

# Lukács

**Genre:** Detektivarbete, övernaturlig skräck.

**Värld:** *Delta Green*.

**System:** Aoristos (version 3,2).

**Spelare:** 2-4.

**Speltid:** En lång kväll eller två kortare.

Synopsis: Några FBI-agenter och eventuellt deras tolk undersöker en man vid namn Barsteins skenbegravning i New York, i nutid.

Världsanknytning: Väldigt lös. Uppdraget är tänkt att tjäna som en första kontakt med övernaturligheter för människor som skulle kunna rekryteras av Delta Green. Huvudsyftet är att illustrera subgenren.

## Kringgrejer

### Musik som används i äventyret

- Soundtracken till spelen *Half-Life*, dess uppföljare *Blueshift*, och *Homeworld*.
- Soundtracket till filmen *Full Metal Jacket*.

### Rollpersoner

Äventyret är skrivet för 2 till 4 spelare. Beroende på mängden kan konfigurationen av gruppen variera. En stor grupp kan ha med en tolk som talar engelska och ungerska, men det är inte nödvändigt. Det antas att de flesta rollpersoner kan köra bil.

Musik: Half-Life - Spår 3.

### AGENTERNA

De flesta av rollpersonerna är agenter åt FBI, aktuella för verksamhet i New York i nutid. Erfarenhetsnivåer är ganska irrelevanta. De kommer att kallas till ett enkelt men ganska udda jobb som misstänks utgöra den första fasen i en konfrontation med maffian. Såväl nybörjare som veteraner kan få uppgiften. Det är inte heller nödvändigt, men praktiskt, om några av agenterna utgör partnerlag.

Om gruppen innehåller fler än två agenter behöver detta motiveras med att Barstein misstänks vara under maffians direkta beskydd och övervakning då RP:erna kontaktar honom.

Tekniska egenskaper: 15 till 30 UP. Träning med pistoler (FV minst 2, gärna 3).

### TOLKEN

Bestäm först en anställning. Jobbar tolken åt staten, åt ett kommersiellt företag, åt FBI eller åt något mer exotiskt (armén till exempel)? Om tolken tillhör FBI, är hon samtidigt agent? Bedöm sedan huruvida det är rimligt att tolken beväpnas.

### UTRUSTNING

Inget som lär uppmärksammas tekniskt från första början. Det är höst, rått och regnigt, så utomhusklädsel bör inte väcka uppmärksamhet.

## Äventyret: Läses inte av spelare

### Akt I

Musik: Half-Life - Spår 12

Om det bedöms lämpligt kan spelandet börja med att man kommer till jobbet (ett regionskontor i New York) och tar en avslappnad förmiddagsfika. Agenterna gör sedan entré i intrigen enligt nedanstående ruta. Klockan är ungefär 11.00, en tisdag om hösten.

Ni kommer in i ett litet inglasat briefingrum, som mörklagts med ogenomskinliga dukar för fönstren. Persiennerna är dessutom fällda och sex stolar står utspridda runt ett litet bord i mitten av rummet. En man väntar på er innanför dörren. Han tar i hand och säger:  
"Hagen, James Hagen, operationschef. Jag tror att vi träffats förut. Dig [d.v.s. någon] har jag iallafall sett."

All text i rutor är formulerad för högläsning vid lämpligt tillfälle. Om några av rollpersonerna inte känner varandra presenteras främlingarna nu.

"Varsågoda, sätt er ner så börjar vi."

RP:erna sätter sig?

En liten projektor visar en bild på den bortre kortsidans vita duk. Projektorn och rummets behagliga ventilation surrar svagt.

"Den här mannen" börjar Hagen och pekar på bilden, "är George Barstein."

Bilden är ett vanligt förhørsfoto, som visar en spydig kaukasier med kortklippt svart hår.

"Ni ska hämta herr Barstein idag. Han föddes i Ungern 1976, anlände till New York -96. Han blev genast involverad med maffian här, på grund av en udda talang. Jag fick själv bevittna den när Barstein togs in för förhör. Det var 2001.

"Han visste att han skulle bli frisläppt och lekte med agenten som skötte förhöret. Det var läskigt bra gjort kan jag tala om. Min kollega, Ike, hade frågat om hans barndom för att få honom att slappna av. Barstein berättade kallt om två hundar han haft när han var liten. Jag tvivlar på att han verkligen haft några husdjur, men det hade Ike på den tiden. Barstein stirrade på honom och läste hans reaktioner."

"Barstein berättade om när han var liten, då den ena hunden dragit på sig någon sorts parasiter. Han hade inte talat om det för någon när han upptäckte det. Han skötte om den sjuka hunden, det var en hynda tror jag, lärde den att spy i vasken när föräldarna inte var hemma och såna grejer. Men så blev sjukdomen synlig, och Barsteins syster listade ut hur det var. En morgon körde hon Barstein till doktorn där han fick ett gäng sprutor. Det beskrev han nog.

"När han kom hem hade mamman låst in hundarna i väntan på att pappan skulle komma och skjuta kräken. Familjen hade inte råd med riktig avlivning, eller så fanns det ingen veterinär, det minns jag inte.

"Nå, farsan dröjde till långt in på natten och hundarna väsnades. Till slut var bara Barstein själv vaken. Han väl var sju år gammal tror jag. Han låg och lyssnade på hundarna, som var inlåsta i skjulet utanför huset. Hela berättelsen finns inspelad i arkivet, men jag minns det så bra att jag helst inte lyssnar på det igen. Jaja, farsan hann aldrig komma. Hundarna blev galna av skräck. De visste vad som väntade. Det slutade med att den friska bet ihjäl den sjuka. Barstein var fortfarande vaken och han hörde det, så han klev upp vet ni, mitt i natten, liten kille, letade upp nyckeln och gick ut.

“Det var dödstyst i skjulet när han låste upp, och jävlar, ni måste föreställa er hur Barstein imiterade gångjärnen. Ike, min kollega, satt likblek och lyssnade, han hörde inte vad jag sade ens. Den skadade hunden hoppade rakt på Barstein, sade han. Blod och varigt kött överallt. Den trodde väl att den skulle få samma behandling som hyndan.”

“Det kanske inte låter så farligt när ni hör det såhär, men Barstein var en faan på att snacka. Det var det maffian hade honom till. Att terrorisera folk utan att ta till våld. Mjuka upp dem utan spår. Ike fick tag i en papperskorg och spydde upp sitt mellanmål, och han är en stadig kille annars. Barstein kan verkligen snacka. Men som sagt, vi hade inga bevis mot honom 2001, och så släpptes han. Vi hörde talas om honom efter det, och vi har några bilder på honom, men det verkar som om han höll sig undan från de stora grejerna. Kanske lite för bra för maffians tycke, trodde vi.

“Barstein fick en falsk begravning för ett halvår sedan.

“Man påstod att han drunknat i floden, vad han nu skulle ha haft i floden att göra. Vi antog att det var sant, att han misshagat en boss eller ränt omkring med hemligheter. Han obducerades på ett litet privatägt ställe i nordöstra Bronx fick vi höra, två-tre kvarter från där man sade att man hittat kroppen. Vi tog ingen särskild notis om det, men nu har vi undersökt den uppgiften.

“Det har visat sig att den lilla obduktionsverksamheten stängde för två månader sedan. De statliga arkiven, som baseras på det bårhusets uppgifter, är inte kompletta, troligtvis därför att Barstein aldrig befunnit sig på något obduktionsbord.”

Hagen byter bild. Den nya visar en stor kille i regnkläder och tunt, rött skägg. Han kisar mot solen bakom kameran.

“Den här grabben, Kevin Hennessy, har varit i maffian. Han tog sig ut med en omväg genom ett av våra utmärkta statliga fängelser. Nu är han hamnarbetare i Bronx. För en månad sedan ringde herr Hennessy till mig. Han sade att han känt igen Barstein. Vi trodde då att Barstein var död, men Hennessy bekräftade saken med kikare och är absolut säker. Han har dock inte vågat sig nära eftersom Barstein skulle känna igen honom.

“Jag skickade en nyutexaminerad tjej till hamnen i förrgår. Inom tre timmar hade hon också bekräftat likheten. Barstein gick omkring på kajen.”

Hagen tittar ner för en sekund och byter bild igen. Istället för förhørsfotot visas nu ett som tagits med digitalkamera, tydligen genom en vindruta.

Himlen på bilden är mörk. En ensam man står i profil på en kaj av grovt trä, mellan två gatlyktor. Han bär både hatt och tjock halsduk med en svart filtrock, vilket gör honom omöjlig att känna igen från den andra bilden.

“Ja, hon som tog det här var nyutexaminerad som sagt” säger Hagen. “Hon hade iallafall kikare med sig. Jag tror att den här killen är George Barstein. Jag vet inte varför han fick sin skenbegravning. Jag är inte ens säker på att det var maffian som gjorde det. Han hade i varje fall ingen livförsäkring.

“Det jag vet är att killen då och då tar sig ner till hamnen på samma ställe, står där en lång stund, vänder och går tillbaka in mot Bronx. Han träffar ingen och han plockar inte upp något. Han gör inget uppseendeväckande, mer än att han lever ett halvår senare än han borde.

“Jag har inte låtit honom skuggas. Om det är något slags hemligt tillhåll för maffian det rör sig om så skulle det troligtvis flytta på sig om Barstein fick med sig en skugga. Vi har också möjligheten att killen inte är Barstein, bara någon vanlig knäppskalle, och jag tänker inte skicka SWAT för att sparka in hans dörr.

“Ert uppdrag är mycket enkelt. Kör ner till hamnen, vänta på Barstein, gå fram till honom och få honom att snacka.”

Hagen räcker över en mapp med kopior av fotografierna och några identifierande fakta om ungraren. Mappen innehåller också namn och adress till det nerlagda lokala bårhuset och kontaktinformation

om Kevin Hennessy, med mera. [Innehållet i mappen beskrivs närmare på äventyrets sista sida, som delas ut till spelarna.] James Hagen säger:

“Jag vill ha svar på varför hans död förfalskades och vem han jobbar för. Har ni tur så samarbetar han, men troligtvis inte. Låt honom inte sticka. Om ni måste, hota honom med åtal för bedrägeri och anhåll honom. Det finns en övre gräns för mängden dödsfall per skalle vi tillåter i det här landet.”

Om tolken är närvarande:

“Barstein begriper engelska alldeles utmärkt, men det är möjligt att han vägrar erkänna det, och för den eventualiteten kommer ni att ha med er [tolkens namn]. Om Barstein skulle börja tjattra på ungerska, vilket han gjort förut, så slipper ni förseningar.”

En stor grupp spelare (fler än 3) bör motiveras med att Barstein misstänks vara under maffians direkta beskydd i detta skede. Sedan:

“I mappen ni fick har ni en karta över området. Jag har markerat var han syntes till. Han kommer på oregelbundna tider. Den nyutexaminerade agenten såg honom vid niotiden på kvällen. Hennessy har sett honom mellan sex och nio.

“Ni kommer att förfoga över två bilar om ni vill. Ni bestämmer själva om ni vill jobba i skift eller om ni väntar allihop. Jag skulle förvänta mig att Barstein visar sig igen senast om fyra dagar, förutsatt att mönstret håller. Var diskreta.

“Frågor?”

Hagen berättar gärna allt han vet och är väl bekant med maffian (blandad europeisk sådan), men han har inte träffat Barstein sedan 2001. Han fördömer våld mot Barstein i alla former. Om han tillfrågas avslöjar Hagen att Barstein (förutom bedrägeriet) bara skulle kunna åtalas för medhjälp till mord med osäkra bevis. Barstein tros inte vara en verkligt härdad brottsling eller ens en särskilt farlig sådan på egen hand, även om han är bra på teater.

“Då så. Jag vill ha skriftliga rapporter en gång om dagen.”

James Hagen nickar och lämnar rummet.

Musik: Half-Life - Spår 7

RP:erna ska till nordöstra Bronx efter lunch. Agenterna har pistoler, små ficklampor, FBI-legitimation och telefoner med varandras nummer. Om de kvitterar ut skottsäkra västar får spelarna specificera det själva, likaså om de byter nummer med tolken, som inte nödvändigtvis har mobil.

Pistol (S&W 1076): Skada +5, vapenvikt 1, magasinstorlek 9.

Tunn kevlarväst: Skada -5, 3 förvaringspång, täcker bröstkorgen och magen.

Sällskapet kan använda en av FBI:s bilar eller två. Bilarnas datorer är anslutna till diverse register (bland annat FBI:s och polisens) och till Internet. Om RP:erna vill kan varje bil utrustas med sovfiltar, kuddar, brandfiltar, kofot, en teleskoperande järnstav som är till för att bryta upp dörrar vid husrannsaking, en stor metalsax för att kapa av hänglås, och liknande accessoarer. Det mesta är tillgängligt men kan bara lastas med motivering.

Vädret är ostadigt. Stora moln skyndar fram och gör stadens skyline dunkel. Turen till Bronx avlöper utan svårigheter och ni hittar fram till stället på Hagens karta.

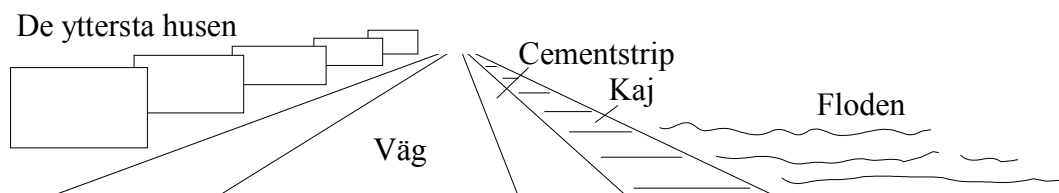
Ni finner en perfekt parkeringsplats fem meter från vattnet, långt ifrån gatubelysningen och med god uppsikt över sträckan där Barstein har setts till. Ni känner igen utsikten från digitalfotot, som sannolikt tagits från platsen där ni nu befinner er. Kajen där Barstein visat sig sträcker sig rakt bort ifrån er i riktning norrut. Ni har floden till höger.

Det här området av Bronx är sjaskigt, och den del av hamnen ni bevakar har tydligen inte varit i bruk på ett tag.

En upplyst gata löper ganska rak utanför de yttersta kvarteren. Ni ser nästan bara envåningshus, de flesta med galler eller träskivor för fönstren.

En meter cement skiljer gatan från en kaj av trä, ett par meter bred. Ett fall på tre-fyra meter skiljer sedan kajen från vattenytan. Vattnet ser svart ut av oljefläckar, tång och tunga moln på himmelen. Det verkar vara farligt kallt i floden. En kraftig vind blåser in från norr, och regnet är en tidsfråga.

Från bilen ser scenen alltså ut såhär, grovt förenklat:



Arbetslöshet har drivit området helt i marken. Om RP:erna är ute och går ser de övergivna hus, och väl låsta befolkade hus, ibland med ockulta symboler (pentagram, kors) över dörrarna och galler för de flesta fönster. Symbolerna ska skydda husen från onda andar, som ryktas ha bosatt sig i området, vilket RP:erna inte vet om de inte frågar någon. Merparten av befolkningen tror inte på sådant.

Få människor syns till. Det dröjer tills 19:44 innan Barstein visar sig.

Det regnar nu, och blåser fortfarande kraftigt. Ett solitt molntäcke skymmer solens sista ljus. 200 meter från er kliver en människa ut i synfältet. Personen matchar beskrivningen och det digitala fotot.

Mannen går över gatan i maklig takt, bort till kajen, utan att se sig om. Han ställer sig en meter från kanten.

Om RP:erna avvaktar ser de hur mannen betraktar vattnet. Han går längs kajen en bit, sätter sig nästan på huk vid kanten vid ett kort tillfälle, och vidrör flera gånger en stege av metall som går upp genom kajen. Det finns en liknande stege var hundra meter, för att rädda drucknande.

Barstein stannar i ungefär en halvtimme. Rollpersoner som inte är med på bevakningen och som behöver mer än en halvtimme för att ta sig till platsen lär gå miste om konfrontationen.

När RP:erna lämnar bilen eller bilarna och går fram:

Personen är definitivt en man, med samma kläder som på fotot. Han tycks inte märka er förrän ni kommit inom tio meter. Han betraktar er med ansiktet skuggat av hattens brätte. Förutom ett lätt skägg som han inte hade på förhørsfotot är han exakt lik Barstein, så långt det går att bedöma.

Vad RP:erna än säger (oavsett frågor, språk och hot) svarar Barstein inte. Han ser trött och förvirrad ut, blek i ansiktet, inte det minsta spydig, och vad som än händer så ler han inte. Ju mer RP:erna talar om skenbegravningen, desto mer tydligt skrädd blir mannen. Så fort RP:erna går nära drar han sig bort,

mot kanten av kajen. Om de försöker få tag i honom, vilket de till slut kommer att behöva göra, låter Barstein sig falla över kanten, som av en plötslig, skräckfylld intuition.

Hans kropp försvinner snabbt under vattnet. Inga bubblor är synliga på grund av regnet och vågorna, och ingenting flyter upp till ytan.

Musik: Homeworld - *Agnus Dei* (på låg volym tills RP:erna ger sig)

Om RP:erna kastar sig i vattnet får de inte syn på Barstein, och de lär bli förkylda. Botten under kajen har väldigt ojämnt djup; en massa skräp och vrak har dumpats här. Tången är elakartad och vattnet är svart av slam redan från början. Vågorna längst ut är en halvmeter höga. Det är ett hopplöst företag att hitta mannen.

Om RP:erna tillkallar räddningstjänst anländer dykare (i båt på floden) efter tjugo minuter, men snart blir det mörkt och eventuella räddningsförsök överges för dagen. Nästa dag försöker man dragga botten om RP:erna ger en sådan order. Det är svårt, men man konstaterar framåt eftermiddagen att Barsteins kropp inte finns vid kajen där han föll. Kanske fördes han bort med strömmen?

## **SANNINGEN**

För ett halvår sedan blev George Barstein rånad här i nordöstra Bronx, där hans flickvän bodde. Han var på väg hem, in mot staden, sent en natt. Rånarna knuffade honom över kajkanten när de fått hans pengar. Barstein kunde simma, men fastnade i ett stycke förtöjningsutrustning under vattnet innan han hade samlat sig. Desperata kraftansträngningar lät honom nå ytan ett par gånger för att skrika efter hjälp, men rånarna lyssnade inte. Bara en man hörde skriken, och den mannen var Lukács, som då ägde och utgjorde ensam anställd på det lilla lokala bårhuset. Han lät Barstein drunkna i det kyliga vårvattnet, sedan dök han i och bar kroppen till bårhuset.

Lukács tömde Barsteins lungor och väckte honom till nytt liv med en nekromantisk ritual. En luffares kropp, också drunknad men äldre i vattnet, skickades till begravningen med en oskicklig magisk imitation av Barsteins ansikte. Lukács dåliga engelska gjorde att han inte lyckades lämna kompletta uppgifter om kroppen.

När Barstein vaknade hade hans minnen skadats avsiktligt. Såren från förtöjningsutrustningen läkte mycket långsamt och både kropp och sinne var retarderade. Lukács förklarade lögnaktigt, baserat på Barsteins förvillade och febriga yttranden, att mannen förråts av maffian och varit nära att drunkna. Lukács hade räddat honom och var beredd att gömma honom. Barstein, som redan var mycket olik sitt gamla jag, köpte förklaringen.

Sedan dess har Barstein jobbat åt Lukács i nekromantikerns hus, två kvarter från bårhuset. Jobbet har inneburit oförklarliga hemsgheter, men Lukács lyckades med tiden utföra en ritual som förbjuder Barstein att avsky eller lämna honom. Eftersom Barstein numera lever och därmed utövar motstånd mot magi har Lukács dock inte lyckats förvrida hans ansikte ännu. Det är det nu pågående projektet som snart ska vara avslutat. Lukács studerar intensivt för att hitta de sista bitarna av formeln, och därför har Barstein en del oövervakad fritid.

För sin tjänares mentala hälsas skull har Lukács låtit Barstein gå utomhus sedan snart två månader tillbaka, ursprungligen i nekromantikerns sällskap men numera ensam. Lukács litar på att förtrollningarna ska hålla, och han dödade Barsteins flickvän för länge sedan. Nu forskar han intensivt. Ensam och fri några gånger i veckan har Barstein hittat platsen där han dog, trots sin rädsla för att bli upptäckt av maffian. Han har länge försökt reda ut sina minnen, utan framgång. När han nu hamnat i samma situation som dödade honom för ett halvår sedan släpper förtrollningarna något.

Barstein tar sig snabbt upp till ytan under kajen (träställningen skjuter ut över vattnet) och glider med ansiktet precis över vattnet bort till en avlägsen räddningsstege. Han är rädd men mer beslutsam än på mycket länge. Vid stegen rusar han upp och in bland byggnaderna. Även om någon mot förmodan skulle få syn på honom försvinner han ur sikte tack vare sitt försprång.

## Akt 2

Musik: Homeworld - *Great Wastelands*

RP:erna rapporterar till James Hagen via mail eller telefon. Hagen beordrar agenterna att fortsätta med fallet eftersom Barstein identifierats och betett sig mycket underligt. Hagen rekommenderar RP:erna att följa ledtrådarna i mappen under de närmaste dagarna.

Den eventuella tolken kan välja att sätta sig i beredskap snarare än att hänga med vidare direkt, men eftersom Barstein kanske kommit undan och i säkerhet kan det vara bäst att behålla tolken i sällskap med agenterna, utifall att den misstänkte påträffas. I annat fall kommer tolken troligtvis att kallas in för att kommunicera med modern och/eller Lukács lite senare.

### HAMNARBETAREN KEVIN HENNESSY

Hennessy börjar skiftet på onsdagen vid 07.30 (han har tidigt dagschema den här veckan) men kan också kontaktas hemma via Hagen. Han är en stor, brysk kille med kort rött skägg. Han är rädd för maffian och för att bli sedd med FBI. Han har i själva verket ingen ny information alls, men kan bidra med en lös beskrivning av Barstein som en ganska intelligent, uppkäftig kille, inte överdrivet ambitiös men bra på det han gjorde. Hennessy kan inte gissa varför Barstein skulle ha fått en skenbegravning.

### BEGRAVNINGEN AV GEORGE BARSTEIN

Mappen innehåller datum och plats för begravningen, på en mycket liten kyrkogård i norra Bronx med en klar majoritet av ungrare i jorden. Graven är orörd och innehåller den modifierade luffarens kropp. Kyrkans katolska präst (John Metzger) kommer ihåg begravningen (han har inte hand om många) därför att den bevistades av en vanlig amerikansk flickvän, Barsteins mamma som bara pratade ungerska, samt omkring ett dussin hårda killar som kunde ha haft *Maffia* skrivet i pannan. Mamman och flickvännen står båda uppskrivna som kontaktpersoner ifall något händer med graven. På gravstenen heter Barstein "György" i förnamn, den ungerska stavningen.

### FLICKVÄNNEN GLORIA HAMPTON

Med namn och telefonnummer från prästen kan RP:erna försöka hitta flickvännen för att ta reda på vad hon vet. Nuförtiden bor ett äldre polskt par i hennes lägenhet på Edgecombe Street, en bit norr om kajplatsen. Paret talar dålig engelska, men de vet vad som hänt.

Flickvännen Gloria Hampton mördades kallblodigt för snart sex månader sedan. Förövaren är totalt okänd. Det polska paret är mycket fattigt och hävdar att de annars skulle ha flyttat från stället för länge sedan. Det vilar nämligen en förbannelse över hela området, tror de.

Paret har numret till Glorias föräldrar.

### MORDET PÅ GLORIA

RP:erna kan konsultera det lokala polisdistriktet för information om mordet. Fallet är nerlagt sedan länge. Någon hade helt sonika tagit sig in genom dörren samtidigt som Gloria kommit hem, huggit ihjäl henne med en kniv på hallmattan, och sedan försvunnit utan att lämna några spår. Kroppen upptäcktes först två timmar efter dådet.

Det fanns inga vittnen överhuvudtaget. Ingen som var vän till eller som umgåtts med Gloria under dagen hade någon aning om vem som gjorde det eller varför.

Såren (halsen, buken) tydde på att mördaren visste ganska väl vad han gjorde, men det fanns inget som pekade på professionalism, elegans, sadism, extrem nervositet, eller något annat verkligt utmärkande. Ett fullständigt oförklarligt fall där alla ledtrådar abrupt tog slut.

Sanningen är att Lukács själv utförde mordet. Han använde ingen magi eftersom han hade tur. Ingen såg honom nära byggnaden.

## FLICKVÄNNENS FÖRÄLDRAR OCH DAGBOK

Familjen Hampton har några av dotterns ägodelar, inklusive en dagbok som lästs av modern. Hon garanterar att den inte innehåller några ledtrådar till dotterns död, vilket stämmer på ytan. Agenterna får låna den om de förklarar sig snällt.

Gloria tyckte inte jättebra om Barstein när han dog, enligt dagboken. Hon skriver att hon vägrade titta noga på Barsteins (luffarens) kropp eftersom den såg läskig ut: missfärgad, uppsvälld och lite gråhårig, vilket Barstein inte var. Den ungerska mamman tjattrade hysteriskt på sitt språk och ville få fram Gloria till kistan, men hon vägrade.

## MAMMAN SZILVIA BARSTEIN

Tolken (en SLP vid namn László Lajtha om inte en RP) kan utnyttjas för att ringa modern i Ungern med prästens information. Hon är gammal och fattig hon också, och har inte hört av sin son på ett halvår. Hon såg luffaren i kistan och var vid tillfället ganska säker på att det inte var hennes son, men sedan dess har hon övertygat sig om att det inte kunnat vara någon annan. Drunkning gör ju konstiga saker med kroppens former ibland.

Om RP:erna envisas med att hävda att hennes son kanske lever blir hon bara upprörd och lägger på. Barstein har inte kontaktat henne.

## KROPPEN I JORDEN

Om en spelare frågar kan RP:erna pussla ihop att Barstein absolut inte kan ha legat i det kalla vattnet längre än två dagar, eftersom han rapporterades funnen av bårhuset två dagar efter det att Gloria såg honom för sista gången. På begravningen var kroppen ändå, enligt både modern och flickvännen (som antytt det i sin dagbok), kraftigt diskolorerad och uppsvälld. (Det kan vara tisdagen den andra september 2003 som äventyret börjar. I så fall dog Barstein tisdagen den elfte mars, rapporterades död av Lukács själv onsdagen den trettonde, och begravdes i mitten av nästföljande vecka.)

Om RP:erna låter gräva upp kroppen för analys finner rättsmedicinsfolket att den tillhört en sliten man i övre medelåldern, något kortare och sannolikt lättare än Barstein borde ha varit, att döma av skelettet. Föruttnelsen gör varje form av sökande efter denna mans identitet hopplöst.

## BARHUSET

Musik: Homeworld - *Whispering Ocean*

Två små kvarter från kajen, alldeles i närheten av scenen för akt I, ligger en envånings tegelbyggnad som numera är färdig för rivning. Den enda dörren, stor nog för att ta emot en mindre truck, är noggrant förbommad med två tum tjocka ekplankor, och det finns inga fönster. Tomten är till salu, men ingen köper. För länge sedan var hamnen tillräckligt upptagen och farlig för att motivera ett bårhus här. Många av hamnarbetarna var räddhågsna och litade helst till folk i samma område, även i döden.

När staten ville bli av med bårhuset köptes det av en herr "Hermann Lukács". Detta skedde för fjorton månader sedan, vilket stadens register visar. Han skötte det under ett år, tills för två månader sedan. Skatteregistret tyder på att han var ensam anställd och tog betalt svart eller klarade sig oerhört dåligt efter ett par tidiga jobb. Nu är medborgaren Hermann Lukács registrerad som arbetslös, med en bostad två kvarter bort.

Med informationen de fått i olika nät kan RP:erna fortsätta till Lukács bostad, eller eventuellt titta närmare på bårhuset. Om de vid något tillfälle gör det senare, d.v.s. bryter upp ekplankorna och tar sig in, hittar de följande:

Ni kommer in i entrén, som också är ett garage eller åtminstone en avlastningsplats. Här finns spår av en bil eller truck under dammet på golvet, och ett telefonjack i väggen, men rummet är tomt. Väggar och tak består av trä och tegel med sönderfallande bruk och rappning. Det finns ingen belysning.



På med ficklamporna?

Upprört damm är tydligt i era skarpa ljuskäglor. Genom en bred öppning i det första rummets vägg kommer ni in i en liten korridor med två lika stora öppningar, en till höger och en rakt fram. Själva dörrarna är borttagna från dessa öppningar. Väggarna är fuktiga. Det tycks ha bildats en läcka någonstans i taket.

Rummet rakt fram i korridoren är frysen, med sex fack som tidigare kunnat dras ut. Bara två av facken kan lätt hanteras. Övriga är sammanrostade, som om de inte använts på mycket länge. Alla är dock tomma.

Rummet till höger är obduktionsrummet, med två stora bord i rostfritt stål. Båda har höga kanter och en vask med två kranar i ena änden. Det ser ut som om en uppsättning skåp (arkiv och utrustning) har rivits bort från väggarna. En nära titt på obduktionsbordet avslöjar flera svarta fläckar som troligtvis är blod. Några fläckar ser dock mer ut som halvt bortskrubbede streck i regelbundna kurvor än som olyckor. En betraktare med fantasi ser möjligheten att strecken en gång bildat ringlande symboler. Det finns inget bevismaterial i bårhuset hur mycket man än letar.

Om RP:erna undersöker bårhuset fysiskt (även om de inte går in) ser de en rörelse bakom en gardin i ett närliggande hus. Grannarna ser på. Mannen i grannfamiljen, Bruce Kesper, svarar om RP:erna ringer på. Han förklarar generat att många i området är vidskepliga och xenofobiska, inte minst frun Pat Kesper som tittade vid fönstret, och "den här Lukács" tycks ses som något av en skurk. Bruce har bara sett Lukács komma till jobbet några gånger. Det var inget konstigt alls med honom.

Förr eller senare bör RP:erna nå:

### LUKÁCS HUS - FÖRSTA BESÖKET

Parallellt med kajen, fyra kvarter från floden, ligger Harlequin Street. I hörnet av ett av dess kvarter finns en villatomt skyddad av ståltråd och höga häckar.

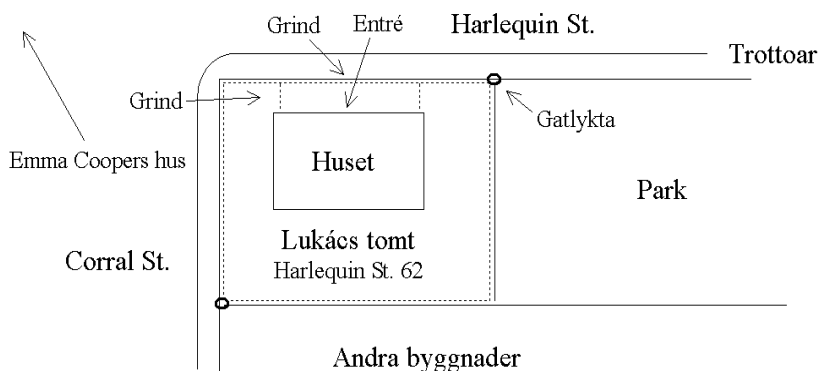
Stängsel löper mellan trottoaren och hörnen av husets framsida, så att det bildas en bur av ståltråd mellan entrén och resten av trädgården. Sådant bygger man vanligtvis för att kunna ha buren öppen och en hund lös i trädgården om nätterna, men ingen hund syns till.

Den enda byggnaden på tomten är en tvåvåningsvilla med ovårdade träpaneler som någon gång varit mörkbruna, nu blekta och slitna av träets och färgens åldrande. Husets få fönster är alla försedda med galler och fällda persienner. Det verkar finnas en källarvåning med små låga fönster, men de har blockerats med träskivor.

Kvarterets hörn ser ut såhär:

Lukács hade tidigare två hundar, men de blev vansinniga med tiden (som djur ofta blir i Cthulhu-myternas närhet), så nekromantikern dödade dem och matade sina tjänare med köttet. Ståltrådsstängslet är 2,5 m högt och saknar taggtråd. Det går att klättra över det smärtfritt.

Eftersom inga hundar längre finns är grindarna stängda och låsta dygnet runt. Lukács är den ende som har nycklar.



Ni varken hör eller ser någon aktivitet i trädgården eller i huset. Det finns ingen synlig belysning. Bakom häckarna skymtar ogräs i rabatterna och tomma planteringsbäddar.

Grinden framför entrén har en elektronisk ringklocka. Det står inget på den.

Ringklockan är inte ansluten. Sladden till den går bara en centimeter ner i trädgårdens jord. Detta kan RP:erna upptäcka. För att försöka komma in måste de alltså ropa (ingen reaktion), vänta på att någon ska komma (det dröjer veckor innan maten måste förnyas<sup>1</sup>) eller klättra över stängslet och knacka på.

När de knackar på hör de svagt ljudet av steg och en flicka som ropar "Pappa! Pappa!" inifrån huset, men inget mer.

Vad RP:erna än väljer att göra så kommer Emma Cooper, 61-årig granne med hagelgevär, att fatta misstankar från sitt fönster. Så till vida RP:erna inte skriker att de kommit från FBI närmar sig fru Cooper tyst med draget vapen, ställer sig på andra sidan gatan och siktar, varpå:

"Upp med händerna!" hör ni en kvinna ropa.

Det står en liten kvinna i rosa klänning och matchande tofflor på andra sidan gatan. Hon håller krampaktigt i ett hagelgevär som pekar mot er. Hennes hår är grått och spretigt, och hennes ansikte tycks annonsera en bister triumf.

Emma är förtidspensionerad, vidskeplig och kraftigt hatisk mot Lukács och allt som rör honom. Ett av hennes främsta tidsfördriv är att hålla folk borta från Lukács hus och övertyga andra på ett mytomantiskt, odrägligt sätt om att mannen i stort sett är Antikrist. Om RP:erna inte har gjort det uppenbart att de är fientligt inställda till ungraren så antar Emma att de är hans vänner. De kan bevisa motsatsen med sina FBI-brickor och får då en pratsam allierad, men hon kommer alltid att vara misstänksam och intolerant. Hon har redan tillkallat polisen från sitt hus och är uppenbart skyldig till vapenhot.

De som klättrade över stängslet för att nå entrén har mycket begränsad rörlighet tack vare hundburen. Om RP:erna envisas med att börja slåss kan de skadas lindrigt av en illa riktad hagelsvärm. Agenterna bör inte tillåtas skjuta för att döda. Emma skjuter inte först (annat än i luften) om hon inte hotas tydligt.

Efter tjugo minuter anländer en polisbil. Konstaplarna i den, Jim och Helen, är väl bekanta med Emma Cooper men håller fast vid åsikten att Lukács är en ofarlig eremit. De har knackat på vid ett tillfälle. Då svarade han, men talade mycket dålig engelska. De fick veta att han kommit från Ungern, var ensamstående utan familj, avskydde att vara obducent och var mycket passionerad angående sin antikvariska hobby, som han funderade på att göra till sitt yrke. Lukács hade inte varit direkt tillmötesgående, men inte heller skum eller otrevlig. Det var för ett år sedan.

Polisen har aldrig hittat några bevis för Emma Coopers vilda historier. Helen avfärdar hela fenomenet som ett utbrott av främlingsfientlig paranoia och vidskeplighet orsakad av områdets ekonomiska tillbakagång. Emmas man, den arbetande Burt, tror inte heller något omedelbart ont om Lukács men är alltför fientligt inställd till Emma för att kontrollera henne.

RP:erna skulle kunna låta arresteras Emma, och/eller höra på hennes utläggningar om Lukács. Bland dessa ingår:

- Åskan slår alltid ner i hans hus.
- Det luktar ofta blod om hans tomt.
- Han gräver ner kroppar i sin trädgård minst en gång i veckan, vanligtvis spädbarn.
- Han odlar kokain i sina rabatter, fast det ser ut som lökar.
- Han är inavlad. Det känner hon på sig.

<sup>1</sup> Det blir nog inte aktuellt, men om huset är bevakat kommer Lukács att ringa efter en av sina bekanta som vanvördat griftesfriden åt honom några gånger. Barstein eller Sissy Soeler (flickan som ropar "Pappa!") tar emot matleveransen vid stängslet mot parken om natten. Då används köksfönstret på baksidan, vars galler kan tas av inifrån.

- Han har bockfötter.
- Ibland finns ett uppochnedvänt kors på hans dörr, fast bara när det är mörkt.
- När han flyttade in för fjorton månader sedan började eländet i området. Man kan inte gå säker på gatorna. Spädbarnsdöd, bortsprungna ungar, sex innan äktenskapet och dylikt har blivit vanligt på grund av honom.
- Han har dödat över hundra människor.
- Han hade två hundar som hatade honom. Djur kan känna ondska. En dag försvann hundarna.
- Då och då kommer tre-fyra stora män till huset och levererar något på en truck. Hon har inte sett vad det är, men det är säkert något hemskt.

Hon har mer i samma stil, en del sant, det mesta osant, en hel del uppenbart osant. Det är upp till SL hur pass utförligt förhöret med Emma Cooper ska göras. Allt bör inte ske i direkt dialog, eftersom hon vägrar att förenkla sig, prioritera eller utelämna något nu när hon hittat en fräsch publik av äkta FBI-agenter. Hon känner sig återupprättad och mycket viktig, och bryr sig inte det minsta om att ha gjort sig skyldig till vapenhot mot federala agenter.

### Akt 3

Musik: Homeworld - *Inward Gliding*

RP:erna får inte tillstånd av Hagen att bryta sig in i huset. De kan hitta Lukács telefonnummer, men hans telefon (en mobil, han har ingen fast telefoni) har nummerpresentation och därför svarar ingen.<sup>2</sup> Det finns inga uppgifter som förklarar flickrösten i huset, och ingen av grannarna (inte ens Emma) kan förklara den. Det RP:erna torde göra är att bevaka Lukács hus. Det sker med fördel från Coopers residens. Burt tar i så fall betalt (\$80 per person och natt är det förhandlingsbara utgångsbudet, vilket Hagen tillåter). Det är upp till RP:erna om Emma bor i sitt hus eller i häktet.

Det bör vara torsdag eller möjligtvis onsdag kväll som bevakningen börjar. RP:erna kan kvittera ut videokamera med ljusförstärkare, parabolmikrofon, buggar för att kontrollera parken och vad annat som behövs, men de bör specificera vad de vill ha. Deras bil står bäst på en parkering i andra änden av Coopers kvarter. De kan gå genom kvarteret till bilen utan att synas från Lukács hus.

Den första dagen av bevakning händer inget. Påföljande natt:

Vädret är lugnt. Då och då syns månen.

Vid 02:24 natten till [fredag?] stannar en pickup framför Lukács hus. Den innehåller fyra män, varav en sitter på flaket med en mobiltelefon mot örat. Pickupens strålkastare är släckta. På flaket ligger något stort under en presenning. Det ser ut att vara större än en människa.

En persienn sätts på husets framsida, bara under några sekunder. Rummet där bakom är släckt.

Männen på pickusen stiger av och faller ner flakets bakre kant. Alla tre tar tag i presenningen, drar ner föremålet från flaket och väntar med det på marken.

Dörren till huset öppnas inifrån. En man, något under medellängd, kommer ut och går snabbt fram till grinden i stängslet. Han ser ut att vara vältränad, men det kan också vara att han har flera lager kläder på sig, bland annat en mörkblå mössa. Han får snabbt bort hänsläset från grinden, öppnar den på vid gavel och går tillbaka in i huset med snabba steg.

Om Emma Cooper finns med RP:erna deltar hon högljutt i spaningsarbetet vid det här laget. Hon föreslår våld, ger sig på att mickla med övervakningsutrustningen och konstaterar upprepade gånger att

<sup>2</sup> Om agenterna skulle vilja avlyssna mobilen tillåts detta av Hagen, men först efter att Ed Krumb levererats. Mobilen torde då aldrig mer utnyttjas, men om SL vill kan Lukács undvika att fatta misstankar. Då ringer han bekanta som kan användas för att expandera äventyret.

hon haft rätt om allt. Om Burt vaknar säger han åt henne att hålla käften, vilket skapar en diskussion som frigör agenterna att spana vidare.

De tre männen från pickupen lyfter upp föremålet i presenningen. De tycks behöva ta i av alla krafter, trots att alla tre är stora och rutinerade. De lyfter och släpar föremålet till huset och försvinner in genom dörren. En mindre karl sitter kvar i pickupens mörka förarsäte och spanar. Hans kamrater kommer ut igen inom en minut, tomhänta. De återtar sina platser på fordonet, startar mjukt och kör vidare.

Den medelålders mannen kommer ut igen, stänger och låser grinden, och går in. Dörren stängs försiktigt bakom honom.

Det är inte mycket RP:erna kan göra åt detta, eftersom pickupen drar iväg direkt om något händer. De tre männen som går in kan i så fall bo hos Lukács tills det blir möjligt att smita.<sup>3</sup>

Inget mer händer under natten, förutom svaga, rytmiska rop som tycks komma i riktning från huset. De är starkast runt 03:50 och slutar sedan fullständigt.

RP:erna kan tycka sig höra ord, men det är varken engelska eller ungerska som används. Sanningen är att Lukács (mannen i mössa) just mottagit och återupplevat liket av fiskaren Ed Krumb, mest för att få ytterligare någon att testa de kosmetiska formlerna på. Nekromantikern (som redan planerar att lämna staden) har ett stående avtal med männen på pickupen. De plockade upp Krumb i sin motorbåt efter en tids "frivillig hjälp" med spaningen efter honom, när de hörde att han saknades.

RP:erna kan ringa och väcka James Hagen, men det är inte uppskattat på sådana vaga indicier om gravskändning eller vad RP:erna nu väljer att tolka det som. Det är troligare att RP:erna tar kontakt med honom tidigt på morgonen, och de får i vilket fall som helst inget beslut om husrannsakan och efterlysning förrän då. Hagen vill veta vad RP:ernas teori om saken är, och föreslår att Barstein, Lukács och männen i pickupen bildat något slags stöld- eller smugglingsbolag. Han är också öppen för teorin att Lukács fortsatt olagligt som privat obducent, kanske åt maffian eller i något mer perverst intresse. Saken bör undersökas på plats innan ungraren blir misstänksam.

Det är möjligt för RP:erna att handla utanför lagen. Det ska dock vara extremt svårt att motivera. Betänk att de ännu inte sett något övernaturligt. Om SL ändå tillåter det utifrån agenternas personliga bakgrunder är huset svårt att bryta sig in i, och Lukács flyr bakvägen om man försöker. Finalen utspelar sig som den normalt skulle ha gjort, med undantag för att Ed Krumb kanske inte hunnit återuppväckas eller färdigställas. Om RP:erna i efterhand misslyckas med att förfalska en laglig anledning till sitt extrema handlande kommer de troligtvis att avskedas eller stängas av från sina plikter en längre tid.

## **LUKÁCS HUS - ANDRA BESÖKET**

Musik: Full Metal Jacket - *Leonard*

Med tillstånd om husrannsakan är det bara att gå fram, klättra över stängslet och knacka på hos Lukács. Rollpersonerna kan höra två röster mumla upphetsat, snabba steg, och så öppnas den tunga dörren vars bruna färg flagnar i förmiddagsljuset.

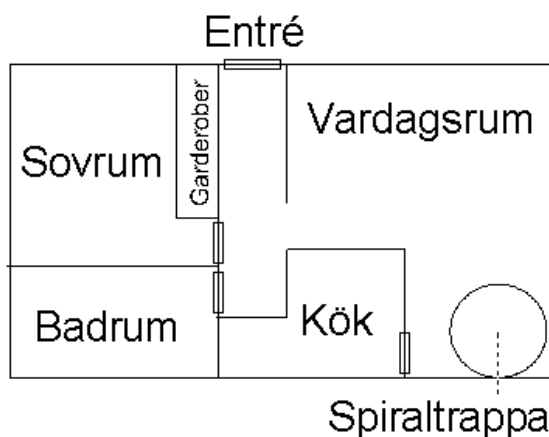
Till hälften dold bakom dörren står en flicka som ser ut att vara i lägre tonåren. Hon bär en sliten gul spetsklänning av urmodigt snitt, och en fin gammal schal runt halsen. Ansiktet är blekt och finnit, men annars ganska vackert. Flickan ser mycket nervös ut och skuggar sina ögon mot solljuset utanför.

<sup>3</sup> I den eventualiteten väljer SL om männen smyger ut genom köksfönstret eller om de är kvar i huset under finalen. I det senare fallet har RP:erna rätt till förstärkningar, vilket kommer att innebära att finalen ser mycket annorlunda ut.

“Goddag...” säger hon försiktigt, på ren engelska.

Flickan heter Sissy Soeler och är en av nekromantikerns tjänare. Han dränkte henne själv, i sitt eget hus, för tre månader sedan. Hon är grundligt hjärntvättad på magisk väg och kan inte tro något ont om Lukács, som hon själv antagit är hennes far, trots vad han gör med henne när lusten faller på. Sissy står för större delen av matlagningen och städningen, men hon är så försvagad att hon oftast bara sover.

Sissy har beordrats att försena agenterna vid dörren. Lukács själv har bestämt sig för att vistelsen i Bronx har nått sitt naturliga slut, och han är nu i full färd med att anlägga en präktig brasa i källaren efter att redan ha startat en i sitt arbetsrum på vinden. Han har samlat ihop en stor packe böcker, anteckningar, dyrbara föremål och pengar som står och väntar i en ryggsäck i köket. I källaren ser han också till att handklova fast sina överlevande experiment så att de inte ska kunna räddas.



“Pappa är upptagen.”

Om RP:erna får för sig att faktiskt ge upp bör de lockas med konstiga ljud från källaren (Lukács råkar sparka omkull en flaska med stark syra och svär på ungerska; ett av hans experiment tar ett krampaktigt tag om hans hand tills han ryter “Släpp mig!”; den unka lukten från huset blandas med bensin...) eller i annat fall från övervåningen, där Barstein sitter fängslad med ett ganska klart sinne och en aning om vad som händer. Om RP:erna låtsas ge upp för att istället hitta en annan väg in händer inget tills proceduren vid entrén börjar om på nytt. Huset är mörklagt, så Lukács kan enkelt kika genom springor bland persiennerna utan att själv synas tydligt. Han behöver inte tända på innan han vet att hans flyktväg är klar.

Sissy är naiv och kollapsar lätt under tryck. Om hon tillfrågas uppger hon sitt namn, men hon känner inte till sin ålder, hur hon kom till huset eller liknande. Om hon konfronteras med tillräckligt många motsägelser och minnesluckor (vilket är lätt hänt) börjar hon gråta förvånat, och då springer hon inåt i huset. Detsamma sker om rollpersonerna försöker ta sig förbi med våld. Sissy vet inte att huset strax kommer att brinna upp, men hon såg (antagligen, beroende på händelsernas utveckling) Lukács tända på på övervåningen.

Efter Sissy är det fritt fram för rollpersonerna att ta sig in i tamburen. Här står ett ensamt stearinljus tänd på en byrå, vilket är övervåningens enda belysning just nu.

Flickan springer mot vardagsrummet där hon säger “Din tur”, för att sedan fortsätta mot trappan. Det som mottar hennes befallning är något hon tänker på som en bror och syster, nämligen Ed Krumb, vars jättelika uppsvällda anlete omformats till en grotesk avbild av Sissys näpna ansikte. Ed är Lukács sista experiment i Bronx, och ett skydd mot de inträngande agenterna.

Samtidigt som ni rundar hörnet efter flickan blockeras er väg av en jättelik varelse i husets halvmörker. Den är klädd i en uppskuren klargrön oljerock och gummistövlar, nog två meter lång och lika bred som öppningen in till nästa rum. Dess delvis exponerade bröst dallrar av fett. Huden är missfärgad och uppsvälld som på ett druckningsoffer. En strimma av dagsljuset från dörren bakom er fångar en kniv i varelsens hand. Jätten anfaller utan annat ljud än tunga steg emot er.

Musik: Full Metal Jacket - *Time Suspended*

Ed anfaller och handlar först. Återupplivningen och Lukács hastiga magi har gjort honom delvis okänslig för smärta men också saktmodig, osmidig och korkad. Han avvärjer inte och springer inte.

Fysik 4

Kaosvana 2

Rörlighet 2

Sinnesnärvaro 2

Viljestyrka 3

Förflyttning 6

Handlingskraft 12

Smärtröskel 6 (oregelbunden)

Stridbarhet 2

Stryktålighet -4 (oregelbunden)

Förskrare: Närstridsvapen (FV 3), träffchans 5, total skada +4.

Näve: Slagsmål (FV 3), träffchans 5, skada +4 (observera 1T5 på skadetabellen).

Mer information om Ed framkommer gradvis under striden:

- Ockulta symboler i olika sprickande färger pryder det exponerade bröstet och ringlar över huvudet som rakats rent.
- Varelsens ansikte är en uppförstorad, knappt igenkännbar kopia av flickans. Den groteska avbilden sträcker sig över flera hakor och svullet, blålilafläckt kött.
- Varelsen är en man.

RP:erna hör steg i en trappa under striden.

Om det går alltför dåligt för Ed kan han blockera ett anfall med armen, tappa förskraren och ändå få en motattack med en jättelik knuten labb. Det är också trevligt om han lyckas dela upp RP:erna och tvinga in en eller flera av dem i sovrummet eller badrummet, så att de inte kan ta sig ut utomhus och där öka avståndet till styggelsen.

Ed dör till slut (eller förlorar medvetandet, improviserat) och dråsar i golvet. Vid det laget har Lukács låst fast Sissy vid en säng i källaren och han har själv tagit sig uppför trappan, in i köket. Han är i färd med att knuffa ut gallret för köksfönstret inifrån (det är löst), och har blockerat köksdörren bakom sig genom att lägga en plank tvärs över golvet, med stöd mot en av frysarna.

RP:erna har inte många minuter på sig innan byggnaden är övertänd. De har fyra stora alternativ och kan med fördel separera.

- Genomsöka entréplanetns tillgängliga delar. Tjänar ingenting till, annat än genom vissa antydningar.
- Forcera köksdörren. Svårt eftersom det inte går att ta sats (trappan är i vägen).
- Nerför trappan. Här väntar Sissy i upplösningstillstånd, med ett osläckbart inferno.
- Uppför trappan. Här finns Barstein och mysteriets nycklar.

### GENOMSÖKA ENTRÉPLANET

SL beskriver hur vägvalen ser ut och spelarna bestämmer vad de vill titta närmare på. De måste tända lamporna i varje rum för att se något, eller använda sina ficklampor.

- **Tamburens** träpaneler är kala sånär som på en uppnålad blyertstavla föreställande en plogande bonde. Det enda stearinljuset, som står på en byrå, är på väg att brinna ner.

- **Garderoberna** och byrån innehåller en stor uppsättning gamla sommarkläder i olika färger. Balar av toalettpapper samt en stor mängd glödlampor och stearinljus finns också att beskåda. En garderob (i sovrummet) innehåller en samling klänningar, varav flera har skurits upp för att passa Sissy bättre.
- **Sovrummet** innehåller en dubbelsäng med två olika stora kuddar. Den täcks av slitna, tunna vita lakan och flera lager gamla filtar. Golvet är en brungul matta som luktar 70-tal. På nattduksbordet står en hantel. Rummet har säckvävstapeter.
- **Badrummet** har ett förvånansvärt rent plastgolv men domineras av ett ofattbart smutsigt badkar. Breda, ärgiga ränder av fläckar på olika nivåer och några uppstaplade flaskor i ett hörn antyder att karet använts för att eliminera bevismaterial. Istället för ett vitrinskåp har någon spikat fast en cykelkorg på en av de kaklade väggarna. Korgen innehåller två stora flaskor flytande tvål, rakgrejer och tamponger. Rakhyveln är alltför nymodig för att användas som vapen.
- **Vardagsrummets** trägolv är fuktigt. Längs ena väggen ligger presenningen som Ed anlände i. Kanterna av ett lågt bord, vid vilket måltider normalt intas, är täckta av samma sorts tecken som de på Eds kropp. Här utfördes ritualen som återupplivade fiskaren. Rummet innehåller en lädersoffa, en fåtölj som saknar en dyna i ryggstödet, och en hel del böcker. Bokhyllorna och staplarna på golvet tycks dock ha länsats på några utvalda titlar utan att vederbörande hann snygga upp efter sig. Flera av böckerna som återstår är på ungerska eller latin, och en eller två ser vältummade och nästan antika ut.
- **Köket** är låst. Någon befinner sig därinne, och det låter som om denne någon är upptagen. Ingen svarar när man bultar eller ropar.

### FORCERA KÖKSDÖRREN

Om RP:n som försöker har duglig Fysik och inte ger sig så går dörren upp, eftersom den blockerande plankan (och frysen) trycks undan med tillräckligt mycket våld när man väl har förstört låset, som är ynkligt.

Fönstret är öppet. Dess galler ligger på gräsmattan utanför. Om RP:n tittar ut hinner hon se en skymt av Lukács i blå mössa, springande från huset. Gråsvarta hårtestar kikar ut under mössan.

Köket domineras av en liten kyl, två frysar (plats för basvaror, kött, grönsaker och glass för åtskilliga månader) och en imponerande kryddhylla. I övrigt är det mycket ordinärt.

Om någon RP tar sig ut och förföljer Lukács kan man testa RÖR för att klättra över stängslet snabbt. Lukács har RÖR 3. Om RP:n är lika snabb eller snabbare kan hon komma ikapp implicit, men det omedelbara resultatet är bara en stunds minuslucka. RP:n återfår medvetandet gående på trottoaren, på väg tillbaka mot huset i maklig takt. Hon är inte direkt förvirrad, men har ingen aning om hur jakten slutade.

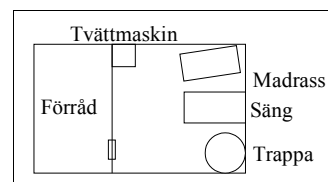
Under de följande nätterna visar sig lösningen i drömmar: Agenten springer efter Lukács, som hoppar in bakom ett hörn. När agenten kommer efter har Lukács ställt sig i bakhåll. Han gestikulerar kraftfullt och skriker högt på något obegripligt språk. Drömmen slutar. Det var en enkel formel, men mer behövdes inte.

Om *flera* RP:er förföljer Lukács och hinner ikapp kommer han att använda värre formler som kan skada RP:erna svårt, förblinda dem eller vad annat som anses lämpligt. Det kan yttra sig i en strid. Lukács låter sig inte fångas levande. Hans kunskaper är farliga, men i övrigt är han bara en någorlunda vältränad medelålders man.

### NERFÖR TRAPPAN

Från källaren hörs Sissy Soeler tjuta "Pappa! Pappa! Det brinner!"

RP:er som tar sig ner ser genast flickan fastlåst vid en säng (bred, enkel vit metallram, tunn madrass, vita sängkläder stänkta med bränsle, en kudde) med ett par handklovar. Hon pendlar mellan dödstrött apati och besinningslös skräck för elden.



Spottande lågor sprider sig från pölar av bensin på heltäckningsmattan, över en tvättmaskin i det motsatta hörnet och uppför väggarnas träpaneler. Det ser ut att finnas två rum. Det andra, som varit förråd och skaffereri, brinner också. I det ligger en stor och en liten brandsläckare synliga från trappan. Den lilla är kemisk men har sitt fått sin mekanism urskruvad och förstörd. Den stora är en koldioxidsläckare som lämnats öppen så att den tömt sig själv för länge sedan. Båda är alltså värdelösa.

På sängen som Sissy är fast vid ligger vad som först tycks vara en gammal kvinna. Vid närmare inspektion är hon nog inte mer än medelålders. Hennes lösa hud är underligt kall och hon rör sig släpigt för att komma ur sängen. Bara hennes ögon är vilda, och hon kan inte förstå varför hon inte lyckas röra sin högra hand, som är fångslad vid sängens metallram.

Bredvid sängen ligger en madrass. På den sitter en man i ungefär samma tillstånd som kvinnan på sängen, fångslad vid ett metallrör som löper upp längs väggen. Vid samma rör sitter en ung pojke, kanske 8 år, och sliter i sitt handfängsel. Alla tre av dessa tidigare experiment är drunksnoffoffer som återupplivats. Alla har avskurna tungor (om de inte behöver säga något svagt i stil med "Lämna mig! Jag vill inte!"), och deras ansikten bär spår av underliga manipulationer. Deras hår är klumpigt klippt för inte särskilt länge sedan.

Mannen liknar pojken och kvinnan liknar Sissy. Det rör sig inte om någon vanlig familjemässig likhet utan om partiell kopiering, vilket RP:erna inser vid en nära titt. Mannens kinder är mjuka, hans haka är rundad och något indragen som hos ett barn, och så vidare. Synen är obehaglig men inte lika uppenbart onaturlig som på Ed.

Alla fångar i källaren kan befrias om man lyckas skjuta av deras handfängsel (eller klippa om man skaffar en hänglåssax eller liknande), men på grund av stressen kräver det test av KAO att träffa om man skjuter hastigt, och branden sprider sig snabbt. Fångarna är omväxlande apatiska och paniskt förvirrade. De försöker inte fly från huset på egen hand, men kan försöka röra sig bort från elden (till exempel för att gömma sig i förrådet) när den når dem. Om de fokuserar sig på uppgiften kan agenterna dra ut alla i källaren ur byggnaden, men Barstein skriker från ovanvåningen.

## UPPFÖR TRAPPAN

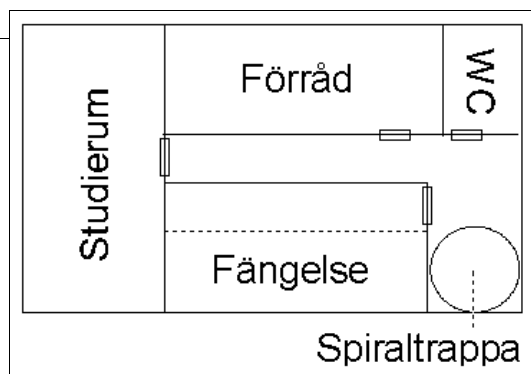
Ett lågt gästrum på övervåningen har omvandlats till fängelse. Tåta stålstänger har skruvats fast i golvet och i det sluttande taket på så sätt att två låga celler bildats. Den ena är tom, den andra, närmast dörren, innehåller George Barstein. Här har Lukács satt honom för att distrahera lagen, eftersom Barstein blivit en risk.

RP:erna hör Barstein ropa "Här uppe! Jag är instängd!", och när de kommer upp kan de följa ljudet genom den första dörren till vänster. Belysningen är tänd om elden inte hunnit alltför långt.

Innanför dörren sluttar taket snett ner åt vänster. En rad stålstänger sträcker sig från dörren bort till den motsatta väggen, så att sidan av rummet närmast husets långsida skärmas av som ett fängelse. I den närmaste av två celler känner ni igen Barstein, mannen som lät sig falla i vattnet utan ett ord. Han håller om cellens galler och säger genast:

"Lukács tog nycklarna, det är jag säker på."

Det är nu tänkt att Barstein ska förklara något av vad som hänt för en eller flera rollpersoner under deras tilltagande rädsla för att brinna inne. Följande redogörelse torde alltså framföras fragmentariskt, med avbrott för kommentarer om hur temperaturen stiger, hur stickande rök bolmar ur trappan, att taklampan slocknar, och så vidare. Barsteins historia delas också upp i stycken om andra RP:er ränner runt i andra delar av huset.





På övervåningen finns inget mer att hämta. Förrådet är fullt med bråte och studierummet är stadigt låst. Om man skulle lyckas slå in dörren får branden där inne nytt syre, med katastrofala konsekvenser.

Musik (när röken börjar välla in på riktigt): Blue-Shift - Spår 6

“Jag heter George. Rädda mig inte. Jag är redan död. Jag blev rånad för länge sedan. Rånarna knuffade mig i floden. Jag fastnade i något på botten. Jag kan minnas det nu. Jag svalde en massa vatten. Jag ropade på hjälp. Jag kunde se en man som stod och tittade *ner på mig från kajen*. Han betraktade mig. Han svarade inte!

“Jag vaknade på ett bord av stål. Lukács stod över mig. Han tog mig hit, till det här huset. Jag har bott här länge nu. Jag fick mat av Lukács, och jag lydde honom. Jag lydde honom alltid.

“Han sade att maffian hade förrått mig. Jag hade varit nära att drunkna. Jag trodde på det. Till slut trodde jag på allt, allt han sade. Jag har stått vid hans sida över andra som drunknat. Det är hans magi. Jag har sett döda kroppar resa sig. Jag fattade aldrig att det var jag, att *jag var likadan*. Lukács såg *på* när jag drunknade.

“Kanske var jag ett experiment. Men han förstod att jag kunde ungerska, och hans engelska var dålig. Vi lärde upp varandra. Jag gjorde så *fruktansvärda*...

“Jag gick ärenden. Jag har sovit mycket. Min kropp är trött och kall. Jag vet att jag inte lever. Jag tror att när jag levde var jag smart. Jag kan minnas...

“Han tog in fler tjänare, läste i sina böcker och fick fram ritualer som lät honom styra våra tankar. Han kunde ändra våra kroppar också. Den senaste tiden har han suttit på sitt rum och studerat hur man kan kopiera någons ansikte. När han hittade mig kunde han redan kopiera mitt till en annan död man, som jag sett i mina drömmar, på obduktionsbordet bredvid mitt.

“Jag har trott att den andra mannen, som fick mitt ansikte, att han var jag. Jag vet inte vem han var egentligen. Han reste sig inte. Jag vet inte vad Lukács gjorde av honom, men jag är säker på att han levde en gång.

“Lukács har suttit på sitt rum och läst och rabblat formler, därför att det är *annorlunda* med levande. Det är svårt att kopiera ett ansikte till någon som lever, eller som rests, som jag. Men han lärde sig det också. Det var det han gjorde nu inatt. Han återupplivade någon, och Sissy Soeler kom in hit till mig och berättade om det.

“Hon är en fin flicka Sissy. Hon sade att en jättestor pojke hade fått hennes ansikte. Hon hade fått en syster, sade hon.

“Sissy är en fin flicka. Rädda henne. Hon är kanske lite konstig, men det är inte så underligt. Lukács sover med henne, fast hon tror att han är hennes...

“Hon är död. Jag vet att Sissy också är död. Men hon kanske vill leva. Det är slut nu, eller hur? Om hon vill leva så ska hon ju få det. Det är slut med huset nu, och jag ska inte gå några fler ärenden.

“Jag minns att det var ni som skrämde mig när jag vandrade vid kajen. Varför var ni där? Jag har känt att det var något speciellt med den platsen. Nu vet jag att det var där jag dog. Jag tror att det befriade mig. Jag tog mig upp på land, jag tog mig hit, och jag *älskade inte längre Lukács*. Jag kunde se honom som han var.

“Hans kontroll över mig är borta. Ni ska veta att det var ni som befriade mig. Om jag inte hade fallit hade jag fortfarande tjänat...

“Elden räcker för mig. Ge er iväg. Ni kan leva. Jag hoppas... ni vill leva.

“Tack!”

Om RP:erna väntar för länge med att lämna huset kommer de att förgiftas och förlora medvetandet. Grannarna som är hemma ringer inte brandkåren i tid för att rädda någon, inte ens Ed i tamburen om RP:erna inte provocerar fram ett räddningssamtal. Om RP:erna själva ringer kan brandmännen

möjligtvis bära ut kvarlämnade medvetlösa RP:er (och Ed Krumbs kropp), men redan det är tvivelaktigt. Brandkåren fokuserar sig på att hindra brandens spridning till närliggande byggnader.

Innan Barstein sagt allt bör RP:erna alltså vara på god väg ut ur huset. Mannens röst avbryts av hostande, röken förblindar agenternas ögon och deras hår och kläder kan ta eld då de sista RP:erna antingen förlorar medvetandet eller stapplar ut i förmiddagens sol. Lukács hus brinner snart som en fackla. Solen skiner och det kommer inte att regna.

## EPILOG

Musik: Blue-Shift - Spår 15

På trotturen utanför stängslet (eller på andra sidan gatan; inte med folksamlingen) står en kvinna i trenchcoat och keps. Hon gratulerar RP:erna till att ha undkommit, om de nu gjorde det.

“Ni har gjort ert land en stor tjänst. Mina kollegor, som själva var denne 'Lukács' på spåren, kommer förhoppningsvis att hitta honom och föra honom till rättvisa innan han lämnar området.”

Hon “kan tyvärr inte” avslöja sitt namn. Hon säger sig vara en vanlig åskådare, och lovar att fortsätta följa agenternas karriärer efter det här. Kvinnan är agent i Delta Green. De överlevande RP:erna har alla etiketterats som potentiella framtida agenter eller friendlies, men kommer inte att upplysas vidare i nuläget. Kvinnan ursäktar sig, går fram till en vanlig personbil (en vit Mitsubishi) som parkerats på gatan, och kör iväg. Om RP:erna försöker hindra henne drar hon fram falsk identifikation som NSA-agent (“Molly Wellman”) och slinker undan.

**Hemmafruar, barn och arbetslösa** samlas för att stirra på brasan. Några går ner på knä och tackar Gud. De kan alla vittna om hur ingen tyckte om Lukács, men de verkar å andra sidan inte veta mycket om honom egentligen. Han var en enstöring som en gång ägt ett bårhus, och som somliga sade hade mycket fuffens för sig.

**Emma Cooper** (om hon inte redan är inspärrad), hög på koffein, gråter av glädje och stolthet. Hon paraderar framför hemmafruarna och kallar RP:erna vid förnamn, som likar.

**Brandkåren** och polisen vill gärna byta ett par ord om orsaker och offer. Ambulanser för bort alla som räddats, och alla RP:er som skadats betydligt, till närmaste akutmottagning.

RP:erna kan träffa på “Molly” igen på sjukhuset, om de inte talade med henne dessförinnan. Hon bevakade fångarnas kroppar i hopp om att Lukács eller någon av hans anhang skulle ge sig på dem. När RP:erna tar över lämnar hon akutsalen via en nödutgång.

**James Hagen** beklagar förlusten av liv men tror inte på hela historien. Kanske frigjorde branden något slags hallucinogen i luften? Han rekommenderar att agenterna tar en vecka ledigt efter att deras skador läkt, för att tänka över saken. Visst måste det finnas en rationell förklaring?

**Sissy Soelers** föräldrar, som bor i Queens, förfäras över nyheten att deras lilla flicka brunnit till döds (eller brutits ner psykologiskt, om hon överlevde) i fångenskap hos en pedofil. Hon kidnappades i en pickup med falska nummerskyltar för tre månader sedan. Då var hon 13 år gammal. Hon dog vid 14.

Om Sissy faktiskt överlevde huset tillbringar hon sina sista sömniga dagar i en sjukhussal med de rödgråtna föräldrarna, innan hennes kropp ger upp. Paret Soeler ser plågat på om agenterna försöker förhöra Sissy, och motsätter sig våldsamt att förhöret fortsätter när flickan ser ut att bli trött. Sissy vet en hel del, men formulerar allting naivt (delvis en försvarsmekanism) och fortsätter att kalla Lukács för “pappa”. Hennes hjärna är mycket dimmig.

**Fångarna i källaren** dör också efter några dagar om de räddades, av “chockartade komplikationer orsakade av rök- och brandskador”. De återfår aldrig medvetandet under någon längre sammanhängande period efter att ha förts ur huset.

**Den galna jätten** med kniv har samma kroppsbyggnad som en fiskare (och våldsam alkoholist) som ramlade av en trålare tidigare i veckan, när en vindby slog till om kvällen. Fiskarens namn var Edward "Ed" Krumb, 52 år gammal. Han sörs mest av sin maka söderut i Bronx, och av sex styck osorterad avkomma.

**Obduktion** av eventuella kroppar (Sissy, Ed, fångar) föreslår att de varit mycket nära att drunkna. Ed torde ha plågats av sin svårförklarliga nekros, i synnerhet i hjärnan. Kanske låg han i kallt vatten för länge innan han räddades? Obducentens fullständiga rapport undviker markerat att framföra teorin att något onaturligt skulle ha hänt med något av offren. Obducenten riskerar inte sitt anseende och vägrar konfrontera vad hon själv egentligen misstänker.

**Böcker** och andra suspekta föremål som rycks ur lågorna kan ha uppenbara ockulta anknytningar, men inga magiska krafter eller tydliga sanningar om världen. Böckerna tycks handla om alkemi, andar, astrologi, obskyra naturgudar och liknande. Om man vill bygga vidare på äventyret kan ett upplysande föremål tas med ut.

**Männen i pickupen** är mycket svåra att spåra, men bildar även de en möjlighet till påbyggnad om SL lämnar något sätt att identifiera dem på (nummerskylt?), eller låter dem återkomma.

**Hermann Lukács** är en falsk identitet som hädanefter aldrig används och som inte verkar existera i Ungern med ett matchande signalement. Det hindrar inte att nekromantikern kan återkomma i ett senare äventyr. Delta Green-agenterna som jagar honom kan mycket väl luras, om inte av mannens skarpa sinne så av hans oheliga krafter. Identiteten Lukács i USA är inte belastad med några kriminella handlingar, ytterligare intressanta inköp eller liknande. Mannen har knappt lämnat några spår efter sig.

## Självkritik

Expositionen i akt 1 är egentligen alldeles för ordrik. Hela historien om Lukács psykologiska överfall på sin förhørsledare kan förkortas ner till ett par rader utan stora förluster (och sedan hänvisas RP:erna till arkivet om de vill ha detaljerna). Barsteins avsked i akt 3 är också för mycket läsning om det inte omvandlas till en friare och/eller utspridd form.

Med tanke på mängden FBI-artat arbete som krävs kan äventyret behöva så många förklaringar och knuffar-i-rätt-riktning för genre-okunniga spelare att historien verkar ännu mer linjär än den är.

© 2004 Viktor Eikman

## INNEHÄLLET I MAPPEN FRÅN JAMES HAGEN

- Kopior av fotografier på George Barstein: Förhørsfotot, den nyutexaminerade agentens digitala spaningsfoto och ett par bilder på Barstein i sällskap med allehanda gentlemän ur maffian på olika platser i New York.
- Identifierande fakta om Barstein, född 1976. Längd, ögonfärg, tumavtryck, den sortens data.
- Detalj-karta över området där Barstein setts, med en sträcka av en kaj markerad med kulspets. Området är en del av nordöstra Bronx.
- Namn (Settlement Street Mortuary) och adress till det nerlagda lokala bårhuset där Barstein obducerades. Ofullständiga uppgifter lämnades av detta privatägda företag.
- Information om Kevin Hennessy som identifierat Barstein, inklusive arbetsplats (en pir i området där Barstein setts till), arbetstider och foto.
- Datum och plats (Auburn Road Catholic Church) för Barsteins begravning.

