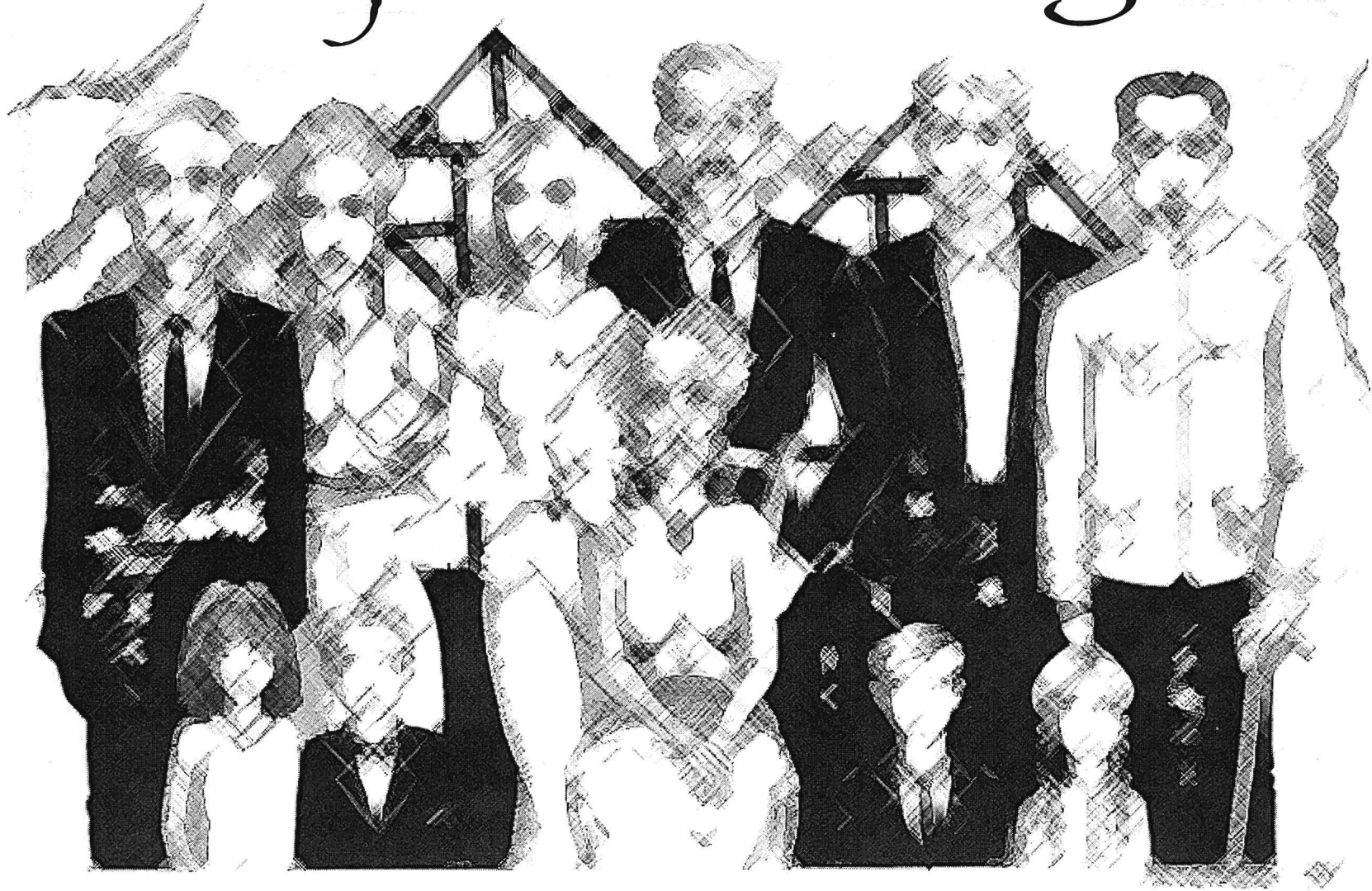


Familjen Withington





Familjen Withington

av

Martín Brodén

Familjefoto:

Mattias Peterberg

George Chandlers skisser:

Thomas Burgess

Rollspel för mig har alltid varit interaktion, förmågan att utveckla händelseförloppet, både som spelare och spelledare. Tyvärr är det inte alltid så - i de välsorterade rollspelsbutikerna är de äventyr där händelseförloppet är förutbestämt legio. Även på spelkonventen runt om är dessa äventyr mer regel än undantag. Jag talar om de äventyr där författaren för den tilltänkte spelledaren beskriver ett påtänkt händelseförlopp, som spelledaren sedan modifierar för att passa sina spelares tolkningar av sina karaktärer. Givetvis är dessa äventyr skrivna för att modifieras och således inte hållas som ett strikt händelseförlopp, men man kan undra varför äventyret då fortfarande är utformat som ett rent händelseförlopp. Varför i så fall inte bara skriva en skönlitterär text som spelledaren får tolka fritt ur?

Det här äventyret är menat att vara ett formexperiment. Äventyret är indelat i tre sektioner. Först kommer en bakgrund till äventyret. Den är menad att förmedla äventyrets tema och stämning. Den är också menad att sätta in spelledaren i situationen som den kommer förhålla sig när äventyret börjar. Sedan kommer en uppräkningslista av aktörer och miljöer till äventyret. Dessa är de faktorer som har någon som helst inverkan på det möjliga händelseförloppet. Slutligen kommer händelser, inte ett förbestämt händelseförlopp, utan några

referenspunkter - för att stödja spelledaren, varken lägga käppar i hjulet eller överge honom eller henne.

Vad är skillnaden mot ett "vanligt" äventyr? Inte mycket på vissa punkter, avgörande på andra. I ett "vanligt" äventyr fortsätter den löptexten som varit bakgrundshistoria för att beskriva händelseförloppet i äventyret. Aktörerna och miljöerna är beskrivna enbart i syftet av hur de rollspelas, inte hör de svarar mot karaktärernas handlingar. Här ligger den stora skillnaden: *Detta äventyr är skapat för att kunna svara på de oförutsedda handlingar som karaktärer gör - att gå med i den handling spelarna vill skapa, inte tvinga spelarna gå med i den handling äventyrskonstruktören vill skapa.*

Slutligen vill jag också säga någonting om det här äventyrets tema. Det huvudsakliga konceptet för detta äventyr ligger inte i temat, utan äventyrets utformning. Jag har därför - kanske i brist på tid eller inspiration eller något annat - valt en klassisk miljö, i god skräckmiljö; dels för att det är mig en väldigt kär miljö, men dels också för att spelledaren skall kunna känna sig i en trygg miljö. Handen på hjärtat, de flesta spelarna kommer inte att märka någon skillnad på detta äventyr och vilket annat konventsäventyr som helst. Den som kom-

mer att uppleva skillnaderna är du som spelledare.

Det viktigaste är att spelarna och du som spelledare får en bra upplevelse. Gör vad du vill med det här äventyret. Använd de delar du gillar och strunta i resten. Texten som är detta äventyr har skapats med spelledaren i centrum.

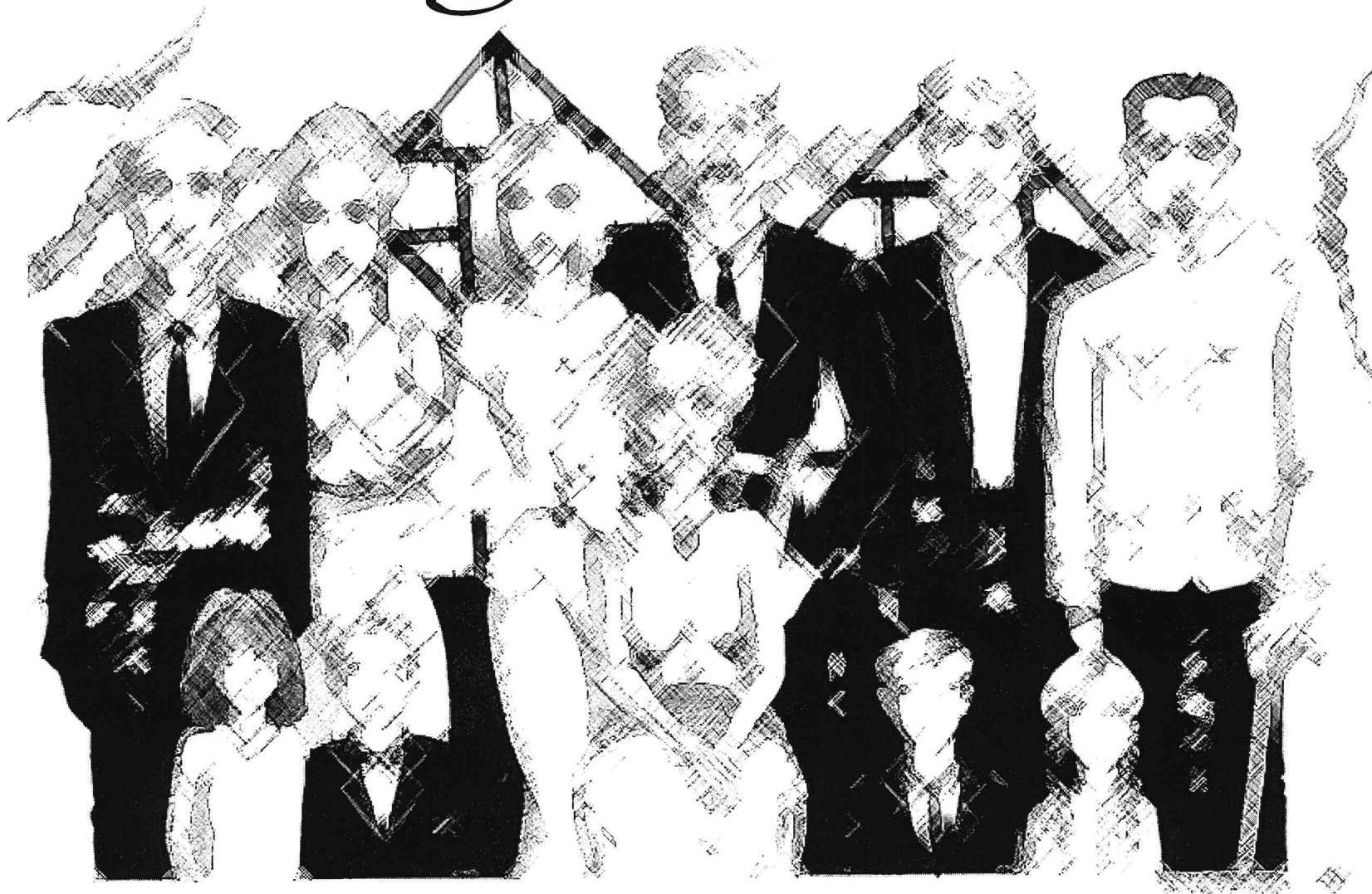
Martin Brodén, inför Stockon -97

I n n e h å l l

1 - Bakgrundshistora			
<i>Verklighetens beskaffenhet</i>	7	Betjänten och köksan	18
Verkligheten	8	Barnflickan	18
Jadestatuetten	8	Advokaten	18
De grekiska filosoferna	8	Bybefolkning	18
Conquistadorerna och jadestatuetten	8	<i>Herrgården</i>	19
<i>En berättelse tar form</i>	8	Entrén	19
Infernalisten Jeremiah Withington	8	Salongen	19
<i>Henry Withington</i>	8	Biblioteket	19
Jeremiah Withingtons fall	9	Matsalen	19
Henry Withingtons tidiga liv	9	Biljardrummet	20
Expeditionen till Sydamerika 1905	9	Arbetsrummen	20
Åren efter expeditionen	9	Sovrummen	20
Familjen Withingtons förbannelse	10	Köket	20
Brian O'Hara	11	Vinden	20
Skattjakt i Anderna	11	Källaren	20
Henry Withingtons barn	11	Trädgården	20
Räd ut i ingenmansland	11	Mausoleumet	21
<i>Tidslinje</i>	12	De underjordiska gångarna	21
2 - Aktörer & miljöer	12	Det underjordiska rummet	21
<i>Karaktärer</i>	13	3 - Händelser	23
Ur Henry Withingtons dagbok	15	<i>Withington Manor, sommaren 1915</i>	24
Arthur Withington	16	Inledning - Familjen samlas åter	24
Christine Withington	16	Testamentet	24
Evelyn Chandler	16	Advokaten ser ett spöke	24
George Chandler	17	Miriam går vilse	24
Sebastian Withington	17	Slutet	25
William Withington	17	<i>Withington Manor, 1905 - Ett brev från Henry</i>	25
<i>Övriga aktörer</i>	17	Arthur Withington, personlighet 1905	25
Marie Withington	18	Evelyn Withington, personlighet 1905	25
Barnen Withington	18	Sebastian Withington, personlighet 1905	25
	18	William Withington, personlighet 1905	25
		Marie Withington, personlighet 1905	26
		Henrys brev till Marie	26
		<i>Jadestatuetterns öde</i>	26
		Första delen	26
		Andra delen	27
		Tredje delen	27

Världen hade skrattat åt honom,
men det var ingen som skrattade nu.

1 - Bakgrundshistora



Bakgrundshistorien finns till för att berätta det som hänt fram till äventyrets början. Här och var i finns kursiv text. Dessa texter finns är stämningmaterial och inget mer; använd gärna någon eller några av dessa att läsa upp för spelarna om och när det ges tillfälle.

Verklighetens beskaffenhet

En man lever så länge någon kommer ihåg honom. Jag har sett bortom verkligheten, jag vet att tid och rum endast håller fast den som låter sig hållas. Döden, drömmarna, vansinnet, passionen; ja, allt är trivialt för den vars minne är det enda substantiella.

Verkligheten

Verkligheten såsom individen upplever den är endast en mental förnimmelse, en tanke. Individen är i denna verklighet åtskild från den absoluta sanningen, satt i verklighetens mentala fångelse av det kollektivt undermedvetna, utan att för den skull förstå varför.

Det finns nycklar som leder ut ur denna verklighet. Hur många nycklarna är, eller varför de placerades i verkligheten är en del av den Sanning individen inte får ta del av. De är nycklarna till bortom verkligheten.

Nycklarna är spridda i tid och rum, materialiserandes varhelst de och det undermedvetna behagar.

Jadestatyetten

Medan tiden och mänskligheten fortfarande var ung, tillbad en grupp indianer i den Sydamerikanska regnskogen en mystisk, treögd serpent. I hängivenhet till denna gud skapade eller fick detta folk en avgudabild, en jadestatyett.

Jadestatyetten var grön, cirka en halvmeter hög och föreställde en treögd serpent med armar och ben, bärandes endast ett höftskynke. I var och en av de tre ögonloberna lyste en svart glaskula. Jadestatyetten är en av nycklarna ut ur Verkligheten.

De grekiska filosoferna

Århundradena innan Kristi födelse diskuterade de grekiska filosoferna livets beskaffenhet. Begreppet metafysik grundlades, och flera olika skolor kunde urskiljas.

En av de metafysiska skolorna var monismen, som förespråkade att verkligheten bestod av en enda essens. Dess anhängare var splittrade i två läger; de som ansåg att denna essens var materia och de som an-

såg att det var tanken. Det fanns dessutom en liten grupp filosofer som ansåg att materialian och tanken endast var två reflexioner av samma kraft. Några av dessa filosofer hävdade att nyckeln till sanningen fanns i verkligheten.

Conquistadorerna och jadestatyetten

När spanjorerna kom till Amerika i slutet på 1400-talet sökte de bland annat missionera sin egen religion och leta efter Eldorados gömda skatter. Conquistadoren Francesco del Ortega var en av dessa lycköskare. På den spanska kronans uppdrag begav han sig inåt landet för att sprida den katolska läran och söka bevis efter Eldorados guld.

Väl inne i djungeln påträffades han av en indianstam som visade sig vara resterna av ett folk som sedan länge degenererats. Han lyckades fly och skrev i sina reseskildringar, som sedermera skickades till den spanska hovet, om indianstammens tillbedjande av en halvmeter hög avgudabild, föreställande ett treögt monstium.

En berättelse tar form

Luften i laboratoriet var tjock - stanken av svavel påträngande. Rösten i dimman talade

med en dov röst. ”Det är ett enkelt avtal; ett fåtal klausuler, ett och annat specialfall, möjlighet till option på ett extra liv”. Jeremiah skakade på huvudet. ”Du skall hjälpa mig”, sade han, ”och jag tänker inte betala för det”. Dimman lät besviken. ”Du är omöjlig att förhandla med”, sade den och försvann i intet.

Infernalisten Jeremiah Withington

Jeremiah Withington, greve och mystiker, levde på de brittiska öarna på 1500-talet. Han var besatt av tanken att uppnå evigt liv. Han var allierad med, och ett kort tag ledare för, en grupp hedniska häxor och trollkarlar som med keltiska riter tillbad Satan. Några i sällskapet slöt demoniska pakter för att nå längre liv men Jeremiah visste priset. Själv slöt han aldrig några avtal med demonerna.

På Jeremiah Withingtons säte Withington Manor utförde sällskapet istället nattliga experiment, experiment där de själva sökte nå kunskap om de mörka makterna utan att betala priset. Sällskapet lyckades också binda ett antal mindre, svagare demoner till diverse föremål, men djupt inne i Jeremiahs tankar formades insikten att han sökte på fel ställen, att den västerländska uppfattningen om ljuset mot mörkret

gömde helt andra sanningar. Han började bedriva efterforskningar på annat håll, och fyllde sitt bibliotek med de stora filosoferna och tänkarna från innan kristendomen.

Det sades i de närliggande byarna att greven hade slutit en pakt med djävulen, och att man nattetid kunde se Gehennas eldar genom de underliga, långsmala fönster som vätte ut från grevens laboratorium.

Jeremiah Withingtons fall

Jeremiah Withington förde dagbok. I denna fanns alla hemligheter han någonsin haft, namnen på alla de demoner han samtalat med och alla de häxor och trollkarlar han samarbetat med. I sina undersökningar hade han läst de grekiska filosofernas texter om verkligheten och dess nycklar. Han hade också läst Francisco del Ortegas detaljerade reseskildringar och förstod.

Jeremiah Withington planerade att genomföra en expedition till Sydamerika, men hans gamla synder blev honom för tunga. En sen natt, när Jeremiahs sekt hade ett möte i Withington Manor, anföll den skrockfulla bybefolkningen. Jeremiah och hans vänner dödades och herrgården brändes till grunden. Jeremiah lyckades släpa sig till sitt hemliga, underjordiska valv med sin

dagbok, innan han dog av de skador han fått.

Clarence Withington, Jeremiah Withingtons son, byggde upp en helt ny herrgård där den gamla hade legat, byggt över den gamla herrgårdens grund. Han förde familjen vidare. Jeremiahs osaliga ande förföljde den.

Henry Withington

Såsom traditionerna bjöd lades Henry Withington till vila i familjens gamla mausoleum. Han lämnade efter sig sin familj och sin herrgård; den förra hade han skapat själv, den senare hade han fått i arv. Under sin färd genom livet hade han prövats hårt. Världen hade skrattat åt honom, men det var ingen som skrattade nu. Han ensam hade haft modet att låta sig omfamnas av mörkret.

Henry Withingtons tidiga liv

I början på 1850-talet föds två bröder Withington. Som yngst får Henry (född 1853) ingenting arva, till skillnad från sin bror Trent (född 1851), som är menad att axla familjens arv. Trent Withington får, för att klara av detta, en god ekonomisk och juridisk utbildning på Cambridge, det universitet familjen av tradition gått på. Henry

skaffar sig istället ett intresse för det ockulta.

Genom sin familjs rykte, och pengar han stulit ur familjekassan, skaffar han sig kontakter i Londons ockulta kretsar på 1870-talet, där han till sist kommer i kontakt med Joseph Forgé du Lacre, också känd som Lord Eagle, okänd ockultist och kultledare. Genom sitt flit och sina kontakter i överklassen blir Henry en ovärderlig del av kulturen. Han blir mörkermagikerns högra hand, och får gifta sig med Forgé de Lacres enda barn, Marie Forgé du Lacre, 1879. Här inleds Henry Withingtons djävulska plan.

En av de intressen Forgé du Lacres kult har är just sökandet efter evigt liv. I Jeremiahs gamla dagbok, som Henry hittar, berättas det om det underjordiska valv, där Jeremiah förvarade sitt forskningsmaterial. Den som hade full tillgång till det nuvarande Withington Manor och Forgé du Lacres bibliotek av dammiga magiböcker kunde mycket väl uppnå det slutgiltiga målet, evigt liv. Han skrider till verket. Ett år senare är både Henrys äldre bror och Joseph Forgé du Lacre döda, i makabra olyckor. Henrys medhjälpare är den unge Brian O'Hara, springpojke åt Lord Eagle och trogen Henry. O'Hara är det enda vittnet till Henrys förberedelser.

Åren går och Henry och Marie Withington ärver Withington Manor. De får fyra barn, Arthur (1881), Evelyn (1883), William (1885) och Sebastian (1887). Henry fortsätter nu sina efterforskningar på egen hand. Han blir allt mer mörk i sitt sinne, för han når inte alls de resultat han förväntar sig, och han känner sig deprimerad av sin vanmakt, sin dödlighet.

Expeditionen till Sydamerika 1905

1905 kommer genombrottet. Henry hittar de hemliga gångar som leder till det underjordiska valvet, där han också träffar på Jeremiah Withingtons skelett och gulnade dagbok. Henry blir besatt av Jeremiah och börjar förbereda den expedition till Sydamerika som aldrig blev av på 1500-talet. Han hittar en samarbetspartner i den unge kultisten George Chandler, familjens advokat, och tillsammans ordnar de en expedition till Sydamerikas djungler. Den tredje mannen i den trojka som utgör expeditionens ledning, är Brian O'Hara.

Nästan ett år är expeditionen i Sydamerika. Expeditionen består av ledningstrojkan, två forskare från Cambridge, som sponsrar expeditionen - en i arkeologi, en i antropologi, fyra inhyrda, beväpnade män från London, ytterligare två från Sydamerika

som hyrs på plats, en kock, två kombinerade guider och tolkar i ett, en inhyrd i London, en på plats, en vägvisare för djungeln, inhyrd med den inhemska guidens hjälp på plats, samt tio bärare, inhyrda på plats, inalles tjugofem personer, varav fjorton rekryterade på plats.

Henry Withington leder expeditionen. Brian O'Hara är säkerhetsansvarig och har direkt kontroll över de sex beväpnade männen. Guiden som rekryteras i London ansvarar för alla obehäpnade som inhyrts på plats. George Chandler ansvarar för reskassan och kocken för maten. Endast den inre trojkan är insatt i den ockulta aspekten av expeditionen.

Expeditionen är enligt Cambridge lyckad, man kommer i regnskogarna i kontakt med ett antal indianstammar man trott vara utplånade sedan århundraden tillbaka. För trojkan är expeditionen dock ett misslyckande. Man är flera gånger jadestatyetten på spåren, men det visar sig hela tiden vara falskt alarm. Tre beväpnade män, varav båda inhyrda samt två bärare dör under expeditionen.

Vid denna tidpunkt börjar också Henry, besatt av Jeremiah, föra dagbok, dock inte sin egen utan Jeremiahs.

Åren efter expeditionen

Henry Withington blir en bitter gammal man, vars enda livsgnista är hoppet att de ledtrådar han har att gå efter i sitt arbete kommer att leda någonstans. Någon ny expedition blir det inte, han har efter den förra fått en smärtande reumatism och familjens ekonomi är inte vad den en gång var. Varken Cambridge eller Oxford är heller intresserade av en ny expedition - det ligger inte i tiden. Hans familj visar sig vara en egocentrisk dekadent samling människor, inte värda att ärva det Henry lyckats samla åt sig under årens lopp. In i det sista kämpar han för att nå evigt liv. Liksom Joseph Forgé du Lacre en gång gjorde, gifter han bort sin enda dotter till sin bundsförvant, George Chandler. Brian O'Hara ser han aldrig igen. Hans testamente är fyllt av dräpande kommentarer, men det riktiga arvet ligger inte i familjens förmögenhet. Ända in i slutet försöker han nå sina drömmars mål.

Familjen Withingtons förbannelse

Den heta sommardagen på herrgården var skoningslös, Sebastians uniform satt som fastklistrad på kroppen. Den tyska stålbit fältläkaren inte hade fått ur vänsterbenet

smärtade, men det gjorde honom inget. Idag skulle han få träffa sin bror William, äventyraren, för första gången på tio år.

Brian O'Hara

Brian O'Hara tar efter expeditionen 1905 värvning medan det brittiska imperiet fortfarande är i fred och inga mörka moln ligger vid horisonten. Vardandes som han är från arbetarklass börjar han sin bana som menig. Genom hjältemod och flit lyckas han stiga i graderna. Han tjänstgör på exotiska ställen, långt borta från barndomens arbetarklass-London.

Brian är anledningen till att Henry Withingtons expedition misslyckas. Han har själv hållit i statyetten, och bestämt sig för att hämnas Lord Eagle. Brian har sett Henrys grymhet och vet att expeditionens misslyckande, för Henry, skulle vara ett öde värre än döden: att resten av sitt liv söka efter något han aldrig kommer nå. Brian slänger jadestatyetten i ett vattenfall i Anderna vid samma bergsby där han hittat statyetten. Samtidigt dödar han den beväpnade, inhemska expeditionsvakt som råkar bevittna händelsen. Brian berättar för expeditionen att vakten halkat på de våta, hala klipporna och fallit i.

Skattjakt i Anderna

William Withington är den senaste generations svarta får. Född äventyrare har han varit ute i världen och rest de senaste tio åren. Kontakten med resten av familjen har som bäst varit bristfällig, och då endast i form av brev som bekräftar att William lever samt vart pengar skall skickas för hans uppehälle.

Julen 1913 träffas William Withington och den numera åldrade Brian O'Hara av en slump i hamnstaden Curaçau, Sydamerika. O'Hara reagerar direkt på William Withingtons efternamn, och identifierar genom ett par oskyldiga frågor till William om hans förhållande till Henry Withington. Brian avslöjar inte att han känner till Williams far, utan erbjuder William en skattjakt. Brians uttalade mål är att återvinna den jadestatyett han en gång slängt ned i vattenfallet. De beger sig ut i djungeln, och stannar där flera månader. Efter diverse äventyr når de bergsbyn och O'Hara insisterar på att de följer floden nedströms. Efter ytterligare en månad finner William statyn vid flodens strand, i ett liks famn.

O'Hara känner igen liket. Han blir också villrådig när William inte släpper ifrån sig statyetten. De når slutligen under sommaren 1914 åter Curaçau, där O'Hara får reda

på att han omgående skall infinna sig på regementet för befordran till löjtnant och hemskickning till Europa. En sista natt firar William och Brian tillsammans. Först planerar Brian att stjäla statyetten av William. Under natten drar det dock ihop sig till ett pokerparti, som utmynnar i att det endast är William och löjtnant O'Hara kvar vid bordet. O'Hara lyckas spela av William alla hans pengar, varvid William satsar statyetten för att vinna tillbaks allt och misslyckas. Nöjd åker Brian O'Hara tillbaka till Europa med jadestatyetten.

William Withington, som nu är luspank och dessutom i Sydamerika, mönstrar på en ångbåt, han arbetar sig till Portsmouth våren 1915, där han får reda på att hans far ligger för döden och tar sig hem, för första gången på tio år. Han kommer hem i god tid för att få träffa sin bittre far en sista gång.

Henry Withingtons barn

Som äldsta son faller det på Arthur Withingtons lott att ta över det som finns kvar av familjeförmögenheten. Han får sin utbildning på Cambridge. På sin fars inrådan tar han över affärerna medan Henry fortfarande är i livet, och lyckas också med att under 1910-talet sanera familjens ekonomi. Hans fru Christine (född Lancashire)

för rodret i äktenskapet, och för den saken skall också släkten Withington, då Marie Withington börjar bli alltmer gammal och senil.

Arthurs och Christines äktenskap är lyckligare än äktenskapet mellan Arthurs syster och familjens advokat George. Evelyn är i princip en god människa, endast fläckad av det mörker familjen omges av. George är mer pragmatisk. De bråkar ofta. George planerar är att leta upp Henrys dagbok och fortsätta arbetet, omedveten om att Henry brände upp dagboken kort innan han avled.

Sebastian Withington delar sin syster Evelyns syn på livet. När kriget kommer anmäler han sig som frivillig till den brittiska armén. Genom sin släkts kontakter erhåller han graden kapten. Att han eller William över huvudtaget kommer att nämnas faller för de flesta högst otroligt.

Räd ut i ingenmansland

Sjätte kompaniet, Tredje bataljonen, Wessex regemente har som kompanichef kapten Sebastian Withington och adjutant och ställföreträdande kompanichef löjtnant Brian O'Hara. Detta är ingen slump. Wessex är ett Londonregemente. Som ve-

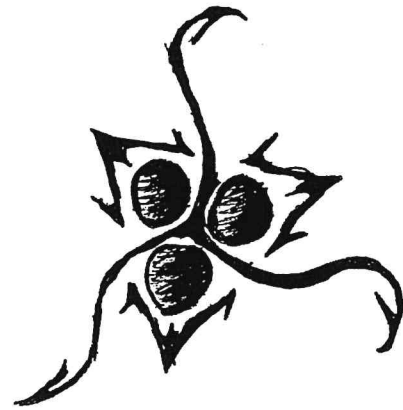
teran får O'Hara dessutom privilegiet att välja sin egen kompanichef, varvid han väljer ett namn han känner igen. Den unge, oförstörda Sebastian tas om han av Brian, och utvecklas enormt.

Katastrofen kommer dock då stabsledningen handplockar Withingtons kompani för ett specialuppdrag i ingenmansland. Kompaniet går rakt in i ett minfält och blir upptäckta, varvid fientlig eld öppnas mot det hastigt retirerande kompaniet. Plötsligt kliver en soldat nära Sebastian och O'Hara på en mina. Sebastian får järnsplitter i vänsterlåret, O'Hara får undre delen av sin kropp bortsprängd. O'Hara berättar han om en jadestatyett som han gömt på förläggningen och som måste föras till Sebastians far. Sedan dör O'Hara i Sebastians famn.

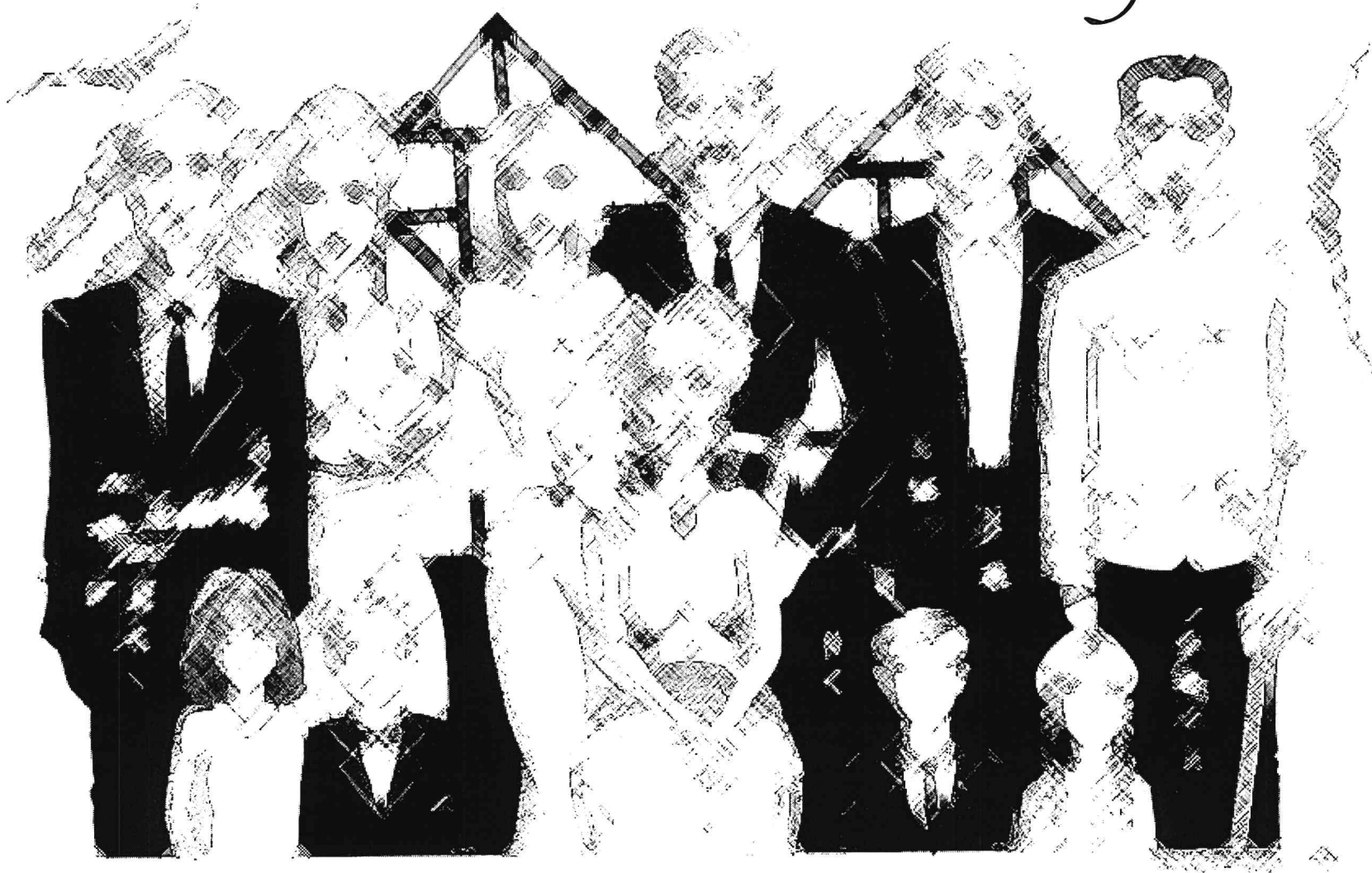
I fältsjukhuset får Sebastian i ett brev från Evelyn reda på att deras far dött. Han berger sig så snabbt som möjligt hem till Withington Manor. Med sig i packningen har han jadestatyetten. Här börjar äventyret.

T i d s l i n j e

Före Kristus	En grupp indianer i den mexikanska regnskogen tillber en mystisk treögd serpent genom en avgudasymbol. Grekiska filosofer diskuterar verklighetens beskaffenhet.	1879	Henry Withington gifter sig med Marie Forgé du Lacre, Joseph Forgé du Lacles dotter	1913	William Withington och Brian O'Hara träffas i Curaçau, under julen.
		1880	Trent Withington och Joseph Forgé du Lacre dör.	1914	William och Brian hittar jadestatyetten i Sydamerika. Brian för statyetten till Europa.
1490-talet	En spansk conquistador kommer i kontakt med resterna av en degenererad indiansk stam. Han skriver i sina reseskildringar om dess avgudasymbol, en treögd serpent.	1881	Henry och Marie Withington flyttar in i Withington Manor. Arthur Withington föds.	1915	Henry dör. Sebastian Withington får jadestatyetten av en döende Brian O'Hara. Äventyret börjar.
		1883	Evelyn Withington föds.		
1500-talet	Jeremiah Withington är verksam. Han förbereder en expedition till Sydamerika, som aldrig blir av. Gamla Withington Manor brinner ned. Jeremiahs son Clarence bygger upp det igen.	1885	William Withington föds.		
		1887	Sebastian Withington föds.		
		1905	Henry Withington anordnar en expedition, tillsammans med George Chandler, Brian O'Hara och 22 expeditionsmedlemmar till. Målet, en treögd avgudasymbol, nås aldrig, tack vare Brian O'Hara.		
1851	Trent Withington föds.				
1853	Henry Withington föds.				



2 - Aktörer & miljöer



Denna del av äventyret beskriver det som kan ha med handlingens utveckling att göra - låt oss kalla dessa handlingsfaktorer, de aktörer som kommer svara på spelarnas handlingar, den miljö som handlingarna och dess konsekvenser kommer utspelas i, samt de statister som florerar lite överallt..

Karaktärer

Nedföljande text delas ut till alla spelare innan äventyret. Lotta ut arken, det finns en siffra i undre högra hörnet på allihop. Baserat på texten skall spelarna, i den ordning siffrorna anger, välja karaktärer (det är personerna som nämns i fettext). En av karaktärerna blir över, och skall styras av spelledaren.

Ur Henry Withingtons dagbok

Withington Manor, den 21 december 1915

Gryning. Min familj anar inget. De tror att jag är sjuk. De anar inte att jag ligger och sover hela dagarna för att jag är uppe nattetid, när de andra sover. De förtjänar inte den kunskap jag samlat. Deras vistelse gör situationen odräglig. Arthur, min äldste son, har

redan börjat planera sin familjs inflyttning. Jag är inte död än. Låt dem tro det. Om jag tolkat hans fru, Christine, och hennes intentioner rätt, kommer hon själv lägga beslag på familjeförmögenheten. Deras två barn förpestar herrgården.

Som om det inte vore nog väntar min dotter, Evelyn, ytterligare påökning. Detta innebär att jag fram till våren kommer ha totalt fem ohängda barnbarn. Som tur är förstår hennes man, George Chandler, och jag varandra.

Mina två yngsta söner är allestädes frånvarande. Min yngste son, Sebastian, den blåögde idioten, tog frivilligt värvning i imperiets armé, och håller för närvarande på och gömmer sig för hunner i en skyttegrav. Var William, familjens svarta får, befinner sig, är det ingen som vet. Jag har dock fått ett julkort förra året, poststämplat i Curaçau.

Arthur Withington

Citat: Withington Manor är mitt arvegods, och jag ämnar återta det. Kom ihåg, jag har läst på Cambridge, det har inte ni gjort. Jag kommer gå segrande ur det här.

Som äldste son är Arthur helt inriktad på att bli den nya familjefadern. Han är precis

så som han tror att hans far skulle vilja, och han känner att hans far är stolt över honom. Arthur tycker väldigt mycket om att göra de som betyder mycket för honom glada; detta gäller hans far, hans fru Christine (Arthur är innerst inne en toffel) och detta markerade också hans förhållande till föreläsarna på Cambridge under studietiden. Lika mycket är han inriktad på att krossa de som är i vägen och inte betyder någonting för honom; som vem som helst som vill ta hans arv ifrån honom. Han är dock något svag för sin enda syster, Evelyn, och vill helst inte sära henne.

Christine Withington

Citat: Det är viktigt att Withington Manor kommer till sin fulla rätt - och att den person som står i rätt att arva får den. Arthur är äldsta sonen, alltså är Withington Manor vårt.

Christine är målmedveten. Hon gillar makt och resurser. Hon gillar också Arthur - som råkar ha makt och resurser. Förmodligen skulle hon inte ha gift sig med honom annars. Arthur brukar lyssna på henne, han är hennes egna lilla kelgris. Personer som är ute för att sära lille Arthur och hans resurser är elaka människor, människor utan godhet i kroppen. Dessa människor är

Guds förtappade barn, och bör behandlas därefter - med spåk tills de inser sina synder, sedan med förlåtelse.

Evelyn Chandler

Citat: *Någon har rotat på min fars vind under natten. Jag tyckte att det inte var någon bredvid mig i natt. Var det du som var på vinden? Du skrämmer mig, George.*

Evelyn är godheten personifierad, inklämd i en potentiell, framdragande släktfejld. Evelyn har som en syster med tre bröder lärt sig att medla mellan bråkande män, men detta tar priset. Arthur och George är båda enormt viljestarka, och i den här frågan verkar ingen vilja ge med sig. Hon älskar båda väldigt mycket. Hon vill också väldigt gärna bo i sin uppväxtmiljö, men kan tänka sig att offra sig för sin bror och svägerska. Äktenskapet mellan henne och George haltar, men för barnens skull kämpar Evelyn för att få det som det var förr. Ibland känns det som om George redan gett upp. Det skulle vara väldigt trevligt att bo på Withington Manor...

George Chandler

Citat: *Som Henrys advokat hade jag en god relation till honom. Nästan privat, skulle*

man kunna säga. Jag var på en främmande jag förstår hans sista vilja bättre än du.

George har gått långt här i livet. Makt fascinerar honom, inte så mycket att äga som att studera den. Han har haft en tendens att samlas kring mäktiga män, lära sig allt kan av dem för att sedan gå vidare, mot nya toppas. Detta har två aspekter i hans personlighet: dels har han varit djupt involverad i de ockulta kretsarna som ung, dels är han en fullfjädrad, utbildad jurist med skrupulös envishet. Det är inte många som ser dessa båda sidor av honom samtidigt, man har en tendens att enbart se den torra juristen eller den hängivne ockulte studenten. Henry Withington är en av få personer som sett George för vad dessa båda sidor är aspekter av: den maktfullkomlige.

Sebastian Withington

Citat: *Sjätte kompani, framåt!*

Sebastian har förändrats mycket under det år han varit i skyttegravarna, från den naiva lillebrodern till en blodsbefläckad cyniker. Ibland undrar han om mänskligheten verkligen förtjänar att överleva. Men så tänker han på sin äldre syster Evelyn, och så känns alltting tryggt igen. Evelyn har varit som en mor för honom, och betyder mer än nå-

gonting annat. Hans bröder betyder också mycket för honom, fast på olika sätt. William var Sebastians lekkamrat när Sebastian var yngre, Arthur är sex år äldre. Sebastian har dock tidigare sett upp till Arthur väldigt mycket. George känner han inte så väl, men det är viktigt att hans enda systems har en bra man.

Skriken från de sårade i ingenmansland väcker honom på nätterna. Ibland är smärtan från skadan i benet outhärdlig. Men han ska klara det. En dag kommer livet ha en mening igen.

William Withington

Citat: *Poker, ni vet. Där det gäller att få flera kort av samma sort, eller att få dem direkt efter varandra? Ni kommer lära er på nolltid, det försäkrar jag. Lita på mig. Vi kör med tio pund som insats.*

William är familjen Withingtons svarta får. Han är en äventyrare ända in i ryggmärken. Som sådan har han också en tendens att vara ovarsam med andras känslor och behov. För William är ju egentligen inte odödlig, även om han ibland kan få för sig att tro det. William menar inte att trampa någon på fötterna, det bara blir så. Det har alltid varit så, men när de andra växte upp

stannade han kvar i sin lekfullhet. William har äventyrandet i blodet. Han blir lätt egoistisk, inte för att han är girig och kräsen, snarare tvärtom, utan för att han har svårt att förstå vad andra känner. Hans släkt betyder väldigt mycket för honom, främst hans lillebror Sebastian. William skulle hellre dö än låta någon kröka ett hår på honom. William har också funderat på att ta värvning när han hörde att Sebastian skrivit på för armén, men han har inte kommit till ännu, och nu är det försent. Sebastian är invaliderad, och det är Williams fel. Sebastian är förändrad. *Kanske det även är dags för William att ändra på sitt liv?*

Övriga aktörer

Withington Manor, Midvinter

De är efter oss. Bybefolkningen. De tror att vi är rädda för dem, för inkquisitionen och deras häxjagare. Jag planerar att fly till det nya landet, dit ingen någonsin kan nå oss. mina vänners allierade, jag vågar inte skriva Hans namn, kan kanske hjälpa oss härifrån, trots att jag inte sålt min själ till honom. Ensamma står vi mot vidskepelse och okunskap. Men min dag skall åter komma.

Marie Withington

För närvarande senil. En gång i tiden vacker, om än något introvert. Hennes far och man har båda varit ockultister, något hon tyst vetat om och plikttroget hållit tyst om. Hennes mor dog dessutom vid hennes födsel och hon har inga syskon. Nuförtiden har hon dock senilitetens och glömskans privilegium, och kan på ålderns höst gå omkring i den herrgård hon levt halva sitt liv. Ibland säger hon mystiska saker som ingen förstår. Välj då och då ut någon valfri del av bakgrundshistorien, som Marie svamlar osammanhängande om.

Barnen Withington

Fem stycken. Alfred och Beatrice Withington är barn till Arthur och Christine Withington. Bertram, Miriam och Lucinda är barn till George och Evelyn Chandler. Förutom nyfödda Lucinda är alla barn i fyra-fem-årsåldern. Lucinda tas hand om av den barnflicka paret Chandler har med sig. De övriga barnen leker med varandra på herrgårdens stora ägor, när vädret inte är dåligt.

Betjänten och köksan

Hironius Jeeves, betjänten, och Mariette Jeeves, köksan, är de två kvarvarande per-

sonerna från den stora personalstaben som fanns på 1800-talet. De är båda gamla, och har varit med så länge någon kan minnas. De är dessutom gifta, och sitter på många hemligheter, men inga de någonsin skulle yppa.

Barnflickan

Emily, barnflickan, jobbar för paret Chandler, och har hand om den nyfödda Lucinda Withington.

Advokaten

Matthews, den snustorre, jobbar för Arthur Withington, och är med för att bistå honom i juridiska frågor, då Arthur till skillnad från George inte har en juridisk utbildning. Matthews är duktig, men det är George också. Matthews gillar inte Arthur. Dessutom har han gått på Oxford, det enda riktiga universitetet på de brittiska öarna.

Bybefolkning

Det kan hända att någon får för sig att ta kontakt med civilisationen utanför Withington Manor. Även om det är opasande att föra handlingen utanför herrgården, finns det naturligtvis kontakt med de närliggande byarna. Det går både ström

och telefon till herrgården, och ibland kommer det matleveranser. Det finns ingen anledning att någonsin lämna herrgården, om man inte vill. Både läkare, präst och polis-konstapel kan på kort varsel komma till herrgården.

Herrgården

Första gången jag såg Withington Manor var när Arthur presenterade sig för sin familj. Jag kommer ihåg det som om det vore idag. Det var en het sommardag, och buskarna i ber-sån doftade underbart. På kvällen satt vi al-lesammans i salongen, vars vita väggar och stora öppna spis bidrog till att hjälpa upp stämningen. Vi hade alla trevligt den dagen.

Några dagar senare kom jag för mig att un-dersöka herrgården. Den var verkligen mag-nifik, en rejäl tvåvåningsbyggnad, komplett med två flyglar och allting, förlagd på den brittiska landsbygden, inte alltför långt från London. Herrgården och familjen visade sig ha fler hemligheter än jag först anade, men det kan jag leva med. Jag känner att jag verk-ligen kommer att trivas här. Jag har en känsla av att jag kommer att passa in alldeles ut-märkt.

Entrén

Entrén är en storslagen historia i två vå-ningar. Meningen är att man skall känna sig underdånig, vilket man också brukar göra. Den obligatoriska, överdådiga kristallkronan hänger i taket, och längs väg-garna hänger tavlor föreställande döda fa-miljemedlemmar, från och med Clarence Withington. Hedersplatsen innehas av Jo-nathan Withington, ökad sjörövarkapitan, som levde på 1700-talet.

Salongen

Salongen är helt i vitt, förutom den stora öppna spis som står i ena hörnet. Salong-ens stora öppna fönster leder åt ett håll ut mot verandan och det andra åt sjön cirka 25 meter från herrgården. Salongen bjuder helt enkelt på en lugn och harmonisk stäm-ning, och en skön utsikt. Salongen inne-håller också ett barskåp, med allehanda drycker; allt från skotsk och irländsk whisky till gin.

Biblioteket

Biblioteket sitter ihop med entrén, och lig-ger längs väggarna på övervåningen. Famil-jen Withington har av tradition varit väl-digt stora litteraturälskare, och Withington Manors bibliotek är både rikt och välfyllt.

Letar man riktigt noga kan man också hitta böcker som rör diverse ämnen i magi, från kraftöverföring till mörk magi, men de tunga böckerna ligger inte här, utan i det hemliga underjordiska rummet. Bland böckerna kan nämnas Malleus Maleficarum, inkquisitionens handbok. På ett av borden ligger ett uppslaget medi-cinskt lexikon. Uppslaget är fylld av en ar-tikel om ämnet *pneumonia*, lunginflammation, vilket var vad Henry egentligen dog i, även om de av Henry betalda läkarna sade att det var ålder.

Matsalen

Rummet där familjen Withington avnjuter alla sina måltider uppfylls av ett stort ek-bord, med lejonassar. Längs väggarna hänger familjeporträtt. Matsalen är stor, och naturligtvis i direkt anslutning till kö-ket. Matsalen är stor nog att hålla en större festmåltid. Det hänger en träbalk i taket. Den är faktiskt från Jonathan Withingtons piratskepp, som sänktes utanför Havanna av den spanska Costa del Guarda. Det är herrgården som löst upp tid och rum och fört hit den från havsbotten. När herr-gården någon gång känner för att spöka knarrar balken samtidigt som det är ett blixtrande oväder utanför.

Biljardrummet

Detta är männens exklusiva rum, här är kvinnorna förbjudna, även om de en och annan sen kväll setts därinne. Förutom det dominerande biljardbordet och alla köer, finns det också ett barskåp, innehållandes mer whisky än någon kan drömma om (whiskyn är faktiskt smuggelsprit från gamle Jonathan Withington, och finns i överflöd i källaren). Biljardrummet ligger på undervåningen.

Arbetsrummen

Det finns i herrgården flera arbetsrum, ett primärt, menat för familjeöverhuvudet, som står i anslutning till dennes sovrum och biblioteket. För närvarande är det ingen som använder arbetsrummet, som fortfarande innehåller Henry Withingtons saker. Här har han dock varken haft eller lämnat något komprometterande material. Det finns två arbetsrum till i herrgården, en i varje flygel, bägge anslutna till varsit sovrum. Arthur Withington och George Chandler använder varsit.

Sovrummen

Båda flyglarna är fyllda med sovrum. Det enda sovrum som inte ligger i någon av flyglarna är familjeöverhuvudets sovrum,

där för närvarande endast Marie Withington bor. Det sovrummet ligger på övervåningen. George och Evelyn Chandler bor i den vänstra flygeln, tillsammans med deras tre barn. Det yngsta ligger och sover hos barnflickan, de övriga barnen delar på ett rum. Arthur och Christine Withington sover i den högra flygeln. Deras båda barn delar på ett rum. Advokaten sover också i den högra flygeln. Det står flera sovrum tomma, och herrgården ger i flyglarna ett ganska ödsligt intryck, med ödsliga korridorer, fyllda av franska marmorstatyer. Tjänarna sover i flyglarnas undervåningar.

Köket

Köket är tjänstefolkets domäner. Det hindrar inte herrskapet från att vistas där, men tjänstefolket behöver inte visa sig lika underdåniga där. I anslutning till köket finns ett större, svalt skafferi och en trappa ned till källaren, där både matkällaren och vinkällaren ligger. Det finns också en stor spis och en köksingång.

Vinden

Vinden ligger endast över huvudbyggnaden, inte flyglarna. Man kommer dit genom en liten spiraltrappa i biblioteket. På vin-

den ligger fyra hundra års bråte. Den del som är närmast ingången är fylld av resterna av expeditionen till Sydamerika 1905, mestadels koffertar, tält och fältsängar. Längre in finns gamla, utbytta möbler och en och annan kista med personliga tillhörigheter från folk som dött. Vinden är stor, men något oöverblickbar då det ligger saker staplade överallt.

Källaren

I källaren finns det som inte är så ömtåligt som det på vinden. Det finns två vägar ned till källaren, dels genom köket, dels genom en liten dörr vid entrén, nära garderoben. Här förvaras de möbler som inte ansågs fina eller hela nog att sparas och väntar på att användas som ved. Här nere finns också en matkällare och en vinkällare, båda nära köksnedgången. En hemlig gång ligger bakom ett draperi i en av de ensligare delarna av källarna. Här har Henry Withington grävt en gång till det hemliga underjordiska rum som var Jeremiah Withingtons arbetsrum.

Trädgården

Withington Manor ligger på enorma ägor. På baksidan har Jonathan Withington grävt ned en gulds katt, som ingen vet om.

Herrgårdsbyggnaden har på framsidan en enorm veranda, och dessutom en berså. I närheten av själva herrgårdsbyggnaden ligger garaget, som fram till alldeles nyligen var ett stall. Det finns fortfarande plats för hästar, dock, då garaget/stallet är stort. På baksidan finns också ett gammalt förråds-skjul. Vid vattnet finns dessutom ett lusthus och ett badhus.

Mausoleumet

Lite längre ifrån herrgården, lagom diskret i en skogsdunge, ligger familjemausoleumet. Här ligger många av familjens förfäder. Mausoleumet är äldre än herrgården, och tillhörde från början den gamla herrgården. Det finns en hemlig gång härifrån till det underjordiska rummet, som Henry aldrig upptäckte. Gången finns i en namnlös sarkofag som det står *Opus Dei* på. Från och med 1600-talet blir familjemedlemmarna begravda längs vägarna i begravningsplatser. Man har också två gånger grävt ut mausoleumet, så att det i det huvudsakliga rummet utgår två valv åt sidorna, där familjemedlemmar begravdes på 1700- och 1800-talen. Mausoleumet står för närvarande öppet, då Henry alldeles nyss begravts. Inom några dagar kommer det några starka män från en närliggande by för att flytta det tunga stenblocket tillbaka till .

De underjordiska gångarna

Det finns tre ingångar till de underjordiska gångarna. Två av dem är redan nämnda, ingångarna från källaren och från mausoleumet. Det finns också en tredje ingång, från brunnen, en smal, rostig järnstege löper ned i mörkret. Cirka åtta meter ned, två meter från vattenytan, finns en öppning på schaktets motsatta sida. Stegen löper ända ned till brunnens botten, vars djup sedan länge är glömt. 1872 års Midsommarregn fick grundvattnet och därmed även vattnet i brunnen att stiga avsevärt vilket medförde att gångarna vattenfylldes på flera ställen. Man kan fortfarande, i vissa delar, se rester av översvämningarna. Vattnet som har stått stilla sedan dess luktar därefter. De underjordiska gångarna är två; en gammal från 1500-talet, som går mellan mausoleumet och brunnen, en från Henrys utgrävningar som går från herrgården till den äldre korridoren.

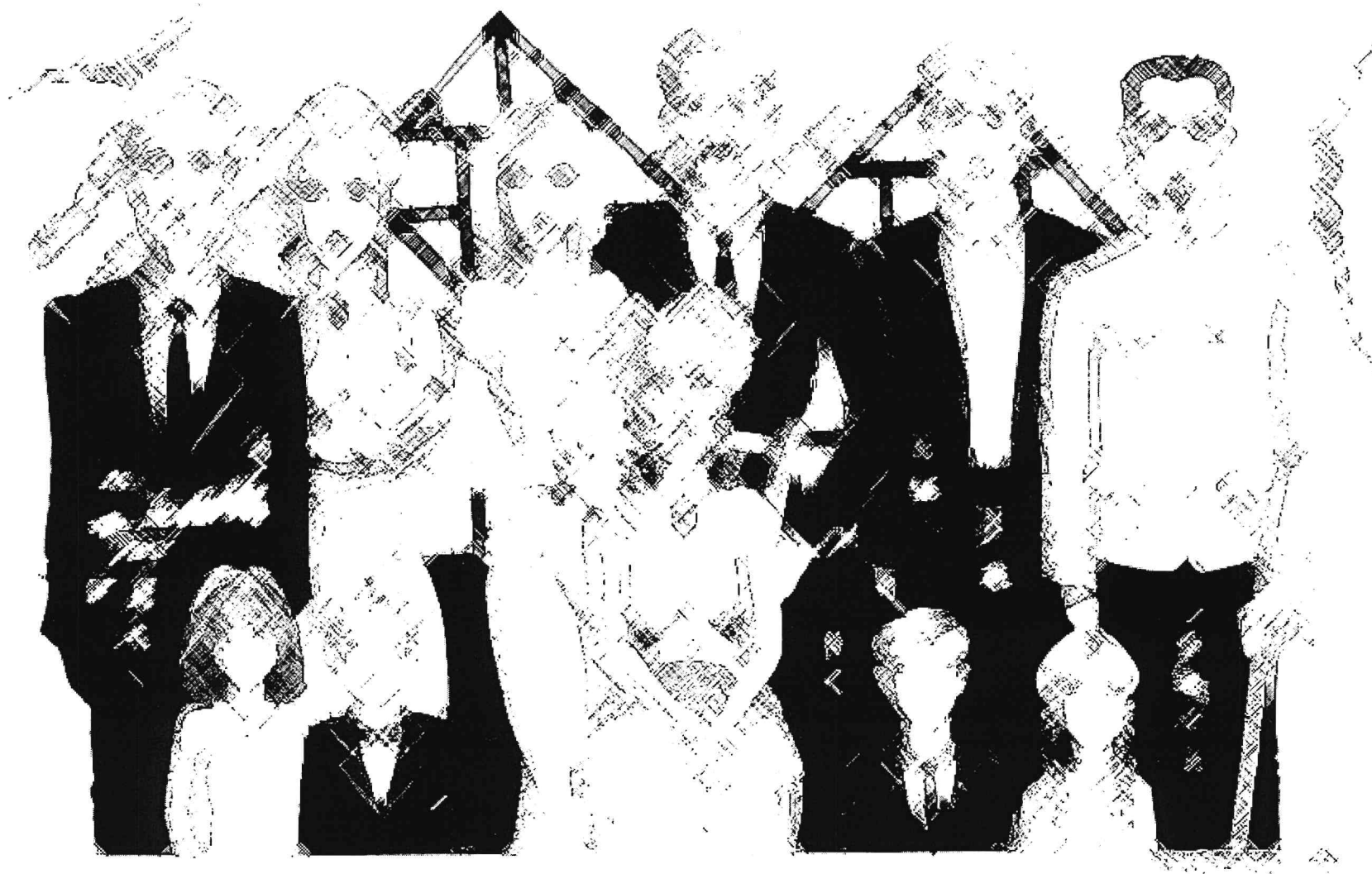
Det underjordiska rummet

Från den äldre underjordiska gången, nära mausoleumet, finns ett rum. Dörren till rummet har sedan länge ruttnat, så det finns bara ett hål i korridoren som leder till rummet. Man kan se att någon nyligen varit här. I det ena hörnet ligger de brända resterna av Jeremiahs och Henrys dagbok,

vilket också kan identifieras på bokryggen. Detta var Henrys verkliga arbetsrum. Här ligger bland annat elddon, rep, hackor, matrester och kläder.



3 - Händelser



Den text som står här rör sådant som är aktuellt när äventyret har inletts. Ingen text är helig, eftersom äventyret inte följer ett strikt händelseförlopp, kan man också strunta i enskilda texter, medan man använder andra.

Withington Manor, sommaren 1915

Här finns mallar till det som är början, mitt och slut till äventyret. Notera att det i vissa fall endast rör sig om inspirationstexter att inlevelsefullt läsa upp för spelarna. Om en spelare får ett infall och gör något oväntat, något äventyret inte täcker; hindra inte honom eller henne!

Inledning - Familjen samlas åter

Midsommar 1916. Den heta sommardagsvinden färdades genom äppelträdens högsta grenar. Den svepte igenom de öppna fönstren i herrgården, lekte mellan de gamla målningarna på väggen, innan den till slut tog sig ut igen - till trädgården. Genom lusthuset vid vattnet gick färden för att slutligen lägga sig till ro i rosenbuskarna. Insekternas surrande fyllde trädgården med ljud, värmen andades på samtliga närvarande. I bersån satt paren Withington och Chandler och njöt

av livet. Vid rosenbuskarna stod William. Rosorna luktade gott och han hoppades att ögonblicket aldrig skulle ta slut. Så hörde han steg på gruset. Gången var oregelbunden och ljudet av en käpp som rytmiskt slog ned i gruset hördes. Sebastian hade kommit åter. Familjen var samlad.

Testamentet

Eftersom det här är mitt testamente, tror ni att jag är död. Vi får väl se.

Jag kan se er framför mig; ni sitter alla där, framför juristen som skall uppfylla era vildeste drömmar och fantasier. Ni är oduglingar, hela bunten. Ingen av er förtjänar någonting. Jag inser dock att jag inte gärna ge bort allt som allmosa, och då jag trots mina ansträngningar att göra av med allt misslyckats, kan ni få resten. Nåväl. Evelyn får herrgården, förutsatt att min fru, om hon fortfarande lever, får bo kvar resten av sitt liv. Pengarna får mina fyra barn dela jämnt.

Jag hoppas att era liv blir så fruktansvärt usla som ni förtjänar.

Henry Withington

Advokaten ser ett spöke

Advokaten Matthews, som kanske inte har något att göra - han är ju trots allt sysslolös när han inte hjälper Arthur med juridiska huvudbryn - går omkring i den högra flygeln sent en kväll, innan folk gått och lagt sig. Flygeln är, förutom Matthews, folktom. Plötsligt ser advokaten ett ljussken i ögonvrån. Han vänder sig om, bara för att se gamle Henry Withingtons gestalt, transparent. Matthews tappar all sans och vett och springer skrikandes genom herrgården. Han kommer inte bli frisk igen.

Miriam går vilse

En dag är ett av barnen, lilla Miriam, borta. Ingen vet var hon tagit vägen; barnflickan blir helt hysterisk av oro. Vad som egentligen hänt är att Miriam tagit sig ned i brunnen när hon varit ensam. Hon har ramlat och gjort illa foten, vilket gör att hon inte kan klättra upp. Hon befinner sig dessutom i totalt mörker och eftersom hon är liten och mörkrädd kryper hon längs väggen till hon hittar det underjordiska rummet, där hon lägger sig och somnar. När hon vaknar är det sent på natten, nästan morgon. Hon bestämmer sig för att krypa upp ur rummet och kommer upp i Withington Manors källare. Hon har svårt att förklara var hon har varit, men den nyfikne bör ha

fått tillräckligt med information att leta reda på gångarna.

Slutet

Det är svårt - för att inte säga omöjligt - att förutse vad som kommer hända i äventyret. Troligtvis kommer George förr eller senare få tag på statyetten. Vad han då kommer att göra med den är upp blir avgörande för äventyret. De andra spelarna kan bli tvungna att rädda sig själva och herrgården från att upplösas i tid och rum. Var lyhörd för vad spelarna vill ha. De kanske bara är ute efter ett stilla familjedrama. Ge dem då det. Lika gärna skulle den treögda serpenten som indianerna i forntiden dyrkade kallas till herrgården om George gjorde något med statyetten. Kanske den ockulta delen av äventyret helt kommer i skymundan för arvsvisten? *Som spelledare skall du hjälpa spelarna att skapa sitt eget slut, med äventyret som hjälp, inte som riktlinje.*

Withington Manor, 1905 - Ett brev från Henry

Detta är ett interludium. Scenen som sådan är säkert onödig för spelarna. Använd den enbart om den känns rätt. Scenen utspelar sig tio år tidigare, på Withington

Manor, sommaren 1905, samtidigt som Henry Withingtons expedition till Sydamerika. Scenen kan, rätt spelad, ge en förståelse för karaktärerna och familjen. I scenen får Marie ett brev från Henry.

Arthur Withington, personlighet 1905

Arthur är 24 år 1905. Han har ännu inte träffat Christine, och håller för tillfället på att tvinga sig igenom studierna på Cambridge. Det går inte så bra. Han har hamnat i tvivelaktigt sällskap och har spelat bort pengar. Personer man verkligen inte bör vara skyldig pengar till är Arthur. Nu under sommarferierna måste han ordna fram kapital snabbt; hur det skall gå till har ingen aning om. Hans far är dock borta. Finns det något sätt att komma åt familjekassan?

Evelyn Withington, personlighet 1905

Evelyn är 22 år 1905. Hon är för sin ålder fortfarande oskyldig. För henne är världen romantisk. Hon drömmer om hjältar som skall komma och entlediga henne. Hon älskar sitt Withington Manor och sina bröder. Hon vet att det spökar i herrgården, och har byggt upp illusioner om fagra, tragiska ungmöer, som tagit självmord för att sällas till sin döde älskade hellre än att leva sitt liv i ensamhet. Evelyn vet att George

Chandler är familjens advokat och att han följt med hennes far på expeditionen till Sydamerika, men att hon kommer giftas bort till henne ingår inte i hennes begräppsvärld.

Sebastian Withington, personlighet 1905

Sebastian är 18 år 1905, fortfarande ett barn. Världen består av godhet, och de onda makter som kan hota idyllen är långt borta. De kommer aldrig att hitta hit. Eller kommer de? Vad skulle kunna hota honom och hans allra bästa bästa vänner, hans syskon Evelyn och William. Arthur ser Sebastian upp till, men han är alldeles för gammal för att vara en vän. Evelyn skulle han beskydda över allt annat. William är hans bästa vän. För evigt.

William Withington, personlighet 1905

William är 20 år 1905. Han har länge tvekat på vad han vill med sitt liv. En del av honom vill ut och utforska världen, en annan vill stanna hemma i det trygga och bilda familj. Han slits mellan dessa båda ytterligheter, mellan vilka det inte går att kompromissa. Innerst inne vill han bara lämna herrgården. Kommer det ett tillfälle till konflikt, kommer han inte tveka att lösa

den med detta. Dyker det inte upp en konflikt kommer William förmodligen att provocera fram en sådan.

Marie Withington, personlighet 1905

Marie Withington, född Forgé du Lacre, är en inåtvänd människa. Hon bryr sig om sina barn, men har inte fått mycket kärlek i sitt liv, så hon vet inte riktigt hur hon skall göra. Alla som någonsin betytt någonting för henne; hennes far, hennes man, har varit mystiker, besatta av mörker. Som ensamt barn till en mor som dog i barnsäng har Marie inte haft någon som sett efter henne. Detta har till stor del skapat henne till en störd människa, med generella attitydproblem mot andra. Hon skulle aldrig avslöja Henrys intresse för det ockulta, däremot är hon slarvig.

Henrys brev till Marie

Lima, midsommar 1905

Käraste Marie

Jag tänker på dig varje natt. Det är ensamt här, skall du veta. Här finns bara män. Om

jag bara visste hur jag skulle kunna släppa ut mina manliga frustrationer. Jag älskar dig.

Gamle Jeremiahs dagbok hjälper mig inte här ute. Det finns över huvudtaget ingen av de stammar Francesco del Ortega talade om kvar, alla har andra namn och bor på andra stammar. Infödingarna är otrevliga och mörkhyade. Jag hatar dem. De ser smutsiga och elaka ut.

Marie, jag hoppas du förstår. Hittar vi jadestatyetten är vår lycka gjord! Ursäkta min iver, men du vet hur mycket det här betyder. Hittar vi jadestatyetten kommer vi leva för evigt, jag och du. Må den gamle infernalisten Jeremiah Withington skratta i sin grav, hans demoner kommer aldrig få tag i honom!

Jadestatyetten är min nyckel till bortom tid och rum. Den treögda serpentin var indianernas Eldorado. Det var därför spanjorerna aldrig hittade det. Marie, verkligheten såsom individen upplever den är endast en mental förnimmelse, en tanke. Verkligheten är en lögn, Marie!

Hur mår barnen? Är allting väl?

Din

Henry

Jadestatyettens öde

Dessa texter skall läsas upp för spelarna i jämna intervall när tillfälle ges, exempelvis medan de ligger och sover. De är stämningshöjande och ger dessutom spelarna inblick i det som sker och har skett.

Första delen

Inkaindianen reste på sig, vi hade spelat bort hans sista dollar. Det var nu bara jag och löjtnanten kvar vid bordet. Löjtnanten hade haft en oförskämt bra kväll, och jag hade inte så mycket pengar kvar själv. Någon gång skulle turen vända. "Din giv", sade jag, och lade in tio pund i potten. Löjtnanten gjorde samma sak.

Löjtnanten delade ut korten. Spader åtta, klöver åtta, klöver fem, hjärter tre, hjärter fyra. Ett par. "Jag är med", sade jag, "och höjer - med tjugo pund". En svettpärla bröt ut från löjtnantens panna. "Jag följer med

tjugo - och höjer tio”, sade han. Jag sade inget, utan lade bara in tio pund i potten.

Hjärter två, ruter två, hjärter ess. Jag kunde knappt dölja mitt leende. Löjtnanten såg oroad ut. Jag harklade mig. ”Höjer med femtio”. Löjtnanten tvekade. ”Här är dina femtio, och femtio till”. En till svettpärla rann ned för hans panna. Han bluffade. Jag gick till attack med de pengar jag hade kvar. ”Höjer med hundratjugo pund”.

Löjtnanten tvekade länge. Sedan räckte han fram en tjock sedelbunt. ”Jag höjer - med allt”. Jag hade slut på pengar, men på bordet låg tillräckligt med pengar för att ta sig hem och mer därtill. ”Jag hoppas att löjtnanten inte har något emot att jag synar med den gröna jadestatyetten”, sade jag, och när löjtnanten nickade lätt på huvudet sträckte jag fram min hand och log. ”Två par”.

Andra delen

Jones sprang fram genom resterna av det sedan länge nästan helt förstörda huset. Det var så överkligt, vi andra hörde en stor explosion och han kom nedregnande över oss. ”Achtung!” hördes över det kala ingenmansland och några sekunder senare genom dimman ljudet av tung maskingevärseld. Vi hade blivit upptäckta! ”Sjätte kompani, framåt!”

ropade jag, och sedan skrek vi allihop av vrede medan vi sprang mot fiendens skyttegrav.

Jag kommer inte ihåg så noggrant vad som hände sedan. Allt gick så snabbt. Någonstans nära mig hördes en explosion. Det smärtade till i vänster ben och jag segnade ihop. Jag hörde hur löjtnanten skrek till och kröp åt det håll jag hörde hans skrik.

Det var inte mycket kvar av honom. Benen och underlivet hade separerats från kroppen. Ändå var det inte han, utan någon annan som klivit på trampminan. Löjtnanten hade inte långt kvar.

”Din far”, väste han fram, ”jag är skyldig honom”. En kanonkula exploderade i närheten av oss.

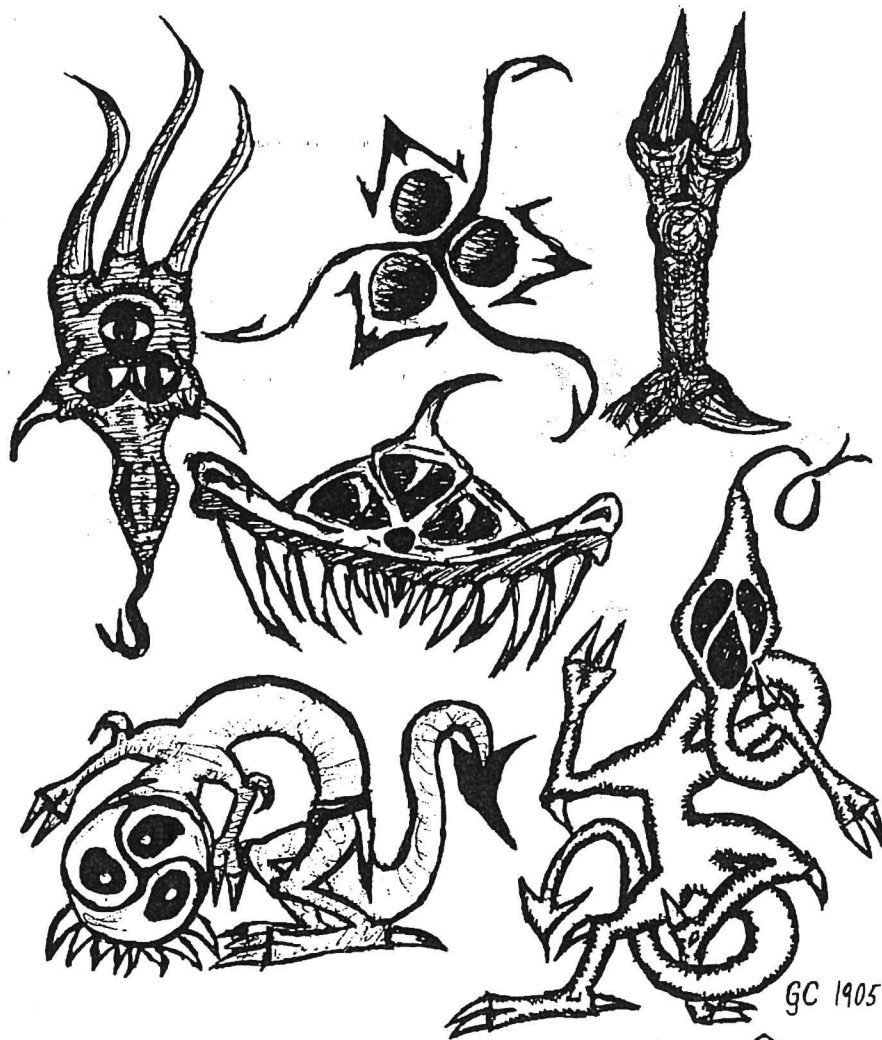
”Under sängen, på regementet. Statyn.” Löjtnanten hostade upp blod. Jag kommer aldrig för mitt liv att glömma hans blick när han dog. Jag skakade av mig det som en gång varit löjtnanten, vände på mig och började krypa mot den egna skyttegravan.

Tredje delen

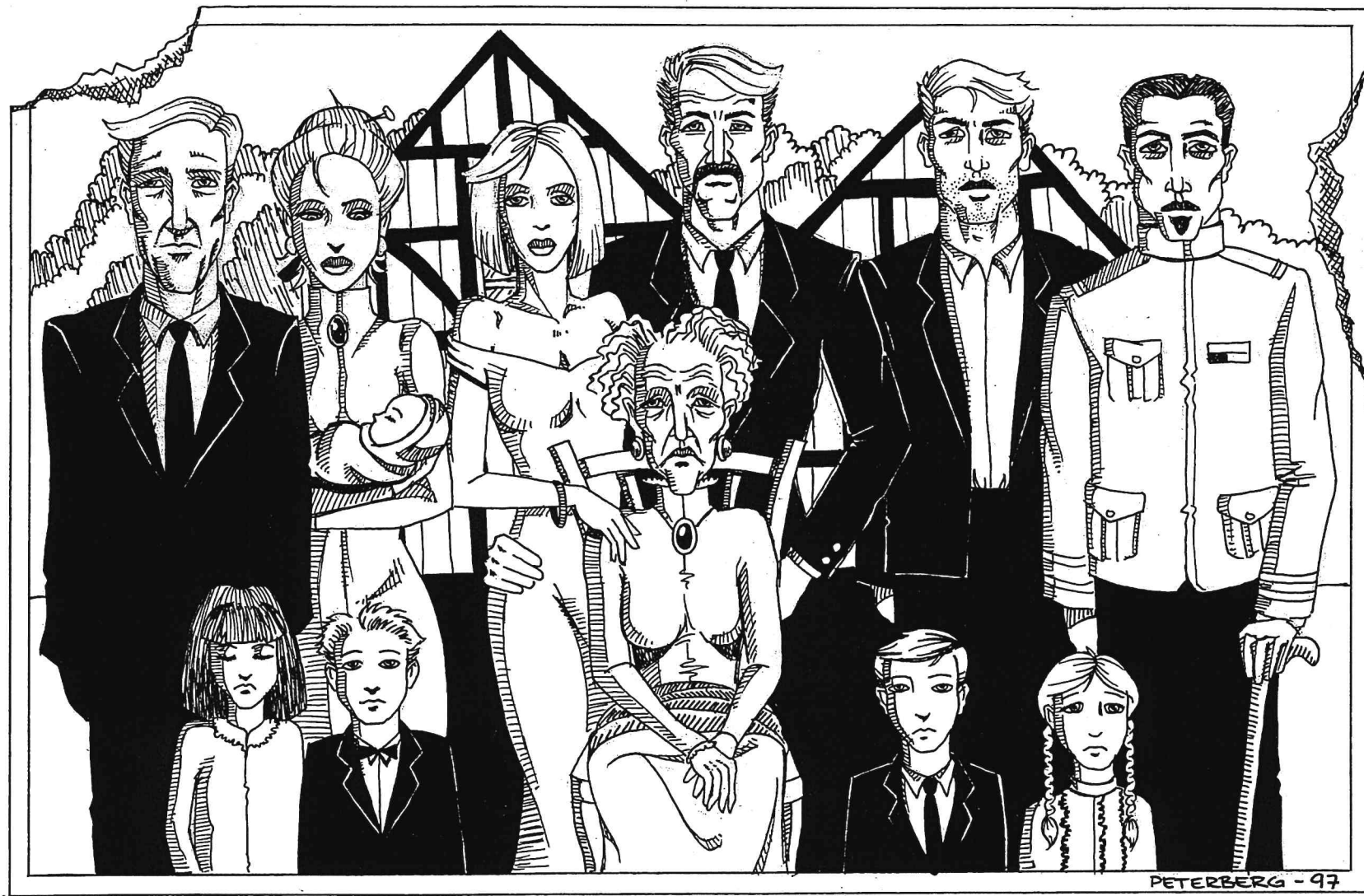
De var ett nu, jadestatyetten och herrgården. Förda tillsammans av det öde som var familjen Withington, kunde de nu lugnt in-

vänta evigheten. Tid och rum var utan mening. Jadestatyetten var den nyckel bortom verkligheten som kunde låsa upp herrgården.

Det som var en persons liv var nu utan mening. Att utan rädsla invänta döden var det enda som återstod. Vad är döden bortom tid och rum om inte annat än en obetydlig skugga? Världen hade skrattat åt honom, men det var ingen som skrattade nu.



Den tredje serpenten: Symboler funna
hos indianerna i regnskogen.
Föreställer de jadedstatyetten?



Övre raden: George, Evelyn - i famnen Lucinda -, Christine, Arthur, William & Sebastian

Undre raden: Miriam, Bertram, Marie - sittandes -, Alfred & Beatrice

