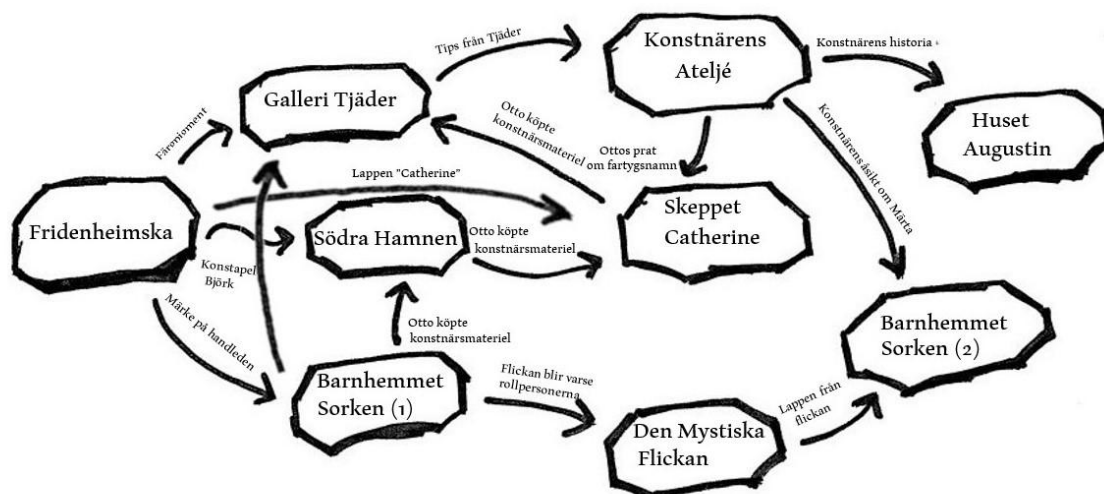


Pulverpojken



TVÅ DAGAR SEDAN

På ett barnhem i stadsdelen Hägerholmen utnyttjar föreståndarinnan Märta Agdell barnen till att utföra diverse sysslor, många av dem olagliga. Den elvaåriga pojken Otto Båhm har som uppgift att springa ärenden till hamnen där han köper otullade varor direkt från fartygen som han sedan smugglar in till staden för försäljning. En av kunderna är konstnären Viktor Ljungdal som sedan länge fått sina färger och annat konstnärsmateriel ifrån barnhemmets smuggelverksamhet. Denna kväll har pojken Otto Båhm just besökt kapten Roy Cone på skeppet "Catherine" och förvärvat färgpigment till Viktor Ljungdal. Vad Otto Båhm hemlighållit ifrån Märta Agdell är att han sedan en tid tillbaka tagit extra betalt av kunderna och lagt undan extraslantarna till sig själv.

Föreståndarinnan har emellertid upptäckt tjuveriet och skickar denna kväll ett annat barn, den tioåriga flickan Lisa Slöjd för att "lära Otto en läxa". Hennes order är enkla: ta smuggelgodset från Otto och knuffa ner honom i vattnet. Trots att Agdell försäkrat Lisa Slöjd om att pojken är simkunnig är Lisa nervös och ångstriden. Längre ligger hon på lur i hamnen och när Otto till sist dyker upp rusar hon skrikande fram och försöker rycka den stora läderpungen med smuggelgods från honom. Otto har dock knutit fast varorna noga i handleden och efter en kort kamp knuffar Lisa till honom så att han snubblar ner i vattnet. Flickan som får panik springer därifrån utan att se efter hur det gick med Otto.

När hon tomhänt återvänder till barnhemmet ger Märta Agdell flickan ett rejält kok stryk. Hon beordrar henne att gå tillbaks till hamnen för att se om kapten Roy Cone har mer att sälja. Lisa protesterar och menar att Otto väl säkert kommer tillbaka med varorna. Detta är långt ifrån säkert, säger Märta, Lisa knuffade ju ner honom i det iskalla vattnet och vad hon känner till kan pojken inte simma. Lisa ska vara tacksam för att Märta inte går till polisen och avslöjar henne för den mörderska hon är. Märta går emellertid med på att de kan vänta till

soluppgången, om Otto inte återvänt då är det bäst för Lisa att hon pallrar sig ner till hamnen och fixar nya varor.

Lisa ligger vaken hela natten och lyssnar förgäves efter pojkens steg i trappan. Tidigt i ottan rycker Märta upp henne ur hennes bädd och skickar iväg henne till hamnen. Bedövad av ångest och skräck går hon ner till vattnet. Där ser hon en folksamling höja upp Ottos lik ur vattnet. En polis ber folket avlägsna sig, inget att se, bara en tragiskt olycka där en stackars gatunge trillat i sjön.

Väl vid skeppet Catherine finns ingen mer färg att köpa. När Lisa kommer tillbaka till barnhemmet får hon återigen smaka på rottingen.

Inte heller natten som kommer får Lisa någon sömn, hon slumrar till men vaknar genast kallsvettig av mardrömmar. Mitt i natten går hon upp och ut på stadens gator, hon tänker på Otto och att ingen någonsin kommer att få veta vad som egentligen hände med honom eller ens veta hans namn eller vem han var. Till sist irrar hon iväg till polishuset och sätter upp en lapp. "PÖJKEN I HAMNEN HETTE OTTO OCH BLIVDE MÖRDAD!" (APPENDIX 1), precis när hon sätter upp den kommer två konstaplar. De ropar på flickan men hon hinner smita iväg och springa tillbaka till barnhemmet.

FRIDENHEIMSKA HUSET

För mer utförlig presentation av platsen se äventyret Vaxkabinettet, inkluderat i grundboken för Askhem.

Polisintendent Albert Backe hälsar rollpersonerna välkomna. Eftersom de varit behjälpliga förut tänker han att de kan vara det nu också. Fallet han har i åtanke ser inte mycket ut för världen. Faktiskt så lite att polischef Karl von Alderhorn beordrat nedläggning så fort han hört talats om det. Något med det hela har dock fastnat i Backe. "Man måste se sig själv i spegeln också" muttrar han medan han beklagar att han inte har något gott att bjuda på denna gång. Han berättar om pojken som hittats i hamnen och om flickans lapp.

Backe leder rollpersonerna till bårhuset. Där lämnar han dem med ett lycka till och överlåter konstapel Björk att vara behjälplig i fallet. Backe kan de inte komma till för mer hjälp, han har mycket att stå i och polischef von Alderhorn får under inga omständigheter upptäcka att han trotsat direkta order. Obducent Frida Falk visar upp pojkens kropp. Den är lätt uppsvälld. På höger handled syns ett cirkelformat brännmärke. Frida Falk visar upp pojkens ägodelar. En liten karvad trädocka. En liten säck med fyra väl tillslutna läderpungar med rött, blått, svart och gult pulver. En liten lapp där det står något svårttydligt (APPENDIX 2). Runt halsen helt nära kroppen har han också haft en liten läderpung i ett snöre med elva kopparslantar i.

LEDTRÅDAR

Märke på handleden

Ett litet brännmärke på pojkens handled. Det är gammalt och läkt sedan länge. Ärrvävnaden bildar en liten cirkel med två streck igenom. Poliskonstapel Björk kan berätta att det rör sig om en så kallad barnhemsmärkning. Efter den svarta döden blev hundratals barn föräldralösa. På kort tid upprättades en rad barnhem, flertalet i privat regi, inga ordentliga utredningar hanns med, det var fritt fram för vem som helst att erbjuda ett uppehålle. Eftersom barnen så ofta rymmer infördes till slut en inofficiell märkning av dem. Då polisen ständigt tvingas hantera bortsprungna barn känner han väl till symbolen: Den står för "Barnhemmet Sorken".

Leder till:
Barnhemmet Sorken

Pengapungen

Innanför Ottos skjorta, tätt knuten till kroppen, har obducent Frida Falk upptäckt en liten pung med elva kopparslantar. Det är inte några stora pengar, men för ett barnhemsbarn torde de representera en hel liten förmögenhet.

Leder till:
Inget. Men det kan insinuera att Otto har börjat stjäla från sin uppdragsgivare.

Färgerna

En stor läderpung som pojken haft surrad vid handleden. I den återfinns fyra mindre läderpungar innehållande pulver i färgerna rött, blått, svart och gult, de har varit så pass väl förslutna att vattnet inte lyckats ta sig in. Pulvret luktar inte mycket. Om rollpersonerna smakar på det smakar det beskt.

Leder till:
Det krävs ett lyckat slag på LÄRDOM för att genast förstå att det rör sig om färgpigment till oljefärger. Därifrån kan rollpersonerna själva dra sig till minnes, eller tipsas av någon om stadens äldsta konstgalleri. Galleri Tjäder.

Lappen på pojken

I pojkens ena ficka har en lapp legat. Obducenten har tagit fram den och torkat den. Skriften har flutit ut något med det går ändå att urskilja namnet "Catherine" (APPENDIX 2).

Leder till:
Skeppet Catherine, även om rollpersonerna kanske inte inser det genast.

Lappen som satts upp på dörren

(APPENDIX 1) Två konstaplar - Blom och Viding fick en snabb skymt av Lisa Slöjd innan hon försvann. De beskriver henne som "mellan 7 och 10 år, utmärglad, klädd i trasiga paltor". Framförallt Viding tjocknar lite på rösten när han beskriver hennes ansikte. "Som att hon bar på hela världens sorger. Inget barn borde behöva utstå vad än hon nu kan tänkas ha fått utstå"

Leder till:

Ingenting. Men flickan kommer att återkomma.

SÖDRA HAMNEN

Konstapel Björk visar gärna rollpersonerna platsen där pojkens lik upphittades. Hamnen sträcker sig ett 500-tal meter och är kantad av koldrivna industrilokaler. Tre järnvägsspår löper längst vattnet där arbetare under dagen lastar av och på kol, timmer och tegel. Själva båthamnen patrulleras av en mängd trolldomskommisionsutsända män vilka kontrollerar alla som rör sig till och från det tiotal större skepp som ligger anlagda.

På själva brottsplatsen finns inget speciellt att se. I hamnens norra hörn pekar konstapeln ner i vattnet och visar var kroppen hittades. Allt som finns är att blicka ner i ett skitigt och iskallt mörkt vatten.

Längre söderut i hamnen ligger skeppet Catherine. Detta är dock inget rollpersonerna upptäcker om de inte aktivt letar efter det

HÄNDELSER

Tullverket

När rollpersonerna anländer håller ett stort skepp just på att anlägga i närheten. "Elizabeth" står inkarvat i fören med stora snirklande bokstäver. Några hamnarbetare fångar in tunga tampar som kastas ner från däck och surrar dem vid bryggorna. När landgången sätts ut och en man som tycks vara kaptenen stiger ner framträder genast två män i mörka rockar. "Karantänsregler! Ingen passagerartrafik ut eller in!". Kaptenen slår ut med händerna och svarar på tafatt svenska med brittisk brytning. "I know I know. Snälla. var lite snälla. Vi bara lämna goods and off we go!" Han räcker över ett papper till männen. De studerar det ett tag, nickar, räcker tillbaks det och låter sedan kaptenen följa dem. Medan de går pekar de mot en liten tegelbyggnad i mitten av hamnen. "Tullverket, allt måste deklarerars där." De viftar med papperet "Det här får du få lämna där". Kaptenen ler. "Okay okay jag vet the drill. Ni ska alltid take your cut of, how do you say, hela härligheten?". En av männen svarar "A small cut that is". Kaptenen himlar med ögonen "You swedes sure have a weird conception of small".

The Golden Lion

I Södra hamnen ligger krogen The Golden Lion, enbart avsedd för sjömän från fartyg som ligger förtöjda i hamnen. Krogen är relativt nyöppnad och ingen av rollpersonerna har besökt den tidigare. Någon av dem har dock hört talas om den. Den drivs helt i regi av trolldomskommisskonen och enbart besättningsmän från något av de skepp som för tillfället ligger förtöjda i hamnen tillåts inträde. Trolldomskommissionens officiella förklaring till att ge sig in i krogbranschen är att krogen är ett sätt att undvika stök och problem som uppstår när rastlösa sjömän hålls instängda på sina fartyg inne i hamn. Elaka tungor viskar dock om att priserna på drycker är så pass tilltagna att det helt enkelt rör sig om en opportunistisk affärsverksamhet, dessutom ger det medlemmar av trolldomskommissionen en unik möjlighet att under mindre formella former knyta handelskontakter med utländska affärsmän.

Om rollpersonerna vill försöka komma in på the Golden Lion behöver de antingen smita in, vilket inte är omöjligt sent på kvällen då vakterna oftast är rejält på lyran. Ett annat alternativ är att utge sig för sjömän, då krävs en lapp med ett intyg, en för varje rollperson, sådan kan gå att förfalska eller köpa sig till av fulla sjömän som lämnar krogen. Om någon hör att de pratar svenska kommer de dock förvägras inträde om de inte kommer med en trovärdig förklaring.

Själva krogen är verkligen inget att skriva hem om. Den är billigt och spartanskt inredd. Stolar och bord utställda utan omtanke i en före detta fabrikslokal. Det är högljutt och stöjigt. Det hörs tyska, engelska och spanska (om nu någon av rollpersonerna kan identifiera språken). Ölet som flödar är av billig kvalitet. Matmenyn innehåller dock exotiska rätter som sheperds pie, pasta bolognese och apfelstrudel, alla tillagade av den långt innan Svarta Döden, inflyttade fransmannen Jean Fouillard. Det är rätter ingen av rollpersonerna någonsin hört talas om och framförallt pastan framstår som något otroligt märkligt.

Om rollpersonerna lyckas få byta några ord med Jean berättar han mer än gärna på sin brutna svenska att den består av en deg av vete som man sedan torkar och kokar i vatten. Entreprenöriellt lagda rollpersoner ser möjligheten till en framtida importverksamhet av den underliga råvaran. Jean själv tycker dock inte att den är mycket för världen. Rätten är något Trolldomskommissionen tvingar honom ha på menyn eftersom italienska sjömän köper den i sådana mängder. Om han bara kunde övertala dem om att importera några tunnor ankfett så att han kunde tillaga sin älskade Confit Canard!

Det är riskabelt att befinna sig på The Golden Lion. När som helst kan någon misstänksam trolldomskommissionsanställd överhöra rollpersonerna och ifrågasätta vad de gör där.

LEDTRÅDAR

Inga mer än att de flesta skepp bär kvinnonamn vilken skulle kunna få rollpersonerna att inse att Catherine kanske är ett skepp.

SKEPPET CATHERINE

Catherine är ett drygt trettio meter långt brittiskt handelsfartyg med tre master. Det ligger förtöjt i södra delen av Södra Hamnen. När rollpersonerna kommer är det full aktivitet. Det tycks som att besättningen är i färd med att ge sig av.

Om rollpersonerna lyckas prata med kaptenen Roy Cone är det genom hans tolk, tysken Hans Merkel, (såvida ingen av dem talar engelska). På frågan om Cone sett den mördade pojken svarar kaptenen undvikande. Alla hans varor går självklart genom tullen, precis enligt reglementet, menar han. Det finns två sätt att få kaptenen att säga mer. Antingen genom att muta honom, för detta krävs att kaptenen litar på rollpersonerna så ett lyckat slag i MANIPULERA krävs utöver mutan. Det andra är att rollpersonerna med pondus förklarar att de tillhör polismyndigheten och att kaptenen är misstänkt i en mordutredning. Det vore olyckligt om de skulle behöva ta med honom till stationen och hålla honom där tills hela den här saken löst sig, framförallt som det verkar som att han och hans besättning är i färd med att lämna Askhem.

Om rollpersonerna lyckas med något av detta erkänner Roy Cone att det visst kan hända att mannarna i besättningen då och då gör sig en liten extra hacka genom att sälja lite krimskrams bortanför tullverkets hökögon. Men det är inget han själv någonsin skulle hålla på med. Pressas alternativt mutas han ytterligare erkänner dock att han just denna gång gjorde han en gammal vän en tjänst genom att plocka upp lite konstnärsmateriel när han låg i Venedig. Och ja, en pojke kom och hämtade upp varorna för ett par dagar sedan. Mer vet han inte. Vem vet om det ens rör sig om pojken som rollpersonerna letar efter, så mycket gatungar som tycktes ränna runt i hamnen. Redan morgonen efter kom en liten flicka förbi och ville också hon köpa konstnärsmateriel! Om rollpersonerna frågar mer om flickan berättar kaptenen att hon var åtta-nio år, väldigt mager och såg mycket olycklig ut.

HÄNDELSER

Halt! Här får ingen passera

Då karantänsregler råder är det strikt förbjudet att borda, eller ens komma nära fartygen i hamnen utan tillstånd. Hamnområdet patrulleras ständigt av män i svarta rockar. Om rollpersonerna närmar sig Catherine kommer de att bli stoppade av två högresta män i svarta kappor.

Rollpersonerna kan lösa situationen på olika sätt. Till exempel genom att inleda en avledande manöver, genom att försöka muta vakterna (svårt) eller genom att försöka styrka att de är utsända av polismyndigheten för att utreda ett mord (kommissarie Björk kan hjälpa dem med detta). Nattetid är det också möjligt att smyga förbi vakterna. Om det skulle utbryta strid kommer fler vakter rusa till undsättning vilket högst troligt kommer att resultera i att rollpersonerna antingen tvingas fly eller skadas och/eller arresteras och förs till polishuset (vilket kan bli en mycket pinsam historia för polisintendent Albert Backe).

LEDTRÅDAR

Konstnärsmateriel

Kaptenen berättar att pojken köpt konstnärsmateriel vilket kan få rollpersonerna att (om de inte redan gjort det) inse att de mystiska pulvren i själva verket är färgpigment.

Leder till

Utifrån detta kan rollpersonerna själva dra sig till minnes, eller tipsas av någon om stadens äldsta konstgalleri. Galleri Tjäder.

Flickan

Kaptenen har sett en flicka som på beskrivningen liknar flickan som satte upp en lapp på polishuset.

Leder till

Ingenting

GALLERI TJÄDER

Konstgalleriet Tjäder ligger i stadsdelen Västerport. Huset sticker ut med en ovanligt rentvättad tegelfasad med stora blankpolerade skyltfönster. Ovanför porten hänger en vackert snidad gjutjärnsskylt föreställande en tjäder i profil.

Gallerist Mauritz Tjäder är en finlemmad man i femtioårsåldern, klädd i dyra om än smått excentriska kläder. Galleriets väggar är rödmålade och täckta med målningar från golv till tak. När rollpersonerna anländer står galleristen vid en disk i ett hörn av galleriet och talar med en distingerad herre, uppenbart där för att inhandla ett konstverk till sin fru.

Om rollpersonerna visar Mauritz Tjäder färgpigmenten kommer han att bli helt till sig. "Vendicolori! Venetianska färger! Det är inte varje dag man får vila ögonen på sådana skönheter! Jag undrar... var har ni fått tag i dessa?"

Om Mauritz Tjäder tillfrågas om vem färgerna skulle kunna tänkas tillhöra pladdrar han först på, fortsatt förtrollad av färgerna. "Ja...vem? Jo det finns mig veterligen bara en konstnär i Askhem som arbetar med den här underbara, om än enligt vissa illasinnade tungor, något omoderna paletten. Omodern! Hur kan något av gud givet någonsin kallas omodernt!" Sedan sansar han sig och säger inget mer. Galleristen är därefter omöjlig att pressa eller muta. Endast genom att erbjuda honom färgerna i betalning kan han övertalas om att berätta att konstnären han har i åtanke är Viktor Ljungdal, samt var dennes ateljé är lokaliserad. Han visar också upp tre målningar av konstnären på sina väggar. Det är sant som han säger att färgerna verkligen sticker ut. Två av målningarna föreställer stolt poserande adelsmän, den sista en adelsdam i en vacker klänning. "Verkligen ett utsökt hantverk", menar Tjäder. "Synd

bara att han hemfallit till rent trams på senaste tiden. Ni skulle se vad han försökte pracka på mig härom månaden. En målning av en kärra. En enkel alldaglig bondedroska. Kan ni tänka er! Vem i hela världen skulle vilja köpa något sådant?"

HÄNDELSER

Vik hädan skumrask!

De rollpersoner som inte ser propra ut kommer Tjäder genast försöka köra ut (ifall delar av rollpersonerna är propra utgår han ifrån att de inte är i sällskap med resten). Rollpersonerna behöver MANIPULERA Tjäder om att få stanna kvar, alternativt får de mindre propra i sällskapet vänta på gatan utanför. Om rollpersonerna tar till våld kommer den distingerade herren att försöka fly ut ur butiken och ute på gatan ropa på hjälp "Vakter! Vakter! Ett rån! De rånar stackars Mauritz!" Inom ett par minuter kommer två patrullerande vakter att komma in i butiken.

LEDTRÅDAR

Mauritz Tjäders vetskap om konstnären Viktor Ljungdal

Leder till
Konstnärens ateljé

KONSTNÄRENS ATELJÉ

I en vindsvåning i stadsdelen Hägerholmen ligger konstnären Viktor Ljungdals ateljé. Ljungdal är en man i trettioårsåldern. Oavsett när på dygnet rollpersonerna knackar på öppnar han i en trasig och färgfläckad morgonrock. Hans hår står åt alla ändar och han ser inte ut att ha rakat sig på flera dagar. Han är motvillig till att släppa in rollpersonerna. Ett lyckat slag på MANIPULERA krävs, alternativt att rollpersonerna tar sig in med våld.

I ateljén står travar av dukar längst med väggarna. Alla är täckta med skynken. De enda två som går att bevittna står uppställda på två stafflier mitt i rummet. Ett lyckat slag på LÄRDOM visar att det är högst ovanliga tavlor men att de rent tekniskt närmar sig perfektion. Även om ingen av dem är helt färdiga är det uppenbart för alla rollpersoner att de skiljer sig från målningarna på Tjäders Galleri. Hantverket är liknande men motiven är annorlunda. Den ena målningen föreställer en enkel tjänare som förbereder ett luxuöst middagsbord åt sin herre, han tittar upp från sitt värv med ett outgrundligt uttryck i ansiktet. På den andra målningen syns bara en bukett med enkla blommor, blåklockor, prästkragar och hundkex, i bakgrunden syns ingenting, den är svart som natten. Av någon anledning känner rollpersonerna sig berörda av målningarna trots att de innehåller alldagligare motiv än de någonsin tidigare sett hos oljemålningar. Om någon av rollpersonerna kommenterar målningarna så fryser Ljungdal

åt dem. "Vad vet ni?? Ni förstår er väl inte på riktig konst!" Sedan blir han nedslagen, varpå han återigen blir uppeldad "Det tycks det inte vara någon som gör i den här förbannade karantänhålan! I Florens, i Paris. Där hade jag varit en stjärna! Hör ni det! En stjärna!"

Konstnären erkänner utan vidare omsvep att han med jämna mellanrum fått färger, penslar och dukar levererade av pojken Otto från barnhemmet Sorken. Till ett styvt pris förvisso, men tillgång och efterfrågan och så vidare, dessutom är det såklart inte han själv utan hans mecenat som står för pengarna. Hur Otto kommer över materietet lägger han sig inte i, men av pojkens oavbrutna pladdrande. (Han skrattar till. "pojken kan inte hålla mun i två sekunder om så hans liv hängde på det") misstänker han att de oftast kommer ifrån olika skepp i hamnen. "St Helena, Esmeralda, Victory han kunde inte hålla tyst om alla fartygsnamn. Sist han var här, det var mycket olyckligt. Min mecenat dök upp och hon fick be sin tjänare smälla till honom för att få igen käften på lillen. Det tog så illa att han blev av med en tand stackaren" Konstnären ser plågad ut av minnet.

Pojken skulle ha kommit med varor för två dagar sedan, men det var flera veckor sedan han såg till honom sist. Om konstnären informeras om pojkens död tycks han ärligt berörd. "Det är den där vidriga föreståndarinnan...säkert ligger hon bakom det. Antingen aktivt eller genom ren försumbarhet. Hon bryr sig inte ett jota om barnen häxan till föreståndare. Det är inte första gången ett barn försvinner från det hemmet, det kan jag nästan lova."

Om de dröjer kvar ett tag så börjar Viktor Ljungdal bli nervös och försöker få dem att lämna. Snart hörs skrapanden ifrån andra sidan av en dörr. Så småningom övergår det till högljudda bultanden. Om rollpersonerna vill undersöka saken försöker konstnären stoppa dem, först genom bortförklaringar, (vinden, råttor, ett hus som sätter sig) men som sista utpost med ren desperation "VÄNTA LÅT MIG ÅTMINSTONE MATA DEN FÖRST!" skriker han. Om rollpersonerna låter honom så tar han darrande fram en tallrik med köttfärs som han håller några droppar ifrån en flaska i och kastar in genom en lucka i dörren. "Nu somnar den snart", bedyrar han. Det hörs glufsande bakom dörren. Fem minuter senare blir det tyst.

Bakom dörren finns en vandöd. Om rollpersonerna öppnar dörren innan Ljungdal hinner slänga in maten, alternativt innan fem minuter gått så blir det strid. Om den vandöda matats kommer den att fem minuter in i striden segna ner på golvet.

Efter att den vandöda uppdagas inser Viktor Ljungdal att det inte går att undanhålla sanningen. Han drar av skynket ifrån av en av tavlorna vid väggen. Den föreställer en naken bystig kvinna, sittande med särade ben på en stol. Utmanande tycks hon stirra rakt in i betraktaren ögon på ett sätt som får rollpersonerna att instinktivt vilja slå ner blicken. Det är uppenbart utifrån sättet hon sminkat sig att det rör sig om en prostituerad. Det värsta är dock inte den nakna kvinnan och det oheliga uttrycket i hennes ansiktet. Framför henne står på alla fyra den vandöda med ansiktet mellan hennes särade ben. Kvinnans håller händerna framför sig, fingrarna slingrande längst den vandödas bakhuvud som för att trycka det mot sitt kön.

Förtvivlad sliter konstnären av skynken från fler tavlor. Alla uppvisande liknande perversa fasansfulla motiv.

Om konstnären pressas hårt berättar han att tavlorna är gjorda på beställning av adelsdam Sylvia Augustin. Hon är hans mecenat och anledningen till att han alls har någon ateljé och konstnärsmateriel. Ja att han överhuvudtaget har tak över huvudet och mat för dagen. Ett lyckat slag på LÄRDOM kan avslöja att Sylvia Augustin är lite av en kändis bland adelsmännen. Som ensam arvinge till de allt för tidigt framlidna föräldrarna Henrik och Christina har hon trots sina 37 år i livet aldrig tagit en make. Istället har hon fokuserat på att använda sin förmögenhet till att bli en maktfaktor i Askhem.

Konstnären har ingen aning om vem den vandöda är. Augustins tjänare kom med den en dag och gav honom flaskan med "besvärjda droppar", som håller den medvetslös i några timmar - tillräckligt för en avbildningssession. Hans liv har gått i botten efter den dagen. Varje månad kommer Augustin med beställningar på allt vidrigare motiv. Han har själv tvingats att leta sig ut bland horkvarteren för att hitta unga kvinnor desperata nog att anta hans sjuka begäran. Varje natt plågas han av mardrömmar. Om det finns ett helvete kommer det inte vara tillräckligt för honom. Nej, för honom lär något långt värre vänta när han en dag lämnar denna jord. Och allt detta för vad? Konsten? Han slår ut mot de två tavlorna från tidigare. Konst som ändå ingen förstår. Kanske är detta hans straff, redan i jordelivet. Att ha gjort alla dessa uppoffringar för exakt ingenting. Vid det här laget tycks Viktor Ljungdal tappa alla koncept. Han tar upp en metallspade ifrån ett bord där han blandar sina färger och börjar gå loss på de två målningarna. Om han tillåts fortsätta kommer han gråtande att riva dem i stycken.

LEDTRÅDAR

Sylvia Augustin

Konstnären kan avslöja att hans mecenat är Sylvia Augustin

Leder till
Huset Augustin

Fartygsnamn

Ljungdal berättar att pojken brukar tala om olika fartyg, flera av dem med kvinnonamn.

Leder till
Om rollpersonerna inte redan insett detta kan det få dem att förstå att Catherine är ett fartygsnamn.

Avsky mot Märta Agdell

Viktor Ljungdal verkar inte förvånad över att ett barn dött på Sorken.

Leder till

Ett återbesök på barnhemmet Sorken

HUSET AUGUSTIN

I stadsdelen Slottsholmen, vid vattnet med en magnifik utsikt över Glenningen ligger Huset Augustin, som är så nära man kan komma en herrgård mitt inne i stan. I många långa generationer har det tillhört ätten Augustin av vilken Sylvia är den enda nu levande.

Vid Sylvia Augustin tar sidospåret med de fyra färgerna slut. Ett besök hos henne kommer inte att leda vidare till fler ledtrådar. Möjligen till uppslag för senare äventyr dock.

Huset Augustin är omgärdat av höga staket med patrullerande vakter. Det är mycket svårt att ta sig in och skulle rollpersonerna mot förmodan lyckas kommer de sannolikt inte ta sig helskinnade ut. De kommer dock aldrig lyckas träffa på Sylvia genom att smyga in eller ta sig in med våld. Skulle de lyckas ta sig in i huset kommer hon ändå inte att vara på plats. Enda sättet att få till en audiens med den mäktiga adelsdamen är genom bedrägeri. Om de genom ombud lyckas få henne att tro att de har något att erbjuda henne i form av affärsmöjligheter kommer hon att gå med på att träffa dem. Då på hennes villkor inne i huset Augustin, där hon tar emot dem i en stor vacker sal. I taket kristallkronor och på väggarna enorma oljemålningar. Hon sitter vid ett guldpläterat skrivbord och låter rollpersonerna stå framför henne under hela samtalet. Oavsett hur övertygande rollpersonerna är kommer Sylvia snabbt se igenom deras fasad och be dem berätta varför de egentligen är där. Hon kommer därefter svara oväntat ärligt på alla frågor. Hon kommer att berätta att Viktor Ljungdals målningar gör stor succé bland Askhems bättre bemedlade. "De perversa svinen fullkomligt älskar det allihop, varje gång jag har en bjudning bönar och ber de att få köpa. Ni skulle bara veta vilka människors väggar de här tavlorna hänger på. Och inte bara i Askhem, inte bara i moder Svea. Ljungdal har ju alltid drömt om internationell stjärnglans. Ironiskt nog är det just det han har fått. Bara det att han aldrig kommer att få veta om det själv! Apropå det så har jag redan lagt min sista beställning hos honom. Sådana här persioner tenderar att gå i trender... Jag har redan börjat utforska nya marker."

Om rollpersonerna frågar Sylvia om flaskan med vätska som kunde få en vandöd att somna berättar hon att den kommer ifrån en god vän i Collegium Medicum. "Mycket lovande, verkligen, när hon finslipat lite på sin formel och jag lämnat in den till patentverket ska nog hela Slottsholmen bli min". Hon berättar under inga omständigheter namnet på personen.

Om rollpersonerna hotar med att berätta för polismyndigheten eller trolldomskommissionen om de ogudaktiga målningarna tittar Sylvia Augustin ned på sin klänning. Irriterat rycker hon loss en lös tråd. Sedan börjar hon långsamt linda den runt sitt lillfinger medan hon spänner ögonen i rollpersonerna.

Mötet med Sylvia bli inte långt. Ganska snart gäspar hon stort och ber sina vakter eskortera rollpersonerna ut.

Redan nästa dag kan rollpersonerna läsa en notis i Askhems Allehanda om konstnären Viktor Ljungdals död. (APPENDIX 3)

HÄNDELSE

Stoppa tjuven!

Utanför Huset Augustin kommer en liten pojke i tioårsåldern springande, hack i häl springer en distingerad herre i fyrtioårsåldern. "Stoppa honom!" ropar de till rollpersonerna. Om rollpersonerna inte stoppar honom kommer mannen efter några meter ifatt pojken, sparkar undan benen på honom så att han faller på kullerstenar. Därefter börjar mannen prygla pojken med sin käpp. Om rollpersonerna ingriper kommer pojken att ty sig till dem. "Tjuv!" ropar mannen. "Men jag har ju lämnat tillbaka allt jag tog. Jag ber så mycket om ursäkt" får pojken ur sig. "Det må vara hänt, men du är alltjämt en tjuv och tjuvar ska ha stryk tills de inte längre kan be om nåd!". Om rollpersonerna försöker skydda pojken kommer han att gömma sig bakom en av dem. Mannen är inte särskilt svår att skrämma bort, så länge rollpersonerna inte våldför sig på honom kommer han inte heller ge tecken av att kalla på polis utan fnyser bara lite innan han lämnar platsen. Pojken tackar rollpersonerna och springer därifrån. När personen bakom vilken pojken gömde sig känner efter i sina fickor har hen blivit av med allt av värde där.

LEDTRÅDAR

Vännen i Collegium Medicum

Sylvia Augustin berättar om en person som arbetar på en dekokt som kan hålla vandöda sovande. Denna person är omöjlig att hitta under detta äventyr.

Leder till

Uppslag till kommande äventyr

DEN MYSTISKA FLICKAN

Om rollpersonerna någon gång efter sitt första besök på barnhemmet Sorken går in på en krog för att äta, eller tar in på ett värdshus för att sova kommer Lisa Slöjd att ha följt efter dem. Hon kommer att tala med värdshusvärden och räcka över en lapp som hon ber vederböranden vidarebefordra till rollpersonerna. "MORD! DET VA ÅCKSÅ MÄRTA!" (APPENDIX 4) Flickan kommer av värdshusvärden att beskrivas som smutsig och utmärglad med trasiga kläder. Värdshusvärden kommer att berätta att det fanns något plågat över henne. I vanliga fall skulle hen bara sjasat bort henne men det var något med flickans ögon, en sådan ångest och sorg i dem att hen inte kunde neka det arma barnet denna lilla tjänst.

BARNHEMMET SORKEN

På Hägerholmen, i ett stort trevåningshus med två skabbiga krogar i bottenvåningen (Bergat och Dalen) ligger barnhemmet Sorken. Av de tre våningarna bebos en halv av föreståndarinnan Märta Agdell och hennes två vuxna barn Jens och Marie-Louise. Resten av våningen består av små arbetsplatser där barn sitter och lagar klädesplagg, polerar silver, flätar korgar och utför andra sysslor. De övriga två våningarna är sovsalar, en för pojkar och en för flickor. Längs väggarna ligger trasor som skall föreställa bäddar utspridda. Det luktar illa, barnen är smutsiga och utmärglade. Sammanlagt hyser barnhemmet 35 barn – 20 pojkar och 15 flickor.

Förhoppningsvis kommer rollpersonerna att besöka Sorken två gånger under äventyrets gång. Då barnhemmet döljer den smått antiklimaktiska lösningen på mysteriet med den försvunne pojken Otto Båhm. (Flickan Lisa Slöjd knuffade ner honom i vattnet), är det olyckligt om rollpersonerna allt för tidigt avslöjar sanningen. Däremot är det en stor fördel om de redan tidigt i äventyret besöker barnhemmet för att vid ett senare tillfälle återvända och då lösa mordgåtan. Spelledaren bör i den mån det går styra rollpersonerna till att tidigt besöka Sorken. Exempelvis kan Konstapel Björk insinuera att det är en bra idé, eller kanske behöver rollpersonerna ändå vänta tills natten för att smyga förbi vakterna i hamnen, kanske är Galleri Tjäder tillfälligt stängt.

FÖRSTA BESÖKET PÅ SORKEN

Om rollpersonerna tidigt i äventyret besöker barnhemmet finns inte mycket relevant information att hitta. Föreståndarinnan Märta Agdell agerar bestört när de för Otto på tal "Åh påminn mig inte! Vi har haft sorg i två dagar här, bara gråtit och gråtit". Ett lyckat slag på GENOMSKÅDA avslöjar dock att bestörtningen är helt och hållet spelad. Hon kan pressas till att avslöja att Otto agerade springpojke ner till hamnen för att hämta varor åt hennes kunder. Detta är inget hon ser sig kunna bli anklagad för. Det är så ett barnhem tjänar sitt uppehälle, "de små live'n får lägga manken till som alla oss andra, ingenting kommer gratis i denna värld. Om de snubblar på sina små fötter och trillar ner i vattnet är det inget jag kan hållas ansvarig för". Om rollpersonerna frågar om vilken typ av varor Otto hämtat i hamnen svarar hon att det är allt möjligt, men just denna gången var det konstnärsmateriel om hon inte minns fel.

Märta förnekar kategoriskt att det skulle röra sig om smuggelgods. Ett svårt slag på GENOMSKÅDA kan dock avslöja att hon ljuger. Om hon utsätts för fysiskt våld kommer hennes son Jens försöka komma till undsättning. Vid hot om våld mot honom ger han sig dock utan strid och försöker springa iväg för att hämta förstärkning. Fem minuter senare kommer han upp med tre berusade män från krogen på bottenvåningen. Vid hård press avslöjar Märta att det rör sig om just otullade varor från skeppet Catherine. Vad rollpersonerna än gör avslöjar hon dock inget om Lisa Slöjd och hur hon beordrat henne att knuffa Otto i vattnet.

Om rollpersonerna söker efter en flicka slår föreståndarinnan bara ut med handen. "Här är gott om flickor. Något speciellt ni är ute efter?" Om rollpersonerna ser sig om ser alla flickor

ut att passa in på signalementet "trasig och olycklig". Vid utfrågning ser alla livrädda ut. Ingen av dem kommer veta något om någon lapp på polishuset.

LEDTRÅDAR

Konstnärsmateriel

Märta berättar att pojken handlat konstnärsmateriel vilket kan få rollpersonerna att inse att läderpungarna innehåller färger.

Leder till
Galleri Tjäder

HÄNDELSER

Berg och dalar

I bottenvåningen på byggnaden som huserar barnhemmet Sorken ligger de två krogarna Berget och Dalen. När rollpersonerna går förbi Dalen så kommer en man i femtioårsåldern ut genom dörren. Han är märkbart berusad och tvingas hålla i sig i husfasaden. Han håller upp dörren till krogen och signalerar till rollpersonerna att komma in. Han sluddrar när han ropar till dem. "Kom in! Vill ni se något... extraordinärt? Något alldeles...alldeles extraordinärt? Kom in!" Om rollpersonerna följer honom in kommer de in på ett otroligt sunkigt hak. Det sägs att Hägerholmen är hem till sjuhundra krogar men den här syltan måste kandidera om priset som den skabbigaste. Det stinker av intorkad öl, ett tjockt lager av damm ligger över de få prydnader och tavlor som finns, golvet kan inte vara skurat på månader. Vid de kala grovhuggna träborden står enkla träbänkar placerade. Det befinner sig en handfull personer i den lilla lokalen alla ensamma vid varsitt bord, moloket stirrande ner i stora sejdlar öl. Mannen som ropat på dem visar dem till ett bord. "Seså seså sitt här. Sitt här". Om rollpersonerna sätter sig ner kommer han att knö sig ned bredvid dem. Sedan kommer han le stort mot dem, han stinker alkohol och har stora mörka påsar under ögonen. Han kommer att sitta där och bara titta på dem och fnissa ända tills någon av dem ber honom visa vad det nu var han ville visa. Då skuttar han upp från bordet som att han plötsligt kom ihåg. Sedan börjar han utföra en slags improviserad steppdans. Det går mycket dåligt. Han håller på att falla till marken flera gånger och tvingas stapplande stötta sig mot väggar och bord. När han är färdig utbrister han i ett stolt "tadaaa!". Han tar av sig sin slitna keps och håller fram den. "Seså, var inte detta något alldeles extra...ordinärt? Vårt några slantar till en törstande broder?" Om rollpersonerna inte ger honom något kommer han börja steppa igen, ända tills en man ett bord bort mumlar om att nu får det vara nog och sträcker mannen ett par slantar. Oavsett om han fått pengarna ifrån rollpersonerna eller mannen så skiner han upp i ett stort leende. Sedan klämmer han sig ner vid rollpersonernas bord igen, viftar mot värden bakom bardisken "En sejdell till!" När sejdelln anländer höjer han den högtidligt. "Skål! Dryckesbröder! Låt natten aldrig ta slut" (detta säger han oavsett tid på dygnet). Han presenterar sig som Jens André, tegelbrännare - eller rättare sagt före detta tegelbrännare.

Om rollpersonerna fortsätter samtala med honom kommer han entusiastiskt berätta att han blivit entledigad från sitt arbete i tisdags. "Och jag gick raka vägen till Dalen jag och inte har jag gått hem än" (rollpersonerna inser förfärat att det idag är torsdag). Snart blir mannen nedslagen. "Jag vet inte vad jag ska säga till dom förstår ni... Till Magdalena alltså... och dom, dom små liven. Lilla Karin och Karl, och minstingen även om han såklart är för liten att förstå... talat språk, alltså han är för liten lilla Per-Erik lillen." Så småningom kommer mannen att bryta ihop, otröstlig börjar han gråta, om rollpersonerna försöker tilltala honom så svarar han inte. Till sist faller han snarkande i djup sömn ur vilken det är näst intill omöjligt att väcka honom.

På krogen går en stor vacker hund fritt mellan borden. Om rollpersonerna signalerar till den kommer den tyst fram till dem och tittar försiktigt på dem. Det är uppenbart att krögaren Magnus Bratt älskar hunden. Varje gång den närmar sig honom kliar han den bakom öronen och pussar den på nosen. "Duktiga flicka" tilltalar han den upprepade gånger. I ett rum bakom bardisken bortom synhåll för rollpersonerna ligger en kull med valpar som hunden nyligen nedkommit med. Sättet Bratt talar med hunden kan få dem att förstå detta. Exempelvis ber han henne gå in till sina valpar och se efter om de behöver dia.

Om rollpersonerna stannar på Dalen så kommer Magnus Bratt börja samtala med dem. Bratt är en storväxt flintskallig man i fyrtioårsåldern. Han beklagar sig över att affärerna går så dåligt. Om sanningen ska fram befinner han sig på ruinens brant. Om rollpersonerna insinuerar att krogen skulle må bra av ett ansiktslyft, eller åtminstone en rejäl skrubbing kommer Bratt ilsket signalera med tummen mot väggen där grannkrogen Berget ligger. "Tror ni inte att jag har försökt", den jäveln har bestämt sig för att driva mig bankrutt. Han vill ta över alltihop, slå ut väggen där och få hela bottenvåningen för sig själv. Så billigt som han säljer dryck går han väl back på varenda sejd, men det driver folket härifrån. Allt jag har kvar är stamgästerna" han slår uppgivet ut med handen över de sorgliga själarna i lokalen "och dom bryr sig knappast om lite smuts i hörnen". Bratt fortsätter att berätta att mannen som driver Berget heter Sebastian Kvist och äger över femton krogar i stan. Detta är inte första gången Kvist driver närliggande konkurrenter i konkurs. Men Bratt har bestämt sig - han ska inte ge upp, varje dag han fortsätter hålla öppet tvingas Kvist sälja öl till förlust, bara det gör det värt det.

Mitt i konversationen med Magnus Bratt hörs ett hjärtskärande kvinnskrik ifrån ett utrymme bakom baren. Några sekunder senare kommer en Magnus Bratts fru, Beatrice Bratt, ut, med ett förfärat uttryck i ansiktet. I sina armar håller hon en liten livlös hundvalp. "De... de andas inte", säger hon till Magnus Bratt. "Ingen av dem andas." Bratt kommer förvirrad springa in bakom baren och några sekunder senare komma ut med ytterligare två döda hundvalpar i händerna. Den stora hunden som varit tyst hela kvällen skäller till. "Göm dem för henne!" ropar kvinnan. Samtidigt kräks den stora hunden, och lägger sig tungt på golvet där en börjar flåsa. Bratt springer fram till den, "gumman gumman hur mår du", hunden kräks igen. Den flämtar och bröstkorgen rör sig hastigt upp och ner innan den plötsligt blir stilla. Bratt borrar ner sitt ansikte i hundens päls och skriker ett kvävt skrik. Han tittar hetsigt upp på kvinnan. "Vem har matat henne?? Vad har du matat henne med??" Kvinnan faller på knä, händerna i ansiktet. "Det var bara lite rester, dom kom med lite rester, vi har knappt kunnat mata henne, jag kunde inte säga nej". Magnus Bratt stirrar hatiskt mot väggen i riktning mot Berget. Sedan går han bakom bardisken där han får fram en stor yxa. Sedan går han med

bestämda steg mot utgången. Om rollpersonerna följer efter ser de Bratt gå i på Berget vägg i vägg.

Inne på krogen berget är stämningen en helt annan än på Dalen. Möblemanget ser nytt ut och allt är rent och snyggt. Det är fullt med folk som äter och dricker och har trevligt. Magnus Bratt går in och ställer sig mitt på golvet. "KVIST!!".

Det som sker efter detta kan påverkas av om rollpersonerna ingriper eller inte. Om de bara observerar skeendet händer följande:

En liten flintskallig man bakom bardisken ser skräckslaget på Magnus Bratt "Han...han är inte här! Det vet du väl? Han kommer förbi någon gång i veckan bara". Magnus går fram till baren, sliter tag i mannen och drar över honom så att han hamnar på golvet. "Har du matat min hund?" Mannen håller darrande upp sina händer "Jag...jag" Magnus höjer yxan över mannens huvud. "Jag gav Beatrice lite rester till den bara...jag vet att ni har det svårt och att hon har valpat" Magnus håller alltså yxan höjd över mannen huvud. "Och detta var Kvists idé antar jag?". Mannen svarar "Han tycker synd om er, det är allt. Vad...vad är det för fel med det??" Magnus svingar yxan men mannen hinner precis rulla undan så att eggen slår i golvet någon decimeter från hans huvud. "Nej Magnus! Det är det här han vill! Du hamnar på galgbacken!". Magnus svingar yxan igen, denna gång träffar han rakt i pannan på mannen som omgående avlider. Därefter sliter han den blodiga yxan ur mannens kranium och beger sig frustande mot dörren. "Nu är det Kvists tur!" skriker han till de skräckslagna gästerna. När han kommer ut på gatan verkar han först tveka över vilket håll han ska gå innan han bestämmer sig och med bestämda steg ger sig iväg. Snart kommer skräckslagna gäster ut ur Berget. Ett kvarter bort syns två patrullerande poliser vars uppmärksamhet de kallar på. De kommer att springa efter Magnus Bratt och övermanna och arrestera honom några hundra meter bort.

ANDRA BESÖKET PÅ SORKEN

Om det är andra gången rollpersonerna besöker Barnhemmet finns mer information att få.

Märta Agdell kommer fortsatt vägra berätta vad som egentligen hänt. Under samtalet kommer dock en blond flicka att framträda, det är Eva Falk, Lisa Slöjds bästa vän. Hon kommer att anklaga Märta för att vara skyldig till pojkens död. "Du mördade honom! Lisa berättade! Och nu har jag inte sett henne på flera dagar. Du har mördat henne också! Om hon inte hoppat från Herjebron och gjort slut på helvet själv!" De övriga barnen kommer att titta ner i marken, men så småningom lyfter några av dem sina blickar och tittar hatiskt på Märta.

Anklagelserna kommer att rinna av Märta som vatten på en gås "Jag? Mördare? Vad har du nu fantiserat ihop." Hon vänder sig till rollpersonerna "Hon har en så livlig fantasi den här, har hon alltid haft" Detta får Eva än mer upprörd. "Mördare!" vrålar hon. Nu blir brusar även Märta upp. "Era otacksamma kräk! Var hade ni varit utan mig? Och nu står du här och ljuger om mig!"

Till sist springer Eva fram mot Märta och gör ett utfall mot henne. Med ett kraftigt slag slår Märta henne till marken. "Vet din plats!" Sedan vänder hon sig mot de övriga barnen "Ni ska alla veta er plats!" Efter detta blir det tyst några sekunder, innan två pojkar reser sig och börjar gå mot henne, detta får fler barn att ställa sig upp och snart har ett femtontal av dem omringat henne, beväpnade med nålar, skålar och annat de hittat.

Vid detta tillfälle avslöjar sig Lisa Slöjd. "Jag är mördaren" hörs en röst. Det är först nu rollpersonerna ser henne. När de väl lägger märke till henne tycks det självklart att hon stått där hela tiden, i ett mörkt hörn av rummet. Det är som att de undermedvetet registrerat hennes närvaro men ändå inte uppfattat henne förrän nu. När hon nu väl träder ut i ljuset, håller hon först upp handen för sina ögon, sedan tar hon ner den och kisar som att hon har svårt att tåla ljuset. Det är uppenbarligen en flicka i tioårsåldern, utmärglad och med trasiga kläder. Men hon är också något annat. Hennes ögon saknar helt ögonvitor och är fullkomligt kolsvarta. I kroppens konturer är det som att hennes skepnad går över i en mörk skugglik dimma. Ett slag på LÄRDOM kan ge vid handen att det rör sig om en så kallad "Skugga".

Eva kommer snyftande tilltala henne. "Lisa...vad har hänt med dig?" Sedan springer hon fram till Lisa och försöka krama om henne. Men Lisa tar bara ett steg åt sidan innan, knuffar försiktigt bort Eva innan hon talar. "Jag är mördaren", viskar hon. "Jag knuffade ner Otto i vattnet och han drunknade. Alltså är jag mördaren. Jag knuffade. Alltså är jag mördare." Efter detta sjunker hon ihop på golvet med armarna över huvudet medan hon svagt viskar "Jag är mördare". Sedan sitter hon tyst där hon är. Alla andra i rummet iakttar henne förfärat. Om rollpersonerna försöker tilltala henne eller närma sig viskar hon igen. Men nu på ett fasansfullt sätt. En viskning som låter som att någon skriker för full hals rakt in i rollpersonernas öron "JAG ÄR MÖRDARE". Alla rollpersoner tvingas hålla händerna för öronen och ta ett steg bakåt. Därefter tittar Lisa upp mot Märta. "Och du visste att han inte kunde simma. Ändå bad du mig knuffa honom. För att han stulit några småslantar som du inte ens hade lagt märke till tidigare." Märta kan inte ge något vettigt svar på flickans anklagelser. Skräckslagen har hon sjunkit ihop på golvet, handflatorna pressade mot öronen, stirrar hon på Lisa Slöjd. Om hon får ur sig något alls är det bara ett stammande "jag...jag...jag..." Det blir återigen tyst. Så fort någon av rollpersonerna agerar kommer Lisa viska på det fruktansvärda sättet igen. "DET GÖR OCKSÅ DIG TILL MÖRDARE".

Lisas vän Eva håller också hon för öronen, trots att hon plågas sträcker hon ut handen och rör försiktigt vis Lisas axel. Lisa svänger om och tittar på henne, sedan faller en tår från hennes ögon, när den landar på golvet förvandlas den till en kolsvart fläck. Plötsligt halvt springer, halv svävar hon snabbt ut ur rummet och ner för trappan.

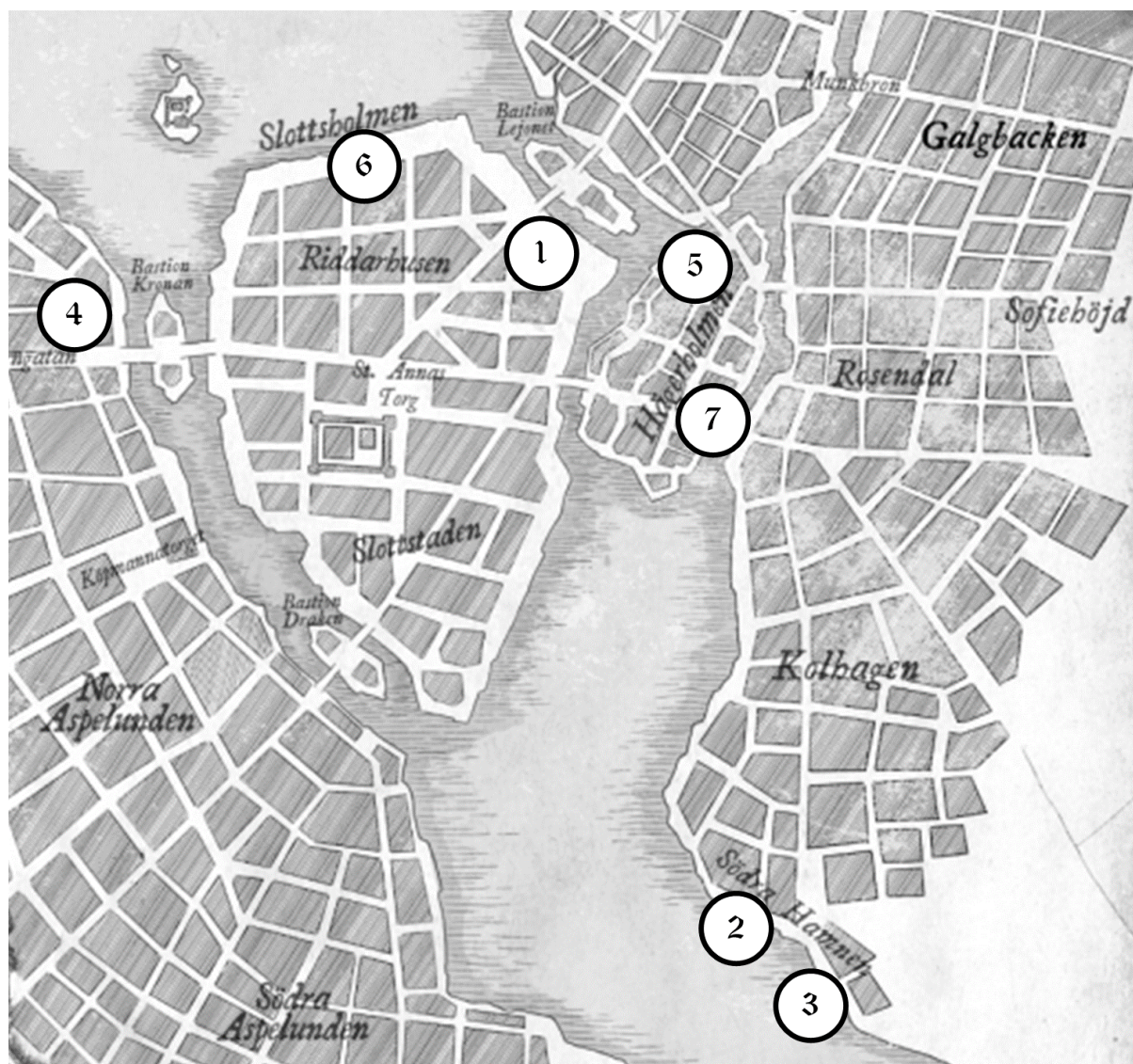
Om rollpersonerna försöker följa efter Lisa Slöjd kommer de inte att se några spår av henne.

När Lisa försvunnit står Märta alltjämt knäböjd med händerna för öronen. Det är återigen tyst några sekunder. Innan barnen med ett gemensamt stridsrop går till angrepp. Om rollpersonerna inte hindrar dem kommer de att döda barnhemsföreståndaren.

UPPLÖSNING

När rollpersonerna uppdagat vem mördaren är återvänder de till polisintendent Albert Backe. Vad de berättar för honom är upp till dem.

- Om de arresterar Märta Agdell, alternativt låter barnen döda henne så behöver barnhemmet såklart en ny föreståndare. Backe undrar försynt om någon av dem kan tänka sig att sadla om.
- Berättar de om skuggan Lisa Slöjd kommer Albert Backe att vidarebefordra informationen till trolldomskommissionen.
- Berättar de om Sylvia Augustins förehavanden kommer Backe vänligt men bestämt avråda dem från att någonsin nämna något om detta för någon. Sylvias klor sträcker sig både djupt och brett genom Askhem och han misstänker att rollpersonerna, om de fortsätter på det spåret, kan komma att råka illa ut.
- Om de uttrycker misstankar om att Viktor Ljungdal inte tog sitt eget liv utan i själva verket blev bragt om livet av Augustin säger Backe åt dem att släppa även detta. Allting tyder på självmord.



1. Fridenheimska huset
2. Södra Hamnen
3. Skeppet Catherine
4. Galleri Tjäder
5. Konstnäreus Ateljé
6. Huset Augustin
7. Barnhemmet Sorken