

CHOCK



Den Ofödde

Den Ofödde

Text och konstruktion:
Kenneth Lundgren

Framsidesillustration:
Tomas Valo

Illustrationer:
Simon Berggren
Tess Garman
Jen Jayli
Darrell Pestana
Norma Peters
Andreas Östlund

Layout:
Andreas Östlund

Den Ofödde för Chock 2.0 skapades av Kenneth Lundgren. Artikeln är © 2006. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag först kontakt med författaren: donkennetho@hotmail.com för godkännande. Om författaren inte kan nås: se uppdaterad kontaktinformation på www.stank.nu.



Inledning

*Because I could not stop for Death—
He kindly stopped for me—
The Carriage held but just Ourselves—
And Immortality.*

- Emily Dickinson

Introduktion

Den ofödde är ett äventyr till Chock 2.0, men går lätt att anpassa till äldre versioner av Chock eller Call of Cthulhu med hjälp av konverteringsregler som du finner på www.stank.nu.

Äventyret tilldrar sig under en regnig höst i slutet av artonhundratalet med det lilla samhället Langdale och dess omgivning som skådeplats. Här har en läkare lyckats få tag i Victor Frankensteins arbetsanteckningar om hur man skänker liv till död materia och driven av en kärlek som gränsar till vanvett försöker han med denna kunskap att återuppväcka sin döda hustru. Som sitt första steg skapar han en prototypvarelse, sammansatt av delarna efter mördade patienter från sitt mentalsjukhus, något som tyvärr visar sig vara en högst olycklig kombination av råmaterial.

Den kursiverade texten i äventyret kan, om CM så önskar, läsas upp direkt för spelarna.

Bakgrund

Alltsedan den tid då hans älskade hustru dog i en tragisk olycka så har den franske läkaren Christophe Belmont sökt efter ett sätt att ge henne livet åter. Detta trodde han var en reell möjlighet, då han under sin tid som studerande i Ingolstadt hade hört rykten om en man vid namn Victor Frankenstein som lyckats med att återbringa döda till livet. Belmont sökte länge efter denne man, men när hans efterforskningar börjat tyda på att Frankenstein var sedan länge död och att han under slutet av sin levnad givit sig av mot Nordpolen, så övergav den olycklige doktorn sökandet och började förtvivla. Han levde under flera år som en blek skugga, glömsk om omvärlden med endast minnet av sin förolýckade hustru i sina tankar, och det var först genom en ödets nyck som hans hopp väcktes åter. Han kom i kontakt med en man vars farfar deltagit som sjöman i en nordpolsexpedition vid exakt samma tidpunkt som Frankenstein befunnit sig där. Mannen berättade om hur expeditionen hade påträffat en galning under färden, som innan han dog skänkte expeditionens ledare Robert Walton en stor trave papper av mystisk karaktär. Uppeldad av denna nya information lät Belmont söka upp Robert

Waltons efterlevande, för att försöka komma över dessa papper. Släkten hade sitt fäste i den lilla engelska byn Langdale, som låg alldeles i närheten av ett mentalsjukhus som Belmont var bekant med sedan tidigare. Han ansökte genast om posten som föreståndare för mentalsjukhuset, vilken han med sina meriter inte heller hade någon svårighet att få, för att komma närmare inpå Waltons släktingar. Med god uppsikt över släkten så visade det sig snart att en av ättlingarna till Walton, Alan Saville, verkligen hade skrifter i sin ägo som tveklöst en gång tillhört vetenskapsmannen Victor Frankenstein. För en smärre summa pengar gick Alan med på att sälja dem till Belmont.

Darrhant, nästintill besatt av tanken på att få tillbaka sin älskade hustru och med skälvtande iver inför den oerhörda betydelse hans arbete skulle komma att få för eftervärlden skred Belmont till verket. Processen att skapa liv visade sig emellertid ytterst komplicerad och oberäknelig så han beslöt att först göra en varelse på prov, innan han skulle påbörja det egentliga arbetet med att återuppliva sin hustru. För att kunna få råvaror till denna prototypvarelse lät Belmont i lönnndom förgifta ett par av hospitalets patienter, rättfärdigande sitt handlande med att det var endast mördare och brottslingar som han lade till vila. Läkaren assisterades i sitt mörka värv av sin trogne medhjälpare Boris, den enda människa som Belmont anförtrorde sina planer. Till sammans anordnade de skenbegravningar för att lura resten av hospitalets personal medan de döda kropparna i själva verket fördes ned i doktors frysrum under laboratorietornet.

Allt gick helt enligt planerna tills alldeles nyligen. Den våldsamme och högst oberäknelige patienten Thomas Barton lyckades rymma från hospitalet alldeles vid det tillfälle då Belmont skulle avliva honom. Ödet fortsatte emellertid att spela Belmont i händerna men på ett grymt och olyckligt sätt för Langdale, då den brutale Barton i sitt otyglade vanvett började mörda människor i trakten, något som gav den gravplundrande Belmont ännu mer ungt, starkt material till sin varelse. Det enda orosmoment som uppstod genom detta var den ökade uppmärksamhet från omvärlden som Langdale fick genom dessa mord.

Vid den tidpunkt som RPna anländer till Langdale så finns där en detektiv från Scotland Yard som kommit för att utreda mordet. Belmont är ivrig med att bli klar med sin varelse och låter fortfarande Boris ge sig av på nattliga råder till kyrkogården för att tömma de nygravda gravarna på sitt innehåll. Hittills har det passerat obemärkt av alla.



Sammanfattning av äventyret

Nedan beskrivs ett möjligt förlopp av äventyret men detta är inte på något sätt säkert eller avgjort, utan CM uppmuntras till att låta spelarnas handlingar och beslut vara det som driver handlingen framåt.

RPna anländer till byn Langdale en sen höstkväll i slutet av artonhundratalet. De har kommit för att undersöka mystiska spökerier hos en änka i byn, men har också hört rykten om att en kallblodig mördare rör sig i trakten. Redan samma kväll som de når fram slår mördaren till och dödar en av byns unga kvinnor. Ett hastigt hopsamlat uppbåd ger sig av efter mördaren tillsammans med RPna och lyckas antingen infånga eller döda honom. Nidingen visar sig vara Thomas Barton, en förrymd patient från det närbelägna hospitalet Island Lake Asylum.

Under tiden som RPna undersöker den påstådda hemsökelsen, vilken snart visar sig endast existera i form av den förvirrade änkans fantasifoster, upptäcks det att någon rotat i jorden kring de nya gravarna. En uppgrävning avslöjar att några gravar är tomma och att i andra så har de döda berövats på kroppsdelar.

En stormig kväll söker sedan bybon Alan Saville upp RPna. Han är förtvivlad då han mot sina släktingars vilja sålt särskilda brev och anteckningar med obskyrt innehåll, och fruktar nu att något förfärligt ska hända. De skrifter han sålt visar sig vara de som en gång tillhört Victor Frankenstein, som innehåller instruktioner om hur man ger liv åt död materia. Köparen är Christophe Belmont, föreståndare på det närbelägna Island Lake Asylum.

RPna ger sig troligen av till hospitalet och möts där av kaos. Ett vandömt monster har väckts med hjälp av de oheliga skrifterna, löpt amok och dödat de flesta människorna på platsen. I Belmonts makabra laboratorium finner RPna monstrets skapare slagen medvetslös.

Efter att ha talat med doktorn och troligen fått veta mer om dennes planer så tas jakten upp på monstret. Det tar dock inte lång tid innan jägarna blir de jagade, och den uppväckta varelsen gör allt för att plåga RPna, styrd som han är av Bartons hjärna med diffusa minnen av RPna som hatade fiender. Den helvetiska hetsjakten får sitt crescendo när monstret lockar med sig RPna tillbaka till Island Lake Asylum för en slutlig uppgörelse.

Teman

Den Ofödde är skrivet för att kretsas kring tre teman som ligger knutna till varandra och genomsyrar hela äventyret. Dessa tre teman är kärlek, galenskap och död.

Vi märker dem bland annat hos den ensamma änkan Mrs Billing som älskade sin make så mycket att hon aldrig kunnat komma över hans död. Hennes kärlek är sådan att hon slutat att leva ett

framåtskridande liv och istället begravt sig i det som varit. Hon kan inte existera utan sin make och tar sin tillflykt i galenskapen genom att bilda en fiktiv verklighet där han fortfarande är kvar hos henne, och talar till henne från den andra sidan. På flera sätt liknar hon den besatte Dr Belmont som också förlorat sin djupt älskade andra hälft och på samma sätt som hos Mrs Billing är det denna kärlek som drivit även honom över galenskapens rand, eller som åtminstone givit en redan existerande galenskap sina uttryck. Men till skillnad från Mrs Billings stillsamma tillbakadragande, så kämpar doktorn. Han vägrar att underkasta sig döden och söker vildsint efter nya medel att besegra den så att han kan återfå det han förlorat och äga det på nytt.

Kärleken kan också visa sig i bybornas sorg över sina förlorade nära och kära. Eller kanske hos en ung kvinna som träffar en man från en avlägsen trakt. Kanske är det denna kärlek som kan äntligen kan blomma, kanske kommer också den att förvridas till besatthet eller göras omöjlig av den evigt närvarande döden.

Det starka bandet mellan kärlek och galenskap återkommer också när en moders osunda kärlek, och en faders kärleksbrist, fostrar en son i form av Thomas Barton, en man styrd av ett oberäkneligt och farligt vansinne. Även denna galenskap stammar ytterst i sökandet efter kärlek, men i oförstånd, sorg och bitterhet blir denna kärlek till hat, avund och en lust att förstöra, på samma sätt som han själv blivit förstörd.

Galenskapen syns också i sin allra yttersta form i dess högborg Island Lake Asylum där nyktra män försöker stänga den inne. Den slår dock tillbaka, när den mest civiliserade mannen av dem alla syr samman delar av vanvettet och skapar en varelse som blir som det otämjda vansinnet personifierat.

Döden ses förstås som redan nämnts i de döda byborna som saknas av dem som älskade dem, i kropparna hos hospitalets patienter som inte saknas av någon och i upproret mot den när en Dr Belmont vägrar att acceptera dess överhöghet. Belmont söker upp de dödas boningar och samlar samman deras beståndsdelar för att en gång för alla kunna fördriva döden från världen. Men det är en fäfang revolt. Slutligen visar det sig att inget som en gång trätt igenom dödens slöja kan komma tillbaka oförändrat och i slutändan kommer alltid döden att triumfera.

RPnas bakgrund

Äventyret börjar i London (eller annan lämplig stad i CMs tycke). RPna har fått var sitt brev från S.A.V.E. (bilaga 1) där de beordras att resa till det lilla samhället Langdale i North York Moors för att utreda en hemsökelse som drabbat en gammal änka. Langdale ligger relativt långt från London, och för att ta sig dit måste RPna först åka tåg till Cloughton för att sedan ta sig fram med häst och vagn den sista sträckan.

RPna har även hört talas om den beryktade Langdale-stryparen



(”The Langdale Strangler”) som härjar i trakterna. Färdigheten Journalistik kan användas för att mer exakt avgöra deras kunskap.

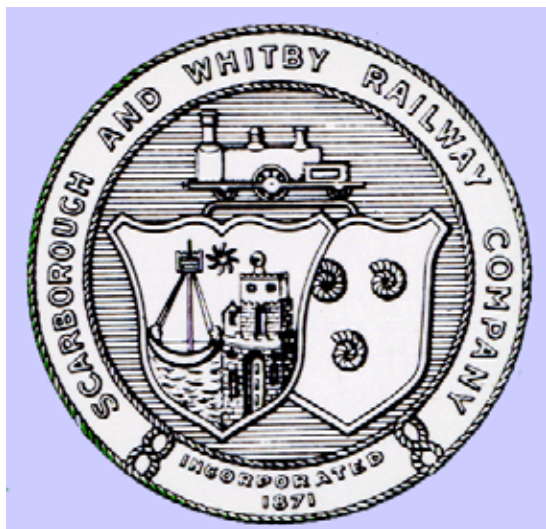
Misslyckande RPn vet endast att en brutal mördare har härjat den senaste tiden i North York Moors.

D Mördaren har strypt alla sina offer med händerna.

C Hittills har tre människor mördats under loppet av två veckor, två kvinnor och en man.

B Skadorna på offrens halsar - krossade strupar och märken från våldiga fingrar - tyder på att mördaren är en stor man med avsevärd styrka. Den lokala polisen står än så länge maktlös inför mördarens vansinne. Nyligen har emellertid en detektiv från Scotland Yard rest till Langdale för att bidra till infångandet av galningen.

A De tre offren var Diana Mansel, Elizabeth Moore och Roger Dell. Diana var en kvinna i 30-årsåldern, Elizabeth var endast 18 och Roger 25. Polisen har ännu inte kunnat finna något motiv hos mördaren eller några kopplingar mellan offren förutom att de bor i samma by. Ingen har gripits men polisen misstänker att en förrymd man från det närbelägna hospitalet, en kraftig och erkänt farlig typ vid namn Thomas Barton, kan vara den skyldige.



Ankomst till Cloughton

Resan från London till Cloughton är i stort sett händelselös. Från att komma ifrån det mörka och smutsiga London upplevs lätt landskapet man reser igenom som sagolikt vackert. Åt väster höjer sig höglandet i kullar och backar och mot öster ligger den mäktiga, klippiga kusten mot Nordsjön. RPna passerar genom pittoreska byar, uppodlade marker genomstungna av hagar, gårdsgårdar och områden med lummig skog som sprakar i höst-

tens alla färger. Traktens ålderdomliga historia tar sig uttryck i stenhus från medeltiden och stensättningar från tiden innan romarna kom till Britannien.

RPnas tåg passerar mot slutet av resan genom Scarborough för att så småningom komma fram till den lilla byn Cloughton.

Handlingen tar vid när RPna kliver av tåget.

21 oktober 18--. Eftermiddagen är redan långt skriden när tåget stannar vid Cloughton Station. Ett stilla höstregn faller från en blygrå himmel och väter den lilla stationens perrong där ni stiger av tillsammans med en handfull andra passagerare.

En hästskjuts väntar här på RPna för att köra dem till Langdale. De får ganska snart syn på den då det inte finns särskilt många andra besökare här.

Ni får syn på en ganska liten hästskjuts som står och väntar. Ekipaget är en täckt vagn, svartmålad men med färg som har börjat flagna på sina håll. På vardera sidan om kuskbocken hänger lyktor, släckta än så länge. Kusken är en kort, spenslig man med ett slitet plommonstop och en mörkbrun mackintosh-kappa till skydd mot aftonens fukt. Han tittar upp när ni kommer närmare.

Kusken heter Jonathan Pratt och är mycket riktigt den som skickats för att hämta RPna. Han förklarar att han arbetar åt mr Robert Carter, pubägaren, som ombetts av mrs Billing att se till så att RPna skulle bli hämtade. Pratt är i 30-årsåldern med gles skäggstubb och sneda tänder. Han har ett fåraktigt flin på läpparna när han pratar vilket ger ett ganska enfaldigt intryck och förstärks ännu mer av hans nervösa sätt och fumliga läggning. Pratt hjälper RPna med väskorna och bjuder dem sedan att sitta in i den trånga vagnen. Ekipaget påminner om en fyrahjulsvagn från London med fönster på sidorna, bara något mindre och lantligt slitet och ostädad. Strax efter att RPna klivit in så hör de piskan vina, och färden är igång.

Resan till Langdale

Det är ungefär en mil till Langdale från Cloughton så färden tar ca två timmar med häst och vagn. Den första delen av resan går mot byn Harwood Dale. Det är en skakig tur, dels på grund av den ojämna landsvägen och undermåliga vagnen och dels på grund av Pratts tveksamma egenskaper som kusk.

Färden går till en början genom ett böljande mosaiklandskap av åkrar, ängar, skogsdungar, vattendrag och gårdar; alltsammans avgränsat från vägen med gårdsgårdar och stängsel. Kala, knottiga ris och träd med fallande löv i flammande färger står på sina håll invid vägen så deras kvistar skrapar mot vagnssidan. Panoramat är sagolikt vackert samtidigt som det får en dyster underton av den ruggiga årstidens mörker, fukt och kyla.





Vägen går västerut mot högländet så landskapet stiger stadigt en smula, även om det är svårt att märka bland alla dalar och backar. Ett par kilometer innan Harwood Dale så kan man få syn på två skogsområden, avskiljda från vägen av någon kilometer odlad mark. Dessa skogar består huvudsakligen av tall och gran, även om ek, björk och rönn finns insprängda bland dem på sina håll. Nötter, bär och torra löv har fallit till den våta marken där svampar växer i riklig mängd.

Om den RP som sitter invid det vänstra fönstret lyckas med en Allmän ITF-kontroll upptäcker han en gammal stensättning invid skogsbrynet, 700-800 meter bort. Vill RPna undersöka den så måste de vandra denna sträcka genom knähögt blött gräs medan Pratt väntar vid vägen. Sättningen är en cirkel av stenstoder, ca åtta meter i diameter. Många av stenarna har mer eller mindre fallit omkull och det är möjligt att här en gång funnits fler än de nuvarande femton. Den största stenen är strax över en meter hög, medan de flesta är betydligt lägre. I mitten av cirkeln finns tre upprädda stenar.

En arkeologiskt kunnig person gissar att cirkeln är från bronsåldern, och att området en gång kan ha tjänat som en begravningsplats där jorden eroderats iväg under seklernas gång och blottlagt stenarna. En geolog kan styrka denna teori. RPna kan inte finna något av värde för äventyret här.

Efter en knapp timmes resa har ljuset falnat allt mer över North York Moors skiftande landskap. Pratt håller in hästarna och ropar in till er:

"Nu är vi strax framme i Harwood Dale, herrarna. Lite mer än halva vägen kvar till Langdale, då. Ska försöka rappa på litet. De där molnen menar trubbel, tror jag allt."

Pratt tänder lyktorna vid sidan av kuskbocken. Tittar RPna ut ur vagnen kan de se en trång dal nedanför dem, inklämd mellan

de två skogsområden som de följt under den sista tiden. Ljus blinkar nere i dalen från en sammanhållen klunga byggnader. På himlen har molnen mörknat och hopat sig i tjocka sjok, men det duggande regnet har upphört.

Om inte RPna uttryckligen säger att de vill stanna till i Harwood Dale så kommer Pratt bara att åka igenom den. Byn är relativt lik traktens andra byar. Husen är uppförda i sten och väldigt gamla. En å rinner genom dalen, något som troligen var anledningen till att man bosatte sig här en gång i tiden. Det finns två kyrkor i byn, båda med namnet S:t Margaret, men då den äldre av dem ligger i ruiner sedan länge så är det endast den ena som används.

Efter att ha passerat Harwood Dale leder vägen efter ett litet stycke fram till en flod som rinner längs kanten av Langdale Forest.

En mörk flod forsar fram nedanför vägen till vänster om er, strax bortom en rad av alar som växer ända nere vid vattenbrynet. Den är nästan översvämmad efter den regniga hösten. På flodens andra sida breder mörk skog ut sig, där barrträden som ni tidigare sett i sådan myckenhet fått ge vika för ekar, björkar och rönnar. Till höger om er och vägen växer också några träd, men dessa är bara enstaka utposter innan det väldiga hedlandskapet svallar iväg mot horisonten. Ljungen står inte längre i full blom, men täcker fortfarande hedarna i stora lila sjok över i övrigt gröngula kullar. Några ensliga rop från fåglar kan höras därifrån.

Det blir snabbt mörkare och någon kilometer innan Langdale mullrar det dovt från den tunga skyn. Strax därefter sliter ljungande blixtar sönder molnen och ett tungt, smattrande regn börjar falla. Pratt svär uppe på kuskbocken men överröstas av ovädret. Han försöker att öka farten, men mörkret gör det svårt att se och regnet att vägen blir halkig av lera.

Ankomsten till Langdale

Till slut rullar droskan in i Langdale. Byn är uppförd kring den flod RPna nu följt ett längre tag, vid en plats där skogen och heden möts. På grund av mörkret och ovädret ser inte RPna särskilt mycket av byn, men de kan uppmärksamma att husen är byggda av sten med ett fåtal undantag. Pratt håller in hästarna utanför puben och hoppar av för att hjälpa RPna med väskorna.

Det åskar och dånar och ni blir snabbt sjöblöta av skyfallet som vräker ned. Pratt har stannat vagnen utanför ett brett stenhus. En vildsvins svängande skylt hänger över ingången och kungör att detta är "The Langdale Pub". Ljus kommer ut genom fönstren, och ni kan se varma och torra människor där inne som skrattar och dricker öl.



Första Kvällen i Langdale

Insanity -- a perfectly rational adjustment to an insane world.

- R. D. Lang

The Langdale Pub

Värme, ljus och en angenäm doft av öl och rök slår emot er när ni kliver över tröskeln, frälsta från naturens vrede. Ni kommer in i en liten tambur där det finns plats att hänga sina ytterkläder. På stenväggarna sitter några tavlor med motiv av landskap från trakten och ett par inramade fotografier av människor. Ljuset här inne är milt och kommer från väggfasta fotogenlampor. Det vilar en lantlig och hemtrevlig stämning över puben. Åt höger finns dörrar till damernas respektive herrarnas hemlighus och till vänster står en dörr på glänt, där det kommer sorl av röster ifrån.

Jonathan Pratt säger att han ska köra in hästarna i stallet, så RPna går antagligen själva in i puben. Själva skänkrummet är en väldig sal.

Skänkrummet upptar hela den norra delen av huset. Ett drygt dussin människor sitter vid borden här inne och dricker öl och pratar. Mitt emot er finns en avlång bar bakom vilken det står en kraftig man i femtioårsåldern. Värme och ljus kommer från fotogenlampor och sprakande brasor i två eldstäder som finns på långväggarna invid fönstren ut mot byn. På salens väggar i övrigt hänger tavlor och uppstoppade djur; ni ser ripor, stor-spov, ekorre, hare och ett rådjurshuvud som hänger över en av de öppna spisarna, nästan ända uppe vid takbjälkarna.

RPna väcker viss uppmärksamhet när de kommer. De flesta visste att Mrs Billing skulle få gäster, men då hon har hunnit prata vitt och brett om RPnas ärende, så de har blivit något stigmatiserade som "spökjägare" bland byborna. Mannen vid bardisken är pubens ägare Robert Carter, en hederlig karl som inte tolererar några oegentligheter på sin pub. Det var Robert som skickade Pratt att hämta RPna för Mrs Billings räkning.

Mr Carter hälsar RPna välkomna och bjuder dem på varsin öl. Är de intresserade kan han presentera dem för några av de församlade byborna. Mrs Billing kommer också fram från ett ensamt bord invid ett fönster och hälsar, uppriktigt glad åt att se dem. Så fort RPna torkat och hämtat sig ett slag så bjuder hon in dem till hennes bord invid fönstret för att prata om anledningen till deras besök. Ungefär samtidigt som detta händer kommer Pratt in i puben, beredd att hjälpa Mr Carter med vad denne nu kan tänkas behöva hjälp med.

Kanske är RPna också intresserade av de andra byborna som befinner sig på puben denna kväll. Vid ett bord sitter Alan Saville med den stumme kyrkovaktmästaren och dödgrävaren Ralph Lee. Är RPna uppmärksamma (minst B-resultat på Särskild ITF-kontroll) tycker de att Alan sneglar åt deras håll ganska ofta under kvällen. Invid baren sitter fårfarmarna Peter Croft (mager, gänglig karl med stor näsa och polisonger), Gilbert Wilkes (kort, tjock, med keps och tjocka läppar) och John Shipton (medelbyggd, skäggig, keps). Vid ett annat bord sitter tre kvinnor; Emily Croft (Peters hustru, tjock, rosenkindad), Laurie Brown (smal, rynkig) och Sophie Simms (glad, långt grånande hår). Vid ytterligare ett bord sitter ynglingarna Terry Atwell (stilig, ljushårig), Basil Moore (den mördade Elizabeths bror, kraftig, underbett, stor näsa), Thomas Shipton (lik sin far John, medelbyggd, glest skägg) och Sam Davis (kort, mörk, spenslig). Vid ännu ett bord sitter de ålderstigna bröderna Alec (nästan tandlös, flintskallig) och Hugh (flintskallig, mager) Gray.

Stämningen på puben är oroad, sorgen och argsint på grund av mordet, och detta är också det förhärskande samtalsämnet. Alla bybor känner till allt som RPna kunde tänkas känna till om mordet vid "RPnas bakgrund" ovan.

Mrs Billings berättelse

Efter att den gamla änkan och RPna satt sig lite avsidet, utväxlat artighetsbetygelser och kanske nämnt de nyligt inträffade mordet, så börjar hon berätta om sina egna upplevelser och varför hon kallat dem till Langdale. Hennes make, Rowland Billing, var en skicklig snickare som dog för sju år sedan. Hon beskriver honom huvudsakligen som en vänlig och kärleksfull man även om han hade ett ganska eldigt temperament och kunde bli riktigt rasande om något gick honom emot. Det sistnämnda var något som skedde i synnerhet när han drack, vilket han hade för vana att göra åtminstone en eller ett par gånger i veckan. Hon poängterar dock att han aldrig blev våldsam eller slog henne (och det är ju inte något man kan säga om många andra gubbar här i trakten, menar hon). Det var också under ett av sina rus som han dog. Detta skedde under en kväll då han hade druckit ovanligt mycket och befann sig uppe på övervåningen där han förvarade sin så kallade "pysslingsarmé". Mrs Billing förklarar att "pysslingsarmén" är en samling snidade träfigurer som föreställer soldater från världens alla olika hörn och tidsåldrar och som Rowland ägnade den största delen av sin lediga tid till att förfärdiga. Hennes eget största intresse i sin tur är att samla på dockor, så på så vis hade de något gemensamt. Mrs Billing satt denna kväll i sin säng och läste, när hon plötsligt hörde en tung duns ifrån övervåningen. Oroad för att Rowland hade ramlat och slagit sig ropade hon på honom ett par gånger. När hon inte fick





något svar sprang hon ännu mer oroad upp och öppnade dörren till pysslingskammaren.

Vid detta tillfälle stannar änkan upp i sin berättelse, uppenbart tagen av det smärtsamma minnet.

Mitt på golvet såg hon sin man ligga utsträckt över en zulukrigare av trä, med figurens spjut rakt genom det vänstra ögat. Hon svimmade och minns sedan inget mer av kvällen.

Ungefär ett år senare, när Mrs Billing hade vant sig någorlunda vid ett liv i ensamhet, började underliga saker att hända. Underliga ljud kunde höras om nätterna, steg som om någon annan gick omkring i huset, dörrar kunde stängas och öppnas av sig själva och hon kände kalla drag som aldrig funnits förut. Ibland kunde hon höra sin man vissla svagt från övervåningen, ljudet från yxa eller kniv när han arbetade med sina träfigurer, ibland avbrutet av dunsen som hon hört den där ödesdigra natten. Vid några tillfällen hade skåp i köket öppnats och mat försvunnit spårlöst. En gång hade hon vaknat mitt i natten av att någon hade legat hos henne i sängen, sovande med djupa, lite svagt vissslande andetag, precis som de Rowland hade haft. Hon hade emellertid inte vågat vända sig om för att se vem som verkligen låg där och på morgonen hade hon vaknat ensam.

Änkan berättar att folket i byn sätter föga tilltro till hennes berättelser även om de inte heller öppet påstår att hon skulle hitta på alltsammans. Hon har blivit alltmer förtvivlad av det som pågår. Först nu efter ett besök i London blev hon lovad hjälp av en vän

till några släktingar. Och nu verkar då hjälpen ha anlänt.

Mrs Billing tror inte att gamle Rowland vill henne, eller någon annan heller för den delen, något ont, men förklarar samtidigt att hans osalighet gör livet svårt för henne att leva. Hon är dessutom oroad för honom. Varför kan han inte finna ro? Är det något han har ogjort? Kan hon hjälpa honom? Går det att komma i kontakt med honom på något sätt? Det är dessa frågor som hon vill att RPna ska hjälpa henne att besvara.

Hon berättar att hon redan gjort i ordning sängplatser åt alla RPna i sitt hus. De kommer givetvis att få mat och vad annat som hon kan bidra med. Hon förstår att RPna måste vara trötta efter resan, men kanske kan deras undersökningar börja redan i morgon?

En uppmaning

Någon gång under kvällen slits ytterdörren upp och en man rusar in i allrummet.

En lång och gänglig man, sjöblöt av regnet, störtar in i rummet med vidöppna ögon.

"Fort! Alla som kan, kom fort! Stryparen har slagit till igen! Han springer mot skogen! Ta med ljus och vapen."

Mannen väntar bara något ögonblick för att se folks reaktion,



och vilka som kommer med innan han vänder och rusar ut i hällregnet igen.

Mannen är poliskonstapel Blackwells unga biträde Jeremy Briscoe, och tillika troligen den kommande konstapeln i trakten. Tillsammans med detektiven Alistair Aldwinckle från Scotland Yard uppmärksammade de en hotfull silhuett borta vid skogsbrynet som kämpade med en vilt fåktande, mindre skepnad. Poliserna rusade genast iväg, och Jeremy beordrades att försöka skrapa ihop ett uppbåd från puben för att man lättare skulle kunna gripa förövaren. Alla männen från puben utom bröderna Gray springer efter och deltar i uppbådet.

Jakten på the Langdale strangler

Ute rasar elementen. Mörkret och det drivande regnet gör sikten kort, förutom när hela byn lysas upp av blixtar, följda av brakande dån. Den långa, gänglige mannen springer mot bron som leder över floden ni följde igår som här delar byn i två delar. Ni får syn på ytterligare två män som springer i samma riktning men som är ett gott stycke framför er. Vattnet och kylan över-sköljer er då ni springer ut från puben.

Konstapel Blackwell och detektiv Aldwinckle springer i full fart över bron och stannar på andra sidan vid den döda kvinnan som nu ligger där. Under den tid det tar för dem att söka efter livstecken på henne så hinner RPna fram.

Ni springer tillsammans med den långa mannen över den gamla träbron som blivit halkig av nattens ösregn. På andra sidan ser ni två män böjda över en kvinna som ligger utsträckt i en förvänd ställning i leran, endast klädd i en vit, sönderriven nattklänning. När ni kommer närmare upptäcker ni att hon är knappt mer än en flicka, högst 15-16 år gammal. Kroppen ligger platt på mage medan ansiktet är vänt rakt upp emot er. Huden har redan bleknat, förutom kring halsen där den lyser ilsket blårod. Anletet är en stelnad dödsmask av ren fasa, med tillbakarullade porslinsblanka ögon och en förvriden, gapande grimas.

Samtidigt som ni kommer fram reser sig de två männen upp. Den äldre av dem är kort och kraftig med grått skägg, och den andre en smal typ med mörk mustasch. Den äldre av dem bär ett gevär, och den yngre en revolver.

"Han sprang ditåt", skriker den äldre av dem och pekar mot den mörka, ruvande skogen. "Sprid ut er allesammans på en linje så han inte kan komma undan. Men var beredda! Ni har sett vilken djävul det rör sig om."

En RP som lyckas med en Allmän ITF-kontroll tycker sig se en stor skepnad försvinna in bland träden.

Med konstapelns ord börjar hela följet att springa mot skogen. Männen har beväpnat sig med sådant som de kommit åt; káp-

par, knivar, spadar, högafflar, flaskor och liknande. Endast pubägaren Robert Carter förutom poliserna bär gevär. Allesammans är chockade och rasande, de är i total upploppsstämning över denne vedervärdige mördare som släckt så många oskyldiga människors liv. Människor som var grannar, vänner, familj. Nu är det mördarens blod som ska flyta.

Bara en man stannar kvar vid kvinnan. Gilbert Wilkes faller ned vid det bleknade liket av sin dotter med ett skrik av sorg. Ljudet av hans förtvivlade gråt följer efter de springande männen, innan det slutligen dränks av ovädrets larm.

Ni störtar in under trädskronorna. Nästan bara lövträd växer här, vars fallna löv bildat en tjock multnande matta över marken. Mustiga dofter av förruttelse, mossor och skog har rörts upp av det hårda regnet. Buskar av hassel och hagtorn skrapar mot era byxben när ni kliver fram. De enda ljud som hörs är åskmuller, vattenskvall och människans upprörda röster. De som ännu inte tänt sina lyktor och lampor gör så, och man sprider ut sig på bred front så förövaren inte ska kunna slippa undan. På såväl er högra som vänstra sida kan ni se ljuskällorna röra sig likt irrbloss genom den dunkla terrängen.

Mördaren Tom Barton är en skicklig vildmarksman och rör sig hela tiden obemärkt bland träden, hatiskt betraktande sina förföljare. Blodtörsten har ännu inte hunnit lämna honom. CM kan låta honom göra några skenanfall, eller låta RPna höra falska alarm i form av skrikande röster, gevär som avlossas etc. ITFslag kan ge snabba skymtar av Tom, men han stannar aldrig i skottfältet. Efter ett tag börjar människans nyss så häftiga hämndlystnad lämna dem en aning, och man tittar oroligt omkring sig bland träden. Man har kommit långt ifrån byn, med en livsfarlig mördare smygande mitt ibland sig.

Till slut kan RPna höra ett skrik från höger, där Terry Atwell går. I skenet från hans lykta ser de hur en stor, illa klädd man klivit fram bakom ett träd och gripit honom om halsen. Sikten är dålig, avståndet över tjugo meter, mannen är halvt dold bakom trädet och i närstrid med Atwell, så att skjuta från RPnas nuvarande position kan visa sig ödesdigert. Tom sliter till sig Atwell och börjar dunka hans huvud mot trädstammen, och åsamkar på detta sätt skada som genom väpnad strid fast med +1 i skada (Toms SB inräknad). Atwell har 10 i alla grundegenskaper som kan vara honom till nytta i kampen och är otränad i all form av strid. Antagligen gör Tom processen kort med honom om inte RPna kan ingripa. Efter att Atwell svimmat/dött eller om RPna anfaller så ger Tom sig på dem.

Slutet för mördaren

De andra männen i uppbådet kommer rusande så fort de kan, och scenariot bör antagligen komma till det slutet att Tom antingen dödas eller infångas. Byborna tackar givetvis RPna ihärdigt för denna bragd. Mest tacksam av alla är konstapel Basil Blackwell



som efter att ha presenterat sig och sina medhjälpare inbjuder RPna till middag i morgon kväll som en del i sin tacksamhet.

Sedan hjälps männen åt att bära liken till kyrkans källare, innan var och en går hem till sitt. Lever Tom låser man in honom i polishusets cell. Mrs Billing sitter fortfarande kvar på puben och väntar på RPna. När RPna så vill kan de följa henne hem för att bli visade till sina sovplatser.

Alternativa händelsekedjor

Om CM vill snabba upp händelseförloppet i äventyret så kan han låta skändningen av Bartons lik inträffa redan denna natt. I så fall ger sig kyrkovaktmästaren Ralph Lee av till Island Lake så fort alla andra i byn har dragit sig tillbaka för att berätta för dr Belmont om vad som inträffat. Belmonts assistent Boris åker sedan tillbaka med Ralph till Langdale för att stjäla det behövliga råmaterialet från liket. Detta innebär att Tom Barton kommer att hittas utan huvud, händer och hjärta i kyrkans källare, något som kommer att dra igång en hel del rykten och antagligen skrämma byborna från vettet.

Om Tom överlevde infångandet så kan det ovanstående scenario ändå inträffa då han under natten tar sitt eget liv med sitt bälte, och poliserna bär då iväg honom till kyrkokällaren redan samma natt.

Alla andra som dött under natten kan antingen också skändas eller så kan CM avgöra att Boris lämnar dessa till natten efter så som det står beskrivet i kommande kapitel.

Billings hus

Mrs Billings hem ligger på den västra sidan av floden. Trots närheten till skogen så är huset av sten, gammalt och i allt ganska typiskt för trakten. Bjälkar finns i taken på varje rum. Observera att endast några få rum är uppvärmda, så de övriga är ganska kalla den här tiden på året.

1. Utedass

2. Vedbod

Ved och en del gammalt virke till verkstaden finns här.

3. Tambur

En mörkbrun dörrmatta att torka av skorna på ligger alldeles innanför dörren. Hängare för kläder, hatthylla, paraplyställ och skohylla finns intill. En lampa sitter på väggen och sprider ett svagt sken när den är tänd.

4. Hall

Dörrar finns i alla väggar. På väggarna sitter fotogenlampor för att lysa upp hallen, och i övrigt hänger här diverse virkade bonader med bibliska eller natursköna motiv. Till vänster finns en

trappa som leder upp till övervåningen och i golvet framför trappan en lucka till källaren. På golvet ligger mattor för att hålla kylan borta.

5. Snickarverkstad

Detta var Rowlands verkstad. Mrs Billing har lämnat den i stort sett orörd sedan han gick bort, även om hon städar här någon enstaka gång per år. En tunn yta av pudrigt damm täcker allting här inne. I mitten av rummet står ett praktfullt men halvfärdigt bord med skickligt snidade mönster och motiv. Till vänster står en träbänk med verktyg liggande i prydliga rader och en lång hylla med ännu fler verktyg (hammare, yxa, mejslar, tänger, borrar, sågar, hyvlar mm) hänger ovanför bänken. Mot den högra väggen finns en järnkamin som det inte eldats i på länge. Vid den borte väggen bakom bordet ligger en hög med brädor och virke.

En RP som undersöker rummet och lyckas med en Allmän kontroll för ITF, Undersökning eller Spårning upptäcker att dammet rörts upp på vissa ställen, som om någon gått omkring i rummet. Med minst C-resultat på en Särskild Spårningskontroll kan RPN fastställa att någon har gått in genom dörren och vandrat omkring i rummet för att sedan gå ut igen. Mrs Billing säger att hon inte har varit i verkstaden på månader.

6. Kök och matsal

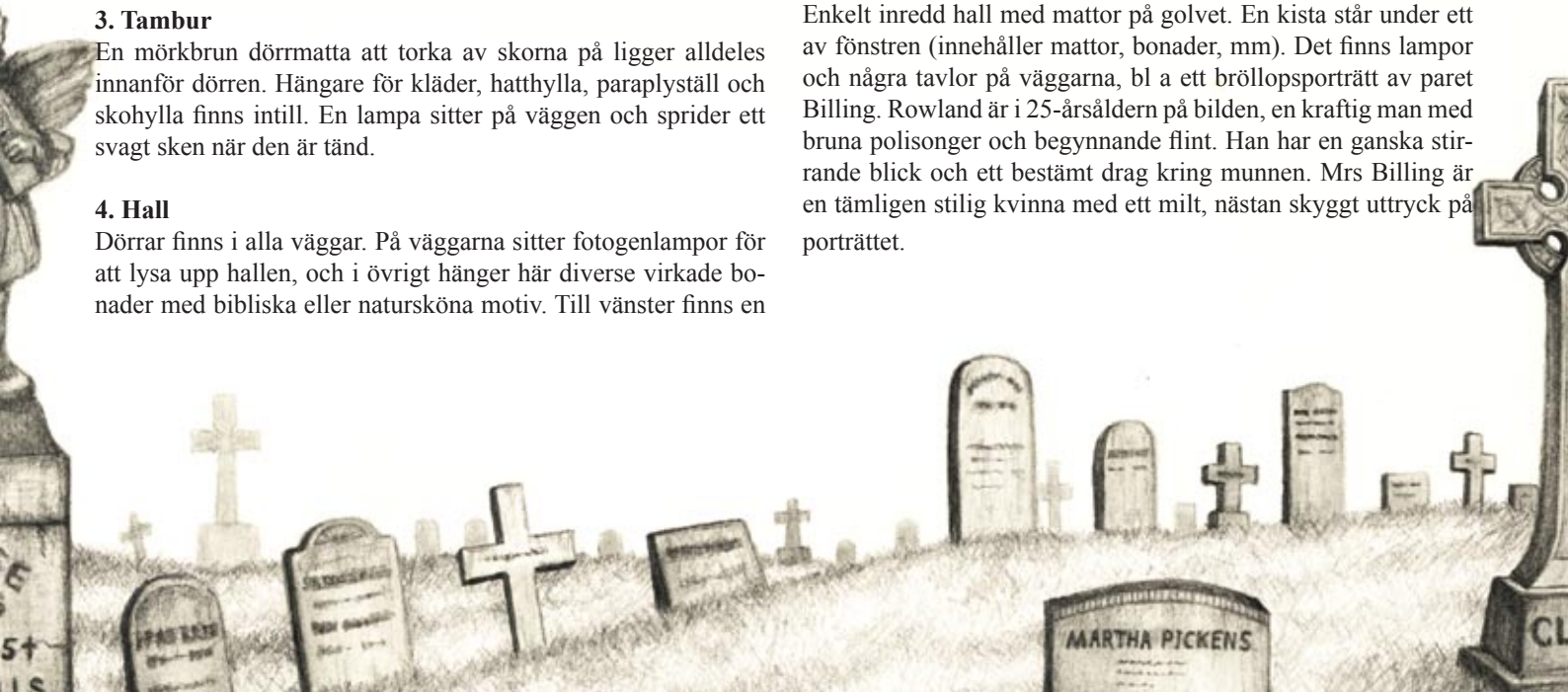
Den borte delen av rummet upptas av ett runt bord av gott hantverk, med fyra stolar. En gammal gungstol står lite vid sidan av bordet. En massiv järnspis, med en liten vedkorg invid står mot den högra väggen. Till vänster finns skafferi, skåp och andra förvaringsutrymmen för mat och köksgeråd. Lampor på väggarna ger rummet ljus tillsammans med en del ljusstakar. Bonader hänger på väggarna, med färggranna motiv eller bibelcitater och ordspråk.

7. Sovrum

Mot den vänstra väggen står en bred och stadig dubbelsäng av mörkfernissad ek. Ett nattduksbord finns på vardera sidan, liksom en garderob alldeles intill. Åtminstone det närmaste nattduksbordet verkar användas, det ligger en kam, en bok och en fotogenlampa på det. En rund spegel och en öppen spis finns på den borte väggen. På den högra väggen står en bokhylla med religiösa böcker, skönlitteratur, diktsamlingar och liknande.

8. Hall

Enkelt inredd hall med mattor på golvet. En kista står under ett av fönstren (innehåller mattor, bonader, mm). Det finns lampor och några tavlor på väggarna, bl a ett bröllopsporträtt av paret Billing. Rowland är i 25-årsåldern på bilden, en kraftig man med bruna polisonger och begynnande flint. Han har en ganska stirrande blick och ett bestämt drag kring munnen. Mrs Billing är en tämligen stilig kvinna med ett mildt, nästan skyggt uttryck på porträttet.



9. Badrum och linneförråd

Här finns badbaljor, handdukar, linne, tvättutensilier, ett toalett-bord mm.

10. Dockrummet

Fotogenlampor sitter på endast två av väggarna, så det är alltid dunkelt upplyst. Rummet är möblerat med soffor, bord, stolar och hyllor, många av dem täckta med svepande filter och tyger, och överallt på dessa sitter dockor. Myllrande, rad på rad sitter de uppställda som om de deltog i någon stelnad församling, alla tyst stirrande mot dörren. Garndockor och tygdockor med knappögon, väna porslinsflickor med död blick, stoppade clown-er med flinande munnar, och dussintals andra varianter. Till vänster om dörren står en spinnrock.

Det är i det här rummet som mrs Billing ställt fram soffor och madrasser åt RPna att sova på.

11. Pysslingsarméns rum

En enkel ljuskrona hänger från taket som enda ljus. Rummet fullt av träfigurer som svärmande står på hyllor, på bänkar invid väggarna och på golvet, svarta siluetter i motljuset från fönstren om inte ljuset är tänt, skugglika i ljuskronans svaga sken om det är tänt. I mitten av rummet finns en bastant arbetsbänk där det ligger verktyg för täljning och formandet av trä (yxa, kniv, mejsel mm). En svartmålad gungstol står en bit ifrån bordet. Allt är täckt av damm, och RPna kan finna samma typ av spår som i snickarverkstaden.

Figureerna är skickligt gjorda, täljda ur större trästycken, mellan en decimeter och en halvmeter höga. De flesta av dem föreställer soldater eller krigare från världens alla hörn och tidsåldrar, men det finns också de som föreställer kvinnor och andra yrkesgrup-per.

Letar RPna så kan de efter ett tag finna figuren av zulukrigaren. Den står på golvet, är en knapp halvmeter hög och har ett vilt

grinande ansiktsuttryck. Spjutet pekar rakt uppåt. Lyckas en RP med en Allmän kontroll för Undersökning eller ITF finner denne en lätt missfärgning över spjutets spets.

Undersöker RPna alla figurerna noga och lyckas med en Allmän kontroll för Konsthistoria eller annan lämplig färdighet kan de se att två av figurerna är mycket klumpigare och hafsigare gjorda än de övriga. Detta är de som mrs Billing har täljt på under sitt sinnesförvirrade tillstånd, vilket hon själv givetvis inte känner till.

Källaren

Luckan i hallen leder ned till jordkällaren via en brant trappa. En fotogenlampa som hänger i en krok från taket är det enda ljus som finns. Nere i källaren förvarar änkan potatis, kött, ost och annan mat, fotogen mm.

Den första natten i mrs Billings hem

Det är väldigt sent när RPna kommer hem till mrs Billing. Glöden i hennes spisar har falnat och det är kallt i huset. Änkan skriker genast till verket med att tända lampor och göra upp eld. Är RPna hungriga så bjuder hon dem något enkelt att äta innan hon visar dem till dockrummet där de ska sova, och önskar dem en god natt.

Det är möjligt att mrs Billing kommer att gå i sömnen och utföra något som hon nästa morgon kommer att tro att Rowland gjort. Exempel kan vara att gå ut i köket och ta mat, stöka om i sängen, gå ut i verkstaden, snickra på en figur, öppna eller stänga dörrar, göra upp eld, etc. Troligen inget alltför stort så att RPna genast börjar misstänka henne. Hon kan också ha haft syner, hört ljud, eller liknande. På morgonen kommer hon att påpeka vad som hänt under natten med uppriktigt oroat tonfall. Hon är ju inte medveten om att det är hon själv som hemsöker huset.



Langdale och omkringliggande byar

*He who has a thousand friends has not a friend to spare,
And he who has one enemy will meet him everywhere.*

- Ali ibn-Abi-Talib

Nedan beskrivs Langdale utförligt då det troligen är främst där som RPna kommer att befinna sig, och traktens övriga byar kort och översiktligt.

Langdale

Langdale är en ganska typisk North York Moors-by, med gamla anor, stenhus och enkla människor. Byn ligger vackert till, uppbyggd kring den ringlande flod som så tydligt avgränsar skogen och hedmarken ifrån varandra.

Den huvudsakliga näringen i byn är fårskötsel som bedrivs ute på heden, med skogsbruk, jordbruk och fiske i floden som binäringar.

Langdale är en av de få byarna i trakten som har sin egen poliskonstapel. Dennes distrikt begränsar sig dock inte bara till Langdale utan innefattar även de andra byarna som ligger kring Langdale Forest.

1. Familjen Crofts hus

2. Familjen Mansels hus

3. Familjen Shiptons hus

4. Polishuset

Här tillbringar poliskonstapel Basil Blackwell och hans unge hjälpreda Jeremy Briscoe största delen av dagarna. Här finns kontor med ett litet arkiv och en cell.

5. Blackwells hus

Här bor poliskonstapel Blackwell med sin familj.

6. Alan Savilles hus

Här bor ungarlen Alan Saville i sin fädernesgård. Han livnär sig huvudsakligen på att hjälpa till på de andra gårdarna. Huset är väldigt stort och praktfullt vilket talar om släkten Savilles forna rikedom.

7. Familjen Dells hus

8. Familjen Claytons hus

9. Prästgården

Här bor byns präst Edward Briers med fru och barn. Briers är en 48-årig man med högt hårfäste, krusigt brunt hår och ett par tunna glasögon vilande långt ute på nästippen.

10. Familjen Atwell hus

11. Familjen Moores hus

12. The Langdale pub

Här bor pubens ägare Robert Carter med sin hustru Agnes och drängen Jonathan Pratt.

13. Familjen Browns hus

14. Familjen Simms hus

15. Kyrkovaktmästare Ralph Lees hus

Ralph Lee bor ensam.

16. S:t Michaels church

Langdales kyrka är relativt liten, uppförd i sten och en av de absolut äldsta byggnaderna i byn. En historiskt kunnig person kan se att den är byggd i keltisk-saxisk stil, och delar av kyrkan härör följaktligen från tidig medeltid. Mot kyrkogården till har den ett kyrktorn med en klocka som ringer till mässa varje söndag.

17. Kyrkogården

Ut mot heden sträcker sig Langdales kyrkogård, omringad av en låg stengärdsgård. Vid många av gravstenarna har det planterats blommor, i särskilt stort antal vid de nyligen mördades gravar. Även mr Billing ligger begravd här och besöks regelbundet av mrs Billing.

18. Bröderna Grays hus

19. Bron

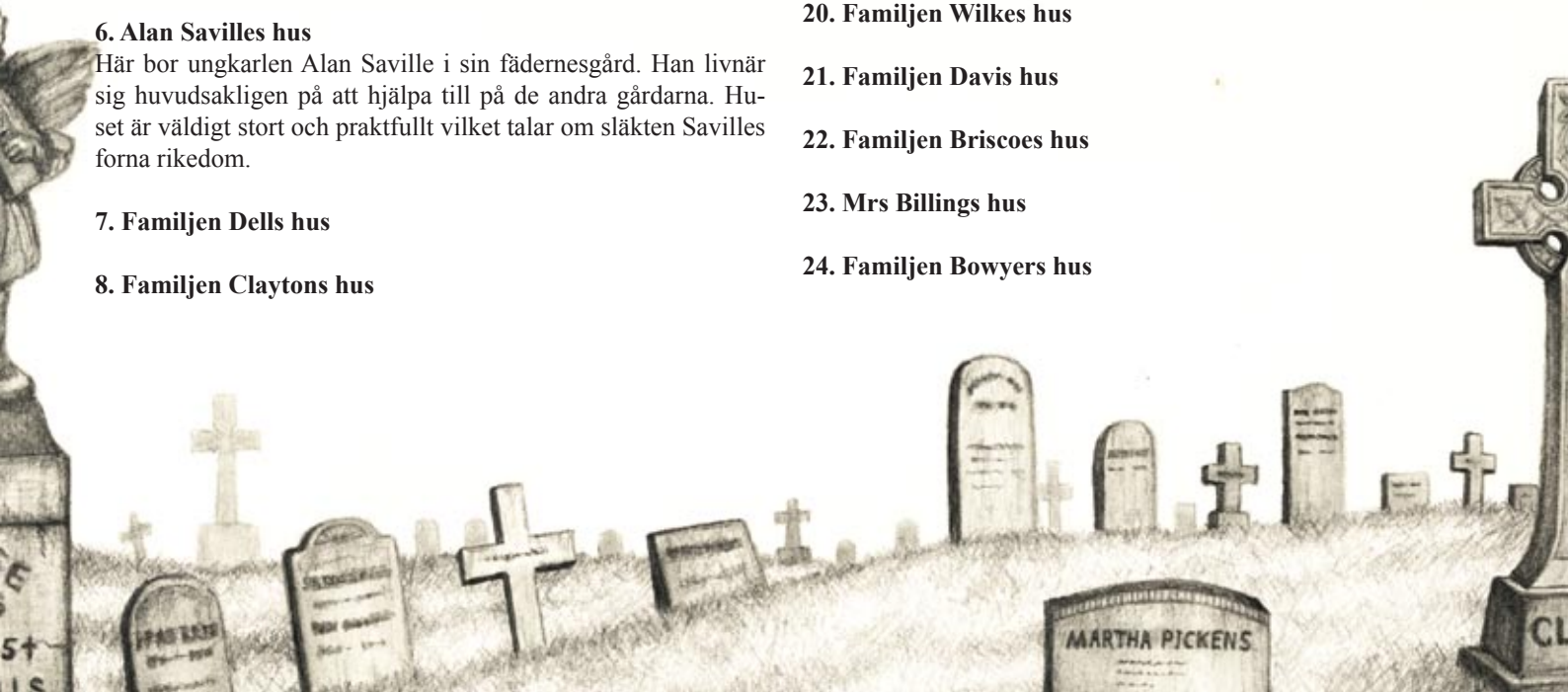
20. Familjen Wilkes hus

21. Familjen Davis hus

22. Familjen Briscoes hus

23. Mrs Billings hus

24. Familjen Bowyers hus





25. Stenringen

En stig som leder in i skogen slutar efter något femtiotal meter vid en ring av monoliter, liknande den utanför Harwood Dale. Stenarna är låga, ett fullt dussin till antalet och bildar en drygt femton meter bred cirkel. I mitten av cirkeln står en högre, gammal ek som tappat alla sina löv inför vintern. Även andra träd, buskar och snår har vuxit upp kring stenringen, och gjort att den blivit ganska svår att upptäcka vid första ögonkastet.

En arkeolog, historiker eller liknande kan datera ringen till ungefär samma tidsperiod som den vid Harwood Dale, dvs bronsålder.

Langdale Forest

Langdale Forest är en skog med nästan bara lövträd; ekar, askar, björkar och rönnar. De flesta av de gula och röda löven har redan fallit och ligger kringströdda i skogen. Undervegetationen är ganska sparsam men med en del buskar av hassel och hagtorn på sina håll. Fåglar, framförallt kråkor, kvittrar och kraxar i träden. Svamp växer i riktiga mängder.

Beck Hole

Den lilla byn Beck Hole ligger i en sänka skyddad av branta, skogsbevuxna kullar där ån Eller Beck rinner fram ur en smal klyfta. Beck Holes har haft en kort industriell revolution som passerat – gruvorna stängdes 1867 – och naturen har åter erövrat Beck Hole som nu bara är hem åt några få familjer.

Burniston

Byn ligger vid en vägkorsning. Har haft ett rykte som bevidstad av smugglare, däribland den beryktade James Law som sköts till döds här 1823.

Cloughton

Ligger bara en knapp kilometer ifrån kusten. Järnvägslinjen Scarborough-Whitby går igenom byn.



Cropton

Traditionella stenhus ligger längs en bred gata som leder mot kyrkan och den norra delen av byn. Vid kanten av Tabular Hills leder en väg brant nedåt mot Rosedale åt norr. Romerska ruiner finns i närheten.

Egton Bridge

Denna by ligger vid floden Esk. Kännetecknen är kyrkan St Hedda och den stora stenbro som går över floden.

Fylingthorpe

Ursprungligen en skandinavisk bosättning från 800-talet. Vägen som går genom byn ringlar vidare mot Robin Hood's Bay.

Glaisdale

I denna by som ligger belägen på sidan av en kulle, så finns flera relativt nybyggda hus i terrasser som uppförts för att inhysa gruvarbetare. Åt öster så leder vägen brant ned till floden Esks skogrika dal.

Goathland

En rymlig by ute på heden, med en station vid den närliggande järnvägen. I närheten finns det 21 meter höga vattenfallet Mal-lyan Spout och resterna efter en gammal romersk väg som leder ned i Esk-dalen.

Grosmont

Grosmont (uttalas "Growmont") är en stor by som har sina järnmalsfyndigheter att tacka för sin storlek, då en anse- nlig smältverksindustri uppstått här. Anmärkningsvärda byggnader och platser är tågstationen, kyrkan St Matthews (byggd 1840), byskolan och gruvtunnlarna.

Hackness

Denna by ligger utspridd längs vägen bland de omgivande, skogsbevuxna sluttningar som utgör Tabular Hills. En herrgård (Hackness Hall), kyrka och skola ligger ett kort avstånd ifrån byn

Hartoft

Detta är mer av en spridd församling i dalen Hartoft än en by då gårdarna ligger ganska långt ifrån varandra, och ett kapell är det enda som tjänar som gemensam knutpunkt. Det är allmänt anta- get att en romersk signalplats en gång legat i omgivningen.

Harwood Dale

Byn Harwood Dale ligger bland åkermark i en trång dal mellan höglänta skogar. Ca 200 invånare.

Hutton le Hole

Som namnet anger så ligger denna by i en sänka, med Tabular Hills kalkstenskullar åt alla håll. Åt norr stiger landet kraftigt ut mot den ljungklädda heden Spaunton Moor. En klar och frisk hedlandsbäck, Hutton Beck, ringlar sig fram mellan de mjuka kullar som bildar byns allmänning, där områdets får går på bete.

Langdale End

Den obetydliga byn Langdale End ligger i en smal dal i närheten av floden Derwent. I närheten finns det tydliga landmärket Ho- wden Hill (populärt kallad "Sugar Loaf") med sin utmärkande koniska form.

Lastingham

Byn Lastingham ligger i en trång sänka som en liten å rinner igenom. Lastingham church anses vara kristendomens vagga i norra Europa, det fanns en religiös bosättning här redan år 654. Kyrkan har en normandisk krypta härrörande från 1078.

Levisham

Ligger vid kanten av en blåsig platå och i närheten av kända platser som Newtondale Gorge och the Hole of Horcum. Grav- kullar från bronsåldern och andra fornlämningar finns i stor kvantitet i området.





Littlebeck

En smal, vindlande väg med branta backar leder till den lilla bosättningen Littlebeck där ett fåtal hus står inklämda i en smal, skogsklädd dal. Längre uppströms ligger det praktfulla, nio meter höga vattenfallet Falling Foss och picknicksplatsen May Beck.

Lockton

Byn Lockton ligger omgiven åt söder av en relativt platt kalkstensplatå och åt norr och väster av den djupa och smala dalen Levisham Beck.

Newton on Rawcliffe

Denna by, med en stor byallmänning, ligger på en kalkstensplatå i närheten av den djupa och branta dalsänkan Newton Dale. En stor damm finns mitt på allmänningen. Gamla rester efter romerska byggnadsverk och en romersk väg finns i byns omgivningar.

Ravenscar

Ett imponerande panorama över kuststräckan Robin Hood's Bay breder ut sig längs vägen till Ravenscar, oavsett om man färdas till fots eller med tåg längs linjen Scarborough-Whitby. Ravenscar är en av North York Moors större byar med en drygt hundra år gammal herrgård, Raven Hall, som byggts om till ett hotell om äventyret utspelar sig efter 1895, och det finns långtgående planer på att helt bygga om samhället.

Robin Hood's Bay

Vägen i fiskebyn Robin Hood's Bay vindlar sig fram i gränder mellan tätt packade hus och ända ned till den steniga strandkanten. Byn är relativt stor för området.

Rosedale Abbey

En by som ligger i den bildsköna dalen Rosedale. Se mer under "Linda Bartons hus".



Scalby

En ström rinner fram längs med kyrkan som står på en liten kulle i mitten av byn.

Scarborough

En mindre stad 56 km nordost om York med ett par tusen själar. Scarborough är en populär semesterort för viktorianer, bland annat för de ansett hälsosamma bad som kan ges här. Skeppsbyggeri och fiske är annars de viktigaste näringsverksamheterna. Allt som man förväntar sig finna i en stad finns här; teater, kyrka, museum, slott mm.

Silpho

Den lilla byn Silpho är relativt högt belägen vid Tabular Hills och är väl exponerat för de kraftiga vindar som blåser in mot landet från Nordsjön. På dessa kalkstenskullar finns det inga vattendrag så man har konstruerat en damm för att sköta försörjningen. Ca 80 invånare.

Spaunton

Den enda vägen i Spaunton leder över Tabular Hills kalkstenshögländ med en vacker sydlig utsikt över Vale of Pickering. En gång per år samlas folket till Manorial Court Leet, ett ting som hållits sedan medeltiden i denna trakt.

Staintondale

Utspridda hus och gårdar utgör byn Staintondale som ligger omkring en kilometer från den höga, skogsklädda Beast Cliff vid kusten. Här skänkte Kung Stephen land åt Johanniterriddarna under tidigt 1100-tal för att de skulle bygga ett hospits och se efter vägfärande och fattiga.

Stape

En liten, utspridd by. Ligger i närheten av såväl hed som skog och med gamla romerska byggen i omgivningen.

Suffield

Suffield är en samling gårdar och hus som ligger på en blåsig platå nära den östra delen av Hackness Hills. Härifrån har man god utsikt över Scarborough och Nordsjön. Dammar har byggts för uppsamlande av regnvatten då kalkstenskullarna saknar naturliga vattendrag.

Byarna i stort

Byarna i North York Moors är ofta gamla med husen liggande tätt samman i klungor. Husen är oftast av sten och gamla, många härrör från medeltiden. Skyltar sitter ofta uppsatta och vid nära nog varje hus sitter en viktoriansk postlåda uppsatt. De flesta byar kan också ståta med en mindre kyrkobyggnad.

Hedarna

Hedarna är böljande, karga grässlätter med klippor och stenar utspridda på sina håll. Ljungen har passerat sin mest blomstrande tid men växer fortfarande i lila remsor över det gulnande gräset. Det lever gott om fåglar här ute, framförallt kråkor, sparvar och en och annan orre.

Skogarna

På de platser där det varit svårare att odla på så växer det fortfarande skog. Ofta frodas träd som ek, björk, ask och rönn som för årstiden bär löv i färgsprakande färger med undervegetation av hassel- och hagtornssnår. Svampar av olika sorter finns det gott om. Vid bäckar och våtare mark så är det vanligt att alar slagit rot. Många av skogarna är anmärkningsvärt gamla med minnen från den forntid då skogar täckte hela detta område.

Åkrarna

En stor del av North York Moors mosaiklandskap är uppodlad, men de ligger tomma och öde nu så sent på hösten.



22 oktober

Always go to other people's funerals, otherwise they won't come to yours

- Yogi Berra

På morgonen den 22 oktober har det slutat regna. Molntäcket har spruckit upp en aning, men det är rått och kallt. Isande vindar blåser över heden och drar med sig döda löv och brutna kvistar.

Väldigt tidigt ger sig Jeremy Briscoe iväg med häst till hospitalet för att berätta om det inträffade. Dr Christophe Belmont skickar med en av sina skötare, Eric Willis, tillbaka till Langdale för att se om mördaren verkligen är den misstänkte Tom Barton. Eric och Jeremy anländer under tidig eftermiddag och Eric kan snart bekräfta att så verkligen var fallet.

Om Tom Barton togs levande så finner man honom död i sin cell på morgonen. Han har lyckats hänga sig med sin livrem under natten. Givetvis finns det ingen i byn som sörjer över detta då mördaren fick sitt rättmätiga straff samtidigt som man besparades besväret med att ordna en rättegång för misssådaren. Det börjas raskt istället med att göras i ordning för begravning, då man vill ha ned mördaren i jorden så fort som möjligt. Den stumme dödgrävaren Lee skriker genast till verket (han började till och med innan gryningen, medveten om att mördaren skulle dö hursomhelst) och på eftermiddagen är graven klar. Lee gräver sedan gravarna åt miss Wilkes och eventuellt Terry Atwell. Samtidigt så arbetar flera av byns män med att snickra ihop kistor åt de döda.

Detektiv Aldwinckle anser fallet uppkälat och beger sig av hemåt innan begravningen, skjutsad av mr Pratt.

I princip är det bara under förmiddagen som RPna kommer att ha någon tid till efterforskningar, då i princip hela eftermiddagen upptas av begravningar och kvällen av bjudningen hos poliskonstapeln. CM kan använda dagen till att introducera byns många ISP för spelarna

De döda läggs i jorden

Den första att grävas ned är mördaren Tom Barton.

En kall höstvind drar fram över kyrkogården i Langdale. Vissna och gulnade löv virvlar runt bland mörka gravstenar. Någonstans hörs en kråka kraxa.

Vid en avlägsen plats på kyrkogården, invid gårdsgården på behörigt avstånd från de andra gravarna, har ett djupt hål grävts

upp i den kalla, mörka jorden. Fyra starka män firar sakta ned en stadigt hamrad likkista i djupet. Förutom de fyra männen finns ytterst få närvarande. Prästen står med Bibeln i händerna, tyst och svart som en av traktens stenstoder, och bredvid honom står Eric Willis, skötaren från hospitalet. Även polismästare Blackwell närvarar.

Med en mjuk duns når kistan gravens botten.

Edward håller en väldigt kort predikan centrerad kring synd och hur Gud skall rättmätigt döma och utmäta Bartons straff. Därefter börjar Lee att bryskt skotta igen graven.

Därnäst hålls miss Wilkes begravning, på en betydligt vackrare plats. Under en väldig eks skyddande krona får hon sin slutliga vila. Nu närvarar i princip hela byn; männen med sina mössor i händerna, kvinnorna tårögt tittande ömsom mot den predikande prästen, ömsom mot kistan. Längst fram står den unga kvinnans familj och gråter. Edward håller en lång minnesgudstjänst där han talar i mjuka ord om den avlidna, och om hur Gud nu genom sin omätliga godhet tagit henne till sig i Himmelriket.

Avled även Terry Atwell hålls också dennes begravning. Denna liknar i mångt och mycket miss Wilkes.

Händelser i Langdale

För att kunna göra RPnas dagar i Langdale lite mer händelserika så följer här några förslag på vad som kan inträffa. Flyter spelet på bra så kan CM mycket väl strunta i händelserna eller helt enkelt hitta på egna. Efter händelserna finns rykten som cirkulerar i byn uppskrivna. CM kan låta portionera ut dessa i lämpliga doser från någon ISP i Langdale. Vad deras sanningshalt beträffar så är detta i många fall helt upp till CM.

Händelser

- Mrs Billing springer skräckslagen fram till RPna. Hon har sett sin döde man sitta i mörkret inne i verkstaden/köket/sovrummet/pysslingsarméns rum.
- Mrs Billing springer skräckslagen fram till RPna. Hon tycker sig ha sett en av dockorna/träfigurerna röra på sig.
- Mrs Billing tycker sig ha sett ljussken/förstulna rörelser i skogen bort emot stencirkeln/på kyrkogården.
- Mr Saville smyger omkring och bevakar nervöst RPna.
- Mrs Clayton kommer tillbaka från att ha varit vid stenring-



en i skogen (hon brukar gå dit ibland för naturupplevelsen).

- Några av byns unga män står och skvallrar med varandra samtidigt som de tittar och pekar mot RPna.
- Mr Mansel ses brista ut i djup gråt när han slår sönder ett av sina verktyg. Förlusten av hustrun har tagit honom hårt.
- Några av byns mindre barn är ute i skogen för att leka. Lite senare kommer alla tillbaka utom ett av dem. Denne återfinns lite senare sovande under ett träd.
- Konstapel Blackwell får syn på RPna och kommer fram för att språka ett tag.
- Man dricker gravöl på puben.
- Kyrkovaktmästare Ralph Lee tittar surt på RPna när han går förbi.
- Ett par får har lyckats rymma och man måste jaga fatt på dem.
- En hund i byn springer till stencirkeln/mr Billings grav och börjar nosa omkring.
- En av byns unga män frågar RPna lite hånfullt om de funnit några spöken hos mrs Billing ännu.
- RPna upptäcker att några dockor/träfigurer i dockrummet/pysslingsarméns rum flyttat på sig. Mrs Billing hävdar att hon inte varit där.
- Under en natt kan RPna uppleva spökerier som att det dunsar eller skrapar i väggen, att en täljkniv sitter inkörd i väggen, ytterdörren är olåst på morgonen, det ligger träflisor i sängen på mr Billings plats, hans gamla kängor står framme, en docka/träfigur återfinns sittande i köket eller annat rum, underliga skratt hörs, blodfläckar finns på golvet, RPna låses in i sitt rum följt av änkans skrik, änkan återfinns avsvimmad någonstans i huset, ett dött djur sitter fastspikat någonstans, lådorna i källaren har välts över ända, mm. Alltsammans är resultat av mrs Billings förvirrade sinnestillstånd.
- En grävling sitter gömd nedanför ett träd och tittar upp emot byn.
- En stor uggle sitter uppflugen i ett träd och stirrar med sina stora ögon mot byn. Spöklika hoanden ljuder då och då ut över bygden.
- Prassel kan höras i skogen. Undersöks det visar sig det så småningom att ljudet härrör från ett rådjur.
- Yngre män i byn som inte gillar RPna muckar gräl.

- Reportrar anländer till Langdale för att fråga ut folk om den senaste tidens händelser.

Rykten

- Man ska hålla sig borta från de gamla stencirklar som finns i trakten. De är hemsökta av uråldriga andar.
- Tom Barton är inte en man härifrån bygden. Uppenbart är ju emellertid att han var en gudsförgäten galning.
- Tom Barton rymde inte från hospitalet. Den galne franske doktorn släppte ut honom med flit.
- De mördade flickornas kläder var sönderrivna. Mördaren hade försökt skanda dem.
- Mrs Clayton brukar ofta gå ut till stenringen i skogen.
- Mrs Billing har blivit tokig med åren. Hon påstår att hennes döde make hemsöker henne men ingen annan i byn har märkt något av det.
- Mördaren hade en medbrottsling som fortfarande finns kvar. Kanske är det någon i byn.
- Bröderna Gray har alltid varit lite konstiga. Umgås mest med varandra och lär veta saker om trakten som ingen annan vet.
- Att höra en uggle hoa mitt på dagen betyder ofärd.
- Byn och området omkring den har bebotts av människor i tusentals år. Många hemligheter ligger begravda här, hemligheter inte avsedda för nu levande människor att få veta.
- Jonathan Pratt är en odugling som är Robert mest till besvär.
- Det sägs att den unge Jeremy Briscoe i smyg har umgåtts med Agnes Blackwell bakom Basils rygg.
- Unge Thomas Shipton brukar ofta rida iväg till Harwood Dale. Han säger han uppvaktar en flicka där.
- Gamle Robert Carter ska man inte mucka gräl med i onödan. Han är stark, har ett hett temperament och backar inte för ett slagsmål.
- Ralph Lee är en underlig filur. Gör aldrig några försök att kommunicera med folk, går bara omkring och ser butter ut. Det är nog ingen som har en aning om vad som pågår i hans skalle.
- Alan Saville är en ängslig natur. Ett stort misslyckande för sin släkt som var väldigt rik en gång, men odägan Alan spenderade i princip alltsammans under tiden han bodde i London. Tur



att han inte har någon släkting i livet som kan skåda förfallet.

- Laurie Brown är en näsvis ragata som alltid ska styra och ställa.
- Terry Atwell uppvaktade den stackars Elizabeth innan hon dog. Det hade till och med talats om bröllop.
- Det pågår definitivt underliga ting i Billings gamla hus. Gamle Rowland var en envis och tjurig sälle, och nog vore det typiskt om han inte ens kunde acceptera att han är död.
- Det sades att gamla änkan Billing var otrogen mot Rowland på den tiden det begav sig. Hon hade setts smita iväg på kvällarna till hemliga möten med någon mystisk älskare från skogen.
- Prästen Edward Briers är en alltigenom god själ som bara vill sina medmänniskor det allra bästa.
- Prästen Edward Briers är inte så gudfruktig och ordentlig som man först kan tro. Han bär på någon hemlighet, det har jag märkt på honom ibland. I de lugnaste vatten simmar de fulaste fiskarna.
- Det där dårhuset som ligger här intill måste stängas. Vi kan ju inte ha mordlystna galningar som springer omkring i trakten och slår ihjäl folk. Det är ju bara en tidsfråga innan det rymmer någon ny.
- Det är fruktansvärt och en otrolig skandal det som hänt. Tack vare att de på hospitalet inte kan hålla sina dårar inne så har fyra (fem) människor dött. Sånt där folk som den här Barton borde de hänga direkt istället för att dalta med.
- Unga fröken Julia Blackwell är ännu inte gift, sin stora skönhet till trots. Det sägs att Basil ännu inte hittat någon god nog åt sin dotter och att Julia själv också är väldigt kräsen när det kommer till karlar.

Middag hos Blackwells

Som tack för infångandet av mördaren bjuds RPna in till middag hos familjen Blackwell. Familjen består av konstapel Basil, hans hustru Agnes, deras 13-årige son Terence och dottern Julia. Agnes är en plikttrogen hustru, omkring tio år yngre än sin man, som är väldigt mån om sina gäster. Hon är artig och belevad och försöker att hålla sig med lite finare vanor än de flesta andra människor i byn, i synnerhet när RPna hälsar på. Hon är ju trots allt ingen bondkvinna, utan en polishustru. Terence är en busig, livlig och nyfiken gosse med rufsig kalufs och en sky av fräknar i ansiktet. Hans vilda natur kommer dock inte att ta sina allra tydligaste uttryck under kvällen då hans far strängt sagt åt honom att sköta sig när det kommer gäster, men sprickor i den artiga fasaden kan ändå komma att visa sig. Julia är så nära en

dam som man kan komma i Langdale. Hon är 18 år gammal och förtrollande vacker, med långt kopparrött hår, stora gröna ögon och en söt mun där leendet aldrig är långt borta. Som sin fars ögonsten skämmer han bort henne genom att köpa de allra dyraste och finaste klänningar som hans plånbok kan uthärda, vilket ger henne en elegans som ingen annan kvinna i Langdale kan matcha. Hon är ännu ogift, då Basil ännu inte sett någon man som i hans ögon varit värdig.

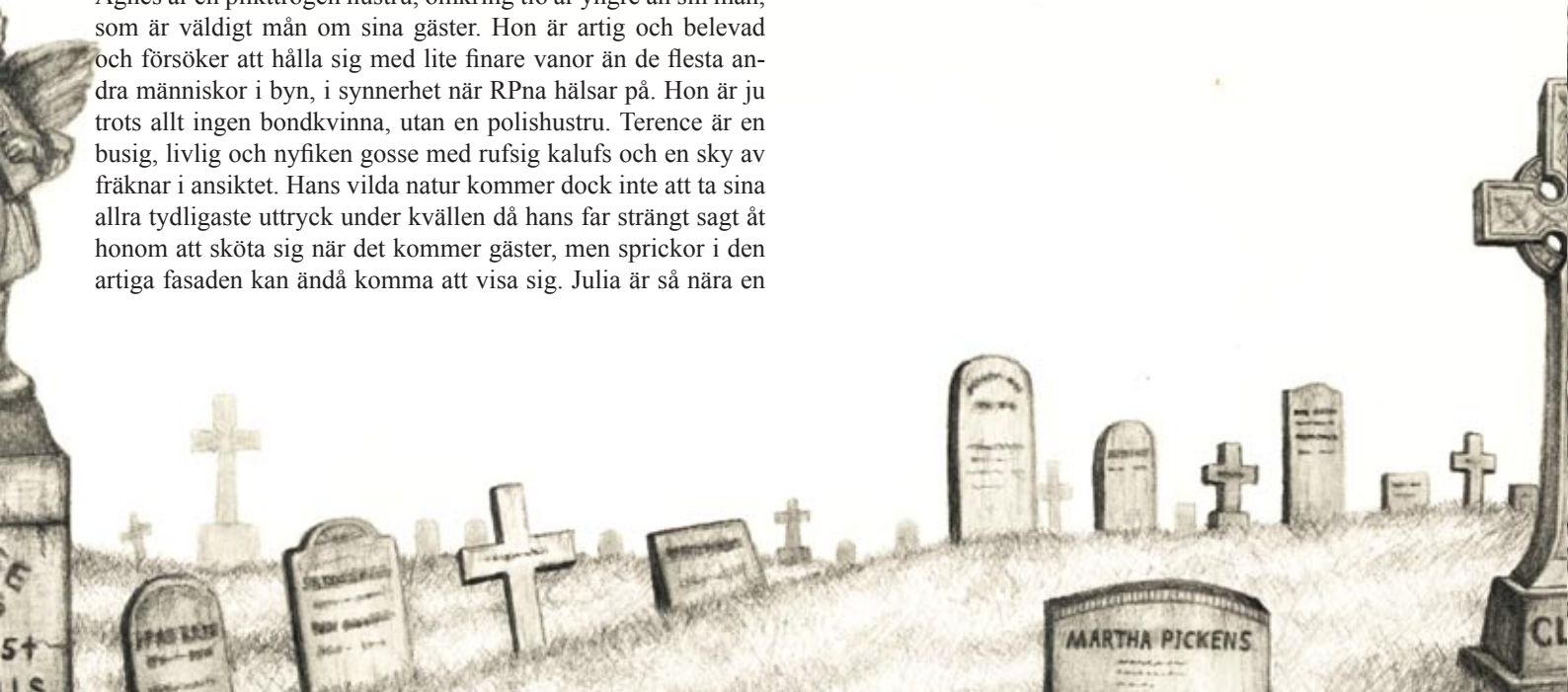
Middagsbjudningen blir en trevlig tillställning (om RPnas handlingar inte medför något annat). Det serveras grillad potatis och lamm med tillhörande säs och sallad. Alltsammans sköljs ned med öl, svagdricka eller äppeldricka. Till efterrätt bjuder man på bakade äpplen. Både Basil och hans hustru pratar vitt och brett och är nyfikna på RPna som inte bara är fint folk från stan utan har dessutom visat prov på en enastående handlingskraft. Julia visar om möjligt ett ännu större intresse. Finns det någon ogift, stilig ung man i gruppen kan CM låta detta vara grogrunden för kärlek. Beroende på RPn kan det utveckla sig åt olika håll härifrån, men kom ihåg att Julia är en dam och ett förhållande kommer att vara platoniskt ända tills ett eventuellt giftermål sker. Detta är emellertid ingen omöjlig utgång, då Basil säkert har ett gott öga till RPn efter det som hänt. Problem som uppkommer senare i äventyret kan dock sätta käppar i hjulet för de lyckliga tu.

Låt middagen vara ett tillfälle för RPna att skaffa starkare band till familjen Blackwell, och då i synnerhet till Julia.

Den andra natten

”Spökerierna” i ankans hus fortsätter. Kanske upptäcker RPna redan denna natt att det är änkan själv som är upphov till alltsammans.

Under natten anländer dr Belmonts assistent Boris med droska till kyrkogården. Tillsammans med Ralph Lee gräver han upp de nyligen begravda. Med kirurgisk precision avlägsnar han Bartons huvud, händer och hjärta, och tar med sig kropparna av Atwell och miss Wilkes som ska användas som material åt nästa varelse. Han betalar Ralph och ger sig sedan av tillbaka till hospitalet.



23 oktober

It is not because men's desires are strong that they act ill; it is because their consciences are weak.

- John Stuart Mill

Det är fortfarande rått ute med kyliga vindar som driver mörka moln över himlen. Detta är en dag av förströelse och eventuellt efterforskningar för RPna. Använd tabellerna för händelser och rykten.

Rörda gravar

Någon gång under dagen kommer det till RPnas kännedom att det tycks ha grävts kring Tom Bartons grav efter begravningen. Är de på kyrkogården och såg hur Ralph utförde arbetet förra dagen kan de upptäcka det själva med ITF- eller Undersökningskontroller.

Om inte kan de snappa upp rykten som antyder att något hänt vid kyrkogården under natten.

- En skräckslagen kvinna står och talar till en annan med upprörd röst. Hon berättar upprört hur hon sett att jorden var uppriven vid Bartons grav, inte alls likt det släta arbete som Ralph utförde dagen innan. Den skräckslagna kvinnan verkar tro att Toms vålnad vaknat under natten och nu rör sig omkring i trakten, hungrande efter de levandes blod. Hon kan visa och förklara hur gravjorden är annorlunda än dagen innan om RPna ber henne.

- En bybo berättar hur han sett mörka skepnader röra sig på kyrkogården under natten.

Tom Bartons grav

Invid stengårdsgården är ett hastigt ihopsnickrat kors nedkört i den kalla myllan. Jorden invid graven är inte tillplattad som den är vid de övriga gravarna (Ralph glömde det när han och Boris snabbt gick till nästa grav som skulle grävas upp) utan ojämn som om man nyss grävt här.

Vill man gräva upp graven så har man ett ordentligt arbete framför sig. Jorden är mörk, fuktig och tung men lyckligtvis inte så hård eftersom den är nygrävd. Så småningom når man ner till likkistan vars lock har brutits upp och till synes bara lagts igen. Öppnar man locket ser man liket av Tom Barton.

En obehaglig lukt slår emot er när ni lyfter på kistans lock och tittar ner. Bartons massiva kropp ligger kvar i kistan, men något fruktansvärt har hänt. Huvudet och båda händerna har skurits

av och försvunnit. I bröstet finns ett blodigt hål, med ett par revben knäckta och böjda åt sidan, precis där hjärtat borde sitta, men även det är borta.

En obduktion av kroppen (färdigheten Medicin, samt några timmars arbete) kan avslöja en del detaljer. Huvudet och händerna har avlägsnats med kirurgisk noggrannhet, troligen med någon form av såg. För uppbrytandet av bröstkorgen verkar diverse kirurgiska verktyg ha använts, och hjärtats alla förbindelser till kroppen har skurits av med en kniv av något slag, även det ett omsorgsfullt utfört arbete.

Spår

Är RPna skickliga och om de noggrant söker igenom kyrkogården kan de hitta en del intressanta saker. Minst ett B-resultat på en ITF-kontroll eller ett C-resultat på en Undersökningskontroll vid Bartons grav avslöjar ett otydligt fotspår i den nygrävda jorden. Jämför man spåret med Ralphs skor kan man med ett B-resultat på en Spårnings-kontroll med säkerhet sluta sig till att de matchar varandra.

Ett B-resultat på en ITF-kontroll eller ett C-resultat på en Undersökningskontroll invid grinden till kyrkogården avslöjar ett spår från en vagn. Prästen känner inte till att någon vagn kört här den senaste tiden. Erhålls ett A-resultat på en Spårnings-kontroll kan man följa det knappt synliga spåret och sluta sig till att vagnen givit sig av norrut längs vägen mot hospitalet.

Övriga gravar

Jorden vid de övriga nyligen dödas gravar är tillplattad, och det är ytterst svårt att avgöra om de rivits upp på samma sätt som Bartons grav. En vaksam RP som lyckas med ITF- eller Undersökningskontroller kan dock dra den något osäkra slutsatsen att det finns väldigt få fallna löv på många av gravarna (särskilt miss Wilkes som ligger under ett träd) med tanke på hur länge sedan det var de grävdes igen. RPna måste dock lyckas med svåra Etikett- Ledarskaps- eller PER-kontroller eller ha en verkligt god anledning för att byborna ska låta dessa gravar grävas upp. Gör man det så visar det sig att samtliga av likkistorna är uppbrutna och tomma.

Skulle RPna få för sig att gräva upp gamle Rowland Billings grav så finner de en söndermultnad likkista och några enstaka knotor kvar av den döde.

Ralph Lee

Ralph Lee erkänner givetvis ingenting. Han är stum och dålig på såväl teckenspråk som skrift vilket gör honom svår att kommunicera med. De enda som brukar förstå vad han menar är



prästen och Alan Saville, annat folk umgås han i princip inte med överhuvudtaget. Han hävdar att han inte vet något om några uppgrävda lik. Om RPna har väldigt skickliga förhörsmetoder (som ger A-resultat) kan det dock hända att han bryter ihop och berättar hur han tagit emot pengar av en puckelryggig herre för att gräva upp och sälja liken till honom. Den puckelryggige har aldrig sagt vart han tagit kropparna. Dr Belmonts assistent Boris är okänd för de flesta i Langdale utom konstapel Blackwell och prästen, så om RPna inte talar med dessa kan det vara svårt att sluta sig till varifrån puckelryggen kom.

Stormen

Under dagen rullar svarta moln in över hedlandskapet. Mot aftonen bryter en våldsam storm ut, ännu värre än den som härjade den kväll då RPna anlände. Åskan dånar, blixtar korsar himlen, vinden sliter i träden och ett alltigenom dränkande ösregn rasar ner från den virvlande skyn. Byborna flyr till sina hem och stänger in sig. Ingen rör sig ute en sådan här kväll.

Savilles bekännelse

Denna händelse kan inträffa antingen så som den står beskriven nedan eller genom att RPna själva tar kontakt med Alan, troligen med tanke på att han gått omkring och spionerat på dem. Informationen som kommer fram under mötet blir i vilket fall densamma.

Stormen ger mrs Billing ett migränanfall och hon går till sängs tidigt. Om RPna inte redan pratat med Alan så hör de någon gång under kvällen ett kraftigt dunkande på ytterdörren. Trots att det är ihärdigt dränks det nästan av ljudet från stormen.

Ute i det ursinniga ovädret står Alan Saville, genomdränkt av regn med en ränsel vid sidan. Han är blek som ett lakan och under hans orediga hår som ligger slickat mot pannan stirrar han med vansinnig blick på er. Hela hans kropp skakar och skälver, kanske delvis av kylan men också av...något annat.

"Tack, gode Gud! Ni måste släppa in mig! Ni måste!"

Tar RPna in honom, låter honom sätta sig ner etc, så lugnar han ned sig en aning. Han säger sig ha något att bekänna och att RPna är de enda som han kan göra det för, de enda som kan tro honom.

Savilles berättelse

Det hela började med min farfars farmors (Margaret Saville) bror, Robert Walton. Han var upptäcktsresande till sin profession, om man nu kan kalla upptäcktsresande för ett yrke. I slutet av förra århundradet gav Robert sig av på en strapatsfylld resa för att söka bli den första människan att nå Nordpolen. Färden blev lång och svår och han nådde aldrig sitt mål, utan blev till slut tvungen att återvända. Men han återvände inte tomhänt. Långt där uppe i norr, bland snö och is, där kylan rev i märke och ben, där nästan ingen människa någonsin satt sin fot, anträffade min förfader en ensam vandrare i ödemarken, halvdöd och galen av umbäranden och lidande. Robert greps av medömkan, förde mannen ombord på sitt fartyg och gjorde allting han kunde för att rädda den armes liv. Ansträngningen var dock lönlös och mannen dog bara kort därefter. Innan dess lät han dock Robert ta del av en ytterst sällsam och rysansvärd historia, som min förfader noggrant nedtecknade i de brev han skickade till min farfars farmor Margaret. Den döde mannen hade haft väldigt lite packning med sig när min förfader fann honom, det mest iögonfallande bland hans tillhörigheter var en mängd papper och anteckningar som Robert samlade ihop och lät föra med sig tillbaka hem till England. Han lät däremot aldrig någon någonsin se dessa skrifter och han förvarade dem alltid väl inlåsta i ett kassaskåp.

Då Robert aldrig fick några egna barn så lät han testamentera samtliga av dessa nämnda skrifter till sin syster Margaret, som alltid hade stått Robert nära. Margaret kände till en hel del om hennes brors resa då han som jag redan berättat hade skrivit många utförliga brev åt henne under den tiden, däribland återgivningar av den livsberättelse som galningen redogjort för Robert från dödsbädden. Dessa brev, liksom skrifterna av galningen som hon ärvde förvarade hon, liksom Robert hade gjort, alltid väl inlåsta. När tiden sedan kom för min farfars far att arva dessa dokument så fick han göra det endast under villkor att (här sväljer Alan och får svårt att fortsätta) han alltid skulle förvara dem bakom lås och bom och att han aldrig fick sälja eller vidarebefordra dem till någon utanför slakten. Helst skulle han inte ens läsa dem själv. Min farfar fick sedan svära samma dyra ed när han ärvde dem efter min farfars far, sedermera fick min far göra samma sak och (här stannar Alan till igen och är nära att brista i gråt) slutligen så även jag (Alan darrar som ett asplöv).



Men jag var en idiot. Jag svek mitt löfte, min far och hela min släkt. Jag läste delar av de brev Margaret fått även om jag knappast trodde ett ord av det jag kunde uttyda. Hungrigt tittade jag också på galningens skrifter men då de uteslutande var skrivna på tyska begrep jag knappt någonting av dem. Texten var ofta uppblandad med kusliga skisser och jag fick föreställningen om att skrifterna var en vetenskapsmans eller en läkares verk. Min största dårskap bestod dock i hur jag vitt och brett skroderade om dokumenten och vad jag läst. Till en början antar jag att det inte gjorde så stor skada då de flesta bara trodde att jag hittade på alltsammans för att verka märkvärdig. Men så kom en dag då en person som hört talas om vad jag hade sagt också erbjöd sig att köpa alla galningens skrifter. Jag hade ganska ont om pengar vid den här tiden då jag nyligen flyttat tillbaka hit från att ha bott en längre period i London. Så jag sålde skrifterna och av misstag också några av de brev som Robert skickat till Margaret från sin nordpolsexpedition.

För ett par månader sedan började jag ångra vad jag gjort. Den allra djupaste fasa har krupit över mig. Jag har svikit alla. Jag har spelat och supit bort min familjs förmögenhet och brutit mina förfäders förtroende. Jag har gjort det man i generationer sagt att man på inga villkor, så hjälpe en Gud, får göra. Den senaste tiden har jag känt på mig att något kommer att hända på grund av det jag gjort, något förfärligt, där det är jag som bär skulden. Där allt är mitt fel. Åh, snälla... ni är de enda som kan hjälpa mig! Ni måste hjälpa mig! NI MÅSTE!!!!

Alan öppnar sin ränsel och erbjuder RPna att läsa de brev som Margaret fick från Robert som han ännu har kvar. Se bilaga 2 och 3 för dessa.

När RPna undrar eller efter att RPna läst alla breven så säger Alan också vem som köpte skrifterna och breven: dr Christophe Belmont, föreståndaren för Island Lake Asylum.



Island Lake Asylum

*Mad people burned witches
In the bad days of yore,
In this mad day and age,
They don't do like before.*

*In mad treatment centers,
Where Staff is insane,
With their drivel and meds,
They'll just fry your brain.*

- Lloyd Wagner

Den siste att bidra med delar till dr Belmonts varelse blev den livskraftige Thomas Barton, med en stor del av huvudet, händerna, hjärtat och hjärnan.

Sedan kom så det åskväder som var det sista som Belmont behövde för att väcka liv i sin varelse, och det var denna natt som skulle bli kulminationen på månader av ihärdigt arbete. Experimentet blev lyckat sånär som på en detalj; sinnelaget hos varelsen. Den vaknade med en förvirrad vrede vars like Belmont aldrig kunnat drömma om. Den slog den förvånade doktorn medvetslös och löpte sedan amok i hospitalets salar. Belmont hade räknat med att trots att det var Bartons hjärna som använts till varelsen skulle den inte ha kvar några minnen från livet, vilket var en felaktig slutsats. Dimmiga spår av Tom Bartons liv, tankar och känslor finns kvar hos monstret, och med ännu mindre förmåga att uttrycka sig än vad Barton hade har den hatiska och mordiska sidan nästan helt tagit över tänkandet hos den nyuppväckta entiteten. Första kvällen är varelsen förvirrad men efter ett par dagar i vildmarken börjar den inse sin belägenhet och ett målmedvetet hat tar plats i Bartons forna hjärna.

Nedanstående text förutsätter att RPna trotsar stormen kvällen den 23 oktober och omedelbart ger sig av mot hospitalet, en färd som troligen tar större delen av natten. Väljer RPna att avvakta till morgonen kommer stormens vrede att vara mildrad, men långt ifrån stillad. Det regnar fortfarande och avlägset muller kan höras då och då.

Reser RPna till hospitalet under någon av de tidigare dagarna får CM anpassa beskrivningarna av såväl resan som av platsen.

Färden

Vägen mot hospitalet leder förbi bröderna Grays hus ut mot he-
den.

*Under oket av hållande regn och isande, tjutande vindar tar ni
er fram längs vägen genom Langdale. Bröderna Grays hus är
byns sista utpost, ni kan se hur det lyser därinne när ni passerar.
Därefter leder vägen ut i hedmarkerna. Sikten är dålig av mör-
ker och regn men ni kan ändå urskilja kullarna och backarna
som ligger framför er, en böljande mörk matta av vissnande
ljung och gräs med vägen ringlande som ett band igenom den.*

*Med järnhård beslutsamhet jagar ni vidare genom natten, ut i
det mörka, illavarslande landskapet.*

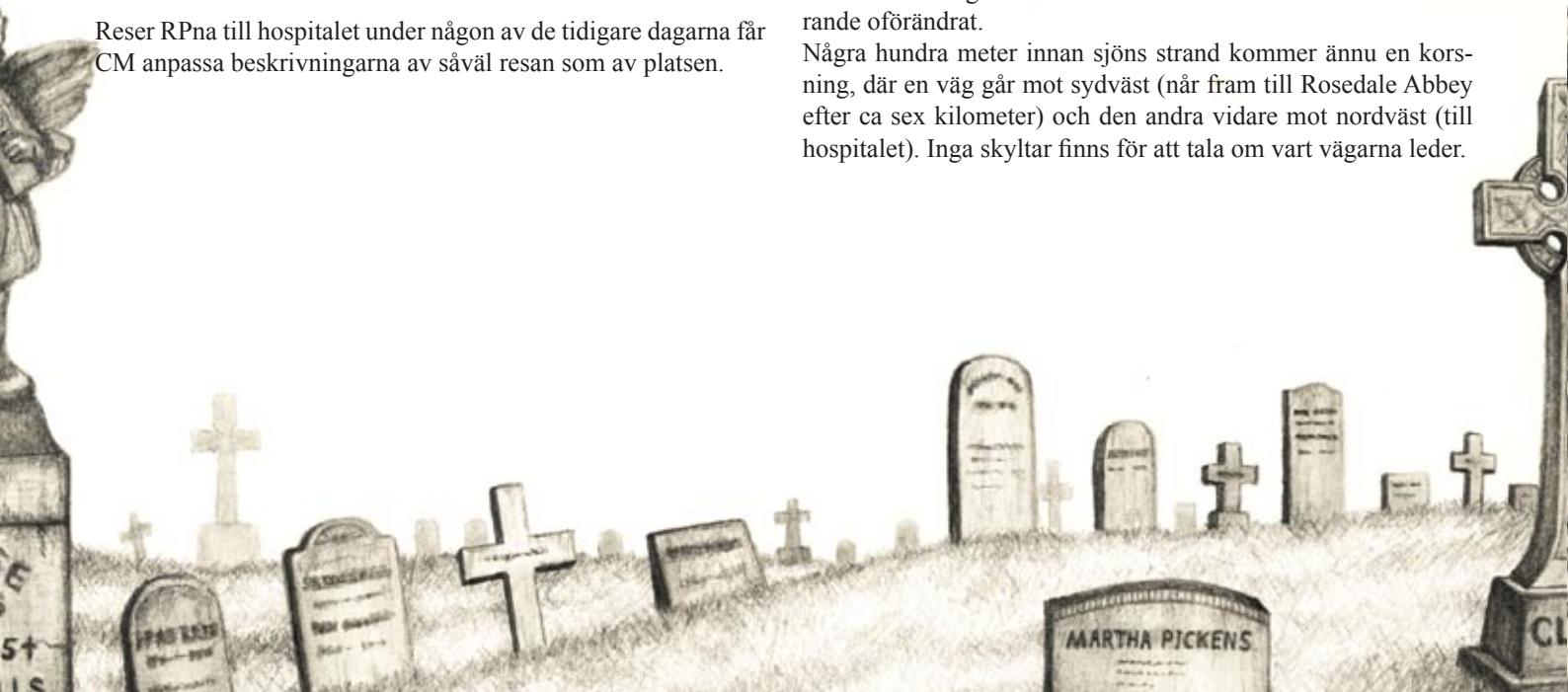
Färden är mödosam. Beroende på hur RPna färdas kan den be-
reda dem varierande besvär efter CMs önskemål. Vägen ringlar
sig huvudsakligen västerut. Leden rör sig hela tiden upp emot
brantare höjder från ett landskap på drygt 100 meters höjd över
havet vid Langdale till över 300 meters höjd närmare Island
Lake. De första 6-7 kilometrarna följer vägen i stort sett kanten
av Langdale Forest så skogen är hela tiden inom synhåll på vä-
gens vänstra sida. Sedan följer knappt två kilometer av öppen
hed tills man når en korsning.

*Ni kommer till en fyrvägs korsning, där de olika vägarna ormar
iväg åt vart och ett av de fyra väderstrecken. Österut där ni
kommer ifrån ligger Langdale, söderut ligger Lockton, Goath-
land ligger norrut. En plötslig blixtnyser upp den spikade skylt
som pekar västerut längs den minsta av vägarna. "Island Lake
Asylum 5 miles".*

Bara något hundratal meter efter korsningen passerar RPna över
North Yorkshire Moors Railways räls som löper i nord-sydlig
riktning. Vare sig tåg eller någon levande själ syns till. Färden
därefter blir allt brantare.

När RPna slutligen når fram till Island Lake så är vädret fortfa-
rande oförändrat.

Några hundra meter innan sjöns strand kommer ännu en kors-
ning, där en väg går mot sydväst (när fram till Rosedale Abbey
efter ca sex kilometer) och den andra vidare mot nordväst (till
hospitalet). Inga skyltar finns för att tala om vart vägarna leder.



Ankomsten

I en vidsträckt dal mellan hedlandskapets kullar breder en stor sjö ut sig, vars slut ni inte kan se i övädret. En annan natt skulle platsen kanske ha kunnat kallas vacker, men nu ter den sig mest hotfull och skrämmande. Lite över hundra meter ut i sjön ligger en ö. En stor byggnad avtecknar sig i mörk siluett där borta, med svagt ljus lysande från ett par fönster.

Vägen fortsätter ned till stranden där det står ett par byggnader av trä.

Den första byggnaden RPna passerar är hospitalets stall, en stor träbyggnad. Hästar kan höras stampa och gnägga där inne, oroade av stormen. Inne i stallet förvaras två vagnar, en med fyra hjul och en med två, båda svartmålade. Den större av dessa är den som Boris använt för att frakta kropparna från Langdale med, något som RPna knappast vet men som de kan finna spår av om de är skickliga. Den sista tredjedelen av stallet har givits åt att hushålla hospitalets fyra hästar. I övrigt finns här hö, havre, ridutrustning, en högaffel och några råttor.

Den andra byggnaden är ett båthus som ligger nere vid vattnet. Det innehåller två stadiga ekor men skulle enkelt kunna rymma det dubbla antalet. I övrigt finns där fiskeutrustning, tjära och ytterligare ett par råttor.

Invid stranden nära båthuset ligger ännu en eka. Då RPna kommer närmare kan de se en man i båten, liggande framålstupa på mage som om han ramlat. Undersöker RPna honom noggrannare kan följande passage läsas.

Mannen är kort och mager med framträdande puckelrygg. Han är klädd i en enklare kostym med väst, knappast någon lämplig klädsel en natt som denna. Huvudet är böjt bakåt, så regnet trummar och rinner ner för hans kala flint och så att ansiktet är vänt rakt upp emot er. De grå läpparna är tillbakadragna med blottlagda spretande tänder och en ström av blod har runnit ur munnen och ned längs hakan. Ögonen är öppna och glasartade i döden och mannens framsträckta, knotiga händer har krökts likt klor som om han förtvivlat försökt greppa sig kvar vid livet.

Mannen är dr Belmonts ryske assistent Boris som dödligt sårad lyckades fly från det väckta monstrets framfart. Ute på sjön blev dock skadan honom övermäktig, han dog och båten drev in till stranden. Om RPna är medicinskt kunniga och undersöker liket kan de snabbt upptäcka att mannen fått ett kraftigt slag i sidan som brutit ben och punkterat organ. Liket har på sig en nyckelknippa (till huvudingången, rum 21, och laboratorietornet rum 30), ett fickur och lite växelpengar.

1. Stranden

På öns strand ligger två sönderslagna ekor. En skylt proklamerar att man nu är framme vid "Island Lake Asylum".

En RP som lyckas med en Allmän ITF-kontroll tycker sig höra ett bölande rop bortifrån hospitalet. Ljudet dränks dock nästan helt av stormen.

2. Labyrinten

Mellan stranden och hospitalet har en labyrint planterats som ett ytterligare hinder för patienter som försöker rymma. Samtliga anställda känner till den korrekta vägen utan och innan, men man har varit väldigt noggrann med att inte låta någon av patienterna få lära sig den. Vid ingången från stranden hänger en stor klocka som besökande kan ringa i om de vill ha eskort genom irrgångarna. Ringer RPna denna natt får de dock inget svar.

Labyrinten består av tät, välklippt häck som reser sig två och en halv meter. Här och var har det placerats ut bänkar att sitta på för dem som vill vila och i mitten finns en fontän föreställande gudinnan Diana beväpnad med pil och båge. Flytande i fontänen ligger kroppen av en sköterska med sitt vita förkläde och sina kläder slitna i trasor. Hennes huvud är nästan helt avslutet, bara skinnet i nacken förenar det fortfarande med kroppen. Blodet har gett fontänens vatten en röd nyans, men som snabbt håller på att tunnas ut av regnet.

Sköterskan var en av dem som lyckades fly, men hon förföljdes och hanns upp av monstret. Undersöker en medicinskt kunnig RP liket noga, tycker han att det ser ut som om kvinnans huvud böjts bakåt med oerhörd kraft som när man bryter nacken på en fisk. Hud, senor, muskler och ben har alla slitits sönder av påfrestningen.

3. Ön

Ön liknar den omgivande heden i sitt karga gräs över klippig mark. Längs de steniga och skarpa stränderna går ett tre meter högt järnstängsel med spetsiga toppar. Några träd med dalande löv i höstliga färger har planterats på några håll längs grusvägen.

4. Trädgården

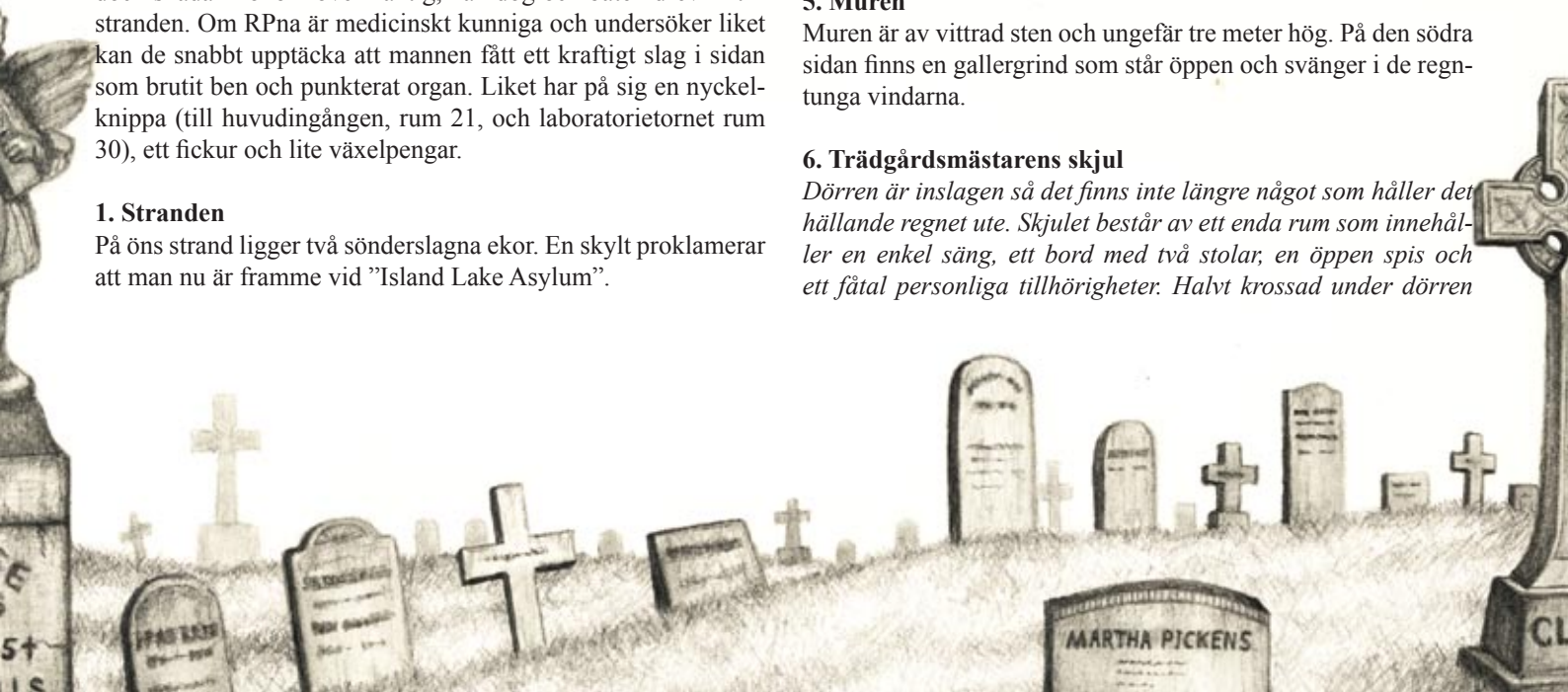
Innanför muren har en trädgård anlagts. Från grinden i muren leder en grusad gång fram genom trädgården där träd, buskar och blomrabatter har planterats i smakfulla mönster. Gräsmattan är prydligt krattad på löv och besmyckad med små marmorstatyer av trädgårdstomtar, keruber, älvor och andra sagoväsen. Lite avsides från grusgången finns några grönsaksland.

5. Muren

Muren är av vittrad sten och ungefär tre meter hög. På den södra sidan finns en gallergrind som står öppen och svänger i de regntunga vindarna.

6. Trädgårdsmästarens skjul

Dörren är inslagen så det finns inte längre något som håller den hållande regnet ute. Skjulet består av ett enda rum som innehåller en enkel säng, ett bord med två stolar, en öppen spis och ett fåtal personliga tillhörigheter. Halvt krossad under dörren



ligger trädgårdsmästaren. Att han var en äldre man är något ni knappt kan urskilja då hela hans huvud mosats samman till en blodig massa av sprucket ben, skinnslamsor och hjärnvävnad. Som ett bestialiskt skämt eller genom ödets grymma nyck har hans högra öga undkommit nästan helt oskatt och genom en hinna av blod stirrar det skräckslaget upp emot er.

Monstret slog in trädgårdsmästarens dörr så den gamle mannen hamnade under den, innan det stampade honom till döds.

7. Ved- och verktygsskjul

Här inne förvaras travar med ved mot en vägg. Mot de övriga finns arbetsbänkar med verktyg; hammare, yxor, filar, sågar, spik, räfsor, spadar, häcksaxar, gräsklippare, mm.

8. Utedass

En bänk med ett hål i.

9. Gravplatsen

Vid den nordöstra delen av ön har några träd planterats som begravningslund. Ett trettiotal gravar bestående av enkla träkors finns här, de äldsta troligen omkring hundra år gamla. Undersöker RPna saken kan de se att fyra gravar verkar väldigt nya, troligen från innevarande år. Endast hospitalets patienter är begravda här.

10. Hospitalsbyggnaden

Byggnaden ser gammal ut. Den är hög för att vara en tvåvåningsbyggnad, byggd i sten med spetsiga tak av blåsvart skiffer och med vissnade klängväxter som slingrar sig upp längs väggarna. Den har två framtåtskjutande flyglar på framsidan och två fyrkantiga torn i hörnen på baksidan. Tiden och vådrets makter har nött på de grå stenväggarna och endast delarna av glas och trä verkar vara det som bytts ut sedan huset byggdes. Fönstren är höga och smala, och på övervåningen är de flesta gallerförsedda. Ett fåtal ljus kommer inifrån (från rum 10, 19, 20, 22, 23, 29, 30), men de är svaga och avslöjar inte mycket av vad som väntar därinne. En trappa leder upp till verandan framför ingången.

Island Lake Asylum

Island Lake Asylum är ett hospital avsett för gravt psykiskt sjuka och ofta kriminella män.

Bottenvåningens väggar täcks av mörka träpaneler. På övervåningen är bara doktors, Boris och skötarnas rum panelbelagda, i resten av rummen utgörs väggarna bara av kall, naken sten.

1. Veranda

En träveranda med räcke. Regnet trummar och smattrar mot brädorna. Ytterdörren är öppen och står och slår i vinden.

2. Tambur

Golvet är blött efter regnet. En lampkrona hänger från taket och svänger kraftigt av vinddraget. Rummet är ganska litet med klädhängare och ett par stolar, varav en har vält omkull. Ett par tavlor med rogivande motiv hänger på väggarna. Regnet smattrar mot fönstren som överblickar verandan.

3. Mottagningsrum

Rummet ligger i mörker. Här finns ett par dyra men något luggslitna fåtöljer framför ett tungt skrivbord av ek. En mörk persisk matta ligger på golvet. Väggarna tas upp av bokhyllor sprängfyllda med främst medicinska och psykologiska verk samt ett antal diplom tilldelade en dr Christophe Belmont.

Nämnda doktor tycks ha studerat vid flera europeiska universitet, bland annat Paris, Oxford och Ingolstadt och verkar vara en särdeles välmeriterad läkare. Han har utmärkelser i kirurgi, psykiatri, patologi och rättsmedicin.

4. Matsal

Ett stort rum där mörkret ligger som en tung slöja, endast de många fönstren ger ett svagt ljus då de tre ljuskronorna i taket är släckta. Korta ögonblick lysas salen upp av brakande blixtar, men snabbt erövrar den av mörkret igen. Det tunga matsalsbordet och flera av stolarna har välts över ända med följden att porslin och lampor krossats och att dukarna och den mörkröda mattan dränkts in med olja. På de brunröda väggarna hänger tavlor av hospitalets olika föreståndare genom tiderna.

Det senaste porträttet föreställer en viss dr Christophe Belmont, en stilig man i 30-årsåldern med mörkt hår och polisonger.

5. Kök

Ett välstädat kök där en lätt lukt av matos fortfarande vilar. En stor, svart järnspis med två ugnsluckor och en varmvattentank bredvid står mot den norra väggen. En halvfull vedkorg står intill spisen. Mot övriga väggar finns arbetsbänkar, hyllor och skåp med grytor, pannor, skärbrädor, tallrikar, byttor, fat, knivar, och diverse andra köksredskap. En glimmande köttysa hänger över en rentorkad bänk. Några släckta lampor finns på lediga platser på väggarna.

6. Skafferi

Ett välfyllt skafferi. Här finns bl a brödkakor, välhängt och saltat kött, små kvantiteter vin och öl, lök, kryddor, mm.

Den finare maten här är förbehållen personalen, och då främst doktorn och i viss mån hans assistent. Patienterna får oftast hålla till godo med enkla stuvningar och grytor. Att låta dem svälta är ett vanligt disciplinstraff, det ordinerar ibland av dr Belmont för att undersöka svältens effekter eller för att medvetet hålla besvärliga patienter svaga.



7. Hall

En stor, mörk hall med schackrutigt golv. Pelare löper längs med långväggarna, ljuskronor hänger i taket och lampor sitter på väggarna men alla är släckta. Gamla oljemålningar i dystra färger och en jättelik rödbrun matta som tar upp nästan hela rummet är den rådande utsmyckningen. Vid dörren till matsalen står ett mörkbrunt golvur i gotisk stil.

8. Vattenklosett

En vattenklosett med avlopp ut i sjön.

9. Vardagsrum

Ett vardagsrum avsett för personalen och hospitalets fåtaliga gäster. Det går i mörka färger – mörkbrunt och vinrött och är smakfullt inrett med möbler i viktorsansk stil. Soffor, stolar och bord trängs med statyer, byster och bokhyllor. En stor öppen spis finns mot den södra väggen med huvudet av en uppstoppad råbock ovanför. En prydlig samling spiskrokar står intill. Oljelampor hänger på väggarna och ljuskronor från taket men alla är släckta. Skuggor leker i vråna och bland de mörka möblerna. Det enda som hörs är det smattrande regnet, åskans muller och ett väggurs taktfasta tickande.

Litteraturen i bokhyllorna består främst av medicin och skönlitterära klassiker.



10. Sköterskornas rum

Ljus kommer från det här rummet.

Rummet innehåller tre smala sängar mot den borte väggen, där endast en av dem är bäddad. På ett av nattduksborden under fönstren står en tänd fotogenlampa och sprider ljus i rummet. På den vänstra väggen finns garderober med kläder och mot den högra ett toalettbord med spegel samt en liten gles bokhylla. På väggarna i övrigt hänger bonader och inramade ordspråk eller visdomsord.

Bokhyllan innehåller främst skönlitteratur och religiösa böcker.

11. Kontor

Ett mörkt rum med ett stort skrivbord och en sliten fåtölj. En släckt fotogenlampa står på bordet bland alla papper och mappar. Alldeles bakom fåtöljen hänger en mörk tavla föreställande hospitalet en stormig natt, inte helt olik denna. Det finns stora arkivskåp här inne, fullproppade med patientjournaler som går långt tillbaka i tiden.

Om någon letar med beslutsamhet och lyckas med en Allmän kontroll för ITF/Medicin/Psykologi/Undersökning så finner denne efter ett litet tag Thomas Bartons journal. Se bilaga 4.

12. Korridor

En lång korridor med flera dörrar, där svagt ljus sipprar ut genom en av dem (rum 10). På väggarna sitter släckta lampor och en och annan tavla. En dålig lukt hänger i luften.

På tröskeln till rummet som ljuset kommer ifrån ligger en människokropp utsträckt. Det är en fasansfull syn, som om ett vild-djur gått löst på den arma sköterskan. Hennes uniform är rivet och nedsölad av blod liksom golvet där hon ligger. Hennes kroppsdelar ligger i omöjliga vinklar till varandra, och brutna benpipor sticker fram ur köttet. Huvudet har skiljts från kroppen och ligger kastat nedåt korridoren. En stor fläck och sprickor i den bortersta dörrens trä visar var det träffat.

Sköterskan har dödats av monstret när hon kom ut för att se vad allt oljud bestod i. Monstret har fullständigt krossat hennes kropp och vridit av henne huvudet. Hennes väninna flydde ut för att sedan hinnas ikapp vid fontänen.

13. Korridor

En lång korridor med flera dörrar. På väggarna sitter släckta lampor och en och annan tavla.

14. Kapell

Botten i det nordvästra tornet utgörs av ett kapell. Två ljuskronor hänger från taket. På vardera sidan om den smala mittgången står fyra slitna träbänkar utan ryggstöd. I den västra väggen finns ett stort fönster med en gobeläng hängande över. Framför gobelängen står ett enkelt altare klätt med en vit altarduk. Gobelängen föreställer Jesus Kristus där han hänger på korset,



blödande från sidan och med törnekronan på huvudet. Omgivningen är mörk och består av fula människor som hånar honom, men kring hans plågade ansikte skiner ljus.

En blixtnär plötsligt gobelängen att lysas upp.

Prästen bor i Rosedale Abbey och kommer bara hit vissa söndagar.

15. Källargång

En kall, fuktig, murad källare.

16. Tvättstuga

Ett tvätttrum försett med avlopp ut i sjön. Vattenkar, tvättbrädor, mangel och stark såpa finns här. Vatten hämtas ur sjön.

17. Matförråd och vinkällare

Här förvaras mer av hospitalets mat, såsom potatis, rotfrukter, kött mm. Ett vinställ med ett tjugotal flaskor har också ställts upp för personalens, och främst då doktors, räkning.

18. Förråd

Förråd av nödvändigheter som fotogen, kol mm. Den stora kolpanna som värmer upp hospitalet står här.

19. Övervåningens hall

Ljus kommer från detta rum.

En hall där stenväggarna är helt osmyckade sånär som på enstaka brinnande lampor på väggarna, vilket gör att rummet ser ut som det hörde hemma snarare i en gammal borg eller ett fängelse än en vårdinrättning. Tre lik ligger i hallen, de två skötarna ganska nära trappan och en sköterska vid den västligaste dörren in till patientkorridoren.

Dörrarna in till patientkorridorerna är normalt låsta, men nu är endast den mittersta intakt; de andra två har slagits sönder. Dörren in till skötarnas rum står vidöppen. Dörren in till tornet är sönderslagen.

Två döda skötare ligger slängda på golvet i hallen, kladdiga av blod med brutna ben och lemmar. Blod på väggar och golv visar tydligt vart de slungats och krossats. Deras batonger och revolverar ligger bredvid dem, tydligen oförmögna att stoppa det som bragte dem om livet. En av de förvridna kropparna känner ni igen som Eric Willis, mannen som närvarade vid begravningen av Tom Barton.

Undersöker RPna revolverarna så finner de att den ena är fulladdad medan den andra bara har tre kulor kvar.

Sköterskans kläder har slitits sönder. Liket är i stort oskatt sånär som på halsen, som är alldeles blåsvart och mjuk och där huden spruckit på sina ställen så blod trängt fram liksom det gjort ur munnen. Nacken är alldeles slapp med huvudet liggande i en onaturlig vinkel i förhållande till kroppen.

De båda skötarna har slagits sönder och samman med de flesta av kropparnas större ben brutna, så det är svårt att avgöra vilken skada som blev dödande. Willis hann avfira några skott mot monstret medan det anföll den andre skötaren.

Sköterskan har dött av att hennes nacke krossats av en fruktansvärd kraft. En obduktion av henne där obducenten erhåller ett A-resultat på sin Medicin-kontroll kan avslöja att denna dödande skada orsakats av greppet från en mänsklig hand. Har han tidigare också låtit obducera miss Wilkes ser han hur de båda greppen påminner tydligt om varandra, om än greppet på sköterskan varit mycket mer kraftfullt.

En undersökning av kvinnan avslöjar att hon har en nyckelknippa i bältet. Denna innehåller nycklar till linneförrådet, cellerna och läkemedelsrummet.

20. Hall

Ljus kommer från detta rum.

En hall med vitmålade stenväggar och schackrutigt golv. Glödande lampor hänger på väggarna liksom en stor tavla föreställande en picknick i ett naturskönt sommarlandskap. Nedanför ett fönster i den västra väggen finns ett bord och två stolar med ett schackspel uppställt på bordet. En skicklig schackspelare kan se att svart kommer att stå i schack matt om fem drag.

21. Boris rum

Dörren är låst.

En släckt ljuskrona hänger i taket så rummet är mörkt. Stenväggarna här inne täcks av träpaneler. Rummet är enkelt möblerat med en prydligt bäddad säng och ett nattduksbord, en garderob, ett skrivbord med tillhörande stol och en stor bokhylla längs den vänstra väggen. På väggarna hänger några tavlor i dystra färger med ångestfyllda motiv av döende människor, sorg och smärta. Direkt till vänster finns en hatthylla med ett svart plommonstop och en rockhängare där det hänger en svart kapp avsedd för en liten man. Allting är prydligt och välstädat.

Litteraturen utgörs av medicin och psykologi, men också av en del obskyra verk som behandlar mord i olika former, vivisektion och diverse utländska sekters tortyrmetoder. Dessutom står en uppstoppad katt i hyllan.

På skrivbordet står en mindre samling kopior av antika statyetter som utövar olika former av könsligt umgänge, något som vanliga anständiga människor knappast skyltar med så ogenerat öppet.

I lådan till nattduksbordet ligger en plunta med vodka. Några flaskor står i garderoben, gömda bland kläderna.

I skrivbordet finns papper gällande en del allmänna göromål som man kan vänta sig av en doktorsassistent, men också en



del som man inte kan göra det av. Där ligger en präktig bunt halvslarviga bläckteckningar föreställande döende människor, blodiga mord och pornografi.

22. Dr Christophe Belmonts rum

Dörren hit är låst.

Mörkbruna träpaneler täcker rummets väggar och en stor, släckt ljuskrona hänger från taket så rummet är mörkt. Rummet är välstädat. Till vänster finns en bäddad dubbelsäng med ett nattduksbord och till höger ett par garderober. Bortom dessa finns en öppen spis där några kol fortfarande glöder svagt. Mellan fönstren i den motsatta väggen står ett stort skrivbord med en del papper och böcker. I hörnet till höger om bordet står ett komplett människoskelett och ett vackert konstmässigt utsirat golvr. På väggen till vänster om bordet finns en väldig bokhylla, proppfull med böcker. Väggarna i övrigt täcks av anatomiska affischer och en oljemålning porträtterande en vacker kvinna med långt brunt hår. Nära skelettet finns en tavla med ett citat: *"There is a single light of science, and to brighten it anywhere is to brighten it everywhere"*.

Ämnena som behandlas i bokhyllan är huvudsakligen medicin, psykologi, kemi, biologi men även en del andra skrifter finns, bl a ett par filosofiska verk om döden. Där finns också några för en vetenskapsman mer obskyra verk författade av gamla alkemister som Cornelius Agrippa, Paracelsus, Albertus Magnus m fl.

Garderoberna innehåller dyra och välskräddade kläder för en man av klass.

Skrivbordets papper utgörs mest av ointressanta patientanteckningar. Här ligger dock också de brev till Margaret Saville som råkade följa med köpet av Frankensteins anteckningar (se bilaga 5 och 6). Under några papper ligger ett suddigt fotografi av samma kvinna som på tavlan. Fotografiet har bucklat sig en aning, som om någon droppat vatten på det (Christophes tårar). I en skrivbordslåda ligger en laddad revolver.

23. Skötarnas rum

Ljus kommer från detta rum.

Väggarna täcks av träpaneler. Brinnande fotogenlampor på väggarna ger rummet en varm men matt belysning. Möblerna här inne är enkla men funktionella; två sängar med nattduksbord, garderober, en kista med nyckeln i låset och ett bord med två stolar invid fönstret.

På bordet ligger ett exemplar av Daniel Defoes *Robinson Crusoe* uppslagen där Robinson möter Fredag för första gången, en bok som innehåller regler för hundra olika kortspel, en kortlek som är utlagd på så sätt att spelet inte tycks ha avslutats när det övergavs samt ett backgammon- och ett schackspel, båda i enkelt utförande.

På och i nattduksborden finns brev från skötarnas familjer, kort av dem samt de böcker som skötarna för närvarande läste. På ett av dem ligger en nyckelknippa (låser upp cellerna). Det andra av dem har en bibel i lådan. Garderoberna innehåller skötarnas vanliga kläder samt den arbetsmässiga uniformen. Kistan innehåller saker som kan komma till användning under utövandet av yrket; handklovar, lyktor och en ask med revolverpatroner (26 st kvar).

24. Rum med läkemedel

Rummet är låst och endast doktorn och sköterskorna har nyckel.

Rummet innehåller det mesta av hospitalets mediciner och droger på hyllor, mest lugnande medel av olika slag. Exempel är opium, jodspirt, kamfer, kloral, eter, bromsalt, syror mm.

25. Badrum

Ett stort badrum med badkar, tvättställ, spegel och linneskåp.

26. Behandlingsrum

Ett stort rum med kala stenväggar. Invid den bortre väggen står ett träbord med ett antal kirurgiska verktyg utplacerade samman med flaskor fyllda med olika substanser (bl a alkohol, opium, eter, jodspirt, kamfer, syror mm). Invid bordet står en kraftig och högryggad stol med fjättrande bälten för den sittandes händer, fötter och huvud. I övrigt finns en del stora vattenkar utplacerade och en karusellliknande anordning ("slänggunga", där en patient kan snurras runt i hög fart).

27. Sköterskornas arbetsrum

Rummet innehåller ett bord, några stolar och en bokhylla med böcker och tidningar. Papper, mappar, pennor och annat skrivbordsmaterial finns på bordet.

Detta rum är varifrån sköterskorna arbetar. Härifrån administrerar de måltider, byte av linne, medicinering, mm. Dokumenten på skrivbordet är alla sådana som har med detta arbete att göra.

28. Linneförråd

Ett förråd där det finns rent linne (alla vita), tvångströjor, handbojor samt andra fängsel, och andra föremål som kan vara viktiga i handhavandet med patienterna.

29. Korridor

Ljus kommer härifrån.

Korridoren mellan cellerna. Här och var hänger tända lampor på väggarna, vissa av dem krossade med brinnande pölar av olja på golvet. Blodiga spår efter monstrets framfart finns också, se närmaste respektive cell för detta.

Cellerna

Alla cellerna har kala stenväggar och gallerförsedda fönster i de fall där det finns fönster. Dörrarna är massiva och försedda



med en dragbar lucka för att ge personalen insyn. Inne i cellerna finns normalt en smal brits försedd med tunna filter, en stol och en potta. Ohyra av diverse slag är inte ovanligt, även om de just denna del av året hålls borta i stor utsträckning då cellerna saknar uppvärmningsmöjligheter.

Monstret har löpt amok bland patienterna och dödat de flesta av dem. Tom Barton hatade de andra patienterna lika mycket som personalen, ett hat som fortfarande finns kvar som ett svagt minne i Bartons hjärna och som parad med monstrets outsinliga vrede och våldsamma natur medfört den brutala slakten.

C1

Dörren är inslagen och hänger på ett enda gångjärn. Inne i cellen ligger ett blodigt, sönderslaget lik av en patient.

C2

Dörren är krossad. Vid en första anblick tycks cellens patient sitta knäböjande invid fönstret, men snabbt ser man blodet över ryggen, huvudet och axlarna. Mannens huvud har pressats fast emellan två av fönstrets gallerstänger med en kraft som fått stängerna att böjas en aning och hjässan att spricka och läcka ut sitt innehåll.

C3

Dörren inslagen. Patienten har fått huvudet krossat efter upprepade slag mot väggen.

C4

Dörren inslagen. Patienten har strypts med ett sådant järngrepp att hela halsryggen kramats sönder.

C5

Dörren inslagen. Sängen har krossats och patienten har slagits ihjäl med sänggaveln som ligger bruten och blodig invid liket.

C6

Dörren är intakt och därmed låst.

Inne i cellen sitter en mager man hopkurad på britsen. Han är i sena fyrtioårsåldern, smutsig, med grånat eldrött hår och skägg, insjunkna kinder och stirrande gröna ögon. Ett stort mörkbrunt födelsemärke skjuter ut som en liten böld mellan ögonen. Patienten är Jack Thatcher, en man som har multipla personligheter, grava vanföreställningar och hallucinationer. Hans "vanliga" personlighet är den som kallar sig Jack, och är extremt religiös, en biblisk paragraffryttare. Den andra personligheten kallar sig Lucius, är slug och farlig med tendenser till våldsamt och oförutsägbart beteende.

Ren tur skonade Jack från monstrets bärsärkagång, det lockades bort av ett av de andra patienternas skrik innan det nådde till Jacks cell. Jack har givetvis inte sett vad som hänt, han har bara hört monstrets vrål, dörrar som krossats och skriken från de döende och de två personligheterna har reagerat något annorlunda

på händelserna. Båda två är säkra på att det är djävulen som kommit och orsakat förödelsten, då just fantasier kring djävulen är något som vanföreställningarna tenderar att kretsa kring. Personligheten Jack vill fly platsen, alternativt försöka bekämpa den onde på något sätt. Han anser att Gud sett till att han skonats så han kan återkomma för att besegra styggelsen i Jesu namn. Lucius däremot anser sig själv vara utvald av djävulen som dennes tjänare och att det är därför som hans liv skonats. Han tror att den onde har en alldeles särskilt viktig uppgift åt honom och han lyssnar hela tiden på röster från sin härskare i sitt huvud som beordrar honom att utföra diverse handlingar, inte sällan av ett sådant slag att de flesta sunda människor skulle kalla dem förfärliga. Jack kan bli en knepig nöt att knäcka för RPna då den sympatiska Jack antagligen ganska lätt kan få RPna att släppa ut honom, något som senare drabbar dem hårt då den ondsinte Lucius slår till.

C7

Dörren är inslagen. Sängen har krossats men det finns ingen kropp här inne.

C8

Dörren är intakt. Cellen saknar patient.

C9

Dörren inslagen. Cellen har hållit två patienter. Den ena av dem har slungats in i väggen med stor kraft och den andre ligger i korridoren utanför cellen, slagen till en blodig, trasad massa. I cellen finns två sängar och pottor, däremot fortfarande bara en stol.

C10

Dörren inslagen. Cellen har hållit två patienter. Den ene av dem har fått huvudet vridet ett helt varv medan den andre fått bröst-korgen krossad som om någon hoppat på den. I cellen finns två sängar och pottor, däremot fortfarande bara en stol.

C11

Dörren inslagen. Cellen har hållit två patienter, som ligger slag-na sönder och samman. I cellen finns två sängar och pottor, däremot fortfarande bara en stol.

C12

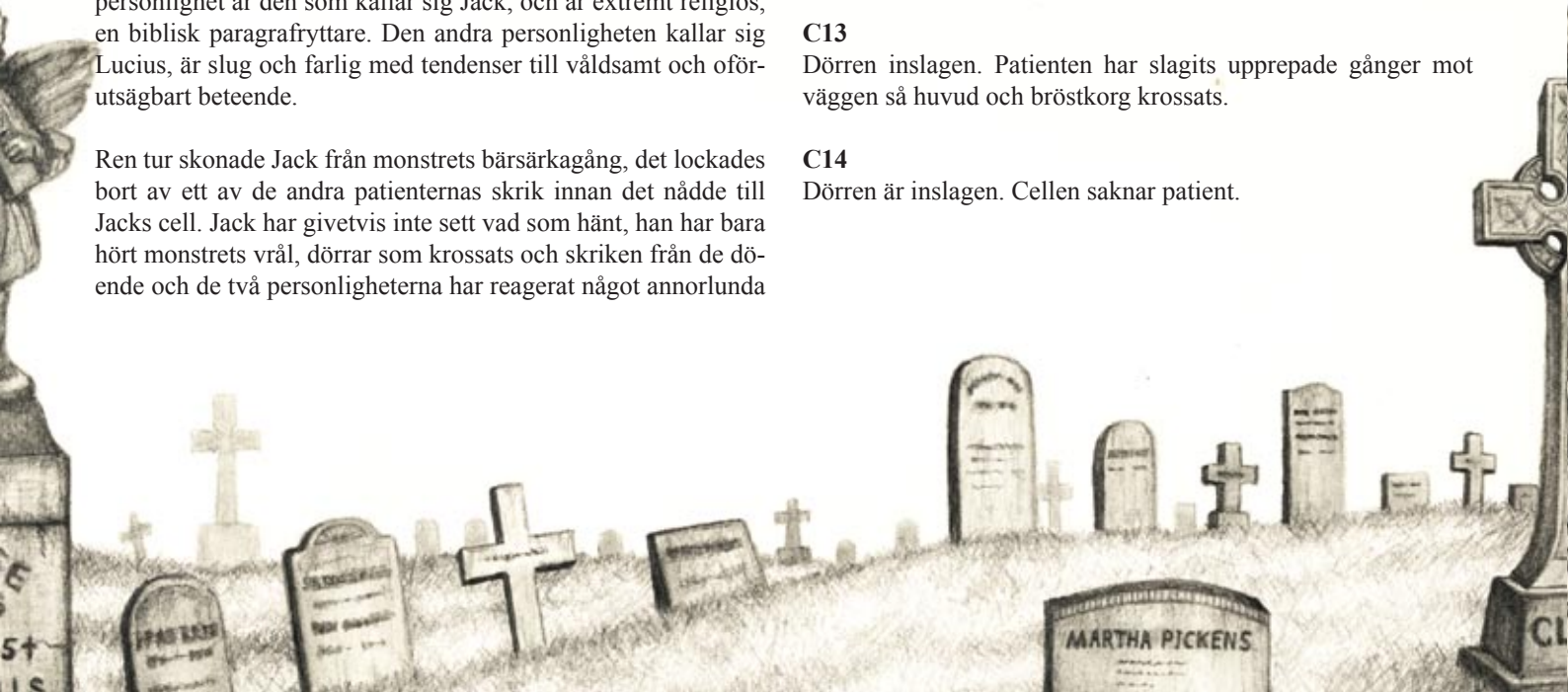
Dörren inslagen. Patienten har krossad nacke efter ett strypgrepp, och har sedan slungats tvärs genom cellen.

C13

Dörren inslagen. Patienten har slagits upprepade gånger mot väggen så huvud och bröstorg krossats.

C14

Dörren är inslagen. Cellen saknar patient.



C15

Dörren inslagen. Patienten har avslitet huvud och nästan alla revben brutna.

C16

Dörren inslagen. Patienten ligger utanför cellen med bruten rygg och nacke.

C17

Dörren inslagen. Cellen är nedsölad av blod. En patient ligger på golvet med sönderklämt huvud, krossade ben och en arm avsliten.

C18

Dörren bortsliten från gångjärnen och kastad i korridoren utanför. En patient ligger sliten i stycken i en blodig röra på golvet, kroppsdelar ligger omkringspridda i cellen.

C19

Dörren är knäckt och krossad. Ingen patient finns i cellen.

C20

Dörren är intakt och låst.

Högljudda snyftningar kan höras från den andra sidan. I cellen finns den andre överlevande av patienterna; Daniel Cooper. Även han lever på grund av att monstrets uppmärksamhet avleddes av något annat i rätten tid. Daniel är en endast 16-årig pojke som hamnat på Island Lake för bara några månader sedan på grund av platsbrist på andra hospital och att en plats blev öppen här efter att en patient dött (genom doktors försorg). Daniel har inget kriminellt förflutet men har en del paranoida vanföreställningar som knappast blivit bättre av nattens händelser. Han är ängslig och nervös i vanliga fall och vettskrämd för tillfället. Han snyftar, bönar och ber, och tror att någon är ute efter honom. Lyckas RPna med slag för lämpliga färdigheter (PER/Etikett/Ledarskap +5, Psykologi) kan det hända att Daniel litar på dem och ber att få följa med RPna för att stå under deras beskydd. Han är helt harmlös men kan givetvis ställa till en del andra besvär för RPna bland annat genom att bara vara påfrestande efterhängsen. Misslyckas RPna med slagen eller om de inte försöker att bli vänner med Daniel så kommer han antagligen att vara livrädd för dem också.

C21

Dörren är intakt och låst.

Cellen är tom. Detta var Tom Bartons cell.

C22

Dörren är inslagen. Den döde patienten ligger på golvet, kladdig av blod och slagen till oigenkännlighet.

30. Tornet

Kraftigt ljus kommer härifrån.

Alla dörrar in hit är låsta förutom den på den andra våningen som slagits sönder.

Hela tornet utgör ett enda stort laboratorium, med en trappa som leder från ingången på hospitalets andra våning ned till golvet. Uppe vid denna ingång löper en balkong runt längs tornets väggar vilken bidrar med en god överblick över den belamrade salen nedanför.

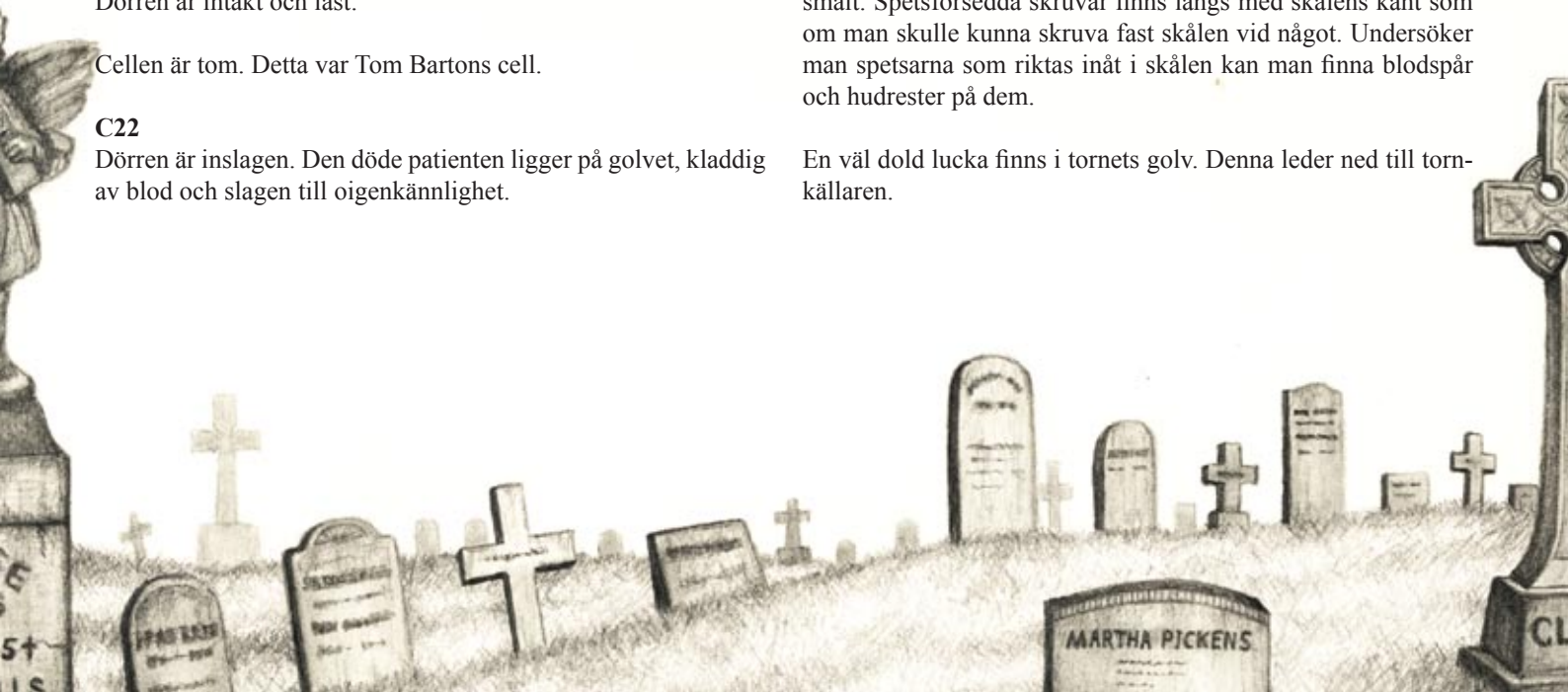
Platsen luktar starkt av desinfektionsmedel, formaldehyd och andra kemikalier men också svagt av den söta odör som en slaktare finner så bekant. Labbet är väl upplyst av surrande, generatordrivna båglampor och åskviggarnas blixtrande sken som faller in genom fönstren och en stor lucka i taket som också erbjuder inträde åt det hållande regnet. Detta kalla, bleka ljus faller på ett golv fläckat av blod och ett myller av prominenta anordningar och vetenskaplig materiel som trängts samman på salens alla lediga ytor. Bänkar och bord är täckta av laboratorietrustning, elektriska maskiner och kablar, glasbehållare med mänskliga kroppsdelar i grumliga vätskor, liksom skalpeller, sågar, tänger, nål och tråd, alltsammans täckt av blod och andra typer av kroppsliga rester. Mitt på golvet, rakt under luckan i taket, står ett avlångt, blodigt träbord med trasade fjättrar av läder. En kedja som hänger i närheten gör det möjligt att via en mekanisk anordning hissa upp detta bord hela vägen upp till taket.

På britsar ligger två människokroppar. Det är knappt att det går urskilja att det rör sig om en man och en kvinna (Diana Mansel och en patient från hospitalet) då de med obestridlig noggrannhet skurits sönder i precisa avsnitt och där åtminstone hälften av deras kroppars materia saknas. Andra mänskliga delar som troligen inte härrör från de två ligger på en brits invid; en arm, två fötter, ett huvud med större delen av ansiktets muskler avlägsnade, en lever, en njure, en sladdrig massa av blek tunntarm och andra ej kompletta delar av muskler, organ och ben.

Genom att lyckas med ITF- och/eller Undersökningskontroller eller om de uttryckligt säger att de undersöker laboratoriet kan RPna finna en del intressanta saker.

Invid det mittersta bordet ligger en skälliknande tingest av metall med en utstickande ledare av koppar på toppen som tycks ha smält. Spetsförsedda skruvar finns längs med skålen kant som om man skulle kunna skruva fast skålen vid något. Undersöker man spetsarna som riktas inåt i skålen kan man finna blodspår och hudrester på dem.

En väl dold lucka finns i tornets golv. Denna leder ned till tornkällaren.



Bakom en bänk ligger dr Christophe Belmont, fortfarande medvetlös med ett fult sår i huvudet sedan han slagits ned av det monster han själv just givit liv. Doktorn är klädd i solkig, svart mundering och ett vitt förkläde, fläckigt av blod.

På en arbetsbänk ligger en bunt gulnade papper, slarvigt inbundna i en sliten läderpärm. Texten är på tyska och handskriven. De tidigaste avsnitten är skrivna med prydlig skönstil, medan de senare partierna blir allt mer slarvigt nedtecknade med spillda bläckplumpar och hastigt nedkrafade bokstäver. En grafologiskt kunnig RP kan få sig en god bild av författaren med ett lyckat färdighetsslag enligt resultatnyckeln i regelboken. Den som skrivit texten är givetvis dr Victor Frankenstein, och skrifterna är de anteckningar han gjorde under sitt arbete med att skapa nytt liv av död materia.

Tornets källare och frysrum (ej utmärkt på kartan)

Under luckan leder en trappa ned i källarens mörker, vid vars slut ett litet rum med murade väggar ligger. I rummets bortre vägg finns en metallförstärkt dörr.

Öppnar någon dörren slår kall luft emot besökaren. Det rektangulära rummet innanför har lassvis med isblock utplacerade över golvet. På en presenning på isen vilar några människokroppar och en del lösa extremiteter och organ. Kropparna är ofullständiga, stora delar av dem har skurits, sågats eller på något annat sätt kirurgiskt avlägsnats. Längst in i rummet står ett stort skrin av silver som är låst med en nyckel som dr Belmont alltid bär på sig och aldrig ger ifrån sig frivilligt.

Skrinet innehåller huvudet efter doktors döda fru, avskuret med ett exakt snitt och perfekt bevarat av kylan och de kemikalier som Belmont använt för ändamålet. En person som sett bilderna från rum 21 känner genast igen kvinnan som densamma. Hon är vacker med långt, lockigt brunt hår, regelbundna drag, och en mjukt formad mun. Ett tunt lager smink har dolt dödens vita blekhet och istället givit ansiktet rosenröda kinder och röda läppar. Hennes ögon är slutna och ett fridfullt uttryck vilar över hennes drag, som om hon bara var djupt försjunken i sömn.

En förvirrad doktor

Mannen vaknar med ett ryck. Han stirrar på er med en glasarad blick i sitt blodfläckade ansikte.

"Var är han? Var är Anastasius?"

Dr Christophe Belmont är en besatt man. Sorgen efter hustruns bortgång och det eviga sökandet efter ett sätt att överlista döden har drivit honom över galenskapens brant. Allt som betyder något för honom nu är arbetet med att få hustrun tillbaka.

När han kommer till någorlunda sans ställs RPna inför en man som är både förvirrad och hysterisk. Han är fanatiskt euforisk

över att hans experiment är lyckat samtidigt som han är förtvivlad över att hans skapelse har rymt. När det visar sig att experimentet inte var fullt så lyckat som han först trodde blir han ännu mer uppriven, men samtidigt också mer driven att fortsätta arbetet för att nå framgång. Han talar upprymt om vilken betydelse hans arbete kommer att få för eftervärlden – att besegra döden – och hur han skall kunna få sin älskade hustru tillbaka. Hans ord om henne är passionerade och idealiserande, närmast dyrkande, och det är t o m möjligt att han visar hennes huvud för RPna, förvissad om att hennes skönhet ska få dem att förstå hans handlande.

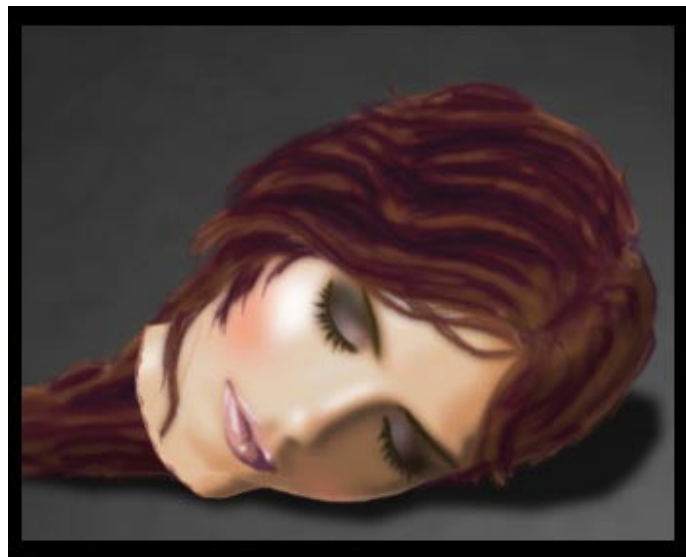
Sakta öppnar han locket till silverskrinet. När han tittar ner i det blir hans blick ömsint och tårfylld. Sakta och försiktigt, som om han höll i ett barn, lyfter han upp ett kvinnohuvud med böljande, brunt hår ur skrinet. Det är ett vackert ansikte med rena drag och en mjukt formad mun. Smink har dolt dödens vita blekhet och givit ansiktet rosenkimrande kinder och röda läppar. Vore det inte för att hon var ett kroppslöst huvud, skulle man kunna tro att hon sov.

"Min älskade."

Dr Belmonts ögon tåras och hans händer smeker varsamt det lockiga håret.

"Mitt hjärta blöder för var dag som vi inte får vara tillsammans. Men jag är närmare nu. Arbetet har fortskridit och jag har skapat liv. Liv av det som tidigare varit dött. Det dröjer inte länge nu. Du behöver bara sova en liten stund till, min kära. Snart är det vår."

Han lyfter huvudet till sitt ansikte och trycker en lätt kyss mot de röda läpparna.



Till en början vill doktorn inte tillåta RPna att förstöra hans skapelse. På ett vridet vis ser han monstret som det barn han och hans hustru aldrig fick, han har till och med givit varelsen det namn hans hustru alltid önskade att deras kommande son skulle ha; Anastasius. Det är först när och om RPna får honom att inse hur farlig hans skapelse är för andra som han med tårfyllda ögon tillåter dem att döda varelsen. Om RPna berättar eller visar Belmont alla de oskyldiga människor som dödats så brister han i gråt och beklagar djupt det inträffade. Känslorna är emellertid ytliga, och hans beklagande är ingenting som kan få honom att avstå från det fortsatta arbetet. Han är trots allt övertygad om att hans arbete kommer att rädda ofantligt många fler liv i slutändan.

Belmont kommer att stanna kvar på hospitalet för att fortsätta sitt arbete om han inte hindras av RPna. Han behöver råmaterial och kommer att försöka få tag på fler färskare lik. Hör han talas om hur Anastasius sprider död på landsbygden så är den gode läkaren snart där som en fluga på skit med sin såg och sina skalpeller. Om CM vill så kan Belmont t o m bli så desperat att han själv börjar mörda folk i Anastasius fotspår för att få material till sitt arbete, räknande med att varelsen kommer att få skulden även för dessa mord. Tvingar RPna iväg Belmont på ett eller annat sätt så försöker han att få med sig Frankensteins anteckningar och sin frus huvud för att fortsätta reanimeringsförsöken på annan ort. Det kan även vara möjligt att Belmont en kortare tid slår följe med RPna om det passar hans syften och RPna tillåter honom, exempelvis för att spåra upp Anastasius. Han tänker emellertid inte låta något komma i vägen för hans slutgiltiga planer, står RPna i hans väg kommer han att försöka få dem undanröjda.

Vad som händer med doktorn är således upp till RPna och CM. Låter de honom vara kommer han troligen att fortsätta sitt arbete på hospitalet så länge det är möjligt för att sedan fly North York Moors och fortsätta sitt arbete någon annanstans. Om det passar CMs syften kan han även låta Belmont dyka upp senare i äventyret för att sätta käppar i hjulet för RPna.

Jakten på monstret

Den nyuppväckta varelsen som dr Belmont namngivit Anastasius är fortfarande kvar i hospitalet, förvirrad och upprörd även om den värsta ilskan hunnit lägga sig. Det är troligt att RPna försöker ta upp jakten på varelsen, men han kommer att försöka hålla sig undan direkt konfrontation i detta stadium och fly hospitalet. RPna kan eventuellt höra honom vråla så det ekar genom hallarna, men om de inte är väldigt skickliga på att spåra kommer de knappast att hinna få en god blick av honom. Om Anastasius får syn på RPna, vilket är desto troligare då hans mörkersyn är mycket bättre, så känner han igen dem, och i hans förvirrade hjärna väcks ett djupt hat mot dem som han vet är fiender, även om han inte minns hur de kom att bli det.

CM kan låta en katt-och-råtta-lek utspela sig i och omkring hospitalet ett tag, innan Anastasius tar sig ut och simmar iland. Under natten kommer hans förvirring att släppa något och kvar blir ett målmedvetet hat mot sina forna fiender. Han bestämmer sig för att låta RPna genomlida en långsam död efter det onda de gjort honom, han tänker göra deras sista tid i livet till ett helvete.



Hemsökta av monstret

There will one day spring from the brain of science a machine or force so fearful in its potentialities, so absolutely terrifying, that even man, the fighter, who will dare torture and death in order to inflict torture and death, will be appalled...

- Thomas Alva Edison

Hur följande kapitel kommer att utspela sig beror till stor del på RPnas handlande. Texten kommer att försöka ta upp några möjliga händelsescenarion men kan naturligtvis inte täcka upp alla möjligheter och varianter. Anastasius syfte är att förfölja RPna, skrämma upp dem och i allmänhet göra deras sista tid så plågsam som möjligt innan han slutligen dödar dem. Hans många krafter är honom till stor hjälp i detta, men samtidigt är det inte troligt att RPna kommer att sitta och vänta som får på slakt. Det krävs därför att CM är väl införstådd med varelsens drivkrafter, förmågor och begränsningar och samtidigt är beredd att improvisera utefter RPnas handlingar för att få kapitlet att fungera.

Nätterna efter uppvaknandet

De kommande nätterna (och eventuellt dagarna) kommer Bartons och monstrets osaliga offer att vädja till RPna om att hämnas dem. I sina förvirrade och skrämmande tillstånd är det emellertid inte alls säkert att RPna förstår deras syfte, utan att de

endast bidrar ännu mer till den fasa som RPna torde uppleva. Nedan följer förslag på hur de döda kan hemsöka RPna. Låt RPna göra lämpliga skräckkontroller utifrån det som inträffar.

- En RP ligger vaken i sin säng medan åskan mullrar därute. Rummet lysas upp av en blixtnad och RPn får plötsligt se en grupp bleka, döda människor som står invid hans säng och stirrar på honom. Ögonblicket därefter blir det mörkt igen.
- En RP ligger vaken i sin säng eller vaknar av att det knackar på dörren in till sovrummet. De andra RPna sover djupt. RPn får inget svar om han försöker tilltala knockaren och de andra sover så djupt att de inte går att väcka. Knockningarna fortsätter tills RPn öppnar dörren. Ingen står på den andra sidan. Efter att ha öppnat dörren så kan de andra väckas på sedvanligt vis.
- Som ovan, fast på andra sidan dörren står en ung, blek kvinna i rivna kläder. Hennes ögon är uppspärrade och nacken vriden i en naturvidrig vinkel. Hon skriker och kliver fram mot RPn med höjda händer innan hon försvinner spårlöst.

Om RPn senare beskriver kvinnans utseende för byborna säger de att det påminner mycket om den mördade Elizabeth Moore.

- Som ovan, fast på andra sidan dörren står en lång, mager man med rufsigt hår. Han är klädd i solkiga vita kläder som om



han vore patient på ett sjukhus. Han stirrar på RPn med vild blick och fnittrar och flinar galet innan han försvinner i tomma intet.

Det är möjligt att RPn kan känna igen spöket som en av hospitalets mördade galningar.

- En RP hör skrapande mot ett av fönstren. När han tittar dit och eventuellt drar isär gardinerna ser han en kvinna i 30-årsåldern sväva därutänför, med huvudet slappt hängande på den brutna nacken. Hon glider rakt igenom fönstret, in i rummet mot RPn, ohörbart viskande. Sedan försvinner hon.
- En RP vaknar mitt i natten medan de andra RPna sover utan att kunna väckas. I rummet dansar miss Wilkes en balett under total tystnad med sitt huvud slängandes på den brutna nacken. Hon fortsätter att dansa en stund, eventuellt viskande namnet "Barton", innan hon bleknar bort.
- Vid en RPs säng står plötsligt två skötare från Island Lake Asylum, brutna, krossade och blodiga. "Ni måste döda den" viskar en av dem innan de försvinner utan ett spår.
- Runt om en RPs säng står en stor grupp blodiga, döda människor och stirrar på honom. "Barton, Barton," upprepar de om och om igen innan de försvinner.
- När RPna är ute får de plötsligt syn på en blek kvinna i vitt som står och stirrar på dem med kall blick. Hon viskar något ohörbart och börjar sväva fram emot RPna för att sedan försvinna spårlöst.

På detta sätt kan RPna hemsökas av alla de som Barton och varelsen mördat samt de galningar som dött för att skapa varelsen.

RPnas aktiviteter

Det är möjligt att RPna kommer att försöka spåra upp Anastasius innan han spårar upp dem. Detta är en svår uppgift med tanke på regnigt eller dimmigt väder, Bartons skicklighet att röra sig obemärkt i vildmarken och det faktum att varelsen knappt behöver någon vila eller mat, något som knappast gäller RPna. Är RPna väldigt kompetenta finns dock en chans att lyckas. Låt RPna göra relativa effektslag med sina FV i Spårning mot Anastasiuss FV i Gömma sig, modifierat av väderlek och underlag. Är RPna bättre och rör sig på en plats som Anastasius befunnit sig på så får de upp ett spår. Varje kilometer eller så måste en ny kontroll göras. Får Anastasius någon gång bättre effekt än samtliga RP så tappar de bort spåret.

Nedan följer några exempel på vad RPna kan stöta på under sin jakt på varelsen.

- Resterna av en död räv ligger vid sidan av spåret. Djuret har slitits sönder och allt kött liksom en del av benen har ätits upp.

En lyckad Allmän Medicin-kontroll fastslår att tandmärkena kommer från en människa.

- Rester efter uppätna smådjur som fåglar, ekorrar och vildkaniner ligger invid spåret.
- Spåren leder fram till en stor ek som fortfarande har kvar mycket av sina röda och gulnade löv. Varelsen verkar ha stannat under eken ett tag, kanske för att söka skydd. Några av ekens lägre grenar, tjocka som manslår, har brutits av.
- Spåren leder fram till stenringen utanför Langdale (nr 25 på kartan över byn). Det finns gott om spår här liksom just innanför skogsbrynet invid själva byn, som om varelsen strukit omkring där en längre tid.
- Spår leder fram till mrs Billings hus.
- RPna kan med en lyckad Allmän ITF-kontroll se hur en stor figur försvinner in bland träden längre fram.
- Anastasius har lagt sig i ett skrämselbakhåll för RPna. Han kan t ex kasta saker, ha gjort en fångstgrop eller anfalla dem.
- Anastasius smyger omkring i närheten av RPna men försöker hålla sig dold för dem. Lyckade relativa effektslag kan upptäcka honom.
- Väderomslag. Det vanligaste är att det börjar regna vilket gör spårningen snudd på omöjlig.

- RPna stöter på en skogsvaktare som undrar vad RPna håller på med.

- RPna stöter på något vilt djur som kanske skrämmer upp deras skakiga nerver. Exempel på djur i trakten är diverse fåglar, grävling, räv, hjort, uggla, utter, mm. Kanske hör RPna prasslande ute i buskarna, hur något brakar fram genom skogen eller kanske bara en ugglas olycksbådande hoande ute i mörkret.

- Spåren leder fram till en liten jaktstuga som ligger mitt inne i skogen. Stugan är av trä med bara en våning och sluttande tak. Vid en av långväggarna skjuter taket ut en aning för att skydda en stapel ved från det värsta regnet och rusket. Stugans dörr är öppen och svänger och knarrar i vinden.

Den lilla stugan har bara ett enda rum, som är enkelt inrett. En öppen spis med ett vildsvinshuvud hängande ovanför; ett bord med två stolar mot den borte väggen och vid den vänstra väggen invid några skåp och en kista står en smal säng. På golvet ligger en gammal man på rygg med ett hagelgevär i famnen. Det rynkiga ansiktet är låst i en skräckens grimas.

CM: Mannen är den gamle enstöringen Dale McWilliams som dog av en hjärtattack i samma ögonblick som Anastasius stör-



tade in. Varelsen rörde inte mycket i stugan utan gav sig av efter bara ett litet tag. RPna kan finna en del vardagliga ting i här inne, som kläder, mat, verktyg och redskap, ammunition mm.

- Spåren leder fram till Bartons mors stuga i Rosedale Abbey. Se separat stycke för detta nedan.
- Anastasius har skaffat en tillfällig boning i en gammal ruin inne i skogen. Här finns spår efter honom och här kan RPna eventuellt konfrontera honom.
- RPna hinner ifatt Anastasius och kan konfrontera honom. Relativa effektslag mellan RPnas Smyga/Gömma sig och Anastasius ITF för att överraska honom.

Linda Bartons hus

Den lilla byn Rosedale Abbey är hjärtat i Rosedale, en dal av böljande kullar och natursköna vyer. Floden Severn rinner längs dalens botten där den får sitt vatten från bäckar och källor från heden. Uppe vid dalens kant ligger de smutsiga järngruvor och Rosedale Mineral Railway som givit byn ett något mindre estetiskt tilltalande utseende men samtidigt ett ekonomiskt uppsving. Branta och slingrande vägar leder ner till byn som fått sitt namn från det 700 år gamla priorinnekloster som en gång byggdes här. Av den gamla byggnaden återstår endast en stenpelare, en trappa och resterna av ett solur. I övrigt finns bl a en kyrka, en pub, ett bageri, en glasblåsare och en liten affär i byn, samt förstås fåraherdarna och gruvarbetarna.

Linda Bartons hus ligger i utkanten av byn i en av dalens slutningar. Ett litet fähus, ett par bodar, ett utedass och en hage hör till gården. Dessa byggnader är tomma förutom en del dammiga verktyg och utrustning som användes till fårskötseln en gång i tiden.

Anastasius har kvar grumliga minnesbilder av platsen och det är därför mycket möjligt att han irrar sig hit, oklar över varför eller vad han ska finna. Oavsett om så sker eller inte, så kan RPna fortfarande finna intressanta saker i huset som klargör Thomas Bartons bakgrund alltmer, och som kan vara värdefulla i kampen mot den skapade varelsen som numer brukar hans hjärna. Om Anastasius varit i huset före RPna så är låset till ytterdörren krossat och det finns spår överallt, men ingenting är förstört, varelsen verkar ha gått okarakteristiskt varsamt till väga när han strövat genom byggnaden.

I slutningen står huset, mindre än de flesta andra boningshus i trakten, med bara en våning. Det ser gammalt och övergivet ut, byggt i sten med spetsigt tegeltak som smutsats och mörknat under åren. Även fönstrens glas har antagit en sådan smutsbrun nyans att de är omöjliga att se igenom.

Om Anastasius inte varit här är ytterdörren låst. Det rostiga låset

har blivit svårt att dyrka (kräver ett C-resultat på Låsdyrkning) men är desto lättare att bryta upp (+5 på STY-kontroll).

1. Hall

Dammet i rummet virvlar upp av draget och söker sig in i RPnas luftvägar samman med en unken lukt. En skohylla och några klädkrokar på väggen finns invid dörren.

2. Kök

En öppen spis finns till vänster. Under fönstret i den motsatta väggen står ett bord med några pinnstolar. En fotogenlampa står på bordsskivan. Ett skafferi och ett par kistor utgör resten av möblemang.

Skafferiet är tomt sänar som på en del flaskor och burkar utan innehåll. I kistorna ligger gamla kläder, filtar och liknande liksom ett par böcker. En av böckerna är ett vältummat verk med barnsånger som mrs Barton brukade sjunga för sin son på kvällarna. De andra böckerna är diverse "penny dreadfuls" som mrs Barton själv gillade att läsa.

3. Sovrum

Ett rum som innehåller tre sängar, täckta med tjocka lager damm. Ett par råttåll finns i golvet.

4. Vardagsrum

Ett rum med ett tyngre och lite finare bord än det i köket, med en träsoffa, pallar och några stolar. Några ljushållare sitter på väggarna tillsammans med en fotogenlampa i taket. I ett hörn står ett skamfilat notställ med gulnade blad. En trappa leder upp till ett loft.

5. Loft (ej utmärkt på kartan)

En vind där allsköns föremål ligger samlat. Fiskeutrustning, trasiga möbler, en spinnrock, gamla koffertar, utrustning till fårskötseln, diverse verktyg och redskap mm. I närheten av trappan ligger en gammal violin av dålig kvalitet men som fortfarande duger att spela på.

Mrs Barton var en flitig violinspelare när hon levde.

Händelser

Nedan följer förslag på vad Anastasius kan ta sig till och andra saker som kan inträffa under de närmaste dagarna. Kom dock ihåg att Anastasius hela tiden reagerar på RPnas handlingar, så det kan bli nödvändigt för CM att improvisera ihop händelser istället för att följa de nedanstående slaviskt.

- Stryka omkring den plats där RPna sover utan att göra något tydligt framträdande. Han kan t ex lämna spår efter sig, märken på väggarna, bryta upp dörren, bröla, slå på väggarna, krossa ett fönster, skymta förbi på avstånd mm.





och mord i sinnet.

- Anastasius kommer att försöka förhindra att RPna får hjälp utifrån, i synnerhet av lagens långa arm. Han river broar, förstör vagnar, dödar hästar och ISP-sändebud, sliter ner träd över vägen, får det att se ut som om RPna är mördare (se ovan), hotar indirekt ISP som står under RPnas beskydd i hopp om att de ska stanna (t ex mrs Billing) mm.

- Dödar en bybo eller annan människa i RPnas närhet.

- Börjar en vanvettig mordorgie i byn där Anastasius dödar alla i RPnas närhet. Om RPna inte gör något snart så kommer hela Langdales befolkning att falla offer för Anastasius vrede.

- Dödar mrs Billing när RPna sover i hennes hus. RPna vaknar av ett ljud från nedervåningen och går antagligen ner för att undersöka det hela.

Tystnaden har återigen lagt sig i huset. Nattens mörker viker undan för ert ljus men i hörnen ruvar fortfarande skuggor. Trappan knakar en aning när ni tar era försiktiga steg nedåt mot undervåningen. När ni kommit till slutet av trappan ser ni att köksdörren står en aning på glänt, och ni hör ett svagt knarande inifrån köket.

Väl inne i köket: *Gungstolen står mitt i rummet och gungar med mrs Billing sittande i den. Men trots att hon sitter med ryggen emot er, så ser ni rakt in i hennes blanka ögon som stirrar emot er genom spjälorna i stolen.*

Mrs Billing är död, hennes huvud har vridits ett halvt varv med sols med bruten nacke som följd.

- Anfalla en eller flera av RPna utan att döda dem. Exempel är hur han likt en maskin kommer rakt emot RPna i regnet, utan att bry sig om RPnas attacker. Kanske skadar han RPna en del innan han sedan försvinner i tumultet.

- Döda alla människor eller djur som är vänliga eller hjälpsamma mot RPna, men tills vidare med familjen Blackwell som undantag.

- Förfölja RPna men utan att anfalla. Går att upptäcka med lyckade relativa effektslag. T ex kan RPna se honom som en hotfull silhuett mot månen en mörk natt, eller som en vakande skugga bland skogens träd, etc.

- Bryta sig in hos RPna och bara smyga runt i huset under det att RPna sover.

- Stjäla något från RPna.

- Placera något hos RPna eller utanför det hus de sover i. Exempel kan vara resterna av ett dött djur (katt, hund, får eller något vilt djur), ett klädesplagg från någon människa Anastasius mördat eller något som CM bedömer kan ha ett symboliskt skräckvärde för RPna. I värsta fall kan det placerade objektet vara ett lik eller kroppsdelar från någon mördad bybo. Kommer detta till bybornas kännedom kan det mycket väl tänkas att RPna blir misstänkta för mord och därmed fängslade eller till och med lynchade beroende på hur RPna hanterar det inträffade. Konstapel Blackwell och eventuella andra poliser som anlant utifrån kommer i det längsta att försöka förhindra en sådan utveckling att människor tar lagen i egna händer, men inte ens de kan i längden hindra en blodtörstig folkmassa med högafflar, facklor



Slutuppgörelsen

Döden är en skuld som ingen kan betala mer än en gång.

- William Shakespeare

När Anastasius anser tiden mogen så övergår han från att leka med RPna till att förbereda deras undergång. Hur detta går till kan variera beroende på hur händelserna i tidigare kapitel utspelat sig, men i detta kapitel följer ett förslag.

Kidnappning

En kväll när det stormar lika mycket som den kväll då Anastasius väcktes till liv så bryter han sig in hos familjen Blackwell, dödar de vuxna och rövar bort Julia. Detta gör han dels av attraktion till flickan och dels för att locka med sig RPna till hospitalet, dit han för henne. Antagligen befinner sig RPna inomhus en natt som denna, scenariot nedan antar att de är i mrs Billings hus då de plötsligt vaknar av en revolverknall nedifrån byn.

Regnet forsar ner i störtfloder och åskan dånar. Alla håller sig undan en natt som denna, såväl människa som djur. Men så i ljuset av en blixtnär ser ni hur någon står borta vid bron över floden. I otydlig silhuett ser ni en jättelik vanskapt figur som står likt en stenstod, orubblig i stormen, med en livlös kvinna i sina armar. Trots att ni inte kan se ansiktet på figuren så känner ni hur dess kalla blick är låst på er. Efter ett ögonblick som känns som minuter vänder den sig om och vandrar in mot byn.

Om RPna kvickt tar upp jakten så börjar Anastasius springa för att undvika att bli upphunnen. Han ger sig av mot hospitalet med långa kliv, och det torde inte vara några svårigheter för RPna att spåra honom dit trots ovädret.

Blackwells hus

Dörren till familjen Blackwells hus är inslagen så det regnar in i hallen. Tar sig RPna in så dröjer det inte länge förrän de finner liken efter konstapel Blackwell och hans fru som ligger med krossade nackar. Bredvid konstapeln ligger hans revolver som fortfarande är lätt ljummen efter att ha avfyrat ett skott. Unge Terence sitter intill kropparna och gråter hysteriskt, halvt galen av skräck. RPer som lyckas få minst ett B-resultat på en Särskild kontroll för PER eller gör en lyckad Allmän kontroll för Psykologi kan lyckas lugna honom tillräckligt för att få honom att berätta vad som hänt. Han beskriver hur ett jättelikt monster rusat rakt in genom dörren, slagit ihjäl hans föräldrar och sedan sprungit iväg med Julia som svimmat vid åsynen av varelsen. Dröjer RPna kvar i huset ett tag dyker snart andra bybor upp

som också hört skottet. Beroende på RPnas relation till byborna så är det möjligt att de kan få med sig några av dem som hjälp till att förfölja Anastasius.

Jakt i regnet

Regnet och vinden gör allt för att betvinga er, men hettan i ert blod håller kylan stången. Ni håller en ansenlig takt men inget tempo möjligt för en människa verkar kunna knappa in på varelsen trots dess börda. Tunga spår i den leriga marken visar dock tydligt åt vilket håll vidundret ämnat sig.

Färden går händelselöst förbi men försök att få spelarna att vara på hjälpänn hela tiden, de kan ju inte veta om monstret lagt sig i bakhåll på dem någonstans där ute i mörkret.

Tillbaka till Island Lake Asylum

Mentalsjukhuset är mörklagt denna gång. Endast om dr Belmont finns kvar kommer ett svagt ljussken från laboratorietornet. Om RPna varskott några myndigheter eller berättat för några andra människor vad som hänt på hospitalet så finns givetvis inga lik kvar, något som också gäller om dr Belmont finns kvar, i vilket fall han samlat ihop alla kropparna för sitt fortsatta experimenterande.

Laboratoriet

Anastasius för med sig Julia till laboratoriet, platsen där han "föddes". Texten nedan förutsätter att dr Belmont också befinner sig i laboratoriet, i annat fall får den anpassas en aning av CM.

Ni stormar in i det ödesdigra laboratoriet. Salen är mörkare än tidigare, ungefär hälften av lamporna verkar ha gått sönder; och salen har nu mer av ett skymningsljus över sig. På golvet ligger en blek och ömklig dr Belmont invid hopsyddas mänskliga kroppsdelar och stirrar skräckslaget på hur hans rysliga skapelse håller på att hissa upp sig själv på det flyttbara bordet. Medan varelsen drar i kedjan som för honom uppåt med den ena armen håller han en vilt men fåfängt fäktande Julia fången med den andra.

Detta är ett kritiskt läge. Anastasius avser att hissa upp sig själv utom direkt räckhåll för RPna för att sedan tvinga dem att åse hur han tar livet av Julia. Först därefter tänker han döda dem och den hatade människan som gav honom liv. Han har dock ingen brådska och lider fortfarande av en viss förvirring, främst gäl-



lande sin attraktion till Julia, vilket ger RPna tid att handla. När han hissat sig nästan ända upp till taket så släpper han kedjan och vänder sig om mot den vettskrämda Julia. I detta läge blir denna förvirring särskilt tydlig. Han börjar dra i hennes kläder och fingra på henne med klumpig och vilsen ömsinhet, vilket givetvis gör den arma flickan än mer skräckslagen. Om inte RPna gör någonting så kommer han efter en kort stund att återfå sin mordlystnad och strypa flickan, innan han sen tar sig an RPna.

Vad som annars sker är väldigt beroende på vad RPna gör. Förargar de Anastasius genom att skrika eller anfälla så kommer han att döda Julia i vredesmod och sedan attackera dem. Om RPna försöker prata med honom och lyckas med en Allmän kontroll i Psykologi kan de lyckas lugna honom en tid för att på något sätt kunna utnyttja övertaget. En sångkunnig RP som lyckas med en Allmän kontroll när han sjunger sånger från sångboken som låg i Linda Bartons hus kan få Anastasius helt lugn då han tror det är hans mor som sjunger. Detsamma gäller om en violinspelare spelar lugnande musik och lyckas med en Allmän kontroll för Spela violin, eller en RP som skådespelar Linda Barton och

lyckas med en Allmän kontroll för Dramatik. En person som gör det sistnämnda kan få Anastasius så vilsekommen att han i princip kan gå ner i sjön, eller passivt börja följa med RPna. Alla ovanstående kontroller måste dock förnyas varannan minut, där ett misslyckande innebär att Anastasius återgår till sitt vanliga mordiska jag.

Att slutgiltigt dräpa Anastasius är svårt men inte omöjligt. Då han regenererar sig själv blixtnabbt så måste hela hans kropp förstöras eller styckas upp i så stora delar att de inte kan återbildas. Varianter att utföra detta på är genom syra, eld, fånga honom under vatten en längre tid (t ex genom att tynga ned honom på något sätt), styckning etc. Kroppsdelar som kapas fortsätter att leva på egen hand i 1T10 rundor innan de "dör", men även därefter kan de få korta anfall av liv ända tills de helt förintats.

Lyckas RPna besegra Anastasius kan RPna verkligen känna sig belåtna med sig själva, de har gjort världen en stor tjänst och har antagligen en ordentlig rapport till S.A.V.E. att skriva.



Epilog

Death, where is thy sting? Love, where is thy glory?

- William Shakespeare

Följande lilla epilog kräver att dr Belmont överlevde genom hela äventyret, eller att någon möjlighet finns att någon annan kan ha lagt vantarna på Frankensteins anteckningar. I annat fall kan epilogen ignoreras. CM avgör vems fagra huvud som använts för att skapa varelsen nedan.

Ett par veckor efter att RPna besegrat Anastasius så har de alla samlats hemma hos en av dem, kanske för att fira sin nyvunna seger över det Okända. Det är en kall och dimmig senhöstnatt och RPna sitter som bäst och smuttar på värmande konjak eller andra dryckesvaror när ett knackande på ett av baksidans fönster bryter sönder den muntra stämningen. Sitter RPna kvar så knackar det igen, högre denna gång. Det fortsätter tills RPna går fram till fönstret för att titta.

Ni blickar ut i den dimmiga och mörka höstnatten. En mörk skepnad går sakta bort ifrån fönstret med ryggen emot er. Det är alldeles tydligt en kvinna av hennes slankt inbjudande kroppsbyggnad och långa hårsvall att döma. Det underliga är hur hon är klädd. Trots årstidens köld bär hon bara en vit nattklänning, och hon har varken någon huvudbonad eller sjal. Under det att ni betraktar henne så stannar hon och vänder sig om. Ni får se ett blekt men sagolikt vackert ansikte inramat av tjockt kopparrött/brunt hår. Trots att hennes uttryck är helt förändrat, liknande mest en stel mask av vax med kall vidöppen blick, så känner ni igen ansiktet som Julias/Belmonts hustrus. Ett illrött ärr längs den smala halsen bekräftar era fasansfulla farhågor.

Varelsen snurrar runt och försvinner med omänsklig snabbhet längs det nattmörka Londons gator...



Synska drömmar

Följande drömmar är de som RPna med Vägenförmågan Synsk dröm kan drömma. Den första gången en RP drömmer så är det dröm 1. Dröm 2 kan endast drömmas om RPna sover i mrs Bilings dockrum. Dröm 3 kommer antingen efter dröm 2 eller, om RPna inte uppfyller villkoret för den, efter dröm 1. Försöker personen drömma fler gånger än så, så kan CM låta någon av drömmarna komma igen eller improvisera ihop egna.

Dröm 1

Du står på ett knarrande fartygsdäck som glittrar av rimfrost. Skeppet är ute till havs, du kan se isberg som tornar upp sig ur vågorna. Lutade mot relingen bredvid dig sitter tre döda sjömän med var sin bok i famnen. Den mittersta av dem har ett hål i bröstet där hans hjärta fortfarande slår med krampaktigt rytmiska bultanden. En gam sitter på kanten ovanför männen och hackar i en bit blodig lever. Fartygets besättning rusar fram och tillbaka över däckets men verkar av någon anledning inte lägga märke till dig, som om du inte fanns. Vinden blåser friskt och fyller seglen så fartyget tar sig framåt med god fart. Framme i fören står en välklädd man och stirrar ut över vattnet och de okända mål som man färdas åt. Plötsligt får du huggande smärtor i huvudet och bröstet och faller ner på knä. Under ett ögonblick tror du att smärtorna håller på att gå över när du plötsligt sprängs i tusentals bitar.

Dröm 2

Sakta öppnar du dina ögon och tittar dig omkring i det mörka rummet. Dockorna sitter i tysta rader med ryggarna emot dig, vända mot dörren, knappt urskiljbara i mörkret. Så hör du ett svagt knastrande. Din blick flackar vilt omkring i kammaren för att lokalisera ljudets källa. Först upptäcker du ingenting. Ljudet fortsätter och tilltar något i styrka innan dina ögon finner rätt. Den närmaste dockan, en blek porslinsflicka med kalla blå ögon vänder sakta på sitt huvud med det obehagliga knastrandet som följd, för att slutligen titta rakt på dig. Blicken är död som den borde vara hos en docka men samtidigt på något underligt sätt levande. Tårar av blod börjar rinna ner längs de vita kinderna. Hon talar till dig med en ung flickas röst.

"Min broder är nära. Det är er han är ute efter. Han har inte glömt. Fly medan ni kan. Fly!"

Hon skriker till och huvudet exploderar i porslinsskärvor och blod.

Dröm 3

Du befinner dig utanför ett litet stenhus, byggt enligt det typiska sättet för North York Moors. Plötsligt uppmärksammar du svaga flämtande läten inifrån byggnaden, som om någon vore i nöd. Du sliter upp dörren och rusar in. Du kommer in i ett kök där en liten pojke i sexårsåldern håller på att strypa en fullvuxen man med sina bara händer. Mannen kämpar våldsamt men är hjälplös i den lille pojkes järngrepp. Slutligen så avtar den blånande mannens kamp och blicken blir tom. Glatt reser sig gossen upp från kroppen. En kvinna kommer in i köket och ler varmt åt honom. Pojken rusar fram till henne och de omfamnar varandra. Hon lyfter upp honom i sin famn och börjar tralla på en vacker melodi under det att hon dansar runt på golvet, smidigt undvikande den döde mannens kropp. Pojken tittar storögt och med ett fånglat leende upp på henne, trollbunden av ögonblicket. Plötsligt flamar elden i den öppna spisen upp, väsande och fräsande med sur, stickande rök och sången förbyts i skrik av skräck.



Rybo

Motsvarar en typisk man i Langdale. Porträttet föreställer Edward Briers, byns präst.

Sty	10
Pcn	10
Vigh	10
Per	10
Itf	9
Vjst	10
Tål	10
Initiativbonus	+0
Handlingar	1
Skadebonus	+0
Skadetålighet	2/2/2/2
Max Förflyttning	37
Uthållighet	50
Vilja	50



Viktiga färdigheter Slagsmål 8/k4, Enhands närstridsvapen 8/k4, Tvåhands närstridsvapen 8/k4, Spårning 11, Rida 11, Hantera fällor 11

Jonathan Pratt

Robert Carters lätt efterblivne dräng. Jonathan kommer ursprungligen från Lasingham men har bott och arbetat hos mr Carter i nästan tjugo år. Även om mr Carter ofta kastar hårda ord efter Jonathan om dennes oduglighet så är den gamle pubägaren väldigt fäst vid honom och kommer inte att tolerera att någon annan gör sig lustig över drängens enfald på något sätt.

Jonathan är i trettioårsåldern med gles skäggstubb (även om han är finklädd och nyrakad på porträttet) och sneda tänder. Han flinrar nästan oavbrutet, oavsett vilket humör han är på. Till sin nelaget är han mild och snäll men ganska nervös och bortkommen.

Sty	10
Pcn	6
Vigh	9
Per	8
Itf	6
Vjst	8
Tål	11
Initiativbonus	-2
Handlingar	1
Skadebonus	+0
Skadetålighet	3/2/2/2
Max Förflyttning	37
Uthållighet	55
Vilja	40

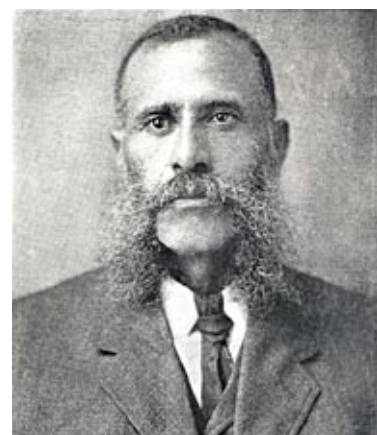


Viktiga färdigheter Slagsmål 7/k4, Enhands närstridsvapen 7/k4, Tvåhands närstridsvapen 7/k4, Spårning 7, Rida 10, Hantera fällor 7, Markfordon 7

Robert Carter

Pubägaren i Langdale. En av byns ledargestalter med mycket bestämda åsikter. Han är i femtioårsåldern, av medellängd och kraftig över skuldrorna. Hans tjocka, mörkbruna mustasch och burriga polisonger har börjat få inslag av grått.

Sty	12
Pcn	9
Vigh	9
Per	12
Itf	10
Vjst	12
Tål	12
Initiativbonus	+0
Handlingar	1
Skadebonus	+1
Skadetålighet	3/2/2/2
Max Förflyttning	38
Uthållighet	60
Vilja	60



Viktiga färdigheter Slagsmål 10/k5, Enhands närstridsvapen 7/k4, Tvåhands närstridsvapen 7/k4, Gevär 10, Rida 10, Hantera fällor 11, Ledarskap 13, Undvika 7



Martha Billing

Änkan Billing är en gumma i 70-årsåldern, driven till villfarelser av senilitet och saknad efter sin man. Hon hör och ser saker som inte finns, inbillar sig ännu fler saker och gör till och med saker själv i sömnen, eller under andra omedvetna tillstånd, som hon sedan tolkar som tecken på att hennes mans osaliga ande är verksam i huset. Skulle RPna påstå att hon inte är hemsökt utan att allt bara finns i hennes eget huvud känner hon sig till en början ytterst kränkt och missförstådd. Hon är fast övertygad om att hennes man spökar i hennes hus och ber och kräver att RPna ska hjälpa henne. Det hela kan bli en ganska knepig etisk nöt för S.A.V.E.-medlemmarna att knäcka.

I övrigt är mrs Billing en charmerande och stillsam gammal dam. Hon är farmoderligt klok, även om hennes demens börjat plöja fåror i hennes tidigare så goda minne. Detta kan ta sig uttryck i att hon lätt glömmer RPnas namn, vad de sagt etc.

Mrs Billing är liten och spröd med grått hår, mild blick och ett vänligt leende i det rynkiga ansiktet.

Sty	5
Pcn	8
Vigh	6
Per	11
Itf	8
Vjst	10
Tål	5
Initiativbonus	-1
Handlingar	1
Skadebonus	-4
Skadetålighet	2/2/1/1
Max Förflyttning	29
Uthållighet	25
Vilja	50

Viktiga färdigheter Inga



Ralph Lee

Kyrkovaktmästaren i Langdale. Stum och asocial, umgås endast med Alan Saville och prästen, och detta väldigt sporadiskt. Säljer kroppar från kyrkogården till Christophe Belmonts assistent Boris. Ralph Lee är i fyrtioårsåldern, mager och senig med mörkt tunt hår som börjat glesna på hjässan, utstående öron och djupt liggande ögon med en mörk blick.

Sty	11
Pcn	9
Vigh	10
Per	6
Itf	11
Vjst	10
Tål	11
Initiativbonus	+0
Handlingar	1
Skadebonus	+0
Skadetålighet	3/2/2/2
Max Förflyttning	38
Uthållighet	55
Vilja	50

Viktiga färdigheter Slagsmål 8/k4, Enhands närstridsvapen 8/k4, Tvåhands närstridsvapen 8/k4, Spade 11/k5, Spårning 12, Markfordon 11, Hantera fällor 11, Undvika 8

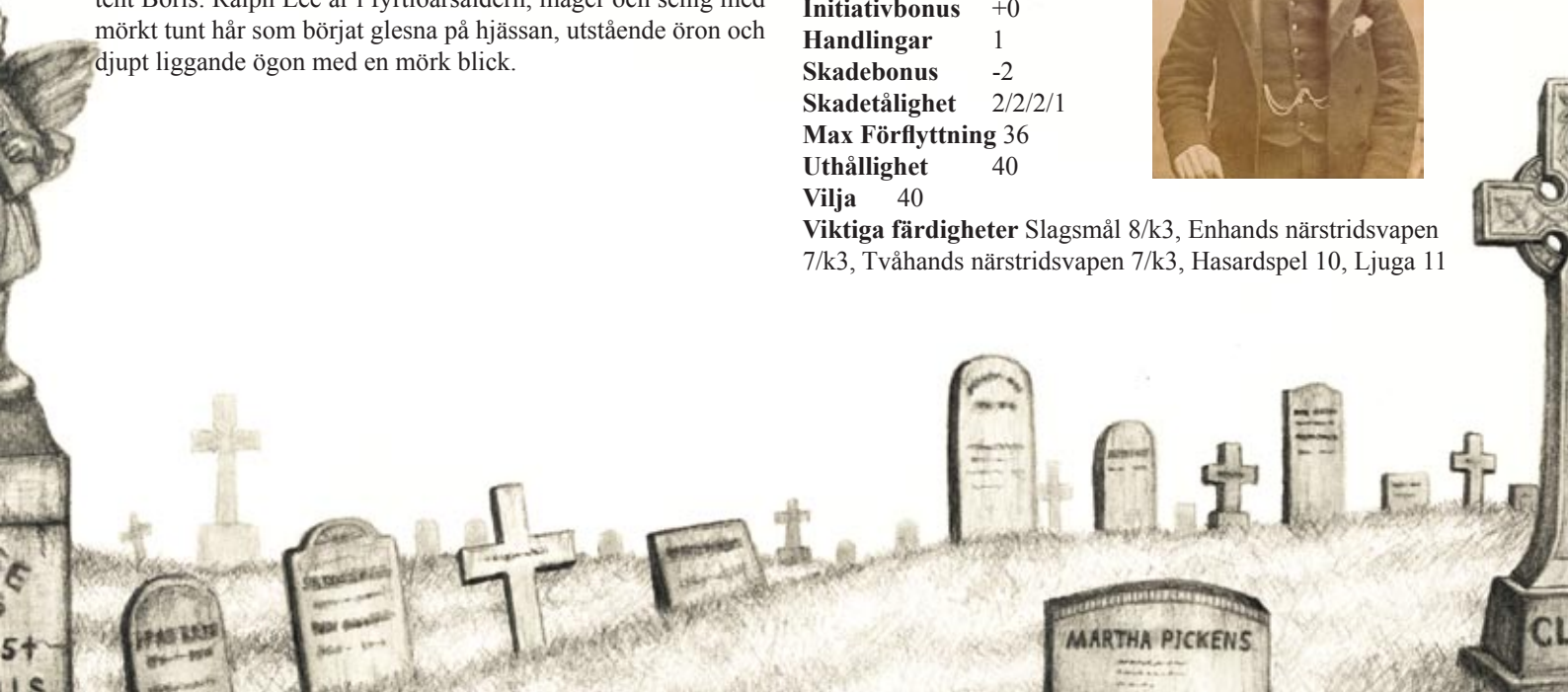
Alan Saville

Alan Saville är den släkting till Robert Walton som fick ärva de mystiska papper som denne hemförde efter sin misslyckade expedition till Nordpolen. Efter att ha spenderat familjens pengar i London sålde Alan papperen till dr Christophe Belmont för vad som i Alans ögon var en överraskande stor summa pengar. Det är först på senare tid som han har börjat ångra affären.

Alan är en omogen och ansvarslös person som utåt håller uppe ett sken av att vara bekymmerslös, glad och sällskaplig men som bakom sin ibland genomskinliga fasad är väldigt ängslig och osäker. Hans tal och sätt avslöjar en mer sofistikerad bakgrund än vad byns övriga innevånare kan ståta med, även om han nu lever enkelt och tjänar sitt uppehälle på att hjälpa till på byns andra gårdar. Han är 25 år gammal, späd till växten och med känsliga drag men anses, trots eller kanske på grund av detta, som tämligen söt av byns kvinnor. Håret är mörkblont.

Sty	8
Pcn	11
Vigh	10
Per	11
Itf	10
Vjst	8
Tål	8
Initiativbonus	+0
Handlingar	1
Skadebonus	-2
Skadetålighet	2/2/2/1
Max Förflyttning	36
Uthållighet	40
Vilja	40

Viktiga färdigheter Slagsmål 8/k3, Enhands närstridsvapen 7/k3, Tvåhands närstridsvapen 7/k3, Hasardspel 10, Ljuga 11



Thomas Barton

Thomas Barton växte upp i den lilla byn Rosedale Abbey med en manipulerande, masochistisk mor och en alkoholiserad och despotisk far. Fadern var en pensionerad soldat som härskade oinskränkt över hushållet med sin fysiska överlägsenhet, han misshandlade både son och hustru regelbundet och ofta brutalt. Thomas kom att hata sin far, något som underbyggdes av hans mor som bakom faderns rygg talade om män i allmänhet och fadern i synnerhet som onda och illasinnade. När Thomas blev äldre började hon också att tala ont om andra kvinnor, de var något som Thomas till varje pris skulle akta sig för, den enda människa han kunde lita på i hela världen var henne, hon som alltid hade tagit hand om honom. Av de andra barnen i trakten ansågs Thomas som egensinnig och konstig. Till en början trasslades han hårt, men då han snabbt slog tillbaka på det enda sätt han lärt sig, med våld, så började de andra barnen frukta och snart helt undvika honom. Thomas blev ännu mer ensam och beroende av sin mor.

En dag när Thomas vuxit upp till en ung man och hans mor precis hade utsatts för en sällsynt hård misshandel av hans far så grep vreden honom. Ett helt liv av tillbakahållit hat krossade fördömingarna och han slöt sina starka händer kring faderns hals och ströp honom. Hans mor sade honom att han gjort det rätta, men trots detta så fick dräpet honom inspirerad på traktens sinnessjukhus, där han suttit till sin nyligen framgångsrika rymning.

Thomas Barton är en djupt störd man. Han är slug, listig och relativt intelligent men ett känslomässigt vrak vars främsta sätt att interagera med sin omgivning är genom våld. I andra människors ögon är han oberäknelig, otyglad och snar till vrede. Han hatar män efter de ord hans mor tutade i honom som liten och för att de påminner honom om hans far, och på så sätt hatar han i viss mening också sig själv. Kvinnor har han ett kluvet förhållande till. Han finner många av dem sagolikt vackra och söker någonstans efter kärlek, att bli älskad, men moderns ord har också fått honom att frukta dem, något som parat med hans sociala oförmåga fått honom att döda dem. Att förstöra det han mest åtrår ger honom tillfredsställelse. Trots att hans mor är död sedan en tid tillbaka tycker han sig höra henne prata till honom emellanåt, komma med förmaningar till honom, säga åt honom vad han ska tycka och tänka. Dessa vanföreställningar ger honom ett ännu mer splittrat psyke. Ibland försöker han att trotsa rösten i sitt huvud, men oftast gör han som den säger.

Thomas Barton är 30 år gammal och en jätte till kroppsbyggnad. Han är två meter lång med tungt muskulösa lemmar, kraftiga drag och enorma händer. Ansiktet är grovt mejslat med låg kraftig panna, stor näsa och brett käkparti. Håret är mörkt, nästan svart, ovårdat och långt, och sträv skäggstubb täcker kinderna. Ögonen ligger djupt, är isigt blå till färgen och stirrar vilt som ögonen hos ett rovdjur.

Sty	16
Pcn	11
Vigh	13
Per	6
Itf	14
Vjst	14
Tål	15
Initiativbonus	+3
Handlingar	2
Skadebonus	+3
Skadetålighet	5/4/3/3
Max Förflyttning	43
Uthållighet	75
Vilja	70

Viktiga färdigheter Enhands närstridsvapen 14/k6, Tvåhands närstridsvapen 14/k6, Gevär 12, Pistol 12, Slagsmål 16/k7, Undvika 14, Orientering/Navigering 15, Spårning 17, Överlevnad 17, Gömma sig 15, Hantera fallor 14, Klättra 14, Simning 16, Smyga 14

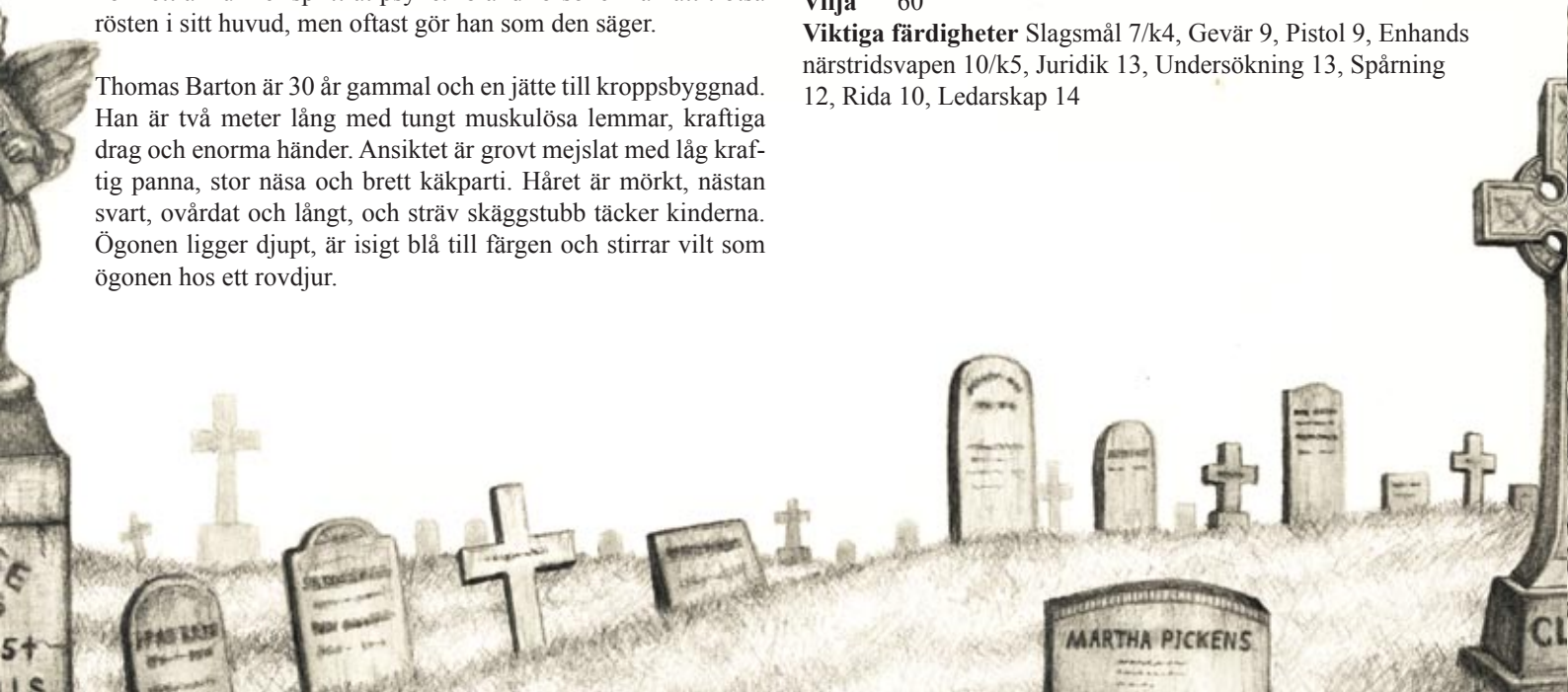
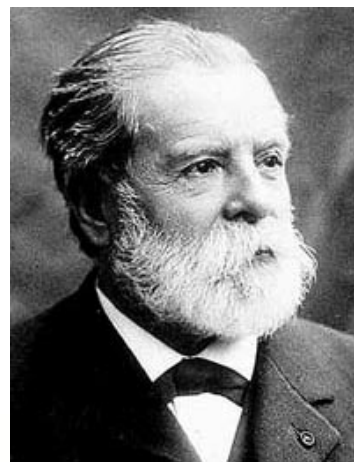
Konstapel Basil Blackwell

Konstapel Basil Blackwell är den som upprätthåller lagen i Langdale. Han är ansvarskännande och tar sin uppgift på stort allvar, även om han också ser fram med trött glädje på den dag när Jeremy Briscoe ska ta över efter honom.

Konstapel Blackwell är strax över sextio år gammal, kort och kraftig med grått skägg. Han har en mild blick och blågröna ögon.

Sty	10
Pcn	8
Vigh	9
Per	13
Itf	11
Vjst	12
Tål	11
Initiativbonus	+0
Handlingar	1
Skadebonus	+0
Skadetålighet	3/2/2/2
Max Förflyttning	37
Uthållighet	55
Vilja	60

Viktiga färdigheter Slagsmål 7/k4, Gevär 9, Pistol 9, Enhands närstridsvapen 10/k5, Juridik 13, Undersökning 13, Spårning 12, Rida 10, Ledarskap 14



Polisbiträde Jeremy Briscoe

Konstapel Basil Blackwells unga hjälpreda är en ung och ambitiös man som är lätt att tycka om. Han är 22 år gammal, lång och ganska gänglig med skägglost ansikte. Det korta håret är askblont och ögonen är blågröna.

Sty	10
Pcn	12
Vigh	11
Per	12
Itf	11
Vjst	10
Tål	9
Initiativbonus	+0
Handlingar	2
Skadebonus	+0
Skadetålighet	2/2/2/2
Max Förflyttning	37
Uthållighet	45
Vilja	50

Viktiga färdigheter Slagsmål 9/k4, Gevär 13, Pistol 13, Enhands närstridsvapen 9/k4, Undersökning 12, Spårning 12, Rida 12

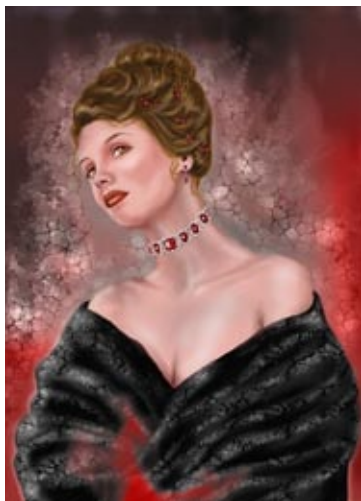


Julia Blackwell

Julia Blackwell är utan tvekan Langdales vackraste kvinna. Hon är 18 år gammal med långt kopparrött hår, stora ljusbruna ögon och en söt mun där leendet aldrig är långt borta. Hon är levnadsglad och trevlig, sliten mellan barndomens otyglade glädje och de mer stillsamma, ärbare manér hennes mor försöker lära henne.

Sty	7
Pcn	11
Vigh	10
Per	15
Itf	12
Vjst	11
Tål	7
Initiativbonus	+1
Handlingar	1
Skadebonus	-2
Skadetålighet	2/2/2/1
Max Förflyttning	36
Uthållighet	35
Vilja	55

Viktiga färdigheter Slagsmål 8/k3, Rida 11, Sjunga 16, Dramatik 14, Gömma sig 9, Smyga 8, Sömnad 12



Mentalpatient Jack Thatcher/Lucius

En gravt psykotisk patient vars psyke är kluvet i två personligheter som ogillar varandra och är helt omedvetna om den andra personlighetens göranden och låtanden. De olika personligheterna skiftar med oregelbundna intervaller. Den första personligheten är den som lystrar till Jacks namn. När denna personlighet tar honom i besittning så är Jack rädd och orolig. Han är djupt religiös, ber ofta och handlar så rigitt efter kristna ideal och regler att det nästintill blir överdrivet. Den andra personligheten kallar sig Lucius, men föredrar ibland att hålla detta hemligt för att förstöra så mycket som möjligt för Jack. Som Lucius inbillar sig Jack att han är djävulens utsände här på jorden. Han hör röster som oupphörligen talar med honom och instruerar honom om vad han ska göra. Vad de säger åt honom är helt upp till CM att bestämma, men det kan definitivt leda till mycket besvär för RPna (eller kanske kan det hjälpa dem om CM föredrar det).

Jack är i sena fyrtioårsåldern, smutsig, med tunt och grånat eldrött hår, hängande kinder och stirrande gröna ögon. Rösten är omväxlande väsende inställsam eller väsende hotfull beroende på vilken personlighet som är aktiv. Liksom alla övriga interner är han klädd i hospitalets vita kläder; skjorta, byxor och tofflor.

Sty	11
Pcn	11
Vigh	11
Per	7
Itf	9
Vjst	9
Tål	11
Initiativbonus	+0
Handlingar	2
Skadebonus	+0
Skadetålighet	3/2/2/2
Max Förflyttning	38
Uthållighet	55
Vilja	45

Viktiga färdigheter Slagsmål 12/k5, Enhands närstridsvapen 12/k5, Kniv 14/k6, Undvika 9, Dramatik 9, Ficktjuveri 11, Förklädnad 10, Gömma sig 11, Rida 12, Inbrott 11, Ljuga 11, Smyga 12, Simning 12



Mentalpatient Daniel Cooper

En skör yngling med paranoida vanföreställningar. Han är rädd under den största delen av tiden och ängslig under resten.

Daniel är 16 år gammal, men ganska liten för sin ålder. Han har stora, bruna rådjursögon och en liten mun med en allt som oftast darrande underläpp. Det blonda håret är kammat i en prydlig sidbena. Rösten är ynkelig och nervös. Liksom alla övriga in-
terner är han klädd i hospitalets vita kläder; skjorta, byxor och tofflor.

Sty	8
Pcn	9
Vigh	10
Per	8
Itf	12
Vjst	5
Tål	7
Initiativbonus	+1
Handlingar	1
Skadebonus	-2
Skadetålighet	2/2/2/1
Max Förflyttning	36
Uthållighet	35
Vilja	25
Viktiga färdigheter	Undvika 8

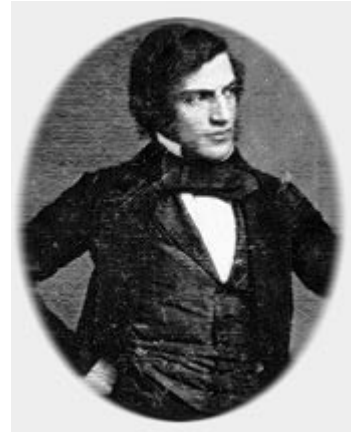


tru och tankarna på vad hans arbete skall innebära för mänskligheten är allt som driver honom numera.

Dr Christophe Belmont är en lång, stilig man med välproportionerad kropp. Håret är mörkbrunt och vildvuxet, polisongerna oansade och kinderna täckta av skäggstubb då vardagliga bestyr som klippning och rakning fått stiga åt sidan till förmån för arbetet (porträttet är något år gammalt). När RPna träffar honom så har han på sig ett blodfläkat förkläde över sina svarta kläder.

Sty	11
Pcn	14
Vigh	11
Per	13
Itf	14
Vjst	14
Tål	10
Initiativbonus	+3
Handlingar	2
Skadebonus	+0
Skadetålighet	2/2/2/2
Max Förflyttning	38
Uthållighet	50
Vilja	70

Viktiga färdigheter Slagsmål 9/k4, Pistol 12, Biologi 17, Fysik 15, Kemi 15, Medicin 21, Psykologi 17, Hypnos 15, Ockultism 15, Legender/Förbjuden kunskap 15



Dr Christophe Belmont

Dr Christophe Belmont är en välmeriterad läkare från Frankrike. Sedan hans hustru dog, som han älskade över allt annat på jorden, har han förtvivlat försökt finna ett sätt att väcka henne till liv igen. Denna besatthet har nu slutligen burit frukt när han genom Victor Frankensteins gamla arbetsanteckningar lyckats skapa liv av det som varit dött.

Dr Belmont är i grunden en mild man med höga ideal om godhet och rättvisa, men det är ideal som kommit alltmer i skymundan för arbetet med att återuppväcka hans hustru. Han har utvecklat en frenetisk besatthet och den namnkunnige psykiatrikern kan knappast själv kallas mentalt frisk längre. Kärleken till sin hus-



Anastasius

Anastasius är resultatet av dr Christophe Belmonts arbete med att skapa en levande människa. Varelsen är hopsydd av flera olika människor med mördaren och galningen Thomas Bartons hjärna. Chocken av att ha dött och återupplivats samt den påfrestning hjärnan har utsatts för, har gjort Anastasius tankeförmåga kaotisk och vilse. Det är endast tanken på hämnd på dem som dödade honom, hans sista tankar innan han dog, som hårt biter sig fast och lyser som en fyrbåk bland de övriga tankarnas mörka virrvarr.

Anastasius är jättelik, åtta fot hög och bred därtill, då stora mängder kött lagts till hans skapnad. Hans utseende är vanskapt då han fogats samman av så många olika människor. Huden är grå och genomskuren av illröda sår som förbundits med grov, svart tråd. Ansiktet består till största delen av Bartons så man fortfarande kan känna igen drag ifrån honom, med huden insjunken över skelettet och gulnade ögon som hos ett kadaver. Han bär enkla, slitna kläder, skjorta, byxor och väst.

Sty	30
Pcn	8
Vigh	14
OVV	-
Itf	12
Vjst	14
Tål	30
Skräck	6
Initiativbonus	+1
Handlingar	2
Skadebonus	+10
Skadetålighet	6/5/4/4
Max Förflyttning	50 (Springer dock sällan eller aldrig)
Uthållighet	150
Vilja	70



Viktiga färdigheter Slagsmål 17/k10, Orientering/Navigering 14, Spårning 15, Överlevnad 16, Gömma sig 14, Hantera fällor 11, Klättra 15, Simning 31, Smyga 15

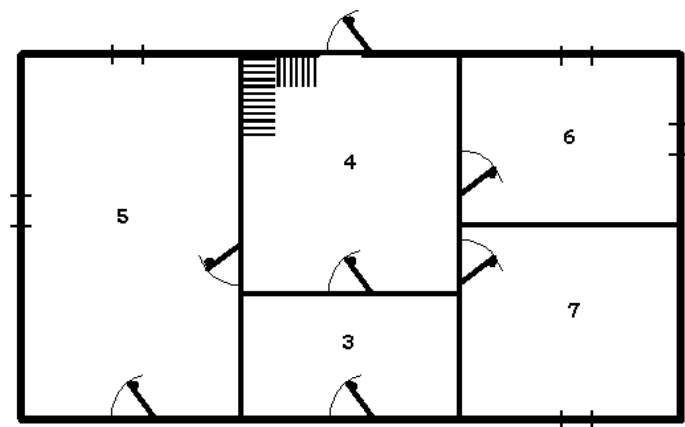
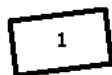
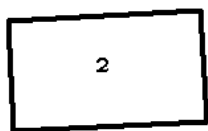
Förmågor Hyper-regenerering. När Anastasius UTH hamnat under 0 börjar han att regenerera UTH med en hastighet av 30 poäng per runda. Han kan resa sig när som helst under denna process men föredrar att göra det när han är fullt återställd. Immun mot kyla och elektricitet. Lågt behov av mat.

Svagheter Det problematiska förhållandet till hans mor fortsätter att spöka i Bartons hjärna. En person som lyckas med en Allmän kontroll när denne sjunger en sång från sångboken i Linda Bartons hus kan få Anastasius helt lugn då han tror det är hans mor som sjunger. Detsamma gäller någon som låtsas vara Linda Barton och lyckas med en Allmän kontroll för Dramatik. En sådan person kan få Anastasius så förvirrad att han kan förmås till det mesta, som att gå ner i sjön, dräpa sig själv eller passivt följa med RPna. Alla ovanstående kontroller måste dock förnyas varannan minut, där ett misslyckande innebär att Anastasius återgår till sitt vanliga mordlystna jag eller till och med ett tillstånd värre än så av vrede av att ha blivit lurad.

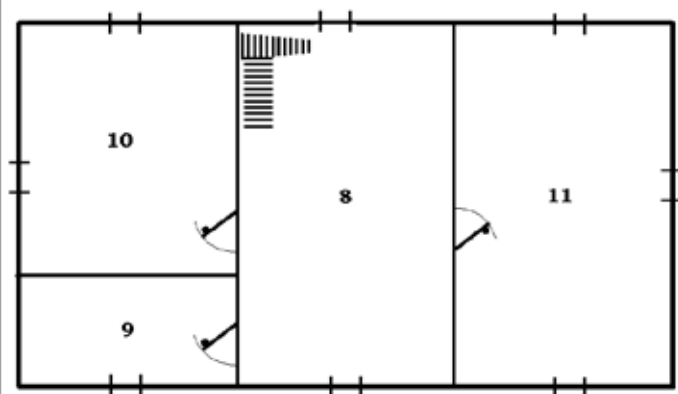


Kartor

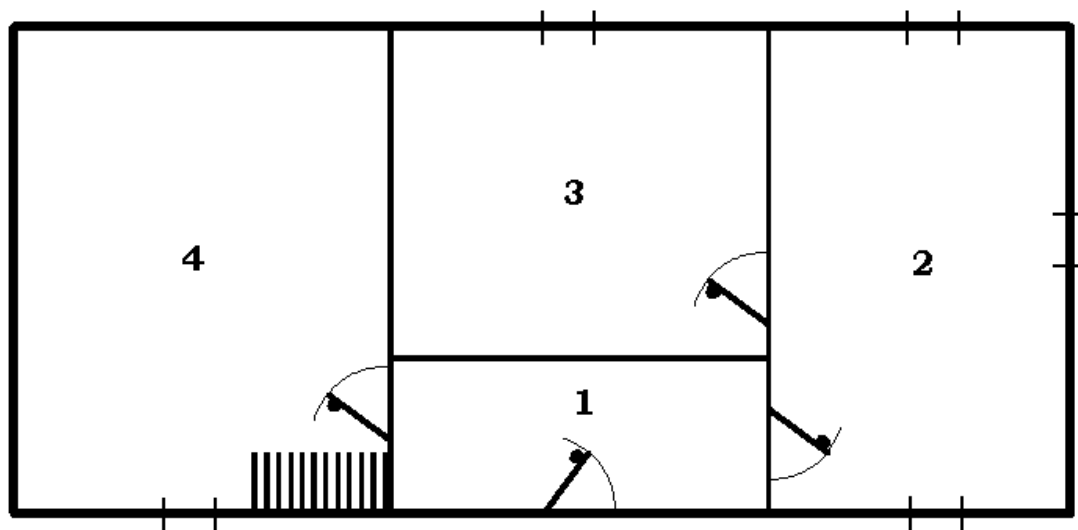




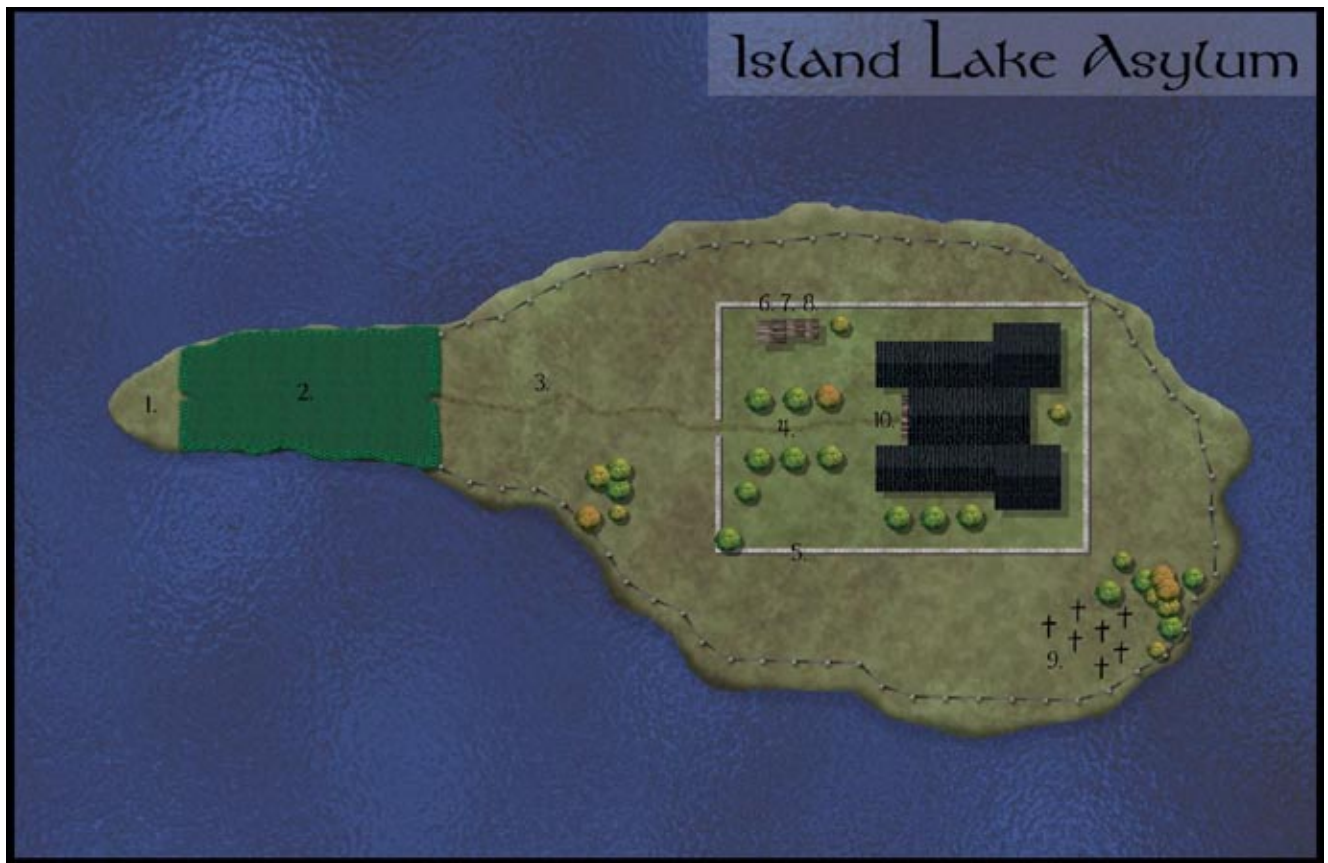
Mrs Billings hem, bottenvåning



Mrs Billings hem, övervåning



Bartons hem



Island Lake Asylum, labirinten



Bilagor

BILAGA 1

Ärade sändebud

Ni har härmed utsedts till att bedriva en undersökning å sällskapets vägnar i det lilla samhället Langdale beläget i North York Moors. Detta är den plats som under den senaste tiden uppnådt viss morbid berömmelse i och med att den hvarit skådeplats för den af kvällspressen namngiivne Langdale-stryparens grymma död.

I nämnda ort lefver en qvinna vid namn Martha Billing, änka sedan ett antal år tillbaka, som påstår sig hvara hemsökt af sin allidne makes vålnad. De som kontaktade vårt sällskap äro vänner till mrs Billing, och enligt deras utsago var hon synnerligen trovärdig och kunde redogöra för en mängd oförklarliga fenomen som inträffat i hennes hem. Hon har utlofvats hjälp ifrån några kunniga personer, men känner därutöver inte till något om hvad hjälpen skall bestå i, eller något om vårt sällskap.

Biljetter till tågresan finns bifogat i detta brev. På tåget kommer ni att sammanstråla med de övriga sändebud som utgör er grupp för detta uppdrag. Ni åker med tåget till Cloughton, dit ni torde anlända på eftermiddagen, där en hästskjuts inväntar er för den sista etappen fram till Langdale.

Jag önskar er lycka till

Högaktningstullt

Sir Stephen McGrass

Sir Stephen McGrass
Dublin, Irland

Till mrs Saville i England

Den 5 augusti 1797

Något så egendomligt har inträffadt att jag icke kunna undgå att skrifva ned det, ehuru det är mycket troligt att du få åse mig, innan dessa papper komma i din hand.

Förra måndagen (31 juli) voro vi nästan kringrenda af isen, som slöt sig på alla sidor om fartyget, och knappt lemnade henne den lilla flik öppet vatten der hon flöt. Situationen var något vågsam, emedan vi omvervdes af sällsamt tät dimma. Följaktligen lade vi bi och begynte hoppas på ett omslag i vädret och atmosfären.

Vid tvåtiden glesnade dimman och i samtliga väderstreck kunde vi skåda ett utbreddt, veldigt och ojemnt istäck, skenbart utan ände. Ett par af mina följeslagare knotade, och sjelf var jag betänksam och ängslig, när en märkvärdig syn tilldrog sig vår uppmärksamhet och skingrade oron för den egna belägenheten. Vi sågo ett låglänt ekipage uppå medar, af hundar draget; det kuskade norrut näppeligen en half sjömil ifrån oss. En hvarelse, skapt såsom en människa, men synbarligen af gigantisk statur, satt i släden och manövrerade hundarne. Vi följte resenärens skyndsamma framfart i vår kikare, än till han skymdes af isens ojemnheter i fjärran.

Denna uppenbarelse veckte vår oförställda häpnad. I enlighet med vår uppfattning befunno vi oss åtskilliga hundra kilometer ifrån land, men denna åsyn tycktes göra tydligt att det i sjelfva verket ej kunnat vara så aflägsset som vi hade förmodat. Men inneslutna i isen som vi voro, kunde vi omöjligen sätta efter honom, dock besedde vi hans färd synnerligen uppmärksamt.

Ungefärligen tvenne timmar efter denna tilldragelse hörde vi hafvet dåna; isen gick upp före natten och frilade vårt fartyg. Vi lågo emedlertid kvar till morgonen grydde, af rädsla att i mörkret möta dessa veldige massor, som komma drifvande när isen gått upp. Jag tog tillfället i akt att hvilat några timmar.

När morgonen ljusnade gick jag emedlertid uppå däck och fann samtliga af sjömännen anhopade invid fartygets ena sida, tydligt i samspråk med någon på hafvet. Det var i sjelfa hverket en släde, liknande den vi sedt tidigare, som drifvit emot oss under natten uppå ett veldigt isflak. Blott en af hundarne voro ännu i lifvet, och i släden fanns en människa, som sjömännen sökte öfvertala att komma ombord. Han var icke, som den andre resenären tycktes vara, en vilde stammande ifrån någon oupptäckt ö, utan en europé. När jag uppenbarade mig på däck, sade kaptenen: "Här kommer vår ledare och han tillåter icke att ni förgås ute på öppna hafvet."

När främlingen fick syn på mig, talte han till mig på engelska, med utländsk brytning. "Innan jag stiger ombord på edert fartyg", sade han, "vilja ni måhända äga godheten att upplysa mig om eder destination?"

Måhända att du kunna föreställa dig min häpnad öfver att få mottaga ett sådant spörsmål ifrån en man på undergångens brandt, som jag skulle hafva antagit betraktade mitt fartyg såsom sin frelsning, för hvilken han gladeligen skulle betalat med all världens dyrbarheter. Jag genmälte emedlertid att vi befunno oss på upptäcktsfärd till nordpolen.

Då han hörde detta föroföll han nöjd och samtyckte till att komma ombord. Gode Gud, Margaret! Om du hade skådat denne man, som sålunda kapitulerade för räddningen, skulle din häpnad varit utan gräns. Hans lemmar voro nära nog stelfrusna och hans kropp fruktansvärt utmerglad af trötthet och strapatser. Jag har aldrig sedt en människa i ett så bedröfligt tillstånd. Vi ämnade nedbära honom till hytten, men så snart han lemnat den friska luften svimmade han af. Sålunda foro vi med honom tillbaka uppå däck och veckte honom till sans medelst att gnida honom med konjak, derjemte vi äfven tvang honom att svelja en liten mängd. När han återigen begynte till att visa tecken på lif svepte vi in honom i filt och lade honom invid spisen som finnas i kabyssen. Han kom sig sakteligen och åt en aning soppa, som hade en förunderligt god hverkan.

Tvenne dagar förflöto så, innan han förmådde att tala ånyo och tidhvis fruktade jag att hans lidanden hade beröfvat honom förståndet. När han var någorlunda återställd, lät jag omflytta honom till min egen hytt och vårdade honom der så gott som mina plikter kunde tillställa. Jag har aldrig stött på en mera märkvärdig människa; hans ögon äga en blick som vanligen är vild, ja till och med vansinnig; än om det finnas stunder, när någon visar honom en vänlighet eller gör honom den allra obetydligaste tjänst, då hela hans ansigte lyser af en välvilja och godhet, hvars like jag aldrig skådat. Men för det mesta är han dystert och förtviflad till sinnes; och stundom gnisslar han tänder, som plågad af de tunga sorger som trycker honom.

När min gäst hämtat sig något, kräfvdes all möda af mig att hålla manskapet borta, de ville ställa tusen frågor till honom, men jag ville icke tillåta att han ofredades af deras fåfängliga nyfikenhet, när han både till själ och kropp befann sig i ett tillstånd som kräfvde fullkomlig hvila för att åter vinna helsan. En gång sporde emedlertid min närmaste man, hvarför han hade kommit så långväga ut uppå isen i ett så besynnerligt fordon?

Genast försänktes ansigtet i djupaste sorg, och han gaf svar: "För att söka efter en som flydde från mig."

"Färdades äfven den ni förföljde på samma sätt?"

"Ja."

"Då tror jag att vi hafva sedt honom; för dagen dessförinnan vi plockade upp er, sågo vi ett antal hundar draga en släde med en karl öfver isen."

Detta tal veckte främlingens intresse, och han lät ställa otaliga frågor, rörande hvilken väg demonen, som han namngaf honom, hade färdats. Strax derpå, när han blifvit allena med mig, sade han: "Jag har utan tvifvel veckt eder undran, jemväl dessa goda mäns, men ni är alltför hänsynsfull för att nysta i saken."

"Ja, i sanning vore det grymt och omenskligt af mig, om jag lät tynga er med frågvishet från min sida."

"Och ändock har ni räddat mig ur en egendomlig och farofylld belägenhet och välvilligt återställt mig till lifvet."

Strax derpå sporde han huruvida jag antog att den andra släden gått under under det att isen gick upp? Jag genmälde att jag icke kunde säga detta med säkerhet, ty isen hade icke gått upp förrän nära midnatt, och resenären hade kunnat nå en säker plats dessförinnan, men det låg utom min magt att bedöma.

Alltifrån denna stund täntes en ny lifvsgnista i främlingens tynande kropp. Han ådagalade största ifver att komma uppå däck, så han skulle kunna spana efter släden som tidigare varit i sikte, men jag öfvertalade honom att bli kvar i hytten, ty han är för klen för att tåla den råa luften. Jag har lofvat att någon skall spana för honom, och genast underrätta honom ifall någon ny företeelse skulle komma inom sikte.

Detta är hvad jag har antecknat i min dagbok om denna merkliga händelse fram till denna dag. Främlingens helsa har gradvis förbedrats, men han är ytterst förtegen och förefalla besvärad om någon annan än jag sjelf komma in i hans hytt. Likväl är hans sätt så vänligt och sympatiskt att alla sjömännen äro intreserade af honom, oakttat att de haft föga samröre med honom. För min egen del har jag begynt att älska honom såsom en broder; och hans ständiga afgrundsdjupa sorg fyller mig med deltagande och medömkan. Han måtte ha varit en ädel man i sina bedtre dagar, då han ännu i sitt elände är så huld och älskvärd.

Min kära Margaret, jag sade i ett af mina bref att jag icke skulle finna någon kamrat på vida hafvet, och ändock har jag funnit en man, som, innan han bröts ned af sin olycka, jag skulle varit lycklig att få kalla min hjertebroder.

Jag skall fortsätta min dagbok om främlingen vid tillfälle, om jag skulle erhålla något nytt att nedteckna.

Till mrs Saville i England

2 september 1797

Älskade syster,

Jag skrifver till dig i farans stund, utan att hveta huruvida jag är dömd att aldrig åter skåda England och de kära vänner som der bo. Jag är omgifven af isberg, som icke tillåta oss att undkomma, och hvarje minut hota de att krossa fartyget. De tappra karlar, som jag öfvertalade att följa mig, hvenda sig till mig för att få hjälp, men jag har intet att gifva. Det finns något ohyggligt skrämmande i vår belägenhet, men ändock har modet och hoppet icke öfvergifvit mig. Men det är en fasa-veckande tanke att dessa män utsettas för fara medelst mitt förvållande. Om vi gå under, är det mina vanvettiga planer som bära skulden.

Och huru skall detta gå dig till sinnes, Margaret? Du kommer icke att få höra något om min undergång, och du kommer att engsligt afvakta min återkomst. År komma att förgå, och du kommer att hemsökas af förtvifvlan, och likväl pinas af hopp. Ack, min älskade syster, att ditt innerliga hopp skall svikas och dö, är mig ett perspektif förferligare än min egen död. Men du har en make och ljufliga barn, du kan bli lycklig. Må himlen hvelsigna dig och göra dig lycklig jemväl!

Min olycksdrabbade gäst betrakta mig med ömmaste medlidande. Han söker bibringa mig hopp, och han tala om lifvet som vore det en egodel att värdera. Han påminner mig om huru ofta samma olycksaliga omständigheter hafva hindrat andra navigatörer som dristat sig ut på detta haf, och ofrivilligt erfar jag hur jag fyllas af uppmuntrande föraningar. Äfven sjömännen taga intryck af hans vältalighet. När han tala misströsta de icke längre, han vecka deras handlingskraft, medan de höra hans röst tro de att de väldiga isbergen äro mullvadshögar, som skola undanröjas af människans beslutsamhet. Dessa känslor äro dock öfvergående, hvar dag af ej infriade förhoppningar fylla dem med skräck, och i det närmaste frukta jag myteri som verkan af denna förtvifvlan.

*Sjukjournal vid Island Lake Asylum
No 326 Jägaren och Fårhållaren Thomas Barton*

*Intagen, omkring 17 år fr. Rosedale Abbey, North York Moors
Trängsintagen 6/7 1880 efter patricid*

Status antecedens. Pat. har en välkänd historia i sin hemort såsom en egensinnig och lynnig natur med flitigt förekommande utbrott af våldsamhet. Drap sin fader vid ett familjegräl 7/6 1880. Trängsintogs till Island Lake Asylum sedan dr Beechcroft vid rättegång i York intygat pats. tydliga tecken på sinnesrubbling, hvad gälla hvillfarelser och sinnesvillor.

Status praesens den 7/7 80 Pat. är osedvanligt långvärt och bastant till kroppsbyggnaden; å kroppen synas här och hvar rätt många fast obetydliga spår af yttre våld. Ansigtstrycket är hårt, blicken vild liksom hos ett djur och han svara sällan på tilltal. Sinnesstämningen lugn sånär som på ett oförmodat utbrott i cellen. Pat besitta afsevärd styrka och sväriligen tämjdt ursinne, först medelst fyra starka karlar förmåddes han hållas. Från bröstet och bukens organ intet att anmärka, pulsen kring 60, aptiten god. Ord. 15 gm Chloral till aftnarna.

15/8 Lider evident af moralisk sinnessjukdom. Har återkommande hvillfarelser främst kretsande kring modern Linda Barton som han uppfattar tala med honom äfven när hon icke är närvarande. Enstaka besök af modern synes också hvara ett af de enda sätt att få honom fridfull. Liket inför ett barn sjunger hon för honom hvilket få hans våldsamhet att afota.

3/9 Raseriutbrott. Misshandlat en skötare och tre patienter med såväl blodvite som brutna ben till följd. Matransoner dragas in. Enbart tunna kläder i cellen. Chloral äfven under dagen.

4/9 Anträtt vattenbehandling.

3/10 Moder anlänt. Förmår alltjämt dämpa pats våldsamhet medelst sin närvaro och sång.

5/1 81 Hvillfarelser, sinnesvillor och sinnesrubbling fortfarande intakta. Otyglade raseriutbrott. Dämpas medelst lugnande farmacha samt indragna matransoner.

2/2 Anträdd behandling i slänggunga.

5/9 84 Svårt raseriutbrott efter besked att moder aflidit.

7/10 Pat. svärregerlig p g a våldsamhet. Dubbel dos Chloral. Hvillfarelser kring moder fortgår.

Till mrs Saville i England

26 augusti 1797

Du har läst denna egendomliga och rysliga historia, Margaret. Ock känner du icke huru ditt blod stelna af samma fasa som äfven i denna stund isar mina ådror? Understundom greps han af hastig vända, och mäktade icke att fortsätta sin skildring, stundom bröts rösten, men förblef hörbar och han yttrade med svårighet dessa qvalfulla ord. Än lystes de sköna ögonen upp af indignation, än dämpades de af sorg, och blicken slocknade i förtvivlan. Tidhvis beherskade han röst och ansigtsuttryck, och redogjorde för de förskräckligaste episoder i lugn ton, hvarunder han höll tillbaka hvarje spår af upphetsning, dernäst kunde han likt en rännande vulkan tvärt slå om till vildaste raseri och vråla ut förbannelser öfver sin plågoande.

Hans berättelse egde sammanhang, och framfördes skenbart som den renaste sanning, ändock medger jag att Felix och Safies bref, som han visade mig, och skynten af monstret, som vi fingo från vårt fartyg, öfvertygade mig mer om riktigheten i hans historia än hans bedyranden, huru uppriktiga och logiska de än föroföll att vara. Ett sådant monstrum har följaktligen verkligen existerat! Jag förmår icke att betvifla det, likväl slås jag af häpnad och undran. Tidvis sökte jag att locka ur Frankenstein detaljer om hans skapelses tillkomst, men på den punkten var han obevekelig.

"Är ni galen, min vän?" sade han, "eller hvartåt syfta er vettlösa nyfikenhet? Skulle ock ni skapa en demonisk usling åt er sjelf och verlden? Stilla nu! Begrunda mina olyckor och sök icke att göra era egna än verre."

Frankenstein fann att jag fört anteckningar om hans öde, han bad att få se dem, och rättade dem sedan sjelf på åtskilliga ställen, men mest genom att ge lif och färg åt samspråken han haft med sin fiende. "Emedan ni nedtecknat min berättelse", sade han, "skulle jag icke vilja att den gick till efterverlden i stympat skick."

En vecka förflöt, under det att jag lystrade till den märkligaste berättelse som fantasien någonsin skapt. Mina tankar, och hvarje känsla i min själ, hade uppslukats af intresse för min gäst, hvilket veckts af hans eget förnäma och blida sätt. Jag önska gärna att lugna honom, men hur kan jag råda någon att lefva, som är så utan gränser sorgsen, så utblottad på hvart hopp om tröst? Ack, nej! Den enda glädje han kunna få förnimma, blifva när han få samla sin brutna och splittrade själ i dödens frid. Ändock har han en glädje, sprungen ur enslighet och omtöcknade sinnen. När han i drömmen tala samman med sina vänner och tröstas derunder för sina olyckor och sinnesrörelser under sökandet efter hämnd, tror han icke att de äro skapelser af hans fantasi, utan verkliga personer, som besöka honom i världens fjärran trakter. Detta förläna hans drömmier ett upphöjt allvar, som göra dem nära nog lika imposanta och fängslande för mig som om de voro sanna.

Våra samtal inskränktes icke alltid till hans sorgliga lefnadsöde. I allt som röra boklig lärdom i allmänhet ådagalade han obegränsade kunskaper och en kvick och klar uppfattningsförmåga. Hans vältalighet är stark och medryckande, och jag förmår icke att lystra till honom utan tårar, när han berättar en rörande händelse, eller söker återkalla känslor af medlidande eller kärlek. En sådan underbar menniska han måtte ha varit i framgångens dagar, när han kan vara så ädel och gudalik i olyckan. Han synes väl veta sitt eget värde och hur stort hans varit.

"När jag var yngre", sade han, "trodde jag mig sjelf vara utsedd af ödet till något storvulet. Mina känslor äro djupa, men jag egde ett kyligt omdöme, som gjorde mig skickad för lysande framgångar. Denna känsla för mitt eget värde höll mig uppe, der andra skulle ha låtit sig nedslagas, ty jag ansåg det brottsligt att kasta bort min begåfning på fåfänglig sorg, när den kunde komma mina medmenniskor till nytta. När jag betänkte hvilken bedrift jag utfört; att ha skapt ett väsen med tankar och känslor, hvarken mer eller mindre, kunde jag icke jemställas med vanliga uppfinnare. Men denna tanke, som var ett steg i begynnelsen af min karriär, pressar mig nu desto djupare i stoftet. Samtliga af mina spekulationer och förhoppningar äro liksom intet, och likt ärkeengeln som traktade efter all makt, är jag fjettrad i ett efvigt helvete. Min fantasi var lifvlig, men liktidigt egde jag stor flit och djup analytisk begåfning, med hjälp af dessa båda egenskaper fick jag min idé och förverkligade skapandet af en menniska. Äfven i denna stund kan jag nyktert erinra mig mina drömmar innan hverket var fullbordat. Jag vandrade i himmelen i fantasien, än yvdes jag öfver min förmåga, än brann jag vid tanken på följderna. Alltifrån späda år inpräntades i mig höga förhoppningar och ädla ambitioner, så djupt jag sjunkit! Ack, min vän, om ni endast träffadt mig

som jag en gång var, skulle ni icke igenkänna mig i mitt förfall. Jag anfölls sällan af modlöshet i min själ, ett storslaget öde tycktes leda mig framåt, tills jag föll, för att aldrig mer resa mig.”

Tvingas jag då att förlora denna älskansvärda person? Jag har åstundat en vän, jag har sökt efter honom som skulle kunna känna deltagande och kärlek för mig. Och se, på det öde hafvet har jag funnit denna person, men jag fruktar att jag vunnit honom blott för att känna hans värde och dernäst mista honom. Jag skulle hvilja försona honom med lifvet, men han afvisar den tanken.

”Jag tackar er, Walton”, sade han, ”för era goda afsikter mot en dylik eländig stackare, men när ni tala om nya ömma vänskapsband, tro ni då att några kunna ersätta dem som svunnit? Kan någon man bli för mig hvad Clerval var, eller någon qvinna blifva en andra Elizabeth? Äfven om icke kärleken veckts af några öfverlägsna förtreffliga egenskaper, komma alltid kamraterna ifrån barnåren att hafva en magt öfver våra sinnen som någon senare vän neppeligen kunna få. De känna vår barnsliga natur, som huru den än omformas derefter aldrig kunna utplånas, och de kunna skatta våra handlingar sekrare och draga följder om våra rena motif. En syster eller en broder kunna aldrig, om icke yttringarna komma i dagen mycket tidigt, misstänka hvarandra för falskhet eller bedrägeri, jemte dervid en annan vän, huru hvarmt tillgifven han än mände vara, alltid kan trots sina goda afsikter betraktas med misstro. Men jag har fått njuta af vänner, som var mig kära icke bara genom umgänge och vanans makt, utan ock för sina egna förtjensters skull, och var jag än befinner mig kan jag alltid höra Elizabeths rogifvande röst eller Clervals samspråk. De äro döda, och det är bara en enda känsla som får mig att bevara lifvet i denna ensamhet. Vore jag hågad av någon stor uppgift eller plan, som innebar betydande nytta för mina medmenniskor, då skulle jag lefva för att fullfölja den. Men det är icke min lott, jag måste förfölja och förinta den hvarelse jag skänkte lif, då skall mitt öde på denna jorden vara fullbordat och jag kan dö.”

Till mrs Saville i England

5 september 1797

Något så serdeles intresseveckande har alldeles inträffadt att jag icke kan låta bli att nedpränta det, äfven om det vara i hög grad troligt att dessa ark aldrig nå dig.

Vi äro fortfarande omgifvna af isberg, och faran att vi skole krossas emellan dem är lika öfverhängande. Kylan är omåttlig, och många af mina olyckliga följeslagare hafva redan funnit sin graf i denna ödslighet. Frankenstein blir svagare för hvar dag, en heftisk eld glöder ännu i hans ögon, men han är matt, och när han lockas till någon hastig anspänning, sjunker han genast ihop skenbart liflös.

Jag nemnde min bäfvan för myteri i mitt sista bref. I morse, när jag satt och såg min väns bleka ansigte – ögonen voro halfslutna och lemmarne slapp utsträckta – stördes jag af ett halfdussin sjömän som kräfvde tillträde till hytten. De stego in och deras ledare vände sig till mig. Han klargjorde att han och hans kamrater utsedts af de andra och sents som en deputation till mig, för att framlegga ett kraf, som jag i rättvisans namn icke kunde afvisa. Vi voro inneslutna i isen, och skulle troligen aldrig undkomma, men de rädes att om isen skingrades, hvilket var möjligt, och fri färdväg öppnades, skulle jag vara förflugen nog att fortsätta resan och leda dem in i nya faror, när de lyckeligen öfvervunnit denna. De ville således bestämdt afkräfva mig ett högtideligt löfte, att om fartyget komme loss, skulle jag ögonblickligen lägga om kurs och gå söderut. Deras tal ansatte mig, jag hade icke mist hoppet, och heller icke slagits af tanken att vända åter, om vi komme ur isen. Men mände jag verkligen i rättvisans namn, ens tenka mig utsikten att förmäna dem detta? Jag tvekade innan jag gaf svar, och Frankenstein som till en början hvarit tyst, och som icke ens tyckts ha krafter nog att lystra, vaknade nu, ögonen gnistrade, och kinderna lifvades af en plötslig rodnad. Han vände sig till männen och sade:

"Hvad menar ni? Hvad kräfva ni af er ledare? Kunna ni så lätt lockas att svika era mål? Kallade ni icke detta en ärorik expedition? Och hvarför var den ärorik? Icke för att resan var lugn och behaglig som öfver ett sydligt haf, utan för att den var full af faror och fasa, derför att hvarje ny händelse kräfvde sjelsstyrka och pröfvade ert mod, för att den omgafvs af risker och död, och allt detta skulle ni trotsa och öfvervinna. Derför var den en ärorik, ja, en hedrande uppgift. Ni skulle hädanefter helsas som ert släktes välgörare, era namn skulle vördas, ty de hade tillhört tappra män, hvilka gått i döden för äran till mensklighetens fromma. Och se här nu, hvid första inbillade fara, eller om ni så önska, när ert mod för första gången utsättas för en stor pröfvning, då rygga ni, och nöja er med att gå till historien som män, hvilka icke hade styrka nog att uthärda köld och riskera lifvet, ty ni stackare måste hem till era varma brador. För detta behöfvdes icke dessa förberedelser, ni behöfvde icke färdas detta afstånd, icke draga er ledare med er i det skändliga nederlaget, blott för att bevisa att ni sjelfva voro fega. Nej, var män, eller mer än män! Svik icke era mål, stå fast liksom klippan. Denna is är icke gjord af samma stoff som era hjertan, den gå att öfvervinna och mäktar icke stå er emot, om ni säga er att den icke skall göra det. Återvänd icke till era familjer med skammens merke i pannan. Återvänd som hjeltar, som hafva slagits och segrat och som icke vet hvad det vill säga att vända fienden ryggen."

Hans röst avvägsdes så väl efter de skiftande sinnesrörelser han uttryckte i sitt tal, och blicken var så full af höga planer och hjeltomod, att du väl icke förmå att undra öfver att dessa män rördes? De sågo på hvarandra och blefo svarslösa. Jag talte, och bad dem draga sig tillbaka och tänka öfver hvad som hade sagts, och förkunnade att jag icke skulle leda dem längre norrut om detta gick tväremot deras önskingar, men att jag hyste hopp om att deras mod skulle återvända när besinningen hade nått dem.

De drogo sig tillbaka och jag vände mig mot min vän, men han hade matt sjunkit ihop och tycktes hart när ha gifvit upp andan.

Huru allt detta skall sluta, vet jag icke, men jag skulle villigare dö än återvända ärelös – med oförrättat uppdrag. Likväl frukta jag att just detta skall blifva mitt öde, männerna, som icke bäras af idéer om heder och ryktbarhet, kunna aldrig af fri vilja utstå fler likartade umbäranden i framtiden.

7 september.

Tärningen är kastad, jag har samtyckt till att vända åter, ifall vi icke gå under. Sålunda har mitt hopp ödelagts af feghet och hvankelmod, jag kommer tillbaka okunnig och besviken. Det kräfvats mer filosofi än jag äga att tåla bära denna oförrätt.

12 september

Det är slut, jag vänder åter till England. Jag har förlorat hoppet om ära och nyttiga insatser – jag har förlorat min vän. Men jag skall bemöda mig, kära syster, att redogöra för dessa bittra förhållanden, och så länge jag förs mot England och dig, skall jag icke misströsta.

Den 9 september begynte isen röra sig, och muller likt från åska hördes i fjärran medan öar klöfvos och rämnade i alla riktningar. Vi svefvade i öfverhängande fara, men emedan vi bara kunde förhålla oss passifva, riktades min vakenhet fremst mot min olycklige gäst, hvars sjukdom nu förverrats i sådan omfattning att han var helt bunden vid bädden. Isen gick upp bakom oss och dref mot norr, det blåste upp ifrån väst och den elfte blef färdvägen söderut alltigenom fri. När sjömännen sågo detta, och förstodo att de tydligen kunde hvara säkra på att kunna vända hemåt, stämde de upp ett omätligt glädjevral, både larmande och långvarigt. Frankenstein som alltjämt slumrade, vaknade och sporde hvad orsaken var. "De ropa", genmälte jag, "ty de skola snart återvända till England."

"Så ni återvända verkligen?"

"Ack, ja! Jag förmår icke att stå emot deras böner. Jag kunna icke leda dem in i faran i strid mot deras vilja, och jag nödgas återvända."

"Gör då detta om ni så önska, men jag ämnar det icke. Ni kunna afstå från er uppgift, men jag har fått min af Himlen, och vågar icke. Jag är svag, men säkerligen skall andarna som bistå mig i hämnadeakten, skänka mig tillräcklig styrka." Med dessa ord sökte han slunga sig ur sängen, men anspänningen blef honom öfvermäktig, han föll tillbaka i svim.

Det dröjde länge innan han åter kom till sans, jag trodde talrika gånger att lifvet helt hade flytt. Slutligen slog han upp ögonen, han drog luft med svårighet, och förmådde icke tala. Läkaren gaf honom en sterkannde dryck och beföll oss att lemna honom i fred. Under tiden meddelte han mig att min vän säkerligen icke hade många timmar kvar att lefva.

Han hade erhållit sin dom, och för mig återstod intet annat än att sörja och vara tålmodig. Jag satt invid sängen och betraktade honom, ögonen voro slutna, och jag trodde att han sof, men snart nog ropade han på mig med klen stämma, bad mig att komma tätt intill och sade: "Ack! Kraften jag satte min lit till är svunnen, jag känner att jag inom kort skall dö, och han min fiende och plågoande, måhända ännu lefver. Tro icke, Walton, att jag i lifvets sista ögonblick känna samma brinnande hat och glödande lust att hämnas, som jag en gång gaf uttryck åt. Under de sista dagarna har jag varit fylld med att granska mina gärningar i det förflutna och jag kan icke finna dem klandervärda. I ett anfall af hängivet vansinne skapte jag en förnuftig hvarelse, och blef förpliktigad att, såvidt det stod i min magt, trygga dennes lycka och välmåga. Detta var min plikt, men det fanns en annan som hade försteg framför den. Min plikt mot hvarelser af mitt eget släkte kräfvde med rätta större hänsyn, eftersom der proportionellt fanns mer lycka och elände. Sporrad af den öfvertygelsen vegrade jag, hvilket var rätt, att skapa en lifvsledsagerska åt den första hvarelsen. Han viste prof på makalös illvilja och sjelfviskhet i sin ondska, han förgjorde mina vänner, han vigde sig åt att förinta hvarelser som egde förfinade känslor, lycka och visdom, och jag kan icke säga var hans hämndlystnad skall upphöra. Enär han sjelf är olycklig, få han icke störta fler i elände och måste dö. Att förgöra honom var mitt åliggande, men jag har kommit till korta. När jag drefvs af onda och sjelfviska motif bad jag er att fortsätta mitt oafvslutade verk, jag förnyar nu min begäran, när jag inspireras allenast af förnuft och dygd.

Likväl kan jag icke bedja er att afstå från ert land och era vänner, för att fullgöra det värvet, och nu när ni återvända till England vara det föga troligt att ni råka honom. Men det afgörandet, och det grundligt öfvervägdade beslut om hvad som kunna vara er plikt, öfverlemna jag åt er, mitt omdöme och mina idéer oroas redan af den nära förestående döden. Jag vågar icke be er att göra hvad jag anser vore rätt, för jag kan fortfarande vara hvilseledd af min nitälskan.

Att han skulle lefva och bli ett onskans redskap ängsla mig, i andra afseenden är denna stund, när jag hvilket ögonblick som helst vänta mig min befrielse, den enda lyckliga jag njutit på åtskilliga år. Mina älskade döda svefvar förbi mig och jag skyndar i deras armar. Farväl, Walton! Sök lyckan i lugnet och undvik ärelystnaden, äfven om den ta sig beskedliga uttryck som att utmärka sig på vettenskapens och uppteckternas område. Men hvarför säga jag detta? Sjelf har jag ödelagt liknande förhoppningar, men någon annan kan lyckas."

Hans röst blef svagare medan han talte, och slutligen tystnade han, utmattad af ansträngningen. Ungefär en halftimme senare sökte han tala, men förmådde icke, han tryckte svagt min hand och ögonen slötos för alltid, alltmedan ett strålande milt leende upplöstes uppå hans läppar.

Margaret, hvad kan jag säga om denne lysande andes för tidiga bortgång? Hvad kan jag säga, som kan få dig att greppa huru djupt min sorg gå. Allt jag kunde säga, voro otillräckligt och kraftlöst. Mina tårar flöda, mitt sinne skuggas af besvikelsens moln. Men jag färdas mot England, och der skall jag kanske finna tröst.

Jag blir afbruten. Hvad förebåda dessa ljud? Det är midnatt, det blåser god bris och vakten på deck rör sig knappast. Så ännu en gång hörs ljudet af en mensklig röst, men hesare, den kommer från hytten der Frankensteins kvarlevor ännu ligga. Jag nödgas resa mig och undersöka saken. God natt, min syster.

