter, taxichaufför i 1987 års Cthu-lhusscenario). Han är mycket påstridig och gör allt för att S skall följa med i taxin. Om S följer med kör de kort därpå åstad, inknödda i den minimala taxibilen, varunder taxi-chauffören pratar OAVBRUTET, gärna om de senaste veckornas väder vilka han beskriver dag för dag, men plötsligt tystnar och frågar:

"Vart ska Ni egentligen?"

"Till Grimscote Manor."

"Dit kan jag inte köra Er", svarar taxichauffören med ödesmättat tonfall.

"Varför inte?"

"Jag har aldrig hört talas om platsen."

Taxiresan visar sig också bli hutlöst dyr, med betalning dels för körd sträcka och för varje väska.

Tåget tillbaka går om 1 timme kan den sömniga stationspersonalen meddela. På stati-onen kan man äta en oaptitlig engelsk frukost, inkluderande kylslaget stekt ägg och bacon, serverad av dito personal. På återresan till Leverton utgörs resällskapet av förfriskade militärer som rest hela natten på väg hem på permission. S byter tåg i Leverton och möter, lustigt nog, konduktör Bryan Thompson, och tåget är nästan fullt. Endast 3 spelare får sittplatser.

Någon gång under resan kommer en kvinna in i kupén, tittar förfärat på Theodor, och skrikande "Det är han, det är han" för-sviner hon bort i tåget. Såsmåningom åter-vänder hon i sällskap med konduktören som dock kan konstatera att Theodor är fel person, och förklara för S att de illa tilltygade kvar-levorna av kommissarie McCullen påträffats på spåret vid en av perrongerna på stationen i Leverton.

## *Spelarnas ankomst*

Cirka klockan nio på torsdagkvällen anländer S till Chiddingstone Station. Stati-onen utgörs av ett spår och ett stickspår på vilket ett par förfallna godsvagnar

står, samt ett lika förfallet stationshus och en perrong, där gräs har börjat växa mellan stenläggningen. Stationshuset ligger i mörker, endast skylten med stationens namn är svagt upplyst. Stationen är på tre sidor omgiven av skog, på den fjärde skymtar ett par byggnader. Det är gråmulet och det har börjat blåsa. Några metalldelar på vattenpåfyllnadstornet gnyr i vinden, annars hörs inga ljud utöver vindens susande i träden. Stationen ligger öde; ingen annan har gått av här.

S lägger märke till ett par korpar som flyger över dem och som efter ett tag landar ett stycke från perrongen. En hel skock korpar är ansamlade där och ett kraxande kjäbbel bryter den öde ljudkulissen. Går S fram finner de liket av mediets hund, Kerberos.

Efter en stund kommer en krumryggad man bärande på en lie gående på den väg som korsar järnvägsspåret. Den gamle mannen är ytterst fåordig, men han kan peka på vägen till ön där byn ligger, och informera om att det vore svårt att finna en vagn som kunde köra dem till ön. S får gå till ön. Vandringen tar nästan en timme och går dels genom den mörka skogen över höstplöjda vattensjuka åkrar, samt över en smal landtunga som leder ut till ön.

När S anländer till ön kan de antingen bege sig direkt till Grimscote Manor, eller först besöka juristen Horace Groblefellow. I byn finns bara ett litet övernattningsrum ovanpå puben, så något alternativ till att tillbringa natten på Grimscote Manor finns inte.

Från vägen till byn kan man se Grimscote Manor som en svart silhuett mot den mörka himlen. Gården ligger en bit upp längs det ganska brant sluttande berget på väster sida om vägen. En mindre väg leder upp till huset, och vid vägskälet finns en vindpinad träskylt med snidade bokstäver vilka med nöd och näppe stavar till "G msc N no". Skylten pekar upp mot den svarta silhuetten.

## ANKOMST TILL GRIMSCOTE MANOR

Grimscote Manor är ett tvåvåningshus med diverse mer eller mindre

välmotiverade tinnar och små torn. Ett sluttande tegeltak i behov av renovering matchar de grå väggarnas flagnande puts. Fönsterhålorna gapar tomma och mörka bland en gång dekorativa utsmyckningar i fasaden. Efter att ha vistats en tid i huset, kommer Theodor att kunna konstatera att huset i sitt nuvarande skick inte betingar något extremt högt pris, förutom boksamlingen i biblioteket. Efter renovering kan det dock anses ha mycket stor potential; möjlighet finns att göra en mycket bra affär. Robert kan slå fast att en del arbete krävs för att ställa huset i drägligt skick, men att huset i grunden är välbyggt.

Huset och dess trädgård är omgivna av en grov stenmur, vars skrovliga yta till stor del upptas av allehanda mindre kräsen växtlighet. Muren är drygt två och en halv meter hög, och via de träd som växer runt om på utsidan tar man sig ganska lätt över den. Huvudentren består av en tvådelad järngrind med ett rejält lås på mitten. Grindens svarta järngaller är robust men sinnrikt dekorativt i snirkligt barock stil. Grinden är låst och låter sig inte forceras med mindre än att huvudnyckeln vrids om i låset.

Det finns även en mindre grind på baksidan av muren. Denna är både låst och igenrostad, och kan bara öppnas genom att bruka grovt våld. Efter en sådan behandling återstår dock ingen användbar grind. På både in- och utsidan döljs denna grind av tämligen tät, året runt gröna murgrönor. På utsidan är detta det enda ställe där något buskage döljer muren. Att röja runt i dessa buskar ger röda utslag och klåda några timmar efter röjandet. Theodor skulle få stora illröda blämor och lätt feber om han gick igenom murgrönebuskaget.

Om man vandrar runt muren på kvällen, kan man se ett svagt ljus från en stuga nordväst om Grimscote Manor, en bit uppför berget. Stugan tillhör Quasimodo, Manorns allt-i-allo. Denne kan öppna husets grind och dörr för S, om de ber honom.

Om S tar sig in i trädgården utan beledsagande av Quasimodo kommer husets vakthund att påpeka för dem att de är oönskade gäster. Hundens flämtande andhämtning, dova morrande och burdusa framfart genom vegetationen påkallar S uppmärksamhet en

lagom stund innan han anfaller. Skräms! Om inte S genast rusar in i huset, kommer hunden att övermanna en av dem. Just som han skall sätta tänderna i sitt ryggliggande offer sansar han sig tvärt, tar offrets huvudbonad el. dyl. och travar iväg till sin koja. Huvudbonaden kan sedermera återfinnas i uselt skick i juckens förvar.

En kort trappa leder upp till husets framdörr. Den är låst. Dubbeldörren är lätt att öppna medelst våld eller huvudnyckel. Våldet måste dock inbegripa minst två fullvuxna mäns gemensamma ansträngning. Ovanför dörren kan man i dagsljus se en vittrad skrift: "Grimscote Manor, 1713"

På baksidan av huset finns en ganska stor altan med tak. Bakdörren som leder ut på denna är uppbruten och låset därmed förstört. Altanen är i övrigt tom.

Innanför huvuddörren finns en rymlig hall. En fotogenlampa står lättillgängligt bredvid dörren. Stilen på möblemang och inredning är dystert överlastad, mörk och slingrig. Tapeterna är smaklöst mönstrade i tunga färger. När S kommit in i huset ger spel-ledaren Theodor en lapp med texten:

*"Huset ser bekant ut."*

### ***Bottenvåningen***

På bottenvåningen finns ett stort kök med angränsande matsal, samt ett antal mindre rum vilka uppenbarligen inte använts på mycket länge. De har tidigare varit tjänstefolkets utrymmen. En köksingång till huset är förbommad och kan inte forceras. Till köket finns ett skafferier med diverse torrvaror: gryn, mjöl, sylt med mera. Om förrådet undersöks finner man där även en glasburk med mjölliknande innehåll märkt "trim". En källartrappa leder ner till svalförråd av rotfrukter och vin. Bekvämlighetsinrättning med rinnande vatten finns även. (Rinnande vatten åstadkoms med hjälp av en brunn i berget ovanför huset.)

Huset värms medlest eldning med ved i panna, samt genom eldning i diverse kakel-ugnar. Pannan står i ett till köket angränsande rum. Ved finns i rikliga mängder. Huset är inte så utkylt som det borde vara om

inte pannan eldats nyligen. Den har ännu inte svalnat helt efter Quasimodos insatser tidigare på kvällen.

I de två finrummen är det mer rörigt än i övriga delar av huset. Vitrinskåpens innehåll ligger vält huller om buller. Vissa lådor i skåpen är tomma, andra har ett mycket rörigt innehåll. Möblerna står lite hur som helst. Om S letar efter tavlor med porträtt på gamla släktingar, så finner de i ett av dessa rum ett porträtt i olja av Frederick Langland, owner of the Manor of Grimscote. Det är en uppklädd men bister figur, som har några drag gemensamma med Robert Brown. Tavlans daterad 1849.

I den stora trappan som leder upp till andra våningen är ett av de översta trappstegen skadat; stenpanelen är sprucken och sitter löst. Theodor eller Robert kan om de undersöker skadan konstatera att det inte är frågan om en ålderskrämpa utan om en förhållandevis nylig skadegörelse.

### ***Andra våningen***

På andra våningen finns ett antal sovrum. Ett har tillhört Graham, vilket tydligt märks. Rummet är välstädat, sängen välbäddad. I nattduksbordslådan ligger en oöppnad burk med någon sorts medicin. Fyra rum bredvid varandra i samma hall är iordninggjorda till drägligt skick. Lakanen i sängarna är rena, rena handdukar är framlagda och där finns garderobsutrymme och vad övrigt som tarvas för att tillbringa några nätter där utan bekymmer. I ett av rummen finns tydliga spår av att någon sovit på sängen. Där finns bara en handduk, och den är lätt fläckad av blod.

De flesta rum på andra våningen är tämligen öde, och har uppenbarligen inte varit i särskilt flitigt bruk. Tapeterna flagar, dammråttor lekar tafatt och möblemang är sporadiskt. Det finns några undantag:

### ***Rummet med franska fönster***

Ett stort rum som vätter mot söder är utrustat med franska fönster och en smal balkong. Golvet täcks av en grått mönstrad, huvudsakligen röd matta. Tre



fåtöljer och ett litet bord står mitt i rummet. Väggarna täcks till största delen av bokhyllor, vars nedre delar utgörs av låsta skåp. Ett par väldiga, mörkröda gardiner kan dras för fönstrena. På den vägg som inte täcks av bokhyllor hänger en tavla i en illa sargad träram med guldfärg. Motivet känner Edgar Stevenson igen som ett lunakors; en vanlig symbol inom ockultiken. Om S tittar efter lunakors i mediets bok får de *handout 2*. Om man forcerar skåpen uppenbarar sig därinnanför ett antal bastanta sten-bumlingar. Om man lyfter på mattan syns därunder spår av målade, snirkliga mönster på trägolvet. Under en av fåtöjlerna ligger en nästan klotrund gråsten, cirka fyra decimeter i diameter. Den kan man upptäcka om man lyfter undan fåtöljen (som är mycket tung). Ytan på stenen har spruckit upp och innanför syns en mattsvart kristall, som vid belysning tycks bestå av otaliga små facetter som glänsar i regnbågens alla färger.

När Theodor besöker detta rum första gången ger spelledaren honom en lapp med texten:

*"Du har varit här förut."*

### ***Grahams arbetsrum***

Även Graham Langlands arbetsrum finns på andra våningen. Det ligger vägg i vägg med det stora biblioteket. Tavlorna i rummet hänger snett och vint. En av dessa är en inramad karta över ön (*handout 5*). Rummet är uppenbarligen städat; skrivbordsytan är tom och blank, men lådorna i skrivbordet är halvt utdragna och tomma. Brevpapper och kuvert ligger spridda över golvet. I en liten box på skrivbordet finns ett antal öppnade kuvert med brev i. Samtliga är adresserade till Mr. Lang-land; tre rör möten med advokat Horace Groblefellow (som ägt rum under sommaren innevarande år), ett är från Kungliga byrån för exproprieringsärenden, som informerar om att Grimscote Manor tyvärr måste rivas efter expropriering. Slutligen finns där ett brev som är svårläsligt undertecknat (*handout 6*). Bara brevet från myndigheten är frankerat och poststämplat (London, 12 juli 1919).

### ***Biblioteket***

Biblioteket upptar båda våningarna och avslutas med en kupol. En gång löper runt rummet på andra våningen. Biblioteket är systematiskt inordnat och lätt att hitta i. Ett handskrivet kortregister finns på första våningen, samt två bekväma fåtöljer och ett stort fönster. Edgar Stevenson kan finna både det ena och det andra av intresse här. Theodor inser genast att biblioteket är av anseende värde.

### ***Trädgården och redskapsboden***

Trädgården är ganska tätbevuxen men inte vanskött. Här växer en hel del fruktträd, cypresser och idegranar. I ett buskage längs södra delen av muren (väster om huvud-grinden) ligger en stege. Ett träskjul hyser diverse trädgårdsredskap, såsom spadar, krattor, en häcksax, mindre verktyg med mera. Allt är i gott skick och förvaras i påtaglig ordning. En spade står dock ensamt lutad mot väggen. Om S studerar den ser de att den uppenbarligen har använts för att gräva i sandig jord. S kan om de tillbringar någon timma med det förvissa sig om att jorden i trädgården inte på något ställe är så sandig. En gigantisk hundkoja ligger bredvid skjulet. Däri bor en lika gigantisk rotweiler som lystrar till namnet Pluto. Det är en djurisk best som på nätterna av Quasimodo släpps lös i trädgården. Med infernalisk effektivitet håller odjurets drägglande käftar trädgården fri från oönskade besökare. Nästan. Quasimodo är den ende som kan hantera Pluto. På morgonen kedjar han hunden vid dennes koja, varefter Pluto tillbringar dagen med att lojt sova i kojan. Kedjan är tre meter lång.

### ***Plutos koja***

Om S hälsar på hos Pluto på dagen kan de se att han bredvid sig har sitt senaste favoritnag: en illa tilltygad manshand. På handens ringfinger dinglar ännu den förre ägarens guldring. I ringen finns en inskription lydandes: "Kmmssr McCullen 1902". Om S ej går till kojan kan Pluto komma fram med handen vid lämpligt tillfälle.

Inuti den gruvligt illaluktande kojan ligger diverse skelett av smådjur men även en tygrasa fläckad med torkat blod. Man kan se att den tillhört baken till ett par grova, grå byxor.

## TONY LUCK

Straffängens Tony Luck har tagit sin tillflykt till Grimscote Manor. Han har klättrat över muren och brutit upp bakhjulet till huset. Kommissarie McCullens hand, som varit fäst i handbojan som ännu sitter runt Tonys hand-led, slets loss av Pluto när Tony lyckades smita levande in i huset. Tony håller sig gömd och slickar de sår Pluto har givit honom. S kommer inte att konfronteras med honom förrän kvällen då S skall beskåda fullmånen. Han skall dock avslöja sin närvaro genom att ge upphov till diverse mystiska ljud, äta upp matrester, lämna blodspår på toaletten, sno ljusstakar, flytta på möbler o.s.v. Han är främst aktiv under de tidiga nattimmarna; på dagarna håller han sig undan.

Alldeles efter S har beskådat månen på lördagkvällen, hörs ett väldigt brak från trap-pan; Tony trillar nerför densamma (han kan ha snubblat på det trasiga trappsteget). Han är omtöcknad när han upptäcks, men han hivar förvånansvärt raskt upp en pistol som han riktar mot S. Det är Alices pistol (vilket hon omedelbart ser). Pistolen är ur funktion och incidenten avslutas med att Tony övermannas. Han är i ganska uselt skick efter konfrontationen med Pluto, och han har av allt att döma inte långt kvar att leva. Han är inte pigg på att berätta sin historia, men med lite lagom hotelser kan S få ur honom att han kom med tåget till Chiddlingstone morgonen den sjätte och att han fick skjuts från stationen av en reslig karl med fårat ansikte och långt stripigt hår. Detta efter att han sparkat ihjäl den rödhåriga fjollans envetna mops som försökt bita i "hans" hand. Han såg också den reslige mannen resolut hjälpa fjollan upp på tåget innan det for. Om S frågar mer om "den reslige mannen" berättar Tony att han verkade vara en blödig typ, som oroade sig för att trakten inte skulle vara gudsfruktig nog. Han sade att han

själv önskade att han kunde resa härifrån. Mannen avslöjade också att Grimscote Manor stod tomt efter ägarens död. Tony tog sig in i huset tidigt på kvällen samma dag. Han har samlat ihop en liten hög stöldgods i en garderob.

## CHIDDLINGSTONE

Byn ligger alldeles vid havet och består av ett femtiotal sten- och trähus, varav de flesta bara har en våning. Husen är lite spora-diskt utspridda mellan två avgränsande åar. I utkanten, alldeles vid åförgreningen, ligger en stenkyrka enskilt på en liten höjd. De två största gatorna är kullerstensbelagda. Den ena löper över två stenbroar (över vardera ån), medan den andra leder från kyrkan till hamnen. Där de möts ligger ett litet torg med en pub, en liten post- och telegrafstation, en smedja och läkarens mottagning.

## THE INN

Om S tar sig hit första kvällen är det enda tecken på liv i byn den öppna puben på torget. På dagen finns det alltid någon form av mänsklig aktivitet på gatorna. Ovanför ingång-en till puben gungar en sliten skylt i vinden. Gnisslande förkunnar den att den som passerar därunder antrar "the Inn". Puben är mysig för den som gillar dämpad fotogenbelysning, doften av tjära och åsynen av grova, ådriga träbjälkar. Härinne sitter normalt tre-fyra gamla fiskare och snackar strunt. På kvällarna, fram till elvasnåret, kan det vara ganska fullt härinne. Så inte kvällen S anländer. Då sitter två grova karlar och spelar tärning långt in i det stora rummet. Deras orakade ansikten är tydligt väderbitna. Tittar man närmare bakom deras yviga polisonger, ser man att de båda saknar höger örsnibb. Den störste av dem har en stor orm tatuerad på den kraftiga underarmen. De för en livlig diskussion som är omöjlig att förstå för en utomstående:

"Aaah, dewrski aengi stoe!"

"Eeen, nay dewr fi de stoe!"

o.s.v.

När (om?) S frågar dem något, reagerar de först inte alls, utan fortsätter sitt spelande. Andra försöket att väcka deras uppmärksamhet resulterar dock i en omedelbar och öronbedövande tystnad. Plötsligt hörs havets brus och det svaga klagandet från vindpinat trä. Inget annat. Männerna synar S med ett klenstroget uttryck.

"Vad söker ni främlingar i byn vårs?" frågar till slut den störste av de två. När S förklarar att de söker advokat Groblefellow, eller nämner att de är Graham Langlands släktingar, tittar männen på varandra och den mindre muttrar något obegripligt. Den andre säger sedan:

"Sorgen ers är att beklaga. Men en gammal man var han. Det är gången i livet. Vill ni ha att dricka?"

Om S så önskar bjuds de på ett beskt öl med respektingivande styrka. De kan även få information om var de finner advokat Groble-fellow: man tar till höger utanför puben, och sedan är det fjärde huset på höger hand. Vad de inte får veta är att det inte finns någon namnskylt på huset, bara en frisörsskylt som hänger utanför; vilket männen i och för sig är medvetna om.

Den store mannen med ormtatueringen lystrar till namnet Greg Barter, och han är ägare till "the Inn". S kan få en del övrig upp-lysning av männen om de ger sig tid att fråga:

1. Graham var en enstöring som aldrig syntes på puben och aldrig gick i kyrkan. Han var dock respekterad av byns folk.

2. Begravningen äger rum fredagen 7/11 klockan halv tre.

3. Graham har en puckelryggig trotjänare som sköter om gården. Denne bor i en stuga alldeles bakom huset.

4. Byborna är fiskare och bönder.

5. Det finns ett rum på puben, där en person kan övernatta. Detta kostar tre pund natten (vilket är dyrt för den standard rummet har).

6. Natten mellan den tionde och elfte oktober släkte och låste Barter vid tolvtiden. Han körde då ut en överförfriskad Quasimodo (något som inträffar då och då). Om S frågar om Greg såg någon ute på gatorna, rynkar han ögonbrynen och minns att han såg någon halta upp mot kyrkan.

7. Ett antal otrevliga myndighetspersoner köper upp mark av folk i byn. De visar upp papper som säger att de kan tvinga iväg folk från sin mark. De har börjat spränga bort vid Grottberget, och tänker tydligen starta gruv-verksamhet. Tidigare i år gästades byn av ett antal "inspektörer" som av allt att döma är att skylla den rådande "invasionen" på. De vet inte om Graham har kontaktats av männen, men han ägde en stor bit av öns mark.

8. Wilbur Whitaker bor på andra sidan om den östligare ån i ett gulmålat tvåvånings-hus. Det är en trevlig karl.

När S lämnar the Inn ragglar det in en måttligt nykter individ med okuvat vitt skägg och en glänsande kal hjässa. Det är en liten man som hjälpligt stöder sig på en grov käpp. Han stöter ihop med lämplig S och tittar upp på denne. Halva gubbens ansikte täcks av ett stort vitt ärr som löper tvärs över ena ögat och landar i en groteskt uppvriden mungipa. Det andra ögat döljs nästan helt av ett buskigt ögonbryn, men därunder kan man ana något litet, gult och vattnigt som flackande spanar på yttervärlden. Detta är fyrvaktaren Rooge.

"Majn mi oen biziz!" sluddrar han med förvånansvärt kraftfull stämma.

Männen på puben och byfolket i allmänhet förhåller sig avvisande mot fyrvaktaren. Om S bemöter honom "negativt" utbrister pubägaren instämmande:

"Ja, besvär är den gamle bara till."

Om S bemöter honom positivt får de från pubägaren höra, i tillrättavisande ton:

"Bry ers inte om den gamle! Till besvär är han bara."

## FYRVAKTARE ROOGE

Om S försöker konversera Rooge märks snart hans allmänna antipati mot by-borna. Han beklagar alla nykomlingar (då menar han främst läkaren Herriot och prästen Booth) och om de vore minsta måna om sitt eget bästa så borde de lämna trakten så långt bakom sig som möjligt.

Rooge återfinns vanligen ute vid fyren, vanligen något berusad. Om S vill ha mer specifik information från Rooge, så är han mycket förtegen, främst för att han just inte vet särskilt mycket. Om Graham förs på tal stelnar han dock till märkbart, och han försöker därefter avsluta samtalet, be S gå, eller själv avlägsna sig därifrån. Om S ställer direkta frågor om hur Graham var som ung, eller t.o.m. för personlighetsförändring på tal, yppar dock Rooge att han i sin ungdom var bekant med Graham, men att denne vid trettio års ålder blev som förbytt. Sedan dess har de inte haft någon kontakt alls. Om S frågar om detta hade något att göra med att Graham fick ärva Grimscote Manor, så kan Rooge bekräfta att så var fallet.

Rooge kommer att avsluta varje konversation med att spå att det värsta ovädet i mannaminne håller på att bryta lös, varvid han ömt rör vid sitt stora ärr.

## HOS HORACE GROBLEFELLOW, FRISÖR OCH ADVOKAT

Hit kommer S antingen sent den första kvällen eller dagen därpå (kan man förmoda). Juristens hus har två våningar. På botten-våningen finns en primitiv frisersalong, ett kök och Andrew Morones sovrum. På ovan-våningen återfinns ett arbetsrum/kontor, en hall, ett badrum samt Horaces sovkammare.

Om S kommer på kvällen utspelar sig följande:

Idoga knackningar krävs (minst två gånger tre) innan ljud hörs innifrån huset. Straxt därefter dyker Andrews ostyriga kalufs och ofrivilligt anskrämliga nuna upp i fönstret på bottenvåningen (skräm S!). Mörkret i rummet gör att man inte ser honom förrän alldeles när han sticker dit skallen. Han glor en

stund på S innan han vrider om nyckeln i dörren, fumlar ett tag och sedan får upp den. En yrvaken gestalt, barfota och i nattsärk, uppenbarar sig i dörröppningen. Han försöker huttrande tända fotogenlampan i hallen, men försöken är fruktlösa. Under tiden kan S samtala med honom. Glöm inte att beskriva hans eldfängda hår. Hans svar blir mest hummanden och nickanden. Såsmåningom hörs steg i trappan och en rökrocksinsvept Horace Groblefellow träder ut i hallen med ett fladdrande stearinljus.

"Där är ni ju! Vi var oroliga att Grimscote Manor skulle behöva falla släkten ur händerna. Horace Groblefellow, till er tjänst!"

Han sträcker fram en darrig hand, skakar männens, bjuder dem att komma in, varpå han nämner Alice vid namn, yttrar: "Förtjusandel!" och kysser hennes hand och tackar för telegrammet. När S fått av sig ytterkläderna presenterar han sin hjälpreda Andrew, och ser till att denne tar ordentligt i hand.

Om S kommer på dagen, öppnar Horace själv dörren, varpå han kallar på Andrew och låter dem hälsa.

När Theodor presenterar sig lyfter Horace ett förvånat ögonbryn:

"Jaså! Du beslutade komma i alla fall. Trots testamentet?"

Alternativt lägger Horace orden i Theodors mun (om Theodor är den siste han hälsar på):

"Och Ni måste vara herr Floyd Swiny?"

Vad Horace syftar på är att Theodor inte står som förmånstagare enligt testamentet. Horace tror att Theodor fått ett brev som talat om detta, men Andrew har sjabblat och skickat samma brev till honom som till de övriga.

Horace bjuder S att sitta ner i friser-salongen. Han beklagar det inträffade, men förstår att ingen av S stått Graham särskilt nära. Han gör en poäng av att Graham var en rejäl och ordentlig herre som skötte sig själv in i det sista. Han påpekar därefter att Andrew villigt står till tjänst om någon önskar förfriskningar. Andrew i sin tur undrar om han

inte skall ta och sätta lite fyr i brasan. Han gör detta efter att ha serverat S enligt deras eventuella önskemål. Horace går upp och hämtar testamentet. Med darrig stämma läser han sedan upp detsamma. Om S så önskar kan de få se testamentet, vilket dock Horace behåller (*handout 7*). Horace erbjuder dem hjälp med den kommande bodelningen.

Andrew har problem att få fyr i brasan och undrar om han kan ta lite papper ur skräphögen. Horace samtycker.

Horace förklarar vidare att Graham har tecknat en livförsäkring som kommer att bibringa den aktningsvärda summan femtusen pund till hans förmånstagare (S). Han över-lämnar två stycken huvudnycklar till huset och rekommenderar S att ta kontakt med Grahams trädgårdsmästare och allt-i-allo som bor i en stuga invid huset. Denne har enligt Horace god hand med husets vakthund.

Horace påminner sig nu att han hade ett brev som Graham hade bett honom vidare-befordra till de släktingar som dök upp. Han förstår inte vart det har tagit vägen. Han frågar Andrew om denne vet, men denne skakar bara på huvudet och fortsätter sina försök att tända i kaminen.

Horace informerar vidare om att begravningen skall äga rum 7/11 klockan halv tre, och att S skall ta kontakt med prästen Booth innan dess, för att komma överens om rutinerna.

Horace vänder sig nu till Andrew och säger att han bestämt kommer ihåg att Andrew fick brevet som Graham skrivit. Han frågar rakt ut vart det blivit av, och Andrew pekar tvekande mot den hög av papper han hämtat bränsle ur. Horace ber honom leta reda på brevet.

Horace berättar vidare att han kommer att övervaka hur Grahams vilja efterlevs genom att besöka Grimscote Manor kvällen den 8/11 då det är fullmåne. Arvsskifte kan dock inte ske förrän en godkänd dödsattest föreligger. Av någon anledning har Horace ännu inte fått besked från polisen att någon sådan finns. Sedan måste även myndigheterna godkänna det hela, men det är bara formaliteter.

Andrew förklarar nu att han inte hittar brevet, och Horace nöjer sig med detta. S kan kanske redan i ett tidigare skede ha ingripit, men resultatet av deras ingripande blir ändå ett och detsamma: en bränd bit av brevet hittas i kaminen (*handout 8*). Även ett litet fragment av ett bränt kuvert kan man hitta däri. Om S inte ingriper, kommer Horace själv att finna det brända brevet under dagen och sedan vidarebefordra det till S vid nästa mötes-tillfälle.

Horace överräcker härnäst två stycken huvudnycklar till Grimscote Manor. Nyck-larna är gamla och tunga. Han erbjuder S skjuts till huset, d.v.s. han ställer Andrew samt häst och vagn till förfogande. Innan dess kan dock S ta hans tjänster som frisör i anspråk, till ett mycket förmånligt pris. Detta erbjudande ges dock inte sent på kvällen. Den av S som nappar på detta får stå ut med riktiga skärsår i mjukare delar av överkroppen.

Om S vill fråga Horace om ditten och datten är följande vad han vet:

Graham Langland kontaktade honom i våras apropå att hans egendom utmätts för expropriering. Horace kunde då informera honom att han var tvungen att godta det bud han fick för huset, och att han inte fick sälja till någon annan. Däremot skulle gård och mark kunna ärvas eller testamenteras efter hans död och därefter stå i fem år i vederbörandes ägo innan kronan skulle kunna göra anspråk på den. Om ägaren inom denna tid inte utnyttjat egendomens resurser till landets väl, äger kronan ånyo rätt att exproprierar marken. Någon tid senare bad Graham Horace om hjälp med att lokalisera sina i livet varande släktingar. När Horace lyckats finna de fem närmsta, upprättade Graham sitt testamente med den lydelse som S tagit del av. Detta var i augusti. Dagen innan Graham dog, hade han lämnat ett meddelande till Horace om att han ville att densamme skulle komma till Grimscote Manor nästföljande dag. Det gällde testamentet och var mycket angeläget. På morgonen den 11/10 finner Horace sig på gården, bara för att finna Graham liggande livlös nedanför trappan till andra våningen. Horace gick omedelbart och hämtade konstapel Watson,

som fick ta hand om det hela. Horace tog själv omedelbart itu med arvsefterspelet.

Horace påminner sig att Graham tidigare klagat på ett trasigt steg i trappan, och uppenbarligen hade detta blivit hans död.

Horace kan visa ett schematiskt släktträd om S så önskar (*handout 17*).

Om S frågar om det så känner Horace till att Graham som ung umgicks med fyr-vaktaren, och att Graham ärvde gården av sin farbror Frederick Langland 1866. Grimscote Manor har dock varit i släkten betydligt längre.

Om S vill pressa Andrew apropå det brända brevet, så skall han framstå som mer korkad än skum. Om S brukar grova hotelser (vilket inte låter sig göras i Horace närvaro) och uttryckligen föreslår att Andrew är lierad med någon de namnger, så erkänner Andrew i princip vad som helst.

Andrew var vid stationen på torsdag-morgonen för att hämta upp S. Om S frågar honom om detta, så kan han berätta att han kom lite försent; lagom till att se tåget tuffa iväg från stationen. Om S frågar om han såg någon där, så kan han berätta att han mötte prästen i dennes vagn, och att prästen hade Theodor med sig i vagnen.

## HOS WILFRED BOOTH, KYRKOHERDE. FÖRSTA GÅNGEN

När S kommer till prästen för att diskutera den stundande ceremonien är han i drägligt skick. S möter dock först hans hjälpredda och kyrkvaktmästare Alfred Morone, vilken de tror är Andrew eftersom de är på pricken lika (till nackdel för dem båda). Alfred är på väg till visthusboden.

Prästen Wilfred möter upp på kyrk-backen och är vänlig (i överkant). Han ser dock trött och sliten ut. Han beklagar uppriktigt den mycket tråkiga incidenten, men han hoppas att de nu tillsammans skall kunna göra något ljust och fint av begravningsakten. Han bjuder dem att titta in i den fina lilla stenkyrkan. Ovanför kyrkporten står ingravat 1714. Stolt berättar han att församlingen har anor från 800-talet då bygden först

kristnades av den heliga Anselm. Bakom altaret hänger en mycket gammal bonad som visar just denna händelse (*handout 12*). Wilfred påpekar med påspädd stolthet att detta konstverk förmodligen kan mäta sig med Bayeux-tapeten i ålder. Framför altaret står en enkel träkista med lite torftiga blomsterdekorationer.

Wilfred går igenom den kommande ceremonien, vilken inbegriper en kort anddakt och bön i kyrkan, förflyttning av kistan till begravningsplatsen och avslutning av akten ute vid graven. Wilfred undrar om S kan tänka sig att hjälpa till att bära kistan. Han uttrycker också en förhoppning om att han skall få se S på högmässan på söndag. Han går sedan med spelarna till den gravplats han utsett. Den ligger i utkanten av kyrkogården. En spartansk gravsten står redan på plats bakom den nygrävda gropen. "Graham Langland, 4/7 1837 - 10/10 1919" står det på den. Wilfred undrar om stenen är till S belåtenhet.

Vid det här laget uppenbarar sig Alfred Morone igen. Han är uppenbart upprörd:

"Pastorn! Pastorn! Det har varit inbrott i visthusboden."

Booth blir å sin sida besynnerligt besvärad:

"Ja, ja! Det får vi tala om sedan. Jag är upptagen nu."

"Men det är så konstigt; de har inte rört pälsar eller det rökta, men två femtiokilos säckar med gammal potatis..."

"Vi talar om det sedan, Alfred!"

"Men jag fattar inte; vem vill ha 100 kg potatis..."

(Alfred tjarar om denna replik ett par gånger och detta leder förhoppningsvis till att S börjar begrunda mysteriet med de försvunna potatisarna, vilket kan ha komiska effekter under scenariots gång.)

"Ja, ja, Alfred!"

"...och de har tagit stegen..."

Booth tar Alfred under armen och leder bryskt bort honom från S.

"Ursäkta mig ett ögonblick", urskuldar han sig. S kan höra Alfred fortsätta innan Booth får tyst på honom:

"Och julskinkan till råga på eländet."

Booth kommer straxt tillbaka. Han ursäktar sig igen:

"Om Alfred hade haft någon ordning i visthusboden, och inte bara tittat in någon gång i månaden när han blir sugen på korv, så kanske man hade sluppit sånt här. Ja, ja. Världsliga ting."

Om S inte har några fler frågor eller något annat på hjärtat ber prästen att få önska en fortsatt trevlig dag; nu har han lite att stå i.

Om S konfronterar Alfred kan han berätta att han gått in i visthusboden för att hämta lite korv. Dörren var låst och han såg inga tecken på skadegörelse. Det som saknades var en stege, en skinka och två femtiokilossäckar med gammal potatis. Alfred har inte varit inne i visthusboden på en månad.

## PRÄSTGÅRDEN OCH DESS VISTHUSBOD

Prästgården är en ganska stor två-våningsvilla. Alfred Morone bor där tillsammans med prästen. Bottenvåningen upptas av kök, Wilfreds arbetsrum och ett stort vardagsrum. På andra våningen finns en hall och två sovrum. I arbetsrummet finns diverse teologisk litteratur, men även ett och annat om ockultik. Ett pressklipp ligger i översta skrivbordslådan. Det är ett foto på Alice Hodge och

en kort artikel med titeln: "Spiritueellt medium i farten".

En dagbok ligger i låda nummer två. Wilfred har skrivit om andliga ting en gång om dagen, fram till och med 10/10 1919. Efter det är bokbladen obesudlade. Det sista som står på bladet för den 10:de oktober är: "Ikväll skall jag skåda hedningarna i vitögat."

I visthusboden hänger diverse char-kuterivaror, men även några pälsar av små-djur. En uppsättning grova, grå arbetskläder hänger på en krok. Byxorna är trasiga i baken.

## KYRKAN

Kyrkan är vitkalkad och ganska liten. Den står alltid öppen och omges av en kyrkogård med mossbelupna gravstenar. Från det lilla vapenhuset leder en dörr in till kyrkrummet, en dörr går till en liten brant trappa upp till klockan i tornet och en dörr går till en liten skrub. Bakom predikstolen framme i kyrkan finns en dörr in till ett litet rum med ett bord, en stol och en liten garderob. Dörren till rummet är låst, men kan dyrkas upp tämligen enkelt. Alfred och Wilfred har varsin nyckel. På väggen i rummet hänger en fotogenlampa, och på en liten hylla ligger en tändsticksask. I bordet finns en låda vari det ligger en liten nyckel. Ett fönster

### *Kyrkodokumenten (finns som handouts)*

12:e augusti 1691

Käre biskop Seraphim!

Trots att jag ej mottagit något svar från Eder med anledning av vårt förra brev, skriva vi till Eder igen angående de gamla hedniska traditioner som ännu leva starkt i denna trakt. Som jag påpekat förut firas, trots mina idoga protester, den hedniska midsommarfesten med resandet av en löfvpriidd, så kallad, majstång. Kring midsommar ägna sig populasen åt frosseri, dryckenskap och otuktigt leverne. På våren, vid påsk och pingst, tända de eldar och leva även då ett tygellöst leverne, och även på hösten synes ljussken från de gamla druidstenarna. För en tid sedan begovo vi oss till denna plats och slogo itu den sten som låg i cirkeln mitt, och vi sänder Eder ett par fragment av denna sten, som bevis på att folket här ägna sig åt avgudadyrkan, vilket ni inte tycks vilja tro på. Sedan vi sönderslagit stenen tycks orgierna på denna plats ha upphört, och vi anhålla om Edert nådiga tillstånd för att till sommaren nedhugga och uppbränna majstången för att få slut på dansen och andra liderliga aktiviteter.

Eder tillgifvne, Oliver Wallcoff

Vi bevistade denna natt i lönnedom hednariten vid druidstenarne å berget. Hedningarne voro avslutade då solen steg bak kyrktornet. Himmelen öfver hafvet i väster var ännu mörk. Då hedningarne voro i färd att avlägsna sig höllo Vi oss dolda med Herrens hjälp och kunde i fred nedstiga till den plats där stenen kring hvilken den bevitnade ceremonien stod var kvarlämnad. Marken bar vittnesbörd om hedningavärv. För att bibringa orten Herrens frid sade Vi Frälsarens välsignelse däröfver och bortförde stenen. Till försäkran om att orätta gärningar ej ånyo skulle plåga vår trakt, slogo Vi stenen itu. Därvid uppstod ett mäktigt muller och himmelen öppnade sig. Vi gick åstad åter till Herrens hus, och såg på vägen hedningarne tvaga sig i Grimscote Lake.

släpper in ljus i rummet. Under en matta på golvet finns en lucka. Öppnar man den finner man en brant trappa som leder ner till ett mörkt rum. Härnere finns två skåp. I det ena förvaras nattvardsvin och oblater, och i det andra, som är låst, finns en öppnad trälåda. Nyckeln i bordslådan i rummet ovanför passar i skåpets lås. I trälådan ligger några bitar av en mattsvart kristall, och ett brev (*handout 9*). Förutom trälådan ligger där även ett urrivet pappersark (*handout 10*).

## HOS JOHN HERRIOT, VETERINÄR OCH LÄKARE

Hundbettet en av S (lämpligen Theo-dor) fått av Alice Hodges mops (alternativt av Pluto, om mopsbettet glömdes av en försumlig spelldare) skall driva S att besöka Herriots läkarmottagning, om inte nyfikenheten på Grahams död räcker till. Med ett akutfall för handen går det att störa Herriot natt som dag.

Hans mottagning är i mycket välstädat och välordnat skick. Han ger ett kompetent, men lite omoget intryck. Han konstaterar att eventuella hundbett eller övriga skavanker inte föranleder några mer drastiska åtgärder än rekommenderad vila och rena förband. Apropå hundbettet så säger han att han har sett betydligt värre. Han avråder dock från längre resor under de närmsta dagarna.

Om S leder in samtalet på hundbett, och undrar om någon mer drabbats av detta kan han berätta att det är ganska ovanligt, men att han faktiskt hade ett fall för några veckor sedan. Om S pressar på lite lagom, så yppar Herriot lite oförsiktigt att det var prästen som fått ett rejält bett i baken. Han kan se i sina journaler att prästen besökte

honom 13/11, och då var såret ett par dagar gammalt. Han betonar efter att ha sagt något av det ovan-stående, att detta är konfidentiella uppgifter, som inte får föras vidare.

Om S hör sig för om Grahams död och dödsattesten, verkar Dr. Herriot till en början lite besvrad. Han har ännu inte undertecknat dödsattesten, och känner sig en smula obehag-lig inför uppgiften. Visserligen hade Grahams lik tydliga tecken på ett slag i huvudet, som till synes verifierar att han ramlat i trappan och slagit ihjäl sig, men det finns samtidigt vissa indikationer som skulle kunna tyda på att han förgiftats. Myndighetspersonerna som förestår den påbörjade gruvdriften har dessutom visat sitt intresse i fallet, och de var mycket intresserade av dödsattestens utlåtande. Om S visar sig intresserade kan de få ta del av följande spår som Dr. Herriot funnit på den döde Graham Langland:

ett kraftigt slag mot huvudet,

tungan kraftigt biten,

trumhinnorna spruckna,

hade "krampat" innan han dog,

tre fingrar på höger hand brutna,

ett brännmärke i form av ett kors  
höger handflata,

rester av ett mönster målat på

kroppen,

håret var vitt som snö.



Herriot har gjort en allmänunder-sökning av Graham för ett antal månader sedan, i samband med att denne tecknade en livförsäkring. Han fann honom då i princip frisk och kry för sin ålder (82 år), men hjärtat var inte längre i bästa form. Hans kropp verkade dock yngre då än liket skvallrar om; liket var påtagligt magert och kroppen verkade tård. Vid undersökningen hade han ännu en hel del gråa hår bevarade. Graham hade klagat på sömnsvårigheter, och han hade därför fått en burk sömntabletter. Herriot är en smula orolig att Graham av misstag kan ha tagit en alltför kraftig dos av dessa. Det troliga är dock att han helt enkelt snubblat och fallit i trappan.

Herriot kan fastställa tidpunkten för dödsfallet till någon gång på natten till den 11/10.

#### HOS WILBUR WHITAKER, KULTIST

Om Alice vill ha tillbaka sin väska eller lämna mediets väska, kan S vägledas av kom-ihåglappen i mediets väska, uppsöka Wilbur Whitaker.

Whitaker bor på en äldre, mycket välskött gård. Whitaker är en vithårig gentle-man i 60-årsåldern, med behagligt utseende och uppträdande. Han har en jämnårig, lika sympatisk fru, Elaine. Paret bjuder gärna besökare på scones eller middag. Whitaker kan berätta att han bjudit in mediet för en seans och att han bad kyrkvaktmästaren, Alfred Morone, att hämta mediet vid stationen vid den tid hon, genom ett telegram, meddelat att hon skulle komma, men att Morone senare med-delade att hon inte var på detta tåg. (Morone berättade ej för Whitaker att prästen åkt i hans ställe.)

Whitaker vill gärna få upplysningar om S, och frågar dem vad de gör på denna plats, hur länge de ämnar stanna med mera, och han bjuder gärna på middag samma kväll eller nästa.

Whitaker har varit mycket i Afrika, i Rhodesia, och han kan berätta om lejonjakt och läbbiga maskar och parasiter. I hans vardagsrum hänger afrikanska masker, och ett halvt elefantöra. Han är också intresserad av litteratur och filosofi. Han

berättar gärna om sitt ockulta sällskap, att sällskapet ordnar seanser då och då och att "nästan alla" i byn är medlemmar i sällskapet

#### HOS WILLIAM WATSON, KONSTAPEL OCH LAT

William Watson är byns cyklande polis. Han bär en proper uniform, yviga mustascher, stora polisonger och blott ett och ett halvt öra. Den ena halvan har han förlorat i knivslagsmål i sin ungdom. Han har uppnått den ideala åldern 51 år, och tillbringar sina levnadsdagar med sin fru Evelina i det stora hus som hyser båda polisstation, finka och tjänstebostad. Konstapeln har ett präktigt handslag och en i övrigt imponerande kroppshydda (kraftigare, men kortare än Robert Brown). Den lag William sätter högst är minsta motståndets lag, vilken tilltalar hans naturliga lättja. Han gillar dock att spela aukoritär, och han älskar smicker.

Watson låter sig absolut inte störas på morgnar och kvällar. Om S betar sig hövligt kommer han att bjuda på te, som hans hustru Evelina ordnar.

På polisstationen finns ett signalement och en teckning av Tony Luck uppsatt på väggen. Tony efterlyses för mord på kommis-sarie McCullen. När William får syn på Theodor ger han honom därför ett långt och bistert granskande ögonkast. Han beslutar sig dock i tysthet för att Theodor inte är den som efterlyses, och nämner inget om detta för S.

När han träffar S, beklagar han det inträffade med uppenbart spelad medkänsla. Han berättar att Horace kom till honom tidigt på morgonen den 11 oktober, och att han och Andrew Morone fann Graham död vid foten av trappan. De fraktade kroppen till doktor Herriot. Denna har ännu inte inkommit med någon dödsattest till polismyndigheten, vilket är ytterst klandervärt eftersom det bara vara att konstatera att:

"den gamle gamen, förlåt..mannen" fallit nedför trappan.

Om S avnjuter en kopp te i Williams och Evelinas sällskap i boningsdelen

av huset kommer hon att påpeka att William inte har berättat om det mystiska meddelandet.

"Åh, nej - ja, just det", hummar William och fiskar upp en handskreven lapp (*handout 11*). Lappens handstil går att identifiera om man jämför med något som Wilfred Booth skrivit).

"Jag fann den här i brevlådan när jag kom hem efter uträttat ärende den 11 oktober. Men då var ju saken redan utagerad."

Om S önskar behålla meddelandet, så är det OK för William. Om de propsar på att meddelandet kräver vidare undersökningar, så stryker William sig myndigt över mustasch-erna:

"Det tror jag inte. Och det är det ju jag som avgör."

Någon ringer på William (det finns en ringklocka på stationen) och han ursäktar sig suckande:

"Plikten kallar. Plikten kallar."

Han tar S i hand och går ut till stationen. S kan nu prata med Evelina om de så önskar. Hon kan upplysa om, i all förtrolighet, att hon vaknade av en smäll i brevlådan mitt i natten (natten till den 11 oktober). När hon tittade ut genom fönstret såg hon en man som gick ryckigt bortåt torget. Det måste ha varit då lappen hamnade i brevlådan.

Ute på stationen håller Alfred Morone på att anmäla stölden i kyrkans visthusbod OM S tidigare har hört densamme berätta om inbrottet för prästen. William påpekar det omöjliga i att följa upp fallet, eftersom Alfred inte vet när inom den närmast gångna månaden inbrottet inträffade, och eftersom han inte kan lämna tillräckligt god beskrivning av de stulna föremålen ("Hur många pinnar hade stegen? Hur många potatisar var det? Var det en rökt eller rimmad skinka?").

## BEGRAVNINGEN

Begravningen äger rum freden 7 november kl. 2.30 PM. När S beger sig till kyrkan för begravningen möter de de fåtaliga begravningsgästerna: läkaren Herriot, advokat Groblefellow, Wilbur Whitaker samt begravningsförrättaren, kyrkovaktmästaren Alfred

Morone. Morones predikan utgörs av hummanden och stakningar och blir alldeles för kortfattad. Under begravningsakten kommer en person, Floyd Swiny, in och sätter sig ljudligt ned på sista bänkraden. (Se FLOYD SWINY.)

När S skall bära kistan känns den tung (vilket S skall meddelas lagom, men inte överdrivet tydligt) och en unken doft sprids från kistan (100 kg gammal potatis). Under utbärandet av kistan och nedläggandet av densamma i graven kan S lägga märke till en individ som står i kyrkogårdens utkant halvt skymd av en kuske. Personen är fyrvaktaren Rooge. Närmar sig S Rooge vandrar han bort men är lätt att hinna ifatt. När kistan lagts i graven avslutar Alfred Morone föreställningen med orden:

"Av jord är du kommen och... ähum... i jorden kommer du."

Om S inser att kistan är för tung kanske de vill undersöka den, och kan då någon natt bege sig till kyrkogården och gräva upp kistan. Uppgrävandet ackompanjeras naturligtvis av regn och rusk, hoande ugglor och kyrkklocka och resultatet blir den dramatiska upptäckten av 100 kg möjlig potatis. Efter upptäckten kan S upptäckas av prästen, vilket leder till en konfrontation och prästens erkännande (se KONFRONTATION MED PRÄSTEN...).

## KONFRONTATION MED PRÄSTEN BOOTH. ANDRA GÅNGEN

När S träffar Wilfred Booth nästa gång skall han ha dekat ner sig märkbart. Han är rödögd och orakad.

Om S konfronterar prästen med under-byggda anklagelser om att han har haft med Alice Hodges försvinnande att göra, så erkänner han att han satte henne på tåget härifrån, eftersom han inte vill vara med om sådan ogudaktig aktivitet i sin församling som den en individ som hon sysslar med. Han kan berätta att han fått veta av Alfred att denne skulle åka att hämta upp Alice på stationen, och Wilfred hade då erbjudit sig att åka i hans ställe. Wilfred beklagar verkligen att sådana

tråkigheter skall behöva äga rum, som att spiritister skall hemsöka hans församling. Han kan bekräfta att han på stationen plockade upp en främling, som fick skjuts fram till byn.

S kan vid tillfälle konfrontera prästen med ett antal indicier som pekar på att han kan ha varit inblandad i Grahams död. Han kom-mer då att bryta ihop och gråtande erkänna att han haft ihjäl Graham, men han ber dem då också ta del av vad han vet, varefter han kan visa brev och dagbok samt stenbitar i kyrkan. Han kan även berätta vad som hände natten till den 11/10:

Wilfred har under sommaren och hösten sett misstänkt ljus komma från Grim-scote Manor några fullmånenätter. Han har besökt och pratat med herr Langland och denne gjorde ingen hemlighet av att han föraktade den kristna tron och att han själv besatt krafter som vida översteg någon gudstjänares. När Wilfred frågade om han inte fruktade döden, skrattade han roat:

"Döden! Jag vet inte vad döden är!"

Fullmånenatten till den 11/10 bestämde sig Wilfred för att bege sig till huset för att se efter vad som försegicks. Han hade lånat kläder, en stega och en skinka från visthusboden. På vägen fram till huset behövdes inte skinkan, för Pluto syntes inte till. Däremot kom under-liga ljud och ljus från ett rum med balkong på andra våningen. Med stegens hjälp tog sig Wilfred dit upp. När han kikade in mellan springorna i de fördragna gardinerna fick han se Graham, spritt språngande naken, men med en vederstygglig målning över hela kroppen stå med armarna resta och mäsas de mest besynnerliga ramsor. Mitt i rummet ligger en klotrund sten från vilken det glimrande ljuset kommer.

Om S ber prästen återge ramsorna kan han erinra sig att de lät som:

"**Badam o Bada, Tite tute bade**", eller något liknande, fast längre (betoningen ligger på stavelserna i **fetstil**).

Booth kände att han måste avbryta den hedniska tillställningen, och han slår upp de olåsta balkongdörrarna. Graham stelnar då till som i plötslig kramp och ett avgrundsvrål stöts ut hans mun. Stenen slocknar. Wilfred hade likväl inte känsla av att

Graham upptäckt att han kommit in i rummet. Straxt därpå rusar dock Graham mot Wilfred. Han håller in-stinktvt upp sitt silverkrucifix som skydd. Graham greppar krucifixet. Booth tar tag i första bästa tillhygge och måttar ett slag mot Graham. Tavelramen landar tungt i Grahams skallben. Denne stelnar ånyo till med ett fasansfullt grin på läpparna. Han faller till marken, fortfarande med Wilfreds kors i sin knutna näve. Darrande av chocken böjer sig Booth över den livlösa kroppen. Graham är död. Paniken stegras hos Wilfred. Han bryter febrilt upp Grahams stela hand och tar tillbaka sitt kors. Sedan klättrar han på darriga ben nerför stegen. Skinkan glömmar han på balkongen. När han väl är nere och nästan framme vid muren dyker Pluto upp. Wilfred hinner inte undan och blir av med såväl stega som en bit av byxorna och lite kött. Han tar sig hem, författar ett litet meddelande till polisen och tillbringar resten av natten i skärrad bön. Men inte nog med detta.

När Wilfred tagit hand om kistan med Grahams kropp, kommer Quasimodo med ett brev från den avlidne. Han skriver att han önskar att Quasimodo skall ta hand om hans kvarlevor istället för att han skall begravas på kyrkogården. Wilfred gör som Graham önskar; den okristlige hör ändå inte hemma på kyrkans mark. Han beslutar att hålla en sken-begravning; dels med tanke på eventuella släktingar, dels för att det kan ha symboliskt värde för andra hedningar om de tror att Graham begravs i vigd jord.

Wilfred kan tänka sig slå följa med S om de bestämmer sig för att kämpa mot kultisterna och deras verksamhet. Om inte S själva kommer på idén föreslår Wilfred att alla kristallstenar de finner skall slås i bitar.

## FLOYD SWINY

Floyd Swiny anländer under begravn-ingen. Anledningen till hans sena ankomst är att han precis kommit åter från en resa till spetsbergen och sålunda inte fått brevet i tid. Swiny anser att S är synnerligen ointressanta typer och vill helst inte ha med dem han göra, vilket han talar om tydligt. Han berättar även att han ämnar bo på rummet i

"the Inn". Alice visar han dock ett tydligt intresse för:

"Vad gör en lækker liten godbit som du i det här sällskapet."

Swiny känner till allt skvaller om slakten t.ex. Edgar Stevensons påbrå:

"Vad gör du här. Tror du verkligen att du kommer att få något:"

Han trackar även den stackars Theodor:

"Du måste väl vara den där galne stryparen. Du ser ju ut som en galen idiot."

Swiny kommer dock inte att svara närmare på vad han menar med sina uttalanden:

"Det fattar ni väl bäst själva."

Han har hört från advokat Groble-fellow att Theodor ej finns uppsatt i testa-mentet, och detta påpekar han tydligt för Theodor.

Det är viktigt att Swiny framstår som osympatisk så att hans kommande personlig-hetsförändring framgår tydligt.

Eftersom Whitaker och hans kultister vill ha uppsikt över S hypnotiserar de Swiny med en mystisk formel och ger honom i uppdrag att undersöka S förehavanden samt avlägga rapport hos kultisterna. Hypnotiserandet ger en märkbar personlighetsförändring hos Swiny, som blir en första rangens mes-tönt; mustaschen slokar, hållningen blir ihop-sjunken och han vågar ej möta folks blickar och talar med ynkligt bedjande tonfall. Swiny uppsöker Grimscote Manor och ber artigt att få bosätta sig i huset:

"Snälla Ni, om det inte är något besvär för Er vore jag ytterst tacksam för att få bo här. Förlåt mig för allt dumt jag sagt!"

ALICE DRÖMMER

På natten mellan fredag och lördag har Alice en besynnerlig dröm, eller är det så att hon har varit vaken...(handout 13).

## FLOYD SWINYS DÖD

På fredagkvällen lägger sig Floyd tidigt i det inte i ordningställda sovrummet bredvid Grahams föredetta sovrum. På lördagmorgonen kommer Floyd

Swiny inte självmant ut från sitt rum. Faktum är att han hänger och dinglar från en lampkrok i taket. Hans egen livrem agerar snara. Den observante kan fråga sig hur Floyd lyckades hänga sig själv, ty rummets enda stol står i ett av rummets hörn. Man kan även lägga märke till att varken strypmärkenas placering eller bredd kan ha uppkommit genom hängning i en livrem.

Utanför fönstret, som är stängt men inte haspat, finns tydliga spår fram till Theodors fönster i form av avskrapad moss, någon bruten tegelpanna med mera på verandans tak. Om S ger sig ut på taket märker de att man måste vara bra klumpig för att åstadkomma så mycket åverkan. Under Floyd Swinys fönster finns i den mjuka jorden två djupa, runda avtryck, som från en steg.

## GRUVMYNDIGHETEN

Tre myndiga individer i kritstrecks-randiga kostymer, glasögon och med svarta portföljeslagare. De kallar sig: Philip Dagit (34 år), Rory Epsoms (50 år) och Henry Swath-more (48 år). De håller oftast till i en barack straxt utanför byn, men en av dem är alltid borta vid den nystartade gruvbrytningen vid Grottberget på dagarna.

Herrarna är inte direkt trevliga, och de är inte särskilt pigga på att sprida upplysningar omkring sig. Frågvisa tenderar att bli av-snästa. Ett annat ljud i skällan är det förstås när någon skall övertalas att sälja sin mark i förtid, innan expropriering lagligen kan ske. För Grahams mark och byggnader erbjuder de den facila summan 10.000 pund, vilket är ett mycket lågt pris. De kan tänka sig att gå upp till tre gånger denna summa, men bara om säljaren är väldigt kompetent och medveten. De kan dock medge att rikliga malmfyndig-heter väntas i trakterna. De erkänner också att de har intresse av det rättsliga efterspelet till Graham Langlands död. Han har inga direkta arvingar, och om man kan kasta misstanke över Grahams sinnestillstånd vid testamentes-upprättandet kanske man kan få testamentet ogiltigförklarat och på så vis exproprierar hans mark med omedelbar verkan.

Philip Dagit kommer att göra hem-besök på Grimscote Manor på lördagen. Han lägger då fram sitt förslag om att köpa egen-domarna. Philip uppträder mycket korrekt, men verkar en smula nervös. Han finner Grimscote Manor motbjudande och skräm-mande, men låter inte sådana känslor stå i vägen för affärerna.

Philip röker.

## GRUVDRIFTEN VID GROTTBERGET

Vid Grottbergets fot håller ett antal mannar på att spränga och gräva. De är inhysta i baracker vid det växande dagbrottet. Mer spännande än så är det inte här. Då och då spränger de bort en bit berg. I en av barackerna, den enda som är låst och fönsterlös, finns ett förråd av dynamit. Det traskar om-kring beväpnade vakter runt området (de bär jaktgevär), vars officiella uppgift är att hålla nyfikna på avstånd. Någon information finns här inte att hämta.

## QUASIMODO PRATAR

Någon gång under lördagen kommer Quasimodo in i huset. Han tecknar åt att S att följa honom, varpå han beger sig till rummet med franska fönster. Med fullt uttydbar stämma yttrar han bister:

"Någonting fruktansvärt kommer att hända om ni inte fullföljer herr Langlands verk."

Han säger inget mer, utan lämnar huset för att fortsätta med sitt krattande av gången eller dylikt.

## FULLMÅNENATTEN

Advokat Groblefellow kommer med Andrew Morone på kvällen lördagen den 8 november för att se efter att S verkligen agerar månskådare i rummet med de franska fön-stren. Kvällen är mulen, men molntäcket spricker stundtals upp. Det börjar blåsa allt kraftigare.

S ser ut genom de franska fönstrena och upp mot himlen, där molnen ges silver-kanter av den dolda månen. Så rivs ännu en molntrasa av och det mattvita skenet från den öde himlakroppen når deras ögon. I all sin glans seglar fullmånen stilla mellan molnöarna i himlavalvets svarta hav.

Edgar tycker att tavlan med lunakorset nästan blir självlysande i månskenet. Alice tycker hon hör ett svagt surrande från något obestämt håll. Luften känns tung och golvet för ett ögonblick ostadigt. Stearinljusen i rummet fladdrar till.

Horatius noterar att S fullgjort sina plikter. Ett våldsamt brak hörs från trappan. När S rusar dit finner de Tony Luck vid trappans fot (se TONY LUCK).

Under natten sover S oroligt och får varsin dröm (drömhandouts och Roberts övertagandehandout). Hädanefter kommer Pluto att vifta på svansen och vara snäll mot Robert.

## ALICE HODGE II. MEDIETS ÅTERUPPDYKANDE

Någon gång under de tidiga söndag-morgontimmarna hör S Pluto skälla. Det är fortfarande mörkt och S kan inte se anled-ningen till skällandet. Om de vågar sig ut i trädgården upptäcker de en halvliggande gestalt vid grinden varvid Pluto kommer att jaga S tillbaks till huset. Pluto fortsätter att skälla och förhindrar all vidare sömn. När Pluto binds av Quasimodo på morgonen kan S konstatera att gestalten tillhör mediet. Hon är ytterst uppriven både till sinnet och kläde-dräkten. Först ett dygn(?) (modifieras till lämplig tid av spelledaren) senare är mediet i stånd att berätta vad som hänt:

### *Mediets berättelse*

När hon anlände till stationen i Chid-dlingstone möttes hon av en präst som sade att seansen var inställd, och han hade köpt en biljett till återresan åt henne. När hon stigit på tåget igen (återresan sker via en annan sträck-ning) hoppade Kerberos av tåget och

bet en man i handen. När hon försökte stiga av tåget höll prästen igen dörren.

Hon steg av på nästa station, liftade till byn och begav sig till Whitaker för att be om hjälp att hitta hunden.

Whitaker var dock inte intresserad av hunden och sa att seansen skulle bli av. Därpå minns hon inte vad som hänt (Whitaker gav henne sömnmedel) tills hon vaknar upp i en vagn. Hon minns att att vagnen färdades en lång sträcka och därefter över två broar och att färden sedan gick uppför tills vagnen stannade. Om S ber henne precisera hur hon vet att hon åkte över två broar, säger hon att hon hörde hur vagnens hjul dunkade mot brons brädor. Hon förs baktunden av cirka 20 personer i kåpor till en liten klyfta i vilken ett par resta stenar fanns. Placerad i stencirkeln ombeds hon tillkalla Graham Langlands ande genom att försätta sig i en speciell sorts trance. Hon vägrar, eftersom denna trance är mycket riskfylld för mediet, men efter diverse hot genomför hon trancen men får ej kontakt med anden, varpå hon tappar medvetandet.

Mediet kan förklara att denna trance används för att med tvång tillkalla andar som ej vill ha kontakt. Genom ritualen tvingas anden in i mediets kropp. Misslyckandet förklarar hon med att anden inte fanns i andarnas värld utan någon annanstans.

Hon vaknar senare upp i ett källar-utrymme och efter att ha hört två personer prata utanför, lirkade hon upp låset medelst hårnål och vacklade åstad och hamnade hos S.

Samtalet hon hörde lät ungefär så här:

"Jag fattar inte vad de håller på med."

"Ja, nu har de slagit ihjäl Floyd också. Han som var så bra."

"Men ingen av dem kommer levande härifrån om inte vi får som vi vill. He, he."

"Det börjar bli bråttom."

## VIKINGAGROTTAN

I grottberget finns en stor naturlig grotta. Den sägs ha varit pirattillhåll

och långt tidigare hemvist för vikingar. Det finns i bergväggen en illa bevarad runristning. Detta är allmän kännedom hos alla bybor.

Det finns en stig som leder upp till grottan. Stigen är slingrig och brant på sina ställen. Grottan är cirka tio meter djup, fem meter bred och som högst ungefär sex meter. För att kunna se ristningarna måste man ha ljus med sig.

Runskriften finns som *handout* 15. Över-satt lyder den:

*"Alrik ... k ... stenar tre ... Tors ära ... Odens ära ... Fr"*

## KYRKORUINEN

En mycket illa medfaren och över-vuxen ruin av en liten stenkyrka ligger på södra delen av ön. Att det har varit en kyrka går att gissa sig till när man går omkring bland stenlämningarna. I övrigt finns här ingenting av intresse.

## DET RAFFLANDE SLUTET

Såsmåningom kommer S att komma till kultplatsen vägleda av Robert Brown eller kultisterna. Kultplatsen, som ligger i en jättegryta som nås via en trång ravin i bergssidan, utgörs av stenar uppresta i cirkel. I cirkelns mitt finns en grå sten (likadan som i rummet med de franska fönstren och i kyrkan) halvt nedgrävt i den sandiga jorden. Spelarnas besök på kultplatsen sker naturligtvis när det regnar, blixtrar och ruskar som värst.

S genomför ritualen, antingen frivilligt eller tvingade av kultisterna. Om S genomför ritualen själva kommer kultisterna, som haft S under uppsikt, fram när ritualen väl är genomförd.

Efter ritualens genomförande blir kultisterna intresserade av Edgar Stevenson:

"He, he, Graham, nu kommer du inte längre undan! Berätta nu allt..."

När Edgar inte kan berätta något, hotar kultisterna med *gryvlig* tortyr av honom eller någon annan av S, och kan till exempel börja bryta fingrar på någon S. Efter en stund

kommer Grahams zombie uppkravlande och löper amok och avdagatager kultister. Nu kan S krossa stenen, varpå zombien haverar och kultisterna blir avhypnotiserade. (Om S skulle få idén att ha sönder stenen innan ritualen, stoppar kultisterna detta.) De avhypnotiserade kultisterna är ytterst förvirrade och harmlösa.

Här kan scenariot sluta, men den som vill kan fortsätta:

Kultisternas överkultist, Wilbur Whit-aker låtsas också vara avhypnotiserad, men vill gärna ta hämd genom sitt skjutvapen, eller försöka knycka stenen i Grimscote Manor om S vallar de hjälplösa kultisterna dit.

Någon dag senare meddelas S av någon myndighetsperson (via telegram) att all mark Langland hade kommer att exproprieras per omgående. S kommer dock att få en summa stora pengar för marken och huset. På tåget hem kommer S att möta en fet konduktör de känner igen.

## PERSONGALLERI

### GRAHAMS ALLT-I-ALLO

Namn: kallas för Quasimodo, (ingen vet hans riktiga namn)

Ålder: ca 40 år

Quasimodo har hela livet varit Grahams tillgivne tjänare. Quasimodo är muskulös, puckelryggig och något mentalt efterbliven (ungefär som ringaren i Notre Dame).

Quasimodo bor i en mycket liten stuga bakom Grimscote Manor. Han äger en uppsättning nycklar till detsamma.

Han är inte riktigt, men nästan, så dum som han verkar, och har han något att säga har han svårt att få ur sig det. Hans tal brukar ackompanjeras av diverse gester som inte gör någonting klarare. Quasimodo går inte att resonera med, och han förmår inte heller göra sig förstådd. Han kommer dock att hjälpa S att öppna huvudgrinden och dörren till huset om de ber honom. Han kommer sedan att pyssla med vardagsbestyr på gården, bl.a. kedja Pluto varje morgon och släppa lös honom varje kväll.

### MEDIET

Namn: Alice Hodder

Ålder: 36 år

Alice är en rödhårig kvinna, klädd i färgglada kläder och mycket tingeltangel. Hon ger ett sympatiskt intryck och pratar gärna om ditt och datt, gärna om hur det "känns" och om "energier" och "krafter", och hon berättar villigt om sitt yrke.

Hon anser sig kunna komma i kontakt med de dödas andar och livnär sig sedan ett par år med att ge seanser i olika ockulta sällskap, till exempel i "The Society for the Scientific Study of Spiritism and other Super-natural Phenomena". Hon äger en liten bjäb-bande hund vid namn "Kerberos".

Hon blev nyligen kontaktad av Wilbur Whitaker om att vara med om en seans

i Chiddlingstone och hon antog erbjudandet eftersom betalningen var bra.

Namnet Alice Hodge är ganska likt namnet Alice Hodder. När S erfar att Alice Hodge försvunnit får de gärna tro att de två Alicarna blivit förväxlade av eventuella kidnappare, ett intryck som kan stärkas av att Alice Hodge var den ende av S som telegraferade till advokaten och meddelade sin ankomst.

#### 4:E ARVTAGAREN

Namn: Floyd Swiny

Ålder: 37 år

Floyd är en lång och muskulös man, med skarpa anletsdrag och ett solbränt väderbitet ansikte och uppskruvade, kraftigt vaxade mustascher. Floyd klär sig pråligt och vulgärt med blommig väst, kraftig guldkedja på magen m. m.

Floyd är en divaartad snobbstropp som anser att alla andra människor är totalt ointres-santa, och bör informeras om detta. Floyd kan även tänka sig att tala om sina egna bedrifter.

Floyd Swiny arbetar som guide för vetenskapliga expeditioner till arktis, och befinner sig tillfälligtvis hemma från en sådan resa.

#### LÄKAREN

Namn: John Herriot

Ålder: 33 år

John Herriot är en jordnära man med ett alldagligt utseende. Han har gråblå ögon och sandréfärgat hår. För lite drygt två år sedan flyttade han till byn där han är verksam som veterinär och läkare. Han har haft lite svårt att akklimatisera sig men inser att sådant kan ta lite tid ute på landsbygden. Många i byn upplever han som originella, men han ser inget konstigt i det. Wilbur Whitaker anser han vara en vettig och intelligent person. Eftersom John är ateist har han lite svårt för prästen.

Han spatserar gärna omkring i land-skapet och de han möter hälsar på honom och han på dem. Annars njuter han av att läsa goda böcker (Dickens, Swift et.c.) framför brasan med en whisky på kvällen.

John står med båda fötterna på jorden och är en man som oftast tänker först och talar sedan. Han är mån om sitt rykte och därför mycket noggrann. Hans mottagning är i mycket bra skick, och ger ett intryck av ordning och kompetens. Han kan upplevas som något träig och trög. Han känner sig dock mycket isolerad och saknar umgänge med mer likasinnade.

Han har lite svårt med relationen till det täcka könet i de fall han konfronteras med någon som är potentiellt tillgänglig och attraktiv. Han börjar då stamma lite lätt och har allmänt generade åthävor för sig, som att rodna vid minsta möjliga anspelning på umgänge mellan könen t.ex.

#### PRÄSTEN

Namn: Wilfred Booth

Ålder: 41 år

En reslig karl med ett fårat ansikte med intensiva grå ögon. Håret är ganska långt och ostyrgt i den nyckfulla kustbrisen. Wilfred är en handlingens man, och han sätter faktisk frälsning och omvändelse som mål för de pragmatiska metoder han tvingas tillämpa; hans ändamål helgar hans medel, med andra ord.

Hans röst är låg och hes, men kan också genljuda mäktigt under inspirerade predikningar. Han har ett trevligt och socialt beteende i normala fall. Numer råder dock tyvärr inte några normala omständigheter. Wilfred sover mycket dåligt på nätterna; han har börjat tappa greppet om sin alkohol-konsumtion; han börjar glömma/strunta i att raka sig.

Wilfred anlände till byn för ett drygt år sedan, och under den senaste månaden har hans tillstånd stadigt försämrats. Han plågas bl.a. av ett stort bitsår i övre delen av ena låret, vars existens han vill dölja för omvärlden.



Om man tittar närmare på det silver-krucifix han bär i en kedja runt halsen, ser man att kedjan är bristfälligt lagad.

## JURISTEN

Namn: Horace Groblefellow

Ålder: 72 år

Horace är en pensionerad jurist som flyttat tillbaka till hembyn på äldre dar. Han har tagit över faderns gamla frisersalong, men han sköter samtidigt alla eventuella juridiska förehavanden i Chiddlingstone. Han har hunnit bli något disträ, och han lider av kraftig darrhänthet. I grunden är han snäll och omtänksam, men han avskyr minsta antydan till socialism. Han talar sig varm för "den gamla goda tiden" och referar då till medeltiden.

"Då var det ordning och reda."

Hans rättspatos grundas på en humanistisk syn på ledarskap, med den rättrådige konungen som fixstjärna (jmf. kung Salomon).

Horace saknar humor. Han kan omöjligt begripa skämt, och tar allting på största allvar.

Han erbjuder alla gäster rakning/klippning till reducerat pris. Resultatet blir ofrivillig bloddonation från kundens sida, samt ett illa tilltygat hår.

## HJÄLPREDORNA

Namn: Andrew och Alfred Morone

Ålder: 29 år

Dessa båda inavlade enäggstvillingar, vars sammanlagda intellektuella kapacitet är ytterligt begränsad, har som mest utmärkade egenskaper ett illrött hår, vämjeliga anletsdrag och ett stokastiskt utlokaliserat, gult, fult garnityr.

Andrew bor hos advokat Groblefellow och "hjälp" honom med vardags- och tjänstebestyr. Alfred gör detsamma för prästen Booth. Andrew räknar med att bli advokat en dag, och Alfred tror att han skall bli präst. Andrew tror att domare är

någon som sitter på en särskild domstol; Alfred tror att den heliga treenigheten består av Jesus, Kristus och en viss Messias. Den förste är korsfäst, den andre död, och den tredje är begravd.

# **SPELARNAS KARAKTÄRSBESKRIVNINGAR**

THEODOR LEIGHT-BLOOMINGTON

ALICE HODDER

ALLAN EDGAR STEVENSON

ROBERT BROWN

# **SPELLEDARKARTOR**

Schematisk skiss över tågresandet

Karta över Grimscote Manor

Karta över Chiddlingstone

Karta över Chiddlingstone Village

# HANDOUTS

- 1a. Brev från Horace Groblefellow till S (utskick)
- 1b. Rollfigurbeskrivningar (utskick)
- 1c. Tågbiljetter
2. Utdrag ur "Ockulta symboler"
3. Mediet Alice Hodges kom-ihåg-lapp
4. Karta över Grimscote Manor, spelarexemplar
5. Karta över Chiddlingstone
6. Wilbur Whitakers brev till Graham Langland
7. Graham Langlands testamente
8. Graham Langlands brev till S (halvt uppbränt)
9. Oliver Wallcoffs brev
10. Oliver Wallcoffs dagbok
11. Prästen Wilfred Booths meddelande till polisen
12. Bonad föreställande Anselms kristnande av trakten
13. Alice drömbild
14. Robert Browns övertagande
15. Ristning i Vikingagrottan
16. Diverse drömbilder
17. Släktträd

## DRÖMBILD

Du står vid säldammen på London Zoo. En av sälarna, som legat vid bassängkanten, reser sig på bakbenen, stryker mustachen med en framlabb, öppnar grinden i inhägnaden kring dammen, och går fram till det lilla huset som ligger alldeles invid dammen. Sälén knackar på, dörren öppnas och ut kommer en man bärande på en hink ur vilken han tar upp fisk som han slänger till sälarna i dammen. Sälén går in i huset. Du går fram till mannen och börjar prata med honom om denna underliga händelse, att sälar går omkring, men mannen tycks inte finna detta anmärkningsvärt. Du råkar knuffa till stugdörren och den slår igen. Du öppnar den genast igen, men sälén är redan uppretad. Du lämnar platsen springande, förföljd av den rasaande sälén.

## THEODORS DRÖM natten till söndagen den 9/11

Ni befinner er alla i en mycket fin herrgård, nästan ett slott. Plötsligt är elden lös och du ser värden för tusentals pund gå upp i rök. Alla räddar sig ut, men du upptäcker att Alice är kvar. Du rusar in och letar i rum efter rum där röken ligger tjock, rum, som även om elden inte når hit kommer att få så svåra rökskador att all inredning måste bytas ut. I ett rum med obotligt rökskadad 1600-talskonst till ett stort belopp finner du Alice avsvimmad. Du lyfter upp henne och bär ut henne. Hon vaknar upp, men verkar inte vara tacksam över sin räddning.

## ALICES DRÖM natten till den 8/11

När du vaknar på morgonen minns du en dröm du hade under natten. Drömmen kändes mycket realistisk, nästan som du upplevt den på riktigt:

Du ligger i den säng på Grimscote Manor, hör ett ljud utanför fönstret, reser dig, hör steg i korridoren utanför, du går fram till dörren, lyssnar, stegen försvinner, ett par gångjärn gnisslar, du går ut i korridoren hållande ett stearinljus i handen, går genom korridoren, sedan ännu en korridor och en trappa och kan ej längre lokalisera dig i huset, hör en dov duns, vänder dig om, skymtar Theodor en bit bort, han ser dig och ser skrämd, men innan du hunnit säga något försvinner han bort. Du fryser och går tillbaka mot ditt rum som du finner efter en stunds sökande.

## DRÖM

Du ligger raklång på en plan yta, ett stengolv, och känner golvets kyla tränga upp i din kropp som darrar av köld. Händerna ligger bakom ryggen, du försöker flytta dem, men märker att du inte förmår röra en muskel i hela kroppen. En stickande smärta känns i vänster handled. Du lyckas dock öppna ögonen och stirrar upp mot ett tak som ser bekant ut; här har du varit förut. Med en kraftansträngning förmår du vrida huvudet och ser att du befinner dig i ett dunkelt upplyst rum, endast upplyst av fullmånens sken som strömmar in genom fönstren och tecknar ett rutmönster på golvet och din nakna kropp. Rummet är bekant, allt känns så bekant, allt detta har hänt förut för mycket länge sedan. Något rör sig i ert av rummets hörn. En mörk gestalt lyfter en hand och hans röst börjar genljuda i ditt huvud, allt starkare och starkare. Smärtan ökar, du försöker skrika, ser ett ljus och vet att allt detta har hänt förut.

När du vaknar badar du i svett och din ena hand har rivit ett hål i lakanet.



## BILJETTER:

Namn: Alice Hodder  
Avresa: London, Waterloo St. 8. 30 PM 5/11  
AnKomst: Chiddingstone 7. 21 AM 6/11  
Vagn: 7 Kupé: 1 Plats: 4  
Klass: 1

Namn: Robert Brown  
Avresa: London, Waterloo St. 8. 30 PM 5/11  
Ankomst: Chiddingstone 7. 21 AM 6/11  
Vagn: 7 Kupé: 1 Plats: 2  
Klass: 1

Namn: Theodor Leight-Bloomington  
Avresa: London, Waterloo St. 8. 30 PM 5/11  
Ankomst: Chiddingstone 7. 21 AM 6/11  
Vagn: 7 Kupé: 1 Plats: 2  
Klass: 1

Namn: Edgar Stevenson  
Avresa: London, Waterloo St. 8. 30 PM 5/11  
Ankomst: Chiddingstone 7. 21 AM 6/11  
Vagn: 7 Kupé: 1 Plats: 1  
Klass: 1