

# Götterdämmerung



Kompaniet

Konventssenario: GothCon 2007.  
Författat av: Andreas Williamsson  
Illustrationer: Reine Rosenberg.

## SAMMANFATTNING

Detta är ett kort äventyr som är tänkt att utspela sig i England år 1764, strax efter att kriget mellan England och Frankrike (1754-63) har avslutats. Men det kan med mindre modifieringar även utspela sig i Frankrike under samma tidsperiod eller någon annan del av Europa efter ett krig.

I grund och botten är det en historia om hämnd och svek, kryddat med övernaturliga inslag. En mystisk man anländer till den lilla sömniga byn Cholesbury och utger sig för att vara löjtnant Edward Dorset, en av bygdens söner som stupat i kriget mot Frankrike långt borta i det fjärran Amerika. Men han är förändrad och säger sig tala för alla de unga män som en gång ingick i första Cholesbury-kompaniet, en enhet som blev fullständigt utplånad i kriget. De enda som har överlevt är han själv och kompaniets befälhavare major Sir Richard Nelson Ward, som är bosatt på ett gods strax utanför byn. Löjtnanten river upp en hel del känslor ibland byborna, men det är få som tar honom på allvar. Den enda som faktiskt verkar lyssna är den pensionerade lantdomaren Dudley White. Åtminstone innan rollpersonerna gör entré.

## BAKGRUND

En vacker vårdag 1756 anlände Cholesbury-kompaniet för första gången till Nordamerika. Kompaniet bestod till största delen av unga bondesöner rekryterade ifrån byn Cholesbury med omnejd ledda av major Ward. Terrängen och motståndet ute i kolonierna skiljde sig en hel del ifrån vad de brittiska officerarna var vana vid. Dessutom var major Ward visserligen en stilig aristokrat som gjorde sig bra på hästryggen men som befäl var han rent oduglig. Han hade på äventyrlig impuls köpt sig en officerstitel och befann sig nu i en situation som vida översteg hans militära förmåga. Lyckligtvis hade han en viss hjälp av löjtnant Edward Dorset, även han en ung ädling men med betydligt större kunskaper och bättre utbildning än sin chef.

Kompaniet fick i uppdrag att bege sig ut i den otämjda vildmarken, tillsammans med en liten grupp kolonial milis för att konstruera ett fort. De hade med sig ett halvdussin indianer som spejare och vägvisare. Major Ward hade dock väldigt lite förtroende för vare sig indianerna eller kolonisterna. Han behandlade dem mycket nedlåtande och ignorerade deras många varningar om risken för bakhåll. Majoren var övertygad om att hans tappra mannar inte skulle ha några som helst problem med en handfull smutsiga vildar och några fransmän. Det dröjde inte länge innan indianspejarna övergav enheten och flera av milismännen hotade med samma sak. Soldaterna marscherade på dubbla led rakt igenom den oländiga terrängen i sina vackra röda uniformer helt utan några spejare. Deras kolonn hamnade mycket riktigt i ett bakhåll organiserat av en liten grupp fransmän och ett hundratal shawnee-indianer. Major Ward hade stannat till för att förrätta sina behov och hade därför hamnat lite på efterkälken. När skottlossning utbröt så drabbades

han av panik och flydde till häst inför allas åsyn. Hans kompani blev praktiskt taget nedgjort till sista man.

Efter att ha plundrat de döda soldaterna och trossen så begav sig de flesta av indianerna hem igen. En handfull stannade kvar för att ta skalper samtidigt som de berusade sig på sprit som de hade kommit över ifrån kompaniets förråd. Löjtnant Dorset hade blivit skjuten i huvudet och hade tappat medvetandet. I flera dagar låg han begravd under en hög med lik och hörde sina kamraters dödsskrik när de få som hade överlevt blev torterade av indianerna. Han gled in och ut ur någon slags halvdvala och hade inte kraft nog att försöka smita iväg. Både under sin vakna tid och under sina feberdrömmar kunde han höra soldaternas röster och plågade stön. Förvirrad och sjuk försökte han tystna dem och lugna dem. Allting skulle bli bra.

Till sist blev han funnen av några indianer som hörde hans tysta viskande. Han hade inte kraft nog att göra motstånd när de började slita av honom kläderna och skalpera honom. Men någon kom till hans undsättning, flera muskötskott ekade i skogen och hans tillfångatagare föll döda till marken. Starka armar lyfte honom ifrån marken och började leda honom mot civilisationen igen. Dorset fick hjälp med mat och vatten och hans osynliga allierade höll både fiender och farliga djur borta. Först trodde han att han blivit galen, men det dröjde inte länge förrän han började höra bekanta röster och se sina kamraters genomskinliga skepnader ibland träden. Med sina soldaters hjälp skulle han ta sig hem på ett eller annat sätt.

Major Ward insåg så fort han hade lugnat ner sig att han måste använda all sin charm och list för att ljuga ihop en övertygande historia. Ingen fick någonsin veta att han hade lett sina soldater in i döden och sedan övergett dem med berätt mod. Det skulle innebära krigsrätt och slutet på ett bekvämt liv i lyx. Med sin kniv skar han sig själv över kroppen och lade sig över hästryggen som om han var medvetslös strax innan han anlände till det första lilla nybyggarsamhället. Det var lättare än vad han trodde att lura sina högre befäl och han insåg ganska snart att han troligtvis var den enda som hade överlevt. Men det fanns betydelsefulla personer i kolonierna som anade oråd. Major Ward indianspejare hade tydligt skvallrat om hans oförsiktighet och han valde att ta det säkra för det osäkra och åka hem till England igen innan någon lade ihop två och två. De flesta var glad att bli av med honom och lägga hela historien med nederlaget bakom sig.

Löjtnant Dorset stapplade in i en liten by efter flera månader. Han försökte berätta sin historia men han var sjuk, osammanhängande och förvirrad. Förklaringen att han hade överlevt tack vare sina döda kamraters hjälp gjorde att han framstod som en galning och de flesta fann honom mycket obehaglig. Militärledningen i de brittiska kolonierna var inte intresserad av att gräva mer i nederlaget. De hade ett krig att sköta. Efterhand som löjtnanten blev starkare så blev han också mer envis och påfrestande. Han krävde att en undersökning skulle göras och att soldaternas kroppar skulle hamna i vigd jord. Någon måste ställas till svars, någon måste betala för vad som hade hänt. Hans döda kamrater krävde det och viskade om hämnd i hans mörka drömmar. Till sist tröttnade man på honom och kastade honom i fängelse. Men även här fortsatte han att skrämja sina medfångar och fångvaktare. Han förde långa samtal med någon som bara han såg, en fångvaktare som behandlade honom illa hittades brutalt ihjälslagen i sitt hem och någon försåg honom med extra mat. Ingen vågade dela cell med honom och han blev snart utkastad även ur fångelset. Han fick veta att om han fortsatte med sitt gnäll så skulle han råka mycket illa ut. Löjtnanten började vandra ifrån by till by som en simpel luffare. På varje plats som han stannade så berättade han om massakern men ingen ville lyssna och han blev oftast avvisad. Han började göra enkla dagsverken för att få pengar till sin hemresa.

Det började gå ett rykte i kolonierna om en galning som var besatt av djävulen men som ensam kunde göra tio mans arbete. Även om det alltid fanns folk som ville anställa honom så var det ingen som klarade av att umgås med honom under någon längre tid. Hela hans liv gick ut på att ställa major Ward inför rätta och det var det enda som han pratade om dag som natt.

Efter flera års slavande har löjtnant Dorset äntligen lyckats skrapa ihop till sin hemresa. Så fort han har gått i land som beger han sig omedelbart till Cholesbury för att se till att rättvisa skipas. Major Ward har genom sina kontakter fått höra att han ankommit till England och den historia som han har spridit. Han ogillar starkt löjtnantens närvaro i området och även om ingen verkar lyssna på honom så vill han ändå bli av med honom för gott. När äventyret tar sin början så har löjtnanten vistats några dagar i byn och skrämt slag på byborna med sina historier.

## ROLLPERSONERNA KLIVER IN I HANDLINGEN

Den pensionerade lantdomaren Dudley White har på ålderns höst slagit sig ner på landsbygden strax utanför Cholesbury. Han är en gammal bekant till rollpersonerna och är en av få som faktiskt har intresserat sig för löjtnanten. Rollpersonerna brukar årligen hyra en stuga i trakten under någon vecka på sensommaren för att umgås med honom och jaga. Inför deras resa detta år så skickar Dudley White ett kryptiskt brev där han antyder att han har påbörjat efterforskningar kring ett synnerligen udda ärende som han hoppas att de kan hjälpa honom med. När rollpersonerna har anlänt så visar det sig dock att han nyligen har avlidit. Hans död är visserligen inte oväntad för en gammal man men är en följd av en hetsig diskussion mellan honom och major Ward. Detta kommer att vara ännu ett brott som majoren är angelägen om att dölja. När rollpersonerna gräver i omständigheterna kring hans död och det mystiska ärende som han ägnade sina sista dagar åt så blir de indragna i kampen mellan major Ward och löjtnant Dorset.

### Förslag på tidslinje och upplägg

Äventyret är ganska fritt till sitt upplägg (så fritt som nu ett konventsscenario kan tänkas vara) med en fastslagen inledning, förbestämda karaktärer och ett begränsat antal sannolika slut. Emellan början och slut så finns ett antal scener som kan stoppas in lite efter behov men oftast har någon form av logisk koppling till varandra. Ett tänkbart sätt att planera äventyret på är att dela in det i tre faser.

#### Fas 1

Fas 1 handlar om att introducera rollpersonerna i byn och till händelseförloppet. Spelarna får lära känna sina karaktärer och spelleddarpersonerna i omgivningen och grunden läggs för framtida konflikter. De möter löjtnant Dorset, fader Johnson och Dr Fowler. Hur pass galen är egentligen löjtnanten? De bjuds in till Ward Manor och presenteras för majoren. I denna fas är spöksoldaterna föga mer än en viskning, en dimslöja på heden och det finns egentligen ingen anledning att betvivla att Dorset är något annat än en förvirrad galning.

#### Fas 2

I fas 2 så möter rollpersonerna spöksoldaterna personligen för första gången. Det kan handla om obehagliga möten utanför byn, den misslyckade seansen och spöksoldaternas bondpermission. Nu står det klart att någonting inte är som det ska och rollpersonerna får fundera mer på vem som de vill tro på. Majorens fasad krackelerar en aning när det dyker upp indikationer på att han på något sätt har varit inblandad i domarens död.

#### Fas 3

Fas 3 slutligen är en mer handfast konfrontation mellan Dorset och Ward. Nu måste en lösning på spöksoldatsproblemet frambringas och diskuteras.

Detta är som sagt bara en skiss över ett tänkbart upplägg. Förhoppningsvis så är scenariot i sig flexibelt nog att tillåta utsvävningar, redigeringar och modifikationer. Det viktigaste är trots allt att spelarna genom sina rollpersoner känner sig delaktiga i de händelser som pågår i den lilla byn.

Eftersom rollpersonerna varit i Cholesbury tidigare så känner de ytligt flera av traktens invånare. De bybor samt den lilla information om dem som de besitter finns i handouten längst bak i scenariot.

## VÄGEN TILL CHOLESBURY

**Spelledarpersoner:** James Taylor (grundintryck: vänlig, bekymrad, pessimist)

Vägen till Cholesbury går genom väl uppodlad landsbygd i ett ganska platt landskap. Här och där kan man se flera mindre gårdar och enstaka större gods kanta vägen. Traktens invånare är strävsamt folk och tillbringar mycket av sin tid ute på fälten. När rollpersonerna närmar sig byn så kommer de först att lägga märke till ett litet dammoln och vagt ana ljudet av ett stort antal trampande fötter. När de närmar sig så kommer de bara att lägga märke till en enda person som taktfast och militäriskt marscherar längs vägen med höjd sabel. Det är en mycket ömklig figur, klädd i trasor och med trött blick. Den sjaskiga mannen är löjtnant Dorset och han kommer att bemöta rollpersonerna med en vänlig nick och en kryptisk kommentar:

*- Välkomna till Cholesbury mitt herrskap. Vi ser fram emot att göra er bekantskap. Men plikten kallar, så farväl.*

Mannen är helt ensam och verkar inte vara någon person med auktoritet även om han inte saknar en viss militär pondus. Innan rollpersonerna hinner inleda en konversation med honom så har han marscherat utom hörhåll. Skulle de av någon anledning följa efter honom så kommer de att höra hur han börjar sjunga en gammal soldatvisa med oväntat fyllig röst.

Flera av Cholesburys invånare har lagt märke till hur löjtnanten hälsat på rollpersonerna och så fort de anländer till det lilla samhället så blir de mötta av byns borgmästare skraddaren James Taylor. Han ber om ursäkt för det som inträffade och avfärdar löjtnanten som "en stackars däre" som de inte behöver oroa sig för. Taylor vill inte gärna säga något mer men är i övrigt ganska tjänstvillig och

väl insatt i byn och dess invånare. Om rollpersonerna frågar efter Dudley White så berättar han att deras gamle vän avlidit av en hjärtattack för bara fyra dagar sedan och beklagar sorgen. Dödsboet har just gått igenom av traktens jurist och notarie John Cosworth. Så vitt Taylor vett så var det en helt naturlig död, den gamle domaren var trots allt ganska gammal, men han visar dem gärna till Dudley Whites bostad och uppmanar dem att prata med hans tjänare Martin. På vägen dit så berättar han melankoliskt hur mycket bättre allting var förr, hur dålig skörden väntas bli, att det är dåligt väder på ingång, att han har ont i ryggen och annat som en gammal surkart kan tänkas gnälla om.

## Historien om löjtnant Dorset

Det är inte osannolikt att rollpersonerna ber någon av Cholesburys invånare (till exempel James Taylor) att berätta mer om den märkliga löjtnant Dorset. Men de flesta av byborna anser att det är en inre angelägenhet som inte utomstående ska snoka i. Dessutom skäms det för honom och avfärdar hans påståenden som rent trams. Utan ett slag i retorik kan rollpersonerna egentligen bara dra ur följande:

- Löjtnant Dorset tillhör en gammal anrik Cholesbury-släkt och är medlem av ett lokalt förband som skickades iväg till de nordamerikanska kolonierna under kriget.
- När han tjänstgjorde i kolonierna så måste han ha blivit galen. Exakt hur detta har gått till varierar lite beroende på den som uttalar sig egen fantasi. En del hävdar att han har supit bort sitt förstånd, medan andra menar att han har blivit skjuten i huvudet eller smittats av någon otäck könssjukdom.
- Löjtnanten är en belastning som yrar en massa nonsens som ingen vuxen människa kan ta på allvar.

Lite mer exakta detaljer går också att komma åt, även om det är få som egentligen har lyssnat på vad Dorset har sagt, men många bybor är benägna att fylla i eventuella luckor med egna påhitt istället. För varje ytterligare stycke information krävs ett lyckat retorikslag minus 10 % eller gott rollspelande ifrån rollspelarnas sida.

- Löjtnant Dorset verkar var osams med major Ward som var den man som kommenderade Cholesbury-kompaniet. Exakt varför de är osams har de flesta en ytterst vag uppfattning om, men det hindrar dem förstås inte ifrån att spekulera. De vanligaste gissningarna är att de båda var förälskade i samma kvinna, att löjtnant Dorset är skyldig majoren stora summor pengar, att löjtnanten var upprorisk och därför blev bestraffad av majoren eller att osämjan rör en stor indianskatt som de båda stal ifrån en indianby men som majoren ensam roffade åt sig.
- Löjtnantens släktingar och familj bor ute i Dorset Hall och blev närmast förkrossade av sorg när han återvände som en galen och nedbruten man. Det sägs att han behandlar dem illa och har hotat sina äldriga föräldrar med sin sabel.
- Löjtnanten verkar ofta stå och prata med sig själv och har vid olika tillfällen påstått sig stå i kontakt med olika döda släktingar till byborna. Det spekuleras kring om han kanske har någon form av ohelig pakt med djävulen.

## PLATSER

Här listas några av de viktigaste platserna i äventyret och de hänvisningar och den information som är knutna till dem.

### Dudley Whites hus

**Spellearpersoner:** Martin Thatcher (grundintryck: diskret, pratglad, intetsägande)

Dudleys Whites hem är ett gammalt tvåvåningshus i sten med en häckomgärdad trädgård. Whites alltiallo och tjänare Martin öppnar så fort rollpersonerna knackar på dörren. Han känner igen dem och släpper omedelbart in dem. Whites hem är välstädat och fläckfritt som vanligt men känns tomt och lite annorlunda nu när husets herre är död.

Martin ogillar att skvallra om sin herre och dennes affärer även om han numera är avliden, något som han flera gånger påtalar om rollpersonerna frågar honom något. Han vet en hel del som kan vara användbart men vill ogärna berätta det eftersom han själv ser det som irrelevant. För att få ur honom all information så krävs det att rollpersonerna lirkar med honom och smickrar honom ordentligt. Dessutom kommer hans vittnesmål att vara påverkat av att han har blivit mutad av major Ward. Martin kan berätta att:

- En illaluktande trashank har varit på besök flera gånger hos White under de senaste två månaderna. Om rollpersonerna lirkar med honom kan han även avslöja att trashanken var löjtnant Edward Dorset, att han utger sig för att vara en gammal soldat och att White gjorde någon slags efterforskningar för hans räkning. Martin lägger ner mycket tid på att redogöra för hur ondskefull, suspekt och mystisk Dorset är och försöker antyda att han manipulerat White att ägna sig åt någon meningslös rättstvist.
- Dudley White avled fridsamt i sömnen av en hjärtattack.
- John Cosworth har gått igenom Whites handlingar och papper under de senaste dagarna och allt verkade vara i sin ordning.
- Martin har ingen aning om varför White bett rollpersonerna komma till Cholesbury men han antyder att det kan bero på att White kanske ville ha hjälp med att placera Dorset på därhuset.

Martin är ganska hal och undviker att svara direkt på olika frågor. Istället föredrar han att antyda mängder med mer eller mindre påhittade saker för att rikta rollpersonernas misstänksamhet mot Dorset. I själva verket så har den gamle domaren tagit Dorsets anklagelser på största allvar och lagt ner mycket möda på att få dem bekräftade. Detta har kommit till major Wards uppmärksamhet och för fyra dagar sedan så uppsökte han White i sällskap av sin underhuggare McTaggart. De hamnade i ett våldsamt gräl med varandra som slutade med att White drabbades av en massiv hjärtattack och kollapsade över skrivbordet på sitt kontor. Det var aldrig Wards avsikt att ha ihjäl den gamle domaren men när det väl var ett faktum så handlade han snabbt. Genom att muta Martin med en anseelig summa och löfte om mer så fick han honom att hålla tyst och hjälpa till med att släpa upp White till hans sovrum för att få det att se ut som om han avlidit i sömnen. Några dagar senare så skickade han dit en annan lakej, John Cosworth som såg till att bränna upp alla papper om Whites undersökning som han hittade.

Martin låter gärna rollpersonerna söka igenom Whites kontor i jakt efter fler ledtrådar eftersom han är övertygad om att de inte kommer att hitta någonting av värde. Vilket inte är helt sant, för om de letar i eldstaden så finner de spår av brända papper och vad som förefaller vara den brända nedre delen av ett dokument som består av en serie prydliga namnteckningar. Totalt har 100 personer undertecknat någon form av skrift, däribland en löjtnant Edward Dorset.

I själva verket är den brända pappersbiten en del av ett betydligt större dokument som utgjorde ett omfattande vittnesmål kring händelserna som ledde fram till Cholesbury-kompaniets utplånande. Alla namnteckningar utom Dorsets tillhör sedan länge döda medlemmar av enheten.

En kunnig person (till exempel Edgar eller Dolores som båda är vana vid att sköta ett hushåll) som söker igenom Whites finansiella papper kommer snart att märka att hans hushållsutgifter tycks ha ökat successivt under de senaste månaderna utan att egentligen fler saker än tidigare köpts in.

**Tips!** För att rollpersonerna ska bli mer intresserade av att veta mer om Whites testamente så kan man säga att det fanns något i hans ägo som någon rollperson alltid velat arva som till exempel ett praktfullt vapen eller någon vacker tavla.

## Cholesbury

Det är troligt att rollpersonerna har en del frågor efter sitt besök i Dudley Whites hem och att de vill undersöka byn och invånarna närmare. De olika intressanta platserna och spelledarpersonerna kan besökas i vilken ordning som helst och kommer att beskrivas i separata stycken.

Cholesbury är ett lugnt litet samhälle på den engelska landsbygden. Det är en ganska välmående jordbrukstrakt men förlusterna i kriget var ett hårt slag som man först på senare år har hämtat sig ifrån. Fortfarande finns det ett flertal änkor och faderslösa barn i byn och man talar inte gärna om det som har varit. Löjtnant Dorset har rivit upp ett halvläkt sår och Dudley White har grävt i frågor som de flesta bybor helst vill glömma. Major Ward är en av traktens mest respekterade personligheter och hans version av de tragiska händelserna som ledde till att Cholesbury-kompaniet utplånades är allmänt accepterad. Dessutom är han områdets största landägare och har därmed ett stort ekonomiskt inflytande över bybornas dagliga liv och vardag. Utan några påtagliga bevis kommer inte rollpersonerna att kunna göra något annat än att väcka bybornas vrede och få oönskad uppmärksamhet ifrån majoren själv. James Taylor och andra bybor är i alla fall inledningsvis vänligt inställda och kan berätta den officiella historien för rollpersonerna.

Att få tag i en tillfällig bostad är inte särskilt svårt, det finns flera familjer som kan tänka sig att dryga ut sina inkomster genom att hyra ut ett eller flera rum åt rollpersonerna. Byn hyser bara en namnlös pub som i gengäld är en mötesplats för större delen av befolkningen.

## Viktiga platser i staden

Puben, Whites hus, rollpersonernas hus, kyrkan, Ward Manor och Dorset Hall.

## Puben

Cholesbury är inte stort nog att husera mer än en enda pub men det är i gengäld en ganska rejäl byggnad helt i sten. Den ursprungliga byggnaden har gamla anor och har genom åren lappats och lagats av åtskilliga generationer av ägare till vad som numera är ett ganska grådystert och spretigt i två våningar med mängder av vinklar och vrår. Det är inga avancerade tjänster som erbjuds men ölen är god, maten är billig och rummen är rena. Puben är en naturlig samlingsplats för byns invånare framåt kvällen och vid de tillfällen då de inte har något annat för sig. Men stämningen har blivit dystrare sedan kompaniet försvann och Cholesbury berövades gräddan av sina unga män. Numera pratas det för det mesta om allt som har varit snarare än om framtiden och medelåldern på gästerna är hög.

En gång i tiden så hade puben en skylt och ett namn men när en höststorm slet ner skylten ifrån sin plats för 20 år sedan så beslöt sig den dåvarande ägaren för att inte hänga upp någon ny. Alla visste ju ändå var hans etablissemang fanns och vad det erbjöd. Sedan dess så har det ursprungliga namnet fallit i glömska och puben kallas rätt och slätt för just puben. Den nuvarande ägaren är den korpulente Josaiiah Gridlow som driver verksamheten tillsammans med vad som verkar vara oräkneliga barn, syskon, bryllingar och kusiner, alla liknar varandra och hatar irländare av någon outgrundlig anledning.

Många unga män utan familj hyr, mer eller mindre permanent, rum på puben, däribland John Cosworth även om han inte tillbringar särskilt mycket tid där. Det är även här som de flesta besökare och gäster som inte har släkt eller vänner i byn bor.

## Kyrkan

**Fader Horace Johnson** (grundintryck: oroad, djupt troende, snäll, tålmodig, långgrandig)

Den lilla medeltida kyrkan i byn var ursprungligen tillägnad St Martin och används främst av byborna själva. Det har talats en del om att major Ward ska skänka pengar till byggandet av en ny och större kyrka och i väntan på detta så har den gamla alltmer fått förfalla. Väggarna är grå och tjocka och lutar så mycket att de har fått stötts upp. Fönstren är små och släpper inte i särskilt mycket ljus, men de är prydda av mycket vackra glasmålningar föreställande olika scener ur Bibeln. För det mesta är ett flertal ljus och lyktor tända inne i kyrkan i ett försök att jaga bort mörkret och den dystra känsla som omger byggnaden. En krucifix föreställande en avmagrad och plågad Jesusgestalt hänger på den bortersta väggen och ger en viss känsla av olust. I anslutning till kyrkan ligger en kyrkogård och en liten stuga som inrymmer prästens bostad. Båda är i behov av reparationer och underhåll.

Efter att så många soldater stupade i kriget så verkar det även som om Cholesburys invånare har tappat något av sin forna tro och entusiasm för religion. Även om de fortfarande dyker upp på gudstjänsterna så förefaller detta mest ske av gammal vana och tradition snarare än genuin religiositet. Detta bekymrar starkt Cholesburys åldrade präst fader Horace. Trots en stark gudstro och stor entusiasm så mäktar han inte med att på egen hand försöka väcka liv i Cholesbury och återföra dem till Guds trygga famn. Även om inget öppet anklaga honom eller hans arbetsgivare för något så har han upplevt att väldigt mycket har förändrats sedan Cholesbury förlorade så många unga män i kriget. Dorsets återkomst till trakten har

öppnat upp gamla sår men har även inneburit en chans till verklig läkning, Fader Horace vill väldigt gärna prata med löjtnanten men han är för gammal och skröplig för att orka jaga efter honom. På många sätt är Fader Horace just den typ av visa fadersgestalt som Harold alltid har längtat efter och de två männen kommer säkerligen att komma bra överens om de skulle träffas och umgås med varandra.

Det är omöjligt för spöksoldaterna att ta sig in eller skada personer som vistas innanför den lilla kyrkans vägg. Dessutom kan de inte röra eller skada någon som bär på det krucifix som hänger där. Att släpa runt på det kan dock lätt bli ganska otympligt eftersom de väger drygt 100 kg och är drygt två meter långt.

## Seansen

Dolores är förtjust i olika lätt övernaturliga ting och håller ofta i seanser eller spår i teblad. Varje gång som familjen Pettigrew-Smythe har besökt Cholesbury under de senaste åren så har hon hållit i små sammankomster bestående av andra medelålders kvinnor där de har träffats för att spela whist, skvallra och fuska lite med det övernaturliga, vilket tidigare har varit fullständigt harmlöst. Dagen efter att rollpersonerna har kommit till Cholesbury kommer en liten delegation av paranta damer att anlända för att träffa den "förtjusande" fru Pettigrew-Smythe. Det bör vara en tidpunkt då rollpersonerna håller på och installerar sig i sin tillfälliga bostad och alla är församlade tillsammans. I vanlig ordning så vill de höra de senaste nyheterna och underhållas av Dolores. Men som det kommer att visa sig så har spökkompaniets närvaro i trakten en viss effekt på deras sällskapslekar.

Om Dolores väljer att spå antingen i teblad eller i tarotkort så kommer kort eller tecken som symboliserar döden att uppenbara sig mycket oftare än vanligt. När Dolores senare ombeds att leda en seans för att kontakta Fru Taylors (James Taylors hustru) nyligen avlidna kusin så kommer hon istället att få kontakt med de döda soldaterna. Först kommer hon att uppleva att hon sitter lutad mot ett träd en i tät skog och runt om henne hörs stridslarm, döds-skrik och skottlossning. Luften är tjock av krutrök. Hon förmår inte att röra sina ben och hela hennes sida är röd av blod. Otydliga gestalter närmar sig och tårarna rinner ned för hennes kinder när hon börjar ropa efter sin mor. Plötsligt är hon tillbaka i Cholesbury igen, men rummet är mycket mörkare än tidigare och bakom de församlade damerna så står otydliga och stympade soldater. En del av dem verkar mest stå och gny, samtidigt som de lämnar blodiga handavtryck lite varstans, medan andra lystet betraktar kvinnorna och smeker deras kroppar med semitransparanta händer. För övriga närvarande kommer det att framstå som Dolores först befinner sig en djup trans och har starka hallucinationer. En röd fläck som sakta växer börjar synas på den högra sidan av hennes klänning. Därefter slår hon plötsligt upp ögonen och en kall vind börjar blåsa genom rummet. Flera av de närvarande damerna hoppar till när de känner hur kalla händer plötsligt rör vid dem. En upplevelse som även Emma råkar ut för. Den kusliga upplevelsen avtar ganska snabbt och det dröjer inte länge förrän spökgestalterna försvinner. Men de lämnar dock kvar ett antal blodiga handavtryck och den stora röda fläcken på Dolores klänning. Delegationen av Cholesbury-kvinnor kommer att bli väldigt illa till mods och skyndsamt bege sig hem igen. De kommer inte att vilja delta i några fler seanser under den närmaste tiden.

Det är inte omöjligt att Dolores kommer att försöka ordna fler seanser och dessa kommer i samtliga fall att inledas med att hon först

återupplever en av spöksoldaternas död innan hon får kontakt med dem. Ju oftare hon försöker, desto lättare kommer det att bli, men desto större friheter kommer även soldaterna att ta sig. Det kommer att vara mycket svårt att hålla ett samtal med dem eftersom de är väldigt enkelspåriga och framförallt vill tala om hämnd, smärta och död eller vill få utlopp för sina lustar. Löjtnant Dorset kommer att varna Dolores för att inte försöka kontakta soldaterna igen.

**Tips!** Dolores kan mycket väl få uppleva någon av de tre exemplsoldaternas (se nedan) död och därmed känna igen deras utseende och skador när hon träffar på dem igen.

## Dorset Hall

**Spelledarpersoner:** George, Elisabeth och Maria Dorset (grundintryck: oroliga, ledsna, godhjärtade)

Familjen Dorset äger en herrgård ett stenkast utanför byn. Det är en vacker plats som bebos av Edwards äldriga föräldrar George och Elisabeth samt hans hustru Maria. Inget har varit sig likt sedan de fick veta att deras son hade avlidit i det fjärran Amerika. Alla tre var utom sig av sorg och de isolerade sig ifrån omvärlden. Dorset Hall blev en grå och dyster boning. När de äntligen efter många år bearbetat den tragiska händelsen så återvände Edward hem, men han var förändrad. Deras inledande glädje förbyttes snabbt till sorg på nytt. Varken Maria eller Elisabeth kan prata om Edward utan att bryta ut i tårar och ingen av dem förstår hans vansinniga besatthet. Efter att ha försökt bo med sin familj så flyttade Edward ut på vad som en gång varit kompaniets gamla exercisfält.

Familjen Dorset är helt förstörda av oro för Edward och de är övertygade om att han är mycket sjuk. Samtidigt är det en personlig familjefråga som de inte gärna diskuterar med främlingar. Men om rollpersonerna ger ett gott intryck så kommer George att försöka övertala dem att hålla ett öga på Edward så att han inte skadar sig och om de kunde förmå honom att söka läkarvård så skulle hela familjen bli väldigt tacksam. Ingen av dem är särskilt insatta i Edwards anklagelser eftersom de hela tiden varit övertygade om att det bara handlar om hans vilda fantasier.

Harold har ganska lätt att bli förälskad och Maria Dorset är i ett mycket sårbart tillstånd för tillfället. Hon skulle dessutom vara ett gott gifte och det vore knappast särskilt svårt att ordna en skilsmässa ifrån hennes make med tanke på att ha verkar komplett galen. Det är upp till den enskilde spelledaren vilka vinkar som han eller hon vill ge, men det är mycket möjligt att uppmuntra till en romans mellan Harold och Maria, ivrigt understödd av Dolores.

## Ward Manor

**Spelledarpersoner:** Sean McTaggart (grundintryck: massiv, otrevlig, smaklös); Major Sir Richard Nelson Ward (grundintryck: stilig, karismatisk, förmögen, uppriktig)

En tät pilträdsallé leder fram till major Wards imponerande herrgård som ligger i mitten av traktens bördigaste ägor. Innan rollpersonerna kommer fram till huvudbyggnaden så kommer de att konfronteras av Wards problemlösare McTaggart och ett halvdussin av hans hantlangare. De vill veta rollpersonernas ärende och de tillåts inte passera om de inte gör ett gott intryck. Uppför de bara sig någorlunda som hedervärda personer

så kommer det inte vara några problem att få tillträde till majoren som är mån om att odla bilden av sig själv som en sympatisk och välvillig person.

Om rollpersonerna släpps in i herrgården så kommer de att ledas genom ett flertal kostbart inredda rum fulla med dyrbara föremål och porträtt av prominenta medlemmar av familjen Ward. Till sist kommer de att föras till ett vackert sällskapsrum med en slående utsikt över de omkringliggande markerna. Där kommer de att mötas av major Sir Richard Nelson Ward som kommer att göra allt för att framstå som den välvilliga patriark han så gärna vill vara. Han kommer att uppvisa stort tålmod med alla frågor och använda sin omfattande charm för att vinna rollpersonernas förtroende. Men han kommer inte under några omständigheter att erkänna något eget ansvar för massakern på kompaniet och skulle bli mycket förolämpad om de antydde något sådant. Ward kommer att vara intresserad av rollpersonernas eventuella undersökningar och kommer att uppmuntra dem att rapportera tillbaka till honom regelbundet. Han stödjer familjen Dorsets åsikt att Edward borde söka läkarhjälp. Rollpersonerna kommer att bli inbjudna att stanna som gäster om de inte uppför sig extremt illa, och han kommer även att bjuda in dem till den maskeradbal som han står som värd för någon dag (när det passar för den aktuella spelgruppen och händelseförloppet i övrigt) efter deras besök.

**Tips!** Om inte rollpersonerna självmant söker sig till Ward Manor så kan majoren bjuda in dem på en rävjakt. När de sedan jagar en tidig morgon ute på heden så kanske de också stöter på löjtnant Dorset och/eller någon av spöksoldaterna?

## Maskeradbalen

Ward brukar varje år anordna en magnifik maskeradbal för den lokala överklassen. Bara gräddan och de mest intressanta personligheterna brukar bli inbjudna. Detta är står rollpersonerna med på gästlistan, tillsammans med bland andra familjen Dorset (löjtnanten inte inkluderad naturligtvis). Balen bör utspela sig ganska långt fram under den veckas frist som Dorset har givit och är ett utmärkt tillfälle att snoka runt i Wards residens eller känna honom på pulsen. Det är också en läglig tidpunkt för flörtande och äktenskapsarrangemang, eller varför inte något parti whist?

Balen är en storslagen tillställning med levande ljus, vacker musik och massor med uppklädda människor i påkostade kläder. Någon gång under den senare delen av kvällen så kommer Ward själv att bjuda upp till en dans (kanske med Emma?) som lockar ut de flesta närvarande gästerna på dansgolvet. Under denna dans så kommer ljusen plötsligt att slockna ett efter ett och den glada musiken kommer att ersättas av dova trummor och gälla flöjter som spelar upp ett klassiskt stycke marschmusik. Några av de kvinnliga gästerna kommer att finna att de plötsligt dansar med förvridna spöksoldater vars variga sår lämnar hemska fläckar på deras kläder. Ytterligare soldater vråker sig över maten och vinet, fönster krossas och de lämnar blodiga handavtryck och stanken av urin efter sig överallt. Allt detta kommer att leda till att full panik utbryter trots major Wards försök att lugna de närvarande gästerna. Även om soldaterna försvinner efter en kort stund så är det ingen som vill stanna kvar och det är uppenbart att majoren har förlorat en hel del av sitt tidigare goda anseende hos den lokala nobileteten. Efter denna incident så kommer han att vara ännu mer angelägen om att göra sig av med den besvärlige löjtnant Dorset.

## Mulcanny Fields

**Spelledarpersoner:** Löjtnant Edward Dorset (grundintryck: besatt, galen, trött)

Mulcanny Fields är en gammal allmänning som Cholesbury-kompaniet använde som exercisfält och där de utbildades innan de skeppades iväg till Amerika. Det ligger en knapp timmes promenad ifrån Cholesbury och är i princip ett oregelbundet stycke land där berget fläckvis ligger i dager och en handfull vindpinade enar växer. Någon har satt upp ett litet tält och byggt en eldstad under en ovanligt högvuxen en. För ett ögonblick kan det tyckas att den rök och de dofter som kommer upp ifrån eldstaden är för starka för att bara kunna komma ifrån en enda källa, men det finns inga andra i närheten. Marken runt ängen är rejält upptrampad.

Kommer rollpersonerna förbi under dagen så sitter Dorset antingen och petar i elden eller så exercerar han ensam runt på fältet. Det är uppenbart att han tror sig vara i sällskap med några andra, men dessa är inte synliga för någon annan än honom själv. Dorset är väldigt vänlig mot alla besökare och kommer att bjuda in rollpersonerna till sin lägerplats. Hans oroliga familj brukar då och då sända förbi en tjänare med mat och andra förnödenheter men i övrigt så ser de flesta till att undvika honom.

För Dorset kommer allt förutom hans korståg mot major Ward i andra hand. Han verkar helt ha glömt bort de gängse reglerna för etikett och umgänge. Han börjar med att hälsa ifrån rollpersonernas vän Dudley White som tyvärr var tvungen att dra vidare men ville tala om att major Ward var ansvarig för hans hjärtattack och att Martin Thatcher är en lögnare. Därefter börjar han fanatiskt svamla om alla oförrätter och brott som major Ward har gjort sig skyldig till. Det är uppenbart att han sagt samma saker många gånger förr och att han kan hålla väldigt länge med sina anklagelser. Efter att ha förbannat Ward i säkert en halvtimme så verkar Dorset klarna till och ge rollpersonerna ett viktigt ultimatum. Han och hans män har varit i Cholesbury i en vecka utan att någon rättvisa har skipats. Nu börjar mannarna bli arga och svärkontrollerade. De törstar efter hämnd nu, Dorset kan hålla tillbaka dem en vecka till men om inget har hänt innan dess så kommer de att utkräva sin egen hämnd ifrån major Dorset och skicka honom till helvetet där han hör hemma.

Den som besöker ängen under natten kommer att finna att den ser helt annorlunda ut än i dagsljus. Flera eldar kommer att vara tända och lysa upp nattmörkret, konturerna av ett antal tält och människor kommer att synas och skratt och sorgsna soldatsånger kommer att höras. Men allt kommer att kännas en aning kuslig och överkligt. Om någon av rollpersonerna närmar sig lägret så kommer de att finna hur det sakta uppgår i natten och hur alla ljud dämpas. Det enda som kommer att återstå är Dorsets lilla tält och en kompakt tystnad som känns hotfull och avvaktande.

## Bondpermission

Mycket riktigt har Dorsets spökkompani börjat bli otåligt. De döda soldaterna är ganska enkelspåriga och har svårt att till fullo förstå hur mycket de har förändrats. Några dagar efter att rollpersonerna har anlät till Cholesbury så kommer stora delar av förbandet att ta sig in i det lilla samhället för att få träffa sina nära och kära. Men mycket har hänt sedan deras senaste besök.

En stilla kväll när skymningen sänker sig över Cholesbury och rollpersonerna så breder en tät dimma ut sig och omsluter det lilla samhället. Muntra men ihåliga skratt börjar höras och följs snabbt av skrik och ljudet av krossat porslin. Vaga skepnader i uniform

syns ute i dimman. Den som beger sig utomhus kommer att stöta på soldaterna som rör sig med en onaturlig lätthet och verkar kunna dölja sig i minsta lilla dimsjuk. De flesta verkar vara på väg mot Cholesburys enda pub där de samlas för att roa sig. Den skrämde värdens serverar trashhanksarmén öl efter öl utan att deras törst stillas. Några soldater börjar bege sig ut i byn på jakt efter kvinnor, medan andra börjar mumla hotfullt om att drickan måste vara utspädd. Vårdens slängs åt sidan och pubens förråd bryts upp. Medan ett flertal soldaterna plundrar det så inleder andra ett tärningsspel och ytterligare några tvingare värdens hustru att laga mat till dem. Det står snart klart att soldaterna inte finner något äkta nöje i vare sig maten, spelandet eller drycken och stämningen blir åter hotfull.

Efter vad som verkar som en evighet så hörs Dorsets myndiga stämma över stöket och dimman börjar så sakteliga lätta. Löjtnanten ber om ursäkt för "sina soldaters beteende" och lovar att det inte ska hända igen. Byborna blir mycket upprivna efter detta besök och de börjar nu verkligen kräva att någonting ska göras åt saken även om ingen vet vad.

### Den svarta skuggan

George Pettigrew-Smythe har gjort en del ganska osmakliga saker för att lägga grunden till det trygga och bekväma liv som han och hans familj nu lever. Han har plundrat och sugit ut lokalbefolkningen varhelst han än har färdats under sin tid i de brittiska kolonierna. Detta är inte något som hans familj är medveten om och det är också något som han är väldigt angelägen att dölja. Men sådana illdåd glöms inte bort i det första taget och alltsedan familjen anlände till England igen så har George känt sig förföljd och iakttagen av en svart skugggestalt, som ständigt verkar röra sig precis i utkanten av synfältet. Figuren är ganska otydlig men påminner ändå om en plågad indisk man. Det som förföljer honom är i själva verket ett eko, en skugga sammansatt av alla de barn, kvinnor, män och äldre som svultit ihjäl, mördats eller farit illa som en följd av George och hans kamraters girighet. Skugggestalten är svag även om den sakta håller på att växa i styrka genom sin närhet till spöksoldaterna. Den är egentligen inte kapabel att fysiskt skada någon även om den kan skrämra upp djur, få hästar i sken och välta mindre föremål. Skuggans mål är att få George att erkänna sin skuld och den kommer att bli allt djärvare under äventyrets gång och kommer så sakteliga att anas även av de övriga familjemedlemmarna. Spelledaren är fri att använda sin fantasi för att komma på olika sätt som skuggan kan göra sin närvaro känd på, men några förslag är att den viskar saker i Georges närhet, ger honom mardrömmar om hans handlingar i Indien, flyttar på hans ägodelar, skrämmer hans häst, välter föremål i hans väg och så vidare.

## UPPLÖSNING

Det finns i grund och botten två sätt att lösa de problem som äventyret presenterar. Antingen så gör rollpersonerna något åt löjtnant Dorset eller så gör de något åt major Ward. Båda lösningarna rymmer juridiska och övernaturliga komplikationer.

### Att sätta dit löjtnant Dorset

De flesta utomstående betraktar Dorset som en sjuk person och dramas antagonist så det är inte särskilt svårt att få stöd för att fängsla honom eller se till att han blir placerad på något mentalsjukhus. Men han skyddas av ganska kraftfulla allierade och ett angrepp av något slag på honom kan få ganska allvarliga konsekvenser eftersom han är den enda som för tillfället tyglar spökkompaniet i någon mån. En annan, ännu farligare lösning, är att försöka ta livet av honom på något sätt. För att lyckas med detta utan att man drabbas av spöksoldaternas vrede så krävs det ganska stora kunskaper om deras natur och hur man kan skydda sig mot dem. Men även då så är risken stor att de tar ut sin vrede på Cholesburys oskyldiga invånare.

Det skulle kunna vara ganska stämmingsfullt att avsluta scenariot med en duell mellan löjtnant Dorset (eller kanske ett ombud i form av en rollperson?) och major Ward om nu rollpersonerna hade kunnat övertala dem att ställa upp på detta. Eftersom majoren ogärna vill tappa ansiktet offentligt så hade detta säkert kunnat ordnas med lite gott rollspel. Däremot så kommer han att göra vad han kan för att på olika sätt fuska till sig fördelar. Men det är upp till spelledaren om spöksoldaterna accepterar ett nederlag som slutet för deras strävan efter hämnd och upprättelse.

Dorsets ultimatum är högst reellt, exakt en vecka efter det att han har förklarat sin situation för rollpersonerna så kommer hans soldater att skipa sin egen rättvisa. Tidigt på morgonen kommer en tät dimma att svepa fram över markerna som omger Cholesbury och major Wards ägor. Inne i dimman hörs marscherandet av 50 par fötter och trumslagare håller takten. Ut ur dimman stiger sedan kompaniet i all sin sargade prakt anförda av löjtnant Dorset. När de närmar sig Ward Manor som kommer de att formera sig för strid och alla som kommer i deras väg kommer antingen att skjutas ner eller rännas igenom av deras bajonetter. Major Ward kommer att försöka fly, men hans häst kommer att skena av skräck innan han hinner sitta upp och leden av soldater kommer sakta att sluta sig kring honom till han inte längre är synlig. Därefter kommer dimman sakta att skingras och avslöja hans O-igenkännbara och kraftligt lemlästade kropp. Exakt 100 bajonetter har slitit den i stycken.

### Att sätta dit major Ward

Även om Ward inte personligen har tagit livet av alla soldaterna så har han ändå ett stort ansvar för deras öde. Men samtidigt är han en betydelsefull man med många kontakter och vänner. Att få honom åtalad och fälld för någon form av brott är i praktiken mycket svårt. Med hjälp av Martin Thatchers, Dorsets och Cosworths vittnesmål och kontakter går det att föra fram misstankar mot majoren. Genom mer omfattande efterforskningar och korrespondens med kolonierna i Amerika och deras administration så går det även att belägga att majoren inte agerat såsom det anstår en hög officer. Därmed inte sagt att han kommer att åtalas eller fängslas. Hans goda rykte och ställning inom societeten kommer dock att vara helt förstört för all överskådlig tid, något som majoren själv skulle betrakta som ett mycket hårt straff. Antagligen kommer han att gå i frivillig exil och försöka bygga upp sitt liv någon annanstans. Rollpersonerna måste själva ha ganska goda kontakter för att faktiskt få honom fängslad eller deporterad för sina brott. Oavsett hur de väljer att agera mot honom så kommer han att använda alla sina resurser och allt sitt inflytande för att motarbeta dem.



**Tips!** Under speltest så uppnåddes ett väldigt stämmingsfullt slut där rollpersonerna befann sig i majorens arbetsrum samtidigt som soldaterna marscherade mot herrgården. Ward ville inte erkänna någon skuld och rollpersonerna ville inte hjälpa honom. Istället så gav de honom en laddad pistol och lämnade honom. Strax därefter hörde de hur ett ensamt skott brann av...

## SPELLEDARPERSONER

Här listas äventyrets viktigaste spelledarpersoner och de händelser som är knutna till dem.

### McTaggart med sällskap

**Grundintryck:** massiv, otrevlig, smaklös

McTaggart är en kraftfull uppenbarelse, högre och stark, i sina bästa år. Exakt hur gammal han är kan man inte avgöra i första taget men någonstans mellan 30 och 40 brukar de flesta gissa på. Men det goda livet har börjat märkas på honom i form av en tilltagande buk som börjat hänga ut över bältet. Han har uppenbarligen inte någon känsla för stil utan blandar friskt dyrbara skjortor med leriga rockar och svettiga gamla hattar. Skägget är gråsprängt och ovårdat även om det verkar vara indränkt i generösa mängder parfym. Ansiktet bär spår efter slagsmål i form av ärr och en bruten näsa.

Sean McTaggart är född och uppvuxen i de fattigare delarna av södra Skottland. Hans barndom har varit en föga minnesvärd serie mindre brott och våldsdåd. Men han upptäckte tidigt att han var lite klipskare och ambitiösare än det genomsnittliga råskinnet. Livet som bråkmakare och daglönare var för enkelt och olönsamt för honom. Genom hårt arbete så lyckades han arbeta sig upp som hantlangare till diverse människor som var ännu mer begåvade än honom och för fem år sedan så blev han anställd av major Ward som förvaltare med uppdraget att hålla arrendatorer i schack, vråka misshagliga personer och se till att de som var skyldiga majoren pengar betalade i tid. Ett bekvämt liv som förser McTaggart med tillräckliga inkomster för att han ska kunna unna sig alla den alkohol och alla de prostituerade som han kan tänkas önska sig. Han vet ingenting om major Wards handlingar i Amerika och bryr sig inte heller, även om han sedan länge listat ut att hans husbonde inte är den man som han utger sig för att vara. McTaggart omger sig med ett halvdussin likasinnade medhjälpare som han betraktar som sina undersåtar och dryckesbröder. Dessa skiljer sig egentligen inte särskilt mycket ifrån spöksoldaterna när det gäller intelligens och motiv, med undantag för att de fortfarande lever.

Så fort som det står klart för Ward att rollpersonerna har börjat snoka i hans affärer så skickar han ut McTaggart och hans följeslagare för att hålla ett öga på dem och försöka stoppa dem om det blir nödvändigt. McTaggart anser att hans nuvarande liv är så bra som det kan bli och kommer att gå mycket långt för att bevara det. Han har alltid varit en opportunist med mycket flexibel moral. Bedömer han att rollpersonerna eller någon annan (till exempel John Cosworth eller Martin Thatcher) kommer att hota hans husbonde och i förlängningen hans eget bekväma liv så kommer han inte att dra sig för att hota dem eller rentav

### McTaggart med sällskap

STY 16	FYS 16	SMI 10	STO 16
INT 8 (7)	PER 12	KON 10	PSY 10

Initiativmodifikation: -                      TKP: 32  
Skadebonus: 1T4+1                              Förflyttning: 13 m/SR  
Skräckmod.: +1                                      FkM -  
Värjhand: Höger

#### Färdigheter

Tvåhandseldvapen CL: 50% (40%)	Iakttaga CL: 40%
Hoppa/klättra CL: 30%	Krossvapen CL: 60%
Slagsmål CL: 70% (60%)	Rida CL: 40% (35%)
Lönndom CL: 50% (40%)	Undre världen CL: 50% (30%)

#### Fördjupningar

Grepp	Vapentillsats.
-------	----------------

#### Viktig utrustning

Varsin uppsättning dugliga muskedunder, rejäla klubbor, snus och krus med billig alkohol.

bringa dem om livet. Förutsatt att han kan komma undan med det. McTaggerts medhjälpare har i stort sett samma färdighetsvärden som honom, eventuella skillnader anges inom parantes.

### Löjtnant Edward Dorset

**Grundintryck:** besatt, galen, trött

Dorset är en högväxt man men hans hopsjunkna ställning och undernärda kropp får honom att se liten och tunn ut. Ansiktet är blekt, orakat och fullt med mindre sår och blemmor. Blicken är närmast död och oändligt trött. Under hans hatt tittar några få, spretiga hårtestar ut. Eftersom han skäms för den vanställda hjässa som är allt som återstår efter indianernas skalperingsförsök så tar i princip aldrig av sig sin hatt. Hans kläder är grådaskiga lappade och lagade trasor som en gång i tiden var den engelska arméns uniform. På det hela taget så ser löjtnant Dorset mer död än levande ut och en skugga av sitt forna jag.

Dorset uppträder fortfarande som den gentleman som han än gång var, eller försöker i alla fall. Hans besatthet av jakten på rättvisa får honom att glömma allting annat och ofta håller han förvirrade brandtal där han listar varenda liten oförrätt som major Ward ligger bakom. Då kan han stå och stirra ute i tomma intet i långa stunder samtidigt som saliven ryker. Men trots denna besatthet så strävar Dorset efter att dra majoren inför rätta och inte efter att ta livet av honom. Här har han hamnat i konflikt med resten av kompaniet eftersom de helst skulle vilja slita majoren i stycken och utkräva en mer primitiv rättvisa. Därför har han långa diskussioner med dem där han försöker förmå dem att lugna ner sig, något som har blivit allt svårare efter hand som det står klart att det inte kommer att bli lätt att komma åt majoren. Dorset försöker hålla dem sysselsatta med klassiska militärsysslor som att exercera och träna, något som i omvärldens ögon får

honom att framstå som ännu vansinnigare när han rör sig runt Cholesbury till synes ensam. Därför blev Dorset överlycklig när Dudley White intresserade sig för hans fall och han hoppas att rollpersonerna ska förstå allvaret de också och försöka hjälpa honom innan det är för sent.

Dorset kan även prata med andra döda, åtminstone en kort tid efter deras död eller om de har dött på ett sådant sätt att deras själ inte har fått någon frid. Han har till exempel pratat med Dudley innan dennes själ vandrade vidare och vet att major Ward har blandat sig i hans undersökning med hjälp av Martin Thatcher och John Cosworth. Detta vet även hans soldater och Dorset får kämpa hårt för att hindra dem ifrån att ge sig på de två männen. Förutom förmågan att kommunicera med de döda så har Dorset även begåvats med en kuslig klarsynthet när det gäller människor inre demoner och ångest. På många sätt är vi alla omgivna av olika former av spöken och detta gäller även rollpersonerna. Under äventyrets gång kan Dorset, om spelledaren så önskar, uttala sig kryptiskt om varje rollpersons personliga dilemman. Gärna inför de övriga för att orsaka frågor och diskussioner inom gruppen. Det är dock skillnad på vilken typ av ångest som plågar rollpersonerna och hur allvarlig denna är. Dorsets insikter kan mycket väl ge åtminstone vissa av rollpersonerna personliga motiv att tysta honom. Formuleringarna nedan är bara förslag och kan modifieras av spelledaren efter behov.

#### George Pettigrew-Smythe

– Ditt hus är byggt på en blodig lergrund ovanpå en mörk grav. Murbruket är lidande och innanför väggarna ekar barnaskrik. Ingen färg kan dölja det blod som sipprar mellan sprickorna.

Här syftar Dorset förstås på att George har byggt upp sitt anseende och sin förmögenhet på andra människors lidande och att han måste betala priset för sina handlingar.

#### Dolores Pettigrew-Smythe

– En ensam åldring sitter i en förfallen stuga, omgiven av de tysta porträtten av sin sedan länge döda familj. Ingen kommer att sörja hennes bortgång, ingen lyssnar på hennes livssaga.

Detta anspelar på Dolores rädsla för att bli ensam och övergiven och hennes oro för framtiden för henne och familjen.

#### Harold Pettigrew-Smythe

– Du står vid foten av en mäktig staty som täcker dig med sin mörka skugga. Hur mycket du än försöker springa så kan du inte lämna den bakom dig. Statyn böjer sig ner och fångar dig med en väldig stenhand. Innan den krossar dig så kan du se att dens hänfulla anlete är ditt eget.

Harold har alltid levt i skuggan av sin far och försökt vinna hans gillande. Men även om man kan säga att han har varit Georges fånge så har han också varit fångad i sina egna förväntningar och ställt krav på sig själv.

#### Emma Pettigrew-Smythe

– Du står inför en manshög spegel och ser din egen avbild. Med din hand slår du sönder spegeln och tar loss en vass skärva. Du börjar skära av ditt ansikte, men du kan se i det spruckna glaset att det finns ett annat ansikte under det gamla som ser precis likadant ut.

Emma kan inte komma undan sitt liv och sitt öde. Hur mycket hon än försöker så kommer hon ändå inte att vara något annat än en kvinna i en mansdominerad värld.

#### Edgar Bostwick

– Du går in en annan mans hus, som du känner som ditt eget, vandrar upp till hans sovrum, tar på dig hans kläder och lägger dig invid hans hustru. Du blundar och hon omfamnar dig men när du slår upp ögonen igen så är du åter ensam i en ensam mans kammare.

Detta anspelar på Edgars obesvarade känslor för Dolores.

Löjtnant Edward Dorset			
STY 8	FYS 8	SMI 12	STO 12
INT 14	PER 16	KON 14	PSY 16
Initiativmodifikation: -1		TKP: 16	
Skadebonus: -		Förflyttning: 12 m/SR	
Skräckmod.: -2		FkM +5%	
Värjhand: Höger			
Färdigheter			
Tvåhandseldvapen CL: 40%		Enhandseldvapen CL: 60%	
Iakttaga CL: 60%		Hoppa/klättra CL: 40%	
Lönndom CL: 45%		Smala klingor CL: 50%	
Retorik CL: 45%		Slagsmål CL: 40%	
Rida CL: 60 %		Sällskapsdans CL: 50%	
Geografi CL: 40%		Historia CL: 40%	
Sårvård CL: 40%		Läsa/skriva CL: 60%	
Franska CL: 40%		Taktik CL: 30%	
Överlevnad CL: 45%		Etikett CL: 50%	
Fördjupningar			
Beredskap		Beskydda	
Diagnos		Dra vapen	
Dubbelstöt		Gard	
Generös		Nattsyn.	
Viktig utrustning			
Sliten uniform, medeltung pistol av medioker kvalitet, Värja, medaljong med bild av hustrun.			



## Spöksoldaterna

**Grundintryck:** diffusa, djuriska, enkelspåriga

De döda soldaterna har förvridits till skuggor och karikatyrer av människor. Majoriteten av dem är ganska diffusa och otydliga, men en handfull av dem som dog extra plågsamma dödar ser nästan ut som de gjorde i livet. Deras kroppar är klädda i engelska uniformer och bär spår efter de skador som dräpte dem. Även i de fall då man kan ana mänskliga drag så är dessa förvridna, spökerna är mörkare och drivs mer av instinkter och känslor än av förnuft. De lyder Dorset av gamla vana, deras samtal handlar om samma saker som de pratade om precis innan de blev överfallna och de återupprepar välbekanta handlingar. Så fort de hör major Wards namn eller någon av dem råkar komma ihåg det så blir deras viskningar till avgrundsvrål av vrede och de piskar upp varandra som en flock vargar. Utan Dorsets lugnande inverkan så hade de för länge sedan dödat majoren och alla andra som stod i deras väg. Deras vapen är nämligen i högsta grad verkliga även om de föredrar närstrid med bajonetter och än mer primitiva vapen framför att avfyra sina muskötter. Dock är de inte särskilt begåvade och har svårt att se skillnader på olika personer eller förstå mer komplicerade koncept. Detta gör att det skulle vara möjligt för åtminstone George att utnyttja sin militära pondus och i viss mån manipulera dem. Soldaterna är vana att

lyda order och minns en tid när detta också var viktigt. En myndig person som helt enkelt säger åt dem att göra eller upphöra med vissa handlingar skulle mycket väl kunna påverka dem. Samtidigt är det riskabelt att spela på deras vaga minnen av soldatlivet eftersom det finns en viss risk att de skulle kunna förväxla till exempel George med Ward och ge sig på honom.

Som de instinktsdrivna varelser som männen i kompaniet har blivit så längtar de efter att stilla sina lustar efter kvinnor, alkohol, mat och nöjen. De har ingen som helst förståelse för att deras forna familjer inte känner igen dem ej heller har de någon känsla för måttlighet. Tid och mängd saknar betydelse för dem, de dricker till alkoholen är slut eller någon säger åt dem att sluta, de kan äta hur mycket som helst utan att bli mätta och deras längtan efter kvinnohull är bottenlös. De känner ingen smärta förutom den de upplevde i dödsögonblicket och hindras inte av fysiska hinder som väggar, även om de oftast av gammal vana i alla fall öppnar dörrar. Med andra ord så är de alltså väldigt farliga och oförutsägbara varelser, vilket Dorset är väl medveten om och därför så vågar han inte lämna dem ensamma under någon längre tid om det inte är absolut nödvändigt.

Tre stycken av soldaterna kan få stå som exempel. Sergeant Plunkett är en av de mer dominerande av kompaniets medlemmar. Han var en av dem som överlevde längst och fick utstå störst plågor. Först fick han sitt ena knä söndertrasat av en kula och därefter fick

han sin käke halvt avsliten av ytterligare en. Efter att ha kravlat undan så blev han dock funnen av några indianer som skar av honom näsa och öron innan de slutligen skar av honom halsen. Alla dessa fruktansvärda sår är väl synliga på den spökgestalt som numera är allt som återstår av sergeanten. Hans tal är i obegripligt för alla utom hans kamrater och löjtnant Dorset men det är ändå tydligt att han har en viss auktoritet ibland soldaterna. I livet var han något av en kvinnokarl och umgicks flitigt med många av Cholesburys unga flickor. Detta har reducerats till en svärkontrollerad lusta och sergeanten är mycket attraherad av det motsatta könet, i hans värld har ingenting förändrats trots att hans yttre är helt förstört. Plunkett är en av dem som allra mest högljutt argumenterar för att soldaterna ska bege sig in till byn. Han är även ganska temperamentsfull, en egenskap som i döden har förvandlat honom till en aggressiv och svärförutsägbar person som är dålig på att kontrollera sitt vrede.

Plunkett brukar omge sig av de två personer som var hans närmaste kamrater även i livet, de två soldaterna Holkins och Stone. Menige Holkins blev skjuten i magen av kula och avled först efter flera timmar av svåra plågor, han ser relativt oskadd ut men drivs av en omättnad hunger. Det enda han egentligen pratar om är mat. Menige Stone var en ung man och något av kompaniets lustigkurre. Under bakhållet så avled han relativt snabbt efter att ha blivit skjuten i halsen. Därför är han gruppens mest passive medlem, han ger ett blek och substanslöst intryck och håller sig gärna i bakgrunden. Hans ansikte är förvidrat till ett permanent flin och han verkar ofta skratta åt något outtalat skämt samtidigt som han petar sig själv i det hål som går tvärs igenom hans hals. Av de ungefär 100 soldaterna så är det kanske 15 som tillhör den mer vakna och självständiga kategorin medan resten är mer drönaraktiga.

Det är inte meningen att rollpersonerna ska försöka "lösa" äventyret genom att ha ihjäl samtliga spöksoldater, men det finns sätt att skada eller distrahera dem på. Som tidigare nämnt så är de primitiva och starkt styrda av lustar och instinkter. Detta gäller i synnerhet drönarna. Därför är det ganska lätt att avleda deras uppmärksamhet med mat, alkohol eller kvinnohull. Men det kan vara värt att nämna att deras lustar aldrig kan bli tillfredställda oavsett hur länge de håller på eller hur mycket som de erbjuds. Det är också fullt möjligt att försöka lura dem att de åter är i fält och att någon av rollpersonerna är deras befäl, detta fungerar endast under kortare tidsperioder och kan vara riskabelt eftersom det finns en stor risk att de vaknare soldaterna blandar ihop den aktuella rollpersonen med den hatade major Ward. Slutligen så är samtliga soldater angelägna om att försöka hjälpa alla som är ute efter att sätta dit Ward, även om deras hjälp i slutändan sällan är särskilt användbar eller önskvärd.

Det är även möjligt, om än svårt, att faktiskt ha ihjäl någon av soldaterna om det skulle behövas. Enklaste sättet att göra detta är att låta en präst (till exempel Fader Horace) välsigna en blykula, rista in ett kors på den och sedan avlossa den mot någon av soldaterna. Ett egg- eller stickvapen doppat i vigvatten kan också utdela hugg och stick som skadar eller dödar soldaterna. Detta kräver stora mängder välsignat vatten och efter tre hugg så finns det för lite vatten kvar på vapnet för att det ska göra någon skada. Dessa sätt att skada spöksoldaterna på kan antingen listas fram genom gott rollspel eller genom ett eller flera slag mot någon lämplig färdighet (till exempel mysticism, teologi eller myter och sägner).

### Vaken soldat (10-15 stycken)

STY 18	FYS -	SMI 10	STO 12
INT 6	PER 10	KON 8	PSY 10

Initiativmodifikation: -                   TKP: -  
 Skadebonus: 1T4                           Förflyttning: 11 m/SR  
 Skräckmod.: -                               FkM -  
 Värjhand: Höger

### Färdigheter

Tvåhandseldvapen CL: 40%	Iakttaga CL: 30%
Stångvapen CL: 45%	Slagsmål CL: 50%

### Viktig utrustning

Solkiga och blodiga kläder, bajonettförsedda muskötter som verkar vara i förhållandevis gott skick, små personliga detaljer som pipor, smycken eller bilder på kärestor.

### Drönare (85-90 stycken)

STY 16	FYS -	SMI 10	STO 12
INT 4	PER 8	KON 6	PSY 10

Initiativmodifikation: -                   TKP: -  
 Skadebonus: 1T4                           Förflyttning: 11 m/SR  
 Skräckmod.: -                               FkM -  
 Värjhand: Höger

### Färdigheter

Tvåhandseldvapen CL: 30%	Iakttaga CL: 20%
Stångvapen CL: 40%	Slagsmål CL: 40%

### Viktig utrustning

Solkiga och blodiga kläder, bajonettförsedda muskötter som verkar vara i förhållandevis gott skick, små personliga detaljer som pipor, smycken eller bilder på kärestor.

## Martin Thatcher

**Grundintryck:** diskret, pratglad, intetsägande

Martin är en smärt man i 30-årsåldern med ett ganska intetsägande utseende förutom en väl tilltagen potatisnäsa. Trots detta anser han sig vara något av en kvinnotjusare. Han har varit i Dudley Whites tjänst under de senaste tio åren.

Martin har länge levt över sina tillgångar och spenderat stora summor på de klassiska nöjena kvinnor, spel och vin. Dessa utsvävningar har han finansierat genom att salta olika räkningar som White gett honom i uppdrag att sköta. Hushållsutgifterna har därför sakta stigit under de senaste åren. Men inte ens dessa extra inkomster har varit tillräckliga och Martins ekonomiska situation hade gradvis blivit alltmer ohållbar när han bevittnade det gräl som ledde till att hans husbonde drabbades av en hjärtattack. Han resonerade som så att den gamle domaren ändå var död och att en

respekterad gentleman som major Ward ändå inte skulle åka dit så därför var det lika bra att försöka profitera på situationen.

Martin har gömt undan delar av major Wards utbetalningar under en lös golvplanka i sitt rum. I hans garderober återfinns förutom enklare kläder även ett antal ganska påkostade skjortor och rockar som en tjänare knappast borde ha råd med. I fickorna på en av rockarna ligger dessutom en kortlek och en broderad damnsduk. Martins försök till diskretion till tros så känner särskilt Cholesburys yngre kvinnor till att han är något av en festprisse. Vanligtvis skryter han inte om sitt dubbelliv, men för en ung dam eller en annan tjänare så kanske han skulle yppa saker som han normalt inte hade tagit upp. I övrigt så kommer han att försöka smyga in mer eller mindre diskreta anklagelser mot Dorset i konversationen så fort som tillfälle ges. Martin är dock varken särskilt tuff eller listig och kommer omedelbart att avslöja allt han vet om han utsätts för minsta fysiska hot även om han kommer att försöka tona ned sin egen roll i det hela.

Martin skulle antagligen inte våga vara särskilt familjär med någon medlem av familjen Pettigrew-Smythe, möjligtvis så kommer han att smyga till sig ett par tjuvkik på Emma, men däremot så kan han mycket väl försöka imponera på Edgar och frikostigt ta med honom på en runda ut i byn. Under inflytande av alkohol så kommer han att avslöja saker som han normalt hade hållit inne på. Skulle Martin få reda på att Edgar hyser otillbörliga känslor för Dolores så skulle han säkerligen försöka utpressa honom på så mycket pengar och fördelar som möjligt.

## Dr James Fowler

**Grundintryck:** Gladlynt, omtänksam, förtroendeingivande

Fowler är en liten och korpulent man i 50-årsåldern. Han är välklädd, men peruken är oftast på sned, någon knapp är felknäppt och rakningen aningen ojämn. På hans stora och aningen röda näsa vilar ett par små glasögon som han ofta putsar eller viftar med för att understryka någon viktig poäng (vilket sker ganska ofta eftersom han anser att de flesta av hans poänger är viktiga).

Fowler driver en framgångsrik privatpraktik i London men är även läkare på ett välkänt vårdhem för olika typer av psykiskt sjuka personer. Han har blivit anlitad av familjen Dorset för att se till att Edward får den bästa tänkbara vård för sina uppenbara villfarelser. Den gode doktorn har varit några dagar i Cholesbury när rollpersonerna anländer och håller just på att samla information om sin blivande patient. Han är väldigt intresserad av att få ta del av eventuell information som de kan tänkas besitta eller bara diskutera lite allmänt med annat bildat folk. Det är ganska uppenbart att han inte är speciellt oroad över sitt uppdrag eller hyser någon misstanke om att Dorset är något mer än bara ännu en "stackars galning". Han har med sig en väska med lite olika lugnande medel och ett par rejäla medhjälpare.

Under de första dagarna kommer han att försöka komma i kontakt med löjtnant Dorset på olika sätt för att kunna närmare diagnostisera honom. I detta ärende tar han gärna hjälp av rollpersonerna. Därefter så anser han sig ha nog med information för att plocka in löjtnanten. Han kommer då att bege sig ut till Dorsets läger tillsammans med sina medhjälpare under en tidig gryning. Några timmar senare så kommer han ensam att

återvända med blodiga och sönderrivna kläder och en tom blick. Hans två assistenter ligger döda ute på Mulcanny Fields, deras kroppar är nästintill oigenkännliga sargade som de är av ett flertal kulor och bajonettstick. Doktorn verkar inte kontaktbar utan sitter för det mesta stilla och kramar sina spruckna glasögon med darrande händer. Då och då mumlar han något otydligt. Dagen efter så kommer han att med stor hast, bege sig tillbaka till London igen.

**Tips!** För att etablera Dr Fowler och göra honom till något mer än bara en hastigt förbipasserande bifigur så kan man låta honom träffa någon eller flera av rollpersonerna vid något lämpligt tillfälle och kanske diskutera löjtnant Dorset tillstånd med dem.

## Den svärfångade John Cosworth

**Grundintryck:** Nervös, nedstämd, byråkrat

Cosworth är en kort och småvuxen man i 30-årsåldern med kol svart hår. Hans utseende är inte särskilt anmärkningsvärt förutom de skarpa ögonen som numera är omgivna av gråa påsar. Rösten är tydlig och exakt, vanligtvis går han klädd i välsydda men inte särskilt pråliga kläder av god kvalitet så som det anstår en viktig tjänsteman.

John Cosworth är en av få i Cholesbury med en juristutbildning och livnär sig som något av en juridisk alltiallo. Han bevittnar och hjälper till med kontrakt och testamenten, sköter kontakten med stat och myndigheter för många av byborna och förmedlar olika former av köp och försäljningar runtom i bygden. Han åtnjuter liksom Ward ett stort förtroende ibland Cholesburyborna. Även om han i normala fall är en hederlig och rättskaffens person så lider han också av girighet. Major Ward är hans största kund och Cosworth har funnit att det är synnerligen lönsamt att sälja ut olika former av information till honom. Därför bad också Ward honom att städa upp hemma hos Dudley White och avlägsna alla komprometterande bevis. Något som Cosworth åtog sig med viss motvilja eftersom han hyste en mycket stor respekt för den pensionerade gamle domaren. När han gick igenom Dudley Whites papper så fann han en omfattande korrespondens mellan honom och olika koloniala tjänstemän som pekade på att major Wards krigsmeriter kanske inte var så framstående ändå. Men det allra märkligaste var ett långt vittnesmål om vad som verkligen hade hänt som var undertecknat av kompaniets samtliga medlemmar trots att dessa sedan länge var döda. Även om dokumentets bevisvärde var tveksamt så fick det ändå nackhåret att resa sig på honom och han kastade det snabbt på elden tillsammans med de andra handlingarna. De senaste dagarna har Cosworth dock haft tid att fundera och han har drabbats av ett allt sämre samvete. Han sover dåligt och har gjort sig oanträffbar för major Ward. På grund av sitt rykte befinner han sig ofta på resande fot i trakten runt Cholesbury. Under dagen så arbetar han hårt men på kvällarna sitter han och stirrar ut i tomma intet medan ångesten och tvivlet äter upp honom inifrån.

Cosworth är väl medveten om att major Ward inte är så snövit och sympatisk som han verkar, men han aldrig kunnat tro att han hade handlat så fegt under kriget. Han kommer väl ihåg den information som fanns på Dudley Whites handlingar och har den nödvändiga kunskapen och de nödvändiga kontakterna för

att skaffa fram mer information. Men han vill egentligen inte bli mer inblandad och blir gradvis alltmer skrämdd när han inser hur mycket majoren skulle ha att förlora på att få sin hemlighet avslöjad. Det lättaste sättet att hitta honom är att fråga runt i Cholesbury efter aktuella auktioner eller bouppteckningar där han kan tänkas närvara. Ett annat sätt är att helt enkelt försöka rida runt i trakterna kring byn och spåra upp honom, men det är betydligt svårare.

## Major Sir Richard Nelson Ward

**Grundintryck:** stilig, karismatisk, förmögen, uppriktig

Majoren är en lång och stilig man med välvårdat blont hår och ger ett kraftfullt intryck. Han vill odla bilden av sig själv som en rådig vildmarksman, filantrop och förvaltare. Därför rider han gärna runt på sina ägor och stannar till i olika fäfänga poser närhelst han tror att någon av betydelse betraktar honom. Han är en fäfäng man nyss fyllda 30 och besitter till synes alla av den sanna gentlemannens karaktärsdrag.

Sanningen är dock att han är en småaktig, arrogant och tämligen feg egoist. De flesta äventyr och egenskaper som han skryter om är kraftigt överdrivna eller helt enkelt påhittade. Han är väldigt målmedveten och om det finns någonting han vill ha så ser han till att skaffa sig det vare sig det är en häst eller en kvinna. Som andra av hans sort så är han svag för smicker och umgänge med andra socialt begåvade personer, särskilt vackra unga kvinnor. För tillfället leker han med tanken på att gifta sig med någon lämplig kvinna, eller att åtminstone inleda en romans för att dämpa de upprörda känslor som hela Dorset-afären har gett upphov till.

Ward är egentligen ingen mördare, men han tänker verkligen inte åka fast för något som han ser som en ytterst beklaglig men oundviklig incident. Han har inget dåligt samvete för vad som hände med kompaniet och känner heller inget ansvar för deras död. Däremot är han mycket mån om sitt goda rykte och vill helst att problemen ska lösa sig så snabbt och diskret som möjligt, även om det betyder att några oviktiga personer skulle stryka med i processen.

Både Harold och George genomskådar snabbt Wards militära fasad och kan konstatera att han egentligen inte vet någonting substantiellt

### Major Sir Richard Nelson Ward

STY 16	FYS 16	SMI 12	STO 16
INT 9	PER 10	KON 10	PSY 14

Initiativmodifikation: -	TKP: 32
Skadebonus: 1T4+1	Förflyttning: 14 m/SR
Skräckmod.: -1	FkM -
Värjhand: Höger	

#### Färdigheter

Tvåhandseldvapen CL: 30%	Enhandseldvapen CL: 40%
Hoppa/klättra CL: 40%	Iakttaga CL: 35%
Smala klingor CL: 65%	Retorik CL: 75%
Samhällssymbolism CL: 50%	Rida CL: 70%
Sällskapsdans CL: 80%	Geografi CL: 50%
Läsa/skriva CL: 75%	Ekonomi CL: 50%
Politik CL: 65%	Spel och dobbel CL: 45%
Franska CL: 65%	Italienska CL: 50%
Etikett CL: 75%	

#### Fördjupningar

Avväpning	Bestickare
Casanova	Dra vapen
Dubbelstöt	Esprit
Första intryck	Gard
Kontakt nät.	

#### Viktig utrustning

Ward Manor med stora ägor, mycket pengar och goda möjligheter att låna mer, omfattande garderob med det senaste modet.

om vad ett befäl sysslar med eller militärlivet i allmänhet. Ward bör vara en källa till konflikter i spelgruppen, Dolores ser honom som en potentiell äkta make till Emma och han kommer även att vara mycket intresserad av att försöka "tämja henne". Samtidigt så är han precis en sådan man som George alltid har föraktat och det är föga troligt att Emma är speciellt intresserad av att inleda en relation med honom.

# rollperson

## MAJOR GEORGE PETTIGREW-SMYTHE

En lång och smärt man med gräsprängt hår och välansatt grått skägg som täcker en rejäl haka. Stilig, myndig och respektingivande, George är en man med pondus som är van att ge order och bli åtydd. Han ser sig själv som familjens självklara ledare och talesman.

George växte upp som yngste sonen till den framgångsrike Liverpoolköpmannen Harold Pettigrew. Fadern var en snål och kylig man som inte var särskilt förtjust i sin yngste son och Georges barndom var inte särskilt lycklig. Han fick arbeta hårt redan som liten och rymde hemifrån för att ta värning som 17-åring. Livet i armén passade honom även om han tidigt insåg att det var andra kriterier än kompetens och duglighet som avgjorde hur snabbt man avancerade i graderna. Även om han föraktade sina adliga officerare så såg han också till att ställa sig in hos dem och vinna deras gunst. Nyss fyllda 20 år så skeppades han tillsammans med sin enhet iväg till de brittiska besittningarna i Indien och där skulle han komma att stanna i mer än två decennier. Han gjorde sig snabbt känd som en pålitlig och lojal person som åtog sig även mindre trevliga och smakfulla uppdrag åt den koloniala administrationen. Genom att berika dem och sig själv genom en hänsynslös utsugning av lokalbefolkningen så steg han också sakta i graderna. Det var också i Indien som han träffade Dolores Smythe, den försummade yngste dottern till advokaten Sir James Smythe. De blev omedelbart förälskade och gifte sig kort därefter.

George och hans familj återvände till England för snart fyra år sedan. Han var trött på livet i Indien även om det hade försett honom både med en majorsgrad och en avsevärd förmögenhet. Numera är han inofficiellt pensionerad och ägnar sin tid åt att förvalta sina pengar, umgås med sin familj och att jaga. Men även om han till synes är lycklig så har han under de senaste åren fått en allt starkare känsla av att vara iakttagen och förföljd. Ibland tycker han sig ana en mörk gestalt med ett plågat ansiktsuttryck i ögonvrån. Hittills så har han lyckats avfärda det som dåligt samvete över härjningarna i Indien men han börjar misstänka att det nog är mer än så. Han har aldrig berättat för sin familj att deras välstånd bygger på plundringar och övergrepp och är livrädd att det ska komma ut och krossa den bild han har byggt upp av sig själv.

George är en driftig och målmedveten person som aldrig har fått någonting gratis, något som han gärna påpekar särskilt för sin son. Han gillar överhuvudtaget att prata om sig själv, sina bedrifter och sin karaktärsstyrka. Även idag så sitter föraktet för korruperade och lättsinniga ädlingar kvar och han begränsar sitt sociala umgänge till "hederliga personer", vilket i hans ögon är liktydigt med officerare och andra representanter för medelklassen. Georges största nöjen är att jaga och rida.

Dolores är fortfarande Georges stora kärlek trots att de har hållit ihop i snart 25 år. De grälar emellanåt, särskilt om barnen, men har ändå stor respekt för varandra.

Emma är Georges ögonsten och hon har alltid varit pappas flicka. George har svårt att säga nej till henne vilket har fått följden att hon har fått betydligt mer frihet och utrymme än de flesta andra. Båda har snarlika intressen och umgås mycket med varandra.

Harold är däremot en stor besvikelse. George hade stora förväntningar på sin son, men inga av dem har infriats. Harold är vehjärtad, klumpig och oduglig. Men det beror på att Dolores alltid har skyddat honom och hindrat honom ifrån att utvecklas till en riktig karl.

Edgar är familjens betjänt. Egentligen tycker George att det är ganska onödigt med en tjänare, men han har ändå kommit att vänja sig vid att bli upppassad. Edgar är rätt slätstruken figur, men han är både hårt arbetande och lojal, två goda egenskaper hos en tjänare.

### Major George Pettigrew-Smythe 47 år

STY 14	FYS 14	SMI 12	STO 15
INT 10	PER 12	KON 14	PSY 16

Initiativmodifikation: -1	Skadebonus: 1T4
Förflyttning: 13 m/SR	Skräckmod.: -2
FkM: +5%	Värjhand: Höger

### Färdigheter

Enhandseldvapen CL: 75%	Tvåhandseldvapen CL: 85%
Hoppa/klättra CL: 40%	Iakttaga CL: 70%
Breda klingor CL: 70%	Lönndom CL: 40%
Samhällssymbolism CL: 45%	Rida CL: 80%
Artilleri CL: 45%	Geografi CL: 75%
Sårvård CL: 50%	Läsa/skriva CL: 60%
Ekonomi CL: 60%	Juridik CL: 45%
Taktik CL: 50%	Jaga CL: 80%
Etikett CL: 45%	Slagsmål CL: 60%

### Fördjupningar

Beredskap	Beskydda
Disciplin	Dra vapen
Förbiridning	Gard
Kavallerichock	Kavallerist
Kraftattack	Längdskytte
Rörligt mål	

### Viktig utrustning

Ypperligt medeltungt gevär, 20 kulor  
(IM: +4, OM: +5; Skada: [kd 1-30m] 2T10 / [ld >30-90] Halv skada; BS: ≥ 8; 1 skott / 5 SR; Haveri 96-00)

Duglig medeltung wenderbössa, 20 kulor  
(IM: +5, OM: ±0; Skada: [kd 1-30m] 2T10 / [ld >30-90] Halv skada; BS: ≥ 8; 2 skott / 6 SR; Haveri 90-00)

Ryttarsabel  
(IM: ±0; OM: ±0; BV: 8; Skada: 1T10; BS: ≥7)

Två tunga dugliga pistoler, 20 kulor  
(IM: +5, OM: ±0; Skada: [kd 1-20m] 2T10 / [ld >20-40] Halv skada; BS: ≥ 8; 1 skott / 4 SR; Haveri 94-00)

Liten puffert av ypperlig kvalitet, 4 kulor  
(IM: ±0, OM: ±0; Skada: [kd 1-7m] 2T6 / [ld >7-14] Halv skada; BS: ≥ 8; 1 skott / 4 SR; Haveri 96-00)

TKP: 29 Skada : \_\_\_\_\_

Kroppsdel	KDP	Skada
Huvud	15	: _____
Höger arm	15	: _____
Vänster arm	15	: _____
Bröstkorg	29	: _____
Mage	19	: _____
Höger ben	19	: _____
Vänster ben	19	: _____

# rolleperson

## DOLORES PETTIGREW-SMYTHE 45ÅR

En trind medelålders kvinna med nötrunt hår som är söt snarare än vacker men med ett mycket smittsamt och strålande leende. Alltid välklädd även om hon inte är särskilt fåfång.

Dolores växte upp som yngste dottern till Sir James Smythe, en uppåtsträvande och karriärlysten advokat som egentligen aldrig hade någon tid för henne. Som om inte det var nog så var hennes mor sjuklig och tillbringade långa tider i sängen eller på olika kurorter. Hennes övriga syskon var alla flera år äldre och upptagna med sina egna liv och familjer. Dolores fick helt enkelt roa sig på egen hand tillsammans med familjens tjänare. När hennes far fick en viktig post inom den koloniala administrationen så följde hon med honom till Indien. Som en av få engelska kvinnor där så tog hon på sig att organisera olika former av välgörenhet och det var genom detta som hon mötte sin blivande make. Det var kärlek vid första ögonkastet och hennes far verkade i det närmsta vara glad att bli av med henne.

Medan George gjorde karriär så stannade Dolores hemma och uppfostrade barnen och organiserade olika former av sociala tillställningar för de andra hustrurna. Redan som ung hade hon varit intresserad av målning, något som hon nu vidareutvecklade. Dessutom började hon i allt större utsträckning intressera sig för spiritism och spådomskonst, mestadels som en roande sällskapslek. För några år sedan så bestämde sig hon och George för att återvända till England, för barnens skull men också för att de båda längtade tillbaka till sitt hemland. Dolores har åter installerat sig i navet av ett socialt nätverk av kvinnor som träffas med jämna mellanrum för att skvallra, spå i teblad, hålla i seanser och spela whist.

Dolores är en envis, begåvad och mycket välorganiserad. Hon brukar ta kommandot och vara den som håller huvudet kallt i olika stressade situationer. Dessutom är hon betydligt mer social än sin något inbundne make och gillar att dansa. Dolores två största fritidsnöjen är att spela whist och måla. Olyckligtvis så är hon en ganska dålig förlovar i kortspel och drar sig inte för att fuska om spelet skulle gå emot henne. Andra saker som roar henne är skvaller, sällskapsdans och att försöka gifta bort sina och andras barn. Hon är en varm anhängare av äktenskapet och ser det som en bra lösning på många av livets problem. Det händer att hon följer med George på några av hans eskapader ute i naturen men då mest för att hålla ett öga på honom så att han inte förkyler sig eller hittar på något dumt.

George är Dolores största kärlek men också en ständig källa till irritation. Han klär sig som en luffare, umgås bara med andra avdankade gamla militärer och avskyr att dansa. Lyckligtvis så väger han upp dessa brister genom att vara en god och varm make. Men på den senaste tiden har han verkat lite bekymrad, för de mesta så delar han och Dolores på alla livets bördor men det är något som han inte vill prata om. Givetvis är det bara en tidsfråga innan Dolores i alla fall kommer att lyckas luska fram vad det är.

Emma är otroligt begåvad, men också otroligt bortskämd. George kan helt enkelt inte säga nej till henne utan har alltid gett henne allt som hon har pekat på. Hade det inte varit för Dolores mer restriktiva hållning så hade hon varit alldeles odräglig vid det här laget. Men det är illa nog att hon springer runt överallt och inte intresserar sig för sådant som andra flickor i hennes ålder brukar göra. Det är alldeles uppenbart att ett äktenskap skulle göra susen och få fason på henne.

Harold är alldeles för god och snäll och har alltid råkat illa ut på grund av detta. George har aldrig förstätt vilken känslig natur Harold har och hur mycket han strävar efter att leva upp till sin faders alldeles för krävande förväntningar. Harold umgås även med alldeles fel kvinnor och skulle må bra av ett stabilt äktenskap med någon rejäl person som kunde ta hand om honom.

Edgar är en lite nervös men pålitlig karl som ofta assisterar Dolores när hon håller i seanser tillsammans med sina väninnor. Ogift verkar det som, vilket är lite beklagligt. Dolores fader avslöjade på sin dödsbädd att Edgar var frukten av ett förbjudet förhållande med en tjänstekvinna och därmed Dolores halvbror. Sedan hon fick veta detta så har hon känt ett särskilt ansvar för honom och hans välbefinnande.

### Dolores Pettigrew-Smythe

STY 9	FYS 12	SMI 10	STO 10
INT 14	PER 16	KON 14	PSY 15

Initiativmodifikation: -1	Skadebonus: 1T2
Förflyttning: 10 m/SR	Skräckmod.: -2
FkM +5%	Värjhand: Höger

### Färdigheter

Tvåhandseldvapen CL: 30%	Iakttaga CL: 70%
Hoppa/klättra CL: 30%	Retorik CL: 50%
Mystiksymbolism CL: 30%	Samhällssymbolism CL: 75%
Rida CL: 45%	Sällskapsdans CL: 65%
Geografi CL: 50%	Måleri CL: 60%
Sjukvård CL: 30%	Särvård CL: 40%
Läsa/skriva CL: 80%	Divination CL: 30%
Mysticism CL: 30%	Franska CL: 60%
Etikett CL: 75%	Spel & Dobbel CL: 65%

### Fördjupningar

Behandling	Diagnos
Esprit	Falskspelare
Första intryck	Heraldiker
Personkännedom.	

### Viktig utrustning

Whistlek, flera uppsättningar påkostade kläder, staffli och färg.

TKP: 22 Skada : \_\_\_\_\_

Kroppsdel	KDP	Skada
Huvud	11	: _____
Höger arm	11	: _____
Vänster arm	11	: _____
Bröstkorg	22	: _____
Mage	15	: _____
Höger ben	15	: _____
Vänster ben	15	: _____



# rollperson

## EMMA PETTIGREW-SMYTHE 20ÅR

En fräknig ung kvinna med vildvuxet och lockigt brunt hår. Hennes händer och kläder bär ofta spår av hennes äventyr i form av fläckar, revor och småsar. Något som inte verkar bekymra henne det allra minsta. Lång och smal, ständigt i rörelse och utforskande sin omgivning.

Emma är född under familjens tid i Indien och enda sedan hon föddes så har hon varit pappas flicka och följt med honom nästan överallt även på platser som inte varit särskilt lämpliga för en flicka. Hon har lärt sig att svära, rida och skjuta minst lika bra som de flesta män och har aldrig visat något större intresse för de mer passande intressen som hennes mor har försökt pådyvla henne. Emma har alltid trivts mycket bättre ute i naturen än instängd i någon meningslös salong. Det har dock blivit allt tydligare att Dolores vill att hon ska gifta sig, något som Emma absolut inte är intresserad av. De flesta män hon har mött har varit ointressanta, tråkiga tontar som var mer feminina än henne. Än så länge har hennes far förhållat det hela, men det kommer han knappast att kunna göra i alla evighet.

Emma är tuff, orädd och väldigt självständig. Hon föredrar för det mesta mäns sällskap framför kvinnors och är inte speciellt intresserad av traditionellt kvinnliga aktiviteter. Att rida och jaga, gärna i sällskap med fadern, är bland det roligaste som hon vet. På den sista tiden så har hon även börjat intressera sig mer seriöst för djur och natur. Hon har numera med sig en anteckningsbok överallt och ritar av intressanta löv och växter och försöker klura ut hur de fungerar.

George och Emma kommer mycket väl överrens och har många gemensamma intressen. Hon är medveten om att hon nog skulle kunna övertala honom att göra i princip vad som helst för hennes skull, men hon försöker att inte utnyttja detta övertag alltför ofta.

Dolores är besvärlig och alldeles för dominerande i Emmas ögon. Egentligen är nog mor och dotter ganska lika varandra ändå, men det är kanske just därför som de så ofta hamnar i gräl. Dolores senaste projekt verkar vara att hitta lämpliga partners åt sina två barn och Emma har funnit att en strid ström av unga män har "räkat" komma förbi under de senaste månaderna. Därför så har hon gett sig ut på egen hand ännu oftare än tidigare.

Harold är en riktig mes, det är svårt att fatta att han är Emmas storebror. Hon har alltid varit den dominerande av de två och lärde sig tidigt hur lätt det var att få honom att börja gråta. Nu i efterhand så ångrar hon lite att hon behandlade honom så illa när de var små och tycker mest synd om honom. Det är uppenbart att han och George inte kommer särskilt väl överrens trots att Harold försöker så gott han kan.

Edgar är en pålitlig typ som alltid har en hel och ren uppsättning kläder till hands när det som bäst behövs. Men han är lite för lojal mot Dolores för att Emma ska våga lite på honom fullt ut.

### Emma Pettigrew-Smythe

STY 10	FYS 14	SMI 16	STO 10
INT 14	PER 14	KON 12	PSY 12

Initiativmodifikation: -2	Skadebonus: 1T3
Förflyttning: 13 m/SR	Skräckmod.: -
FkM: -	Värjhand: Höger

### Färdigheter

Enhandseldvapen CL: 60%	Tvåhandseldvapen CL: 65%
Hoppa/klättra CL: 70%	Iakttaga CL: 45%
Kasta CL: 50%	Lönndom CL: 50%
Breda klingor CL: 30%	Slagsmål CL: 60%
Samhällssymbolism CL: 30%	Rida CL: 70%
Geografi CL: 30%	Läsa/skriva CL: 60%
Biologi CL: 30%	Simma CL: 50%
Spel och dobbel CL: 35%	Jaga CL: 60%
Överlevnad CL: 40%	

### Fördjupningar

Armgång	Balans
Beredskap	Bryta grepp
Dold ritt	Fallteknik
Fasthållning	Grepp
Lokalsinne	Längdskytte
Sikta	Spårare

### Viktig utrustning

Anteckningsbok med olika naturskisser  
Dugligt medeltungt gevär, 20 kulor  
(IM: +5, OM: ±0; Skada: [kd 1-30m] 2T10 / [ld >30-90] Halv skada; BS: ≥ 8; 1 skott / 5 SR; Haveri 94-00)

TKP: 24      Skada : \_\_\_\_\_

Kroppsdel	KDP	Skada
Huvud	12	: _____
Höger arm	12	: _____
Vänster arm	12	: _____
Bröstkorg	24	: _____
Mage	16	: _____
Höger ben	16	: _____
Vänster ben	16	: _____

# rolleperson

## HAROLD PETTIGREW-SMYTHE 23 ÅR

En ung man med ett vackert men barnsligt utseende och en min som ständigt verkar pendla mellan nervositet och ångslan. Av medlängd men ganska tunn och ranglig. Alltid oklanderligt klädd.

Harold är familjens förstfödde, men var under hela sin uppväxt så sjuklig och ängslig att han för det mest antingen var sängbunden eller tvungen att stanna hemma. Dolores har kommit honom mycket nära under de många år som hon tagit hand om honom. Trots att han var både äldre och pojke så blev han ständigt utklassad i alla former av fysiska lekar och tävlingar med sin syster. Vilket medförde att han isolerade sig i en värld av böcker istället. Tiden i Indien rymmer därför få lyckliga minnen för Harolds del och han är bara glad över att familjen har återvänt till England, där han känner sig mer hemma trots att han är född och uppvuxen i Indien. I ett närmast desperat försök att imponera på sin besvikne far så har Harold tagit värvning och förlovat sig med den unga och bleka societetsdamen Cordelia Haverswick. Två beslut som han nu har börjat ångra sedan det blivit allt tydligare att han är fullständigt olämplig som soldat och att hans trolovade är en mentalt instabilt och synnerligen världsfrånvärd ung kvinna. Istället har han börjat fördjupa sig alltmer i religiösa studier och grubblerier och funderar på om han inte hade varit bättre lämpad som präst istället. Om han ändå bara hade vågat säga detta till sin far utan att åter en gång göra honom besviken och missnöjd.

Harold är melankolisk och impulsiv, vilket resulterar i mycket grubblerier och åltande och att han tycks kryssa runt i livet utan några egentliga mål. Han skiftar ständigt intressen och har lätt för att bli förälskad även om det sällan blir särskilt långvarigt. Samtidigt som han är fysiskt osäker och ogärna ägnar sig åt idrott så är han övertygad om sin egen intellektuella begåvning och stora bildning. Hela sitt liv har han försökt leva upp till sin faders höga krav och bild av manlighet utan att egentligen lyckas. Mycket av hans handlande har sitt ursprung i hans försök att imponera på och vinna gillande hos George. Harolds främsta intressen är att läsa, diskutera och fundera, även om han ofta försöker låtsas att han är intresserad av samma saker som sin far.

Den viktigaste personen i Harolds liv är Dolores, med henne kan han tala om precis allting och hon lyssnar alltid. Hon fördömer honom inte och älskar honom för den han är. Om Harold står inför ett dilemma så vet han att hans mor kan hjälpa honom på något sätt.

George har en väldigt frostig och osäker relation till sin far. Även om inte George säger det rakt ut så är det tydligt att han inte anser att hans son lever upp till familjenamnet eller hans höga krav. Ända sedan han var liten har Harold drömt om att bli som sin far och vinna hans aktning men utan framgång. Nu i vuxen ålder så har hans ångslan sakta börjat ersättas av bitterhet.

Å ena sidan så känner Harold sig fysiskt underlägsen sin syster och är avundsjuk på hennes självsäkerhet och goda relationer med George. Men å andra sidan föraktar han henne för hennes uppenbara ointresse för världen omkring henne och hennes bristfälliga bildning. Det blir inte bättre av att han misstänker att hon tycker synd om honom.

Harold är misstänksam mot Edgar som han tycker är väl närstående och intim med hans mor för att vara en tjänare. Det passar sig inte för sådana människor att bete sig precis hursomhelst.

### Harold Pettigrew-Smythe

STY 10	FYS 12	SMI 12	STO 12
INT 16	PER 10	KON 14	PSY 10

Initiativmodifikation: - Skadebonus: 1T3  
Förflyttning: 12 m/SR Skräckmod.: +1  
FkM: +5% Värjhand: Höger

#### Färdigheter

Tvåhandseldvapen CL: 40%	Enhandseldvapen CL: 40%
Breda klingor CL: 30%	Retorik CL: 60%
Samhällssymbolism CL: 60%	Rida CL: 30%
Sällskapsdans CL 30%	Geografi CL: 60%
Filosofi CL: 60%	Historia CL: 70%
Läsa/skriva CL: 80%	Teologi CL: 50%
Ekonomi CL: 60%	Franska CL: 50%
Tyska CL: 40%	Etikett CL: 65%

#### Fördjupningar

Esprit	Heraldiker
Kunskapssökare	Personkännedom
Snabbläsare	

#### Viktig utrustning

En tummad bibel  
Uniform  
Dugligt lätt gevär, 20 kulor  
(IM: +5, OM: ±0; Skada: [kd 1-10m] 2T8 / [ld >20-60] Halvskada; BS: ≥ 8; 1 skott / 5 SR; Haveri 94-00)  
Duglig lätt pistol, 20 kulor  
(IM: +2, OM: ±0; Skada: [kd 1-10m] 2T6 / [ld >10-20] Halvskada; BS: ≥ 8; 1 skott / 4 SR; Haveri 94-00)  
Ryttarsabel  
(IM: ±0; OM: ±0; BV: 8; Skada: 1T10; BS: ≥7)

TKP: 24 Skada : \_\_\_\_\_

Kroppsdel	KDP	Skada
Huvud	12	: _____
Höger arm	12	: _____
Vänster arm	12	: _____
Bröstkorg	24	: _____
Mage	16	: _____
Höger ben	16	: _____
Vänster ben	16	: _____

# rollperson

## EDGAR BOSTWICK 38 ÅR

En lång och smal man med en stor, knotig potatisnäsa och ett par rejäla och kraftigt utstående öron. Alltid oklanderligt klädd.

Edgar kommer ifrån en familj av tjänstefolk och det stod tidigt klart att även han skulle fortsätta på denna bana. Redan som ung man blev han känd som en osedvanligt ful men väldigt pålitlig och diskret tjänare. Han hade haft flera anställningar inom ett olika prominenta hushåll innan Dolores övertalade honom att bli högste ansvarig för markservicen i det hem som hon avsåg att skapa åt sin familj efter att de återvänt till England. Den annars så korrekta och distanserade Edgar blev omedelbart förälskad i Dolores och han betraktar alla de år innan han träffade henne som fullständigt ointressanta och meningslösa. Allt går ut på att i nuet försöka vara så nära Dolores som möjligt och vara henne behjälplig med allt. Flera gånger har han nästan varit på vippen att förklara vilka känslor som han hyser för henne men varje gång så har han blivit avbruten av hennes oborstade och oförskämda make. Hittills så har Edgar varit tvungen att betrakta henne på avstånd och spara sina varmare känslor till de kärleksbrev som han skriver men aldrig vågar skicka.

Edgar är en mycket reserverad och inbunden person. Även när hans kärleksläga brinner som allra hetast så är det svårt för en utomstående betraktare att ana någonting annat än en lätt ryckning i ögonbrynen. Hela sitt liv har han satt plikten framförallt, varit medveten om sin plats och inte skapat några närmare band till omgivningen. Alla hans undertryckta känslor har kanaliserats i hans förälskelse i Dolores. Han är mycket kunnig i att sköta ett hushåll men vet egentligen väldigt lite om kvinnor och relationer även om han har försökt åtgärda detta på olika sätt till exempel genom att börja läsa den värsta sortens sliskiga kärleksromaner. Övriga nöjen är att putsa matsilvret och fantisera om hur hans liv hade varit tillsammans med Dolores.

Dolores är en kvinna helt utan fel eller svagheter! En mer perfekt varelse har världen aldrig skapat. Att en sådan person kan vara lycklig i ett äktenskap med en barbar som George har Edgar svårt att tro. Naturligtvis lider hon i tysthet som den fantastiska kvinna hon är.

George är den värsta sortens barbar och hans enkla bakgrund är tydligt i allt som han gör. En man som behandlar sin hustru så nonchalant förtjänar henne inte.

Emma hade kunnat vara en riktigt betagande ung dam om hon bara lyssnade mer på sin mor. Edgar försöker förmana henne så ofta han kan, men hon verkar inte lyssna.

Edgar tycker synd om Harold, men samtidigt är han den värsta rivalen om Dolores gunst och tid. Därför försöker han ofta att bli av med honom så att han kan vara ensam med Dolores. Men det lyckas sällan.

### Edgar Bostwick

STY 14	FYS 14	SMI 10	STO 14
INT 12	PER 10	KON 14	PSY 12

Initiativmodifikation: - Skadebonus: 1T4  
Förflyttning: 12 m/SR Skräckmod.: -  
FkM; +5% Värjhand: Vänster

### Färdigheter

Tvåhandseldvapen CL: 30%	Iakttaga CL: 50%
Hoppa/klättra CL: 30%	Krossvapen CL: 45%
Slagsmål CL: 30%	Samhällssymbolism CL: 50%
Köra vagn CL: 50%	Läsa/skriva CL: 60%
Ekonom CL: 50%	Etikett CL: 75%
Retorik CL: 30%	

### Fördjupningar

Beskydda Genomskåda  
Hökare Läppläsare

### Viktig utrustning

Ett par uppsättningar oklanderliga tjänarkläder  
Bok med mediokra kärleksdikter  
En lock av Dolores hår och ett antal av hennes parfymerade näsdukar.

TKP: 28 Skada : \_\_\_\_\_

Kroppsdel	KDP	Skada
Huvud	14	: _____
Höger arm	14	: _____
Vänster arm	17	: _____
Bröstkorg	28	: _____
Mage	19	: _____
Höger ben	19	: _____
Vänster ben	19	: _____

# spelarnas anteckningar

## ANTECKNINGAR

Dudley Smith (pensionerad domare, gammal vän till familjen)

Lista över invånare i Cholesbury med omnejd

**James Taylor** (borgmästare, dysterkvist med trevlig hustru)

**Martin Thatcher** (Dudley Smiths butler, trevlig yngling)

**Familjen Dorset** (fin familj bosatt på herrgård utanför byn)

**John Cosworth** (någon slags jurist och byråkrat, väldigt upptagen)

**Sir Richard Nelson Ward** (rik godsägare, tidigare militär?)

**Fader Horace Johnson** (byns äldrige präst)

**"Hönsen"** (en grupp medelålders och äldre kvinnor som Dolores brukar umgås och hålla seanser med, pratglada och insatta i allt bygdeskvaller)

# spelarnas anteckningar