



SERGEANT COMPTON MACKENDRICK

54 år. Brittisk, f.d. hemmafru

Speltips:

Var bestämd

Var rättvis och omtänksam.

Ta befälet!

DE ANDRA:



MENIGE MORLAND GRAHAM:

Morland är en gladlynt ung pojkvasker, som är både oförstörd och oerfaren. Påminner om din son Lionel när han gav sig ut i kriget. Dina beskyddande modersinstinkter tar över ibland och du låter honom göra ofarliga uppgifter.



**KORPRAL
CATRIONA MACROON:**

Catriona är tillbakadragen och skygg. Du får känslan av att hon medvetet undviker kontakt och kanske till och med döljer något. Du har noterat att det av och till lyst från radiatorrummet nattetid och Catrionas säng varit tom. Hon lyder rent teoretiskt inte direkt under dig, och kan ju för allt du vet ha order hon följer, men du har inte tagit upp det med henne.



**MENIGE
RODERICK MCALLISTER:**

Till en början blev du imponerad av McAllisters berättelser, hans meriter och erfarenheter. Efter någon vecka började du känna att han omöjligt kunde ha varit med om allt han påstod. Du drog slutsatsen att han är ytterligare en skrävlare. Du konfronterade honom rätt ut efter en synnerligen vild historia om en gulds katt i Mexiko och Pancho Villa. Roderick tog dock illa vid sig och bedyrade att det var sant, han visade till och med ett foto där en av personerna bar vissa likheter med honom. Detta har gjort dig väldigt kluren och fundersam.



**KORPRAL
JOHN LONGWORTH:**

John Longworth är en äldre, aningen surmulen, pedantiskt lagd herre. Han är lite väl snofsig, och har ofta en nedlåtande attityd mot andra, och främst då kvinnor. Vilket stör dig oerhört mycket, alldeles särskilt när han ger sig på Catriona eller Morland.

COMPTON MACKENDRICK**Brittisk, f.d. hemmafru****Reaction: 1 Defence: 12 Toughness: 5****Pain limit: 13 Strength: 4 Agility: 2****Stealth: 3 Speed: 1 Aura: 7****Courage: 8. Attractiveness: -5****All Perceptive: 3****All Interactive: 5****All Melee: 3****All Aiming: 3****History/Religion: 2****Mechanics: -5****Medical: 2**

Den bistra sanningen är att Compton MacKendrick är död och varit så i snart ett år.

Han avled i sömnen någon vecka efter att han gått med i "The Home Guard", det nybildade brittiska hemvärnet, och ligger numer begravd fem fot under källargolvet i sin pittoreska lilla stuga i byn Xxxx. Det är istället hans bestämda och handfasta hustru, Wilma MacKendrick, som helt sonika tagit sin avlidne makes plats. Wilma har varit hemmafru hela sitt liv. Uppfostrats till att ta hand om hushåll, make och barn. Det fanns aldrig något annat alternativ. Så nitton år gammal gifte hon sig plikt-troget med den fem år äldre Compton, som var hjälte från det stora kriget sades det. Det var väl kanske inte helt rätt, men han hade i alla fall lyckats med att inte bli skjuten som desertör. Fast det var lite elakt, för Compton hade varit kontorist på en divisionsstab i Frankrike. Efter kriget hade Compton fått arbete som förman på sin farbrors strumpbandsfabrik. Därifrån hade deras liv sedan gått sin gilla gång, parallellt, men inte direkt tillsammans. De fick en son, en snäll och glad gosse med gott läshuvud, som fick ett stipendium till Cambridge. Ett förbannat krig kom dock i vägen och MacKendrick Jr tog värvning för att kämpa mot tysken.

Paret MacKendricks ende son stupade vid Dunkirque, och då även Compton dog så kändes livet helt meningslöst för Wilma. Utan framtidsutsikter eller inkomster såg livet mörkt ut, och den handfasta Mrs MacKendrick insåg att hon lika gärna kunde göra lite nytta och ta sin tafatte makes plats. För tro det eller ej, så hade han

av någon outgrundlig anledning hade han blivit befäl för en mycket hemlig och speciell kommendering. Till Wilmas stora förvåning så visade det sig att det hemliga uppdraget vara att vakta en fyr på den närmast obebodda ö, Rushgarry Isle, utanför Skottlands kust. Här var det helt uppenbart något lurtt på gång, och mycket riktigt så visade det sig att norra delen av ön var avspärrad och att det låg någon typ av militär anläggning där. En hemlig radiostation eller en forskningsanläggning. I övrigt så är många av öns invånare evakuerade. Det finns bara kvar några enstaka familjer ute på ön och ett tiotal personer, i öns "huvudort" fiskebyn Rushgarry, på sydvästra delen av ön.

Gruppen som Wilma fick befäl över består som väl var av totala främlingar. Och de är ärligt talat inte heller de "allra skarpaste besticken i lådan", vilket förenklade avsevärt för Wilma. Gruppens uppgift är alltså att vakta den gamla fyren, Strait Hill, på öns klippiga sydvästra spets. Deras enda besökare är skrikiga och enerverande måsar och några enstaka vilsna får, bortsett från Kapten Greenwoods "regelbundna" inspektioner varje söndag.

Identitetsbytet har till Wilmas stora förvåning avlöp utan några större incidenter. Hon har, som ett resultat av sin militära rank, ett eget litet rum på fyrens, och det är sannolikt mycket därför som hon så väl lyckats dölja sin hemlighet. Hon var från början övertygad om att ha blivit avslöjad vid det här laget, och har lite svårt att acceptera att så inte skett. Hur dumma får folk vara egentligen?

PERSONLIGHET:

Mrs MacKendrick är en bestämd dam, som redan innan hon axlade manteln som Sergeant MacKendrick visste precis vad hon ville och hur hon ville ha det. Hon är van att bestämma och är inte det minsta rädd för att hugga i och "smutsa ned händerna" om så krävs. Och även om hon är bestämd så är hon rättvis mot alla och obeveklig i sin tro på jämlik mellan könen och samhällsklasserna. Under tiden på ön har hon blivit mer och mer moderlig. Lyssnar hon på andras åsikter och påpekanden, så tillvida att de är befogade. Hon blir mycket irriterad, på gränsen till urförbannad, på översittare och de som tror att de är för mer än andra.



KORPRAL CATRIONA MACROON

44 år. En kvinna som kan.

Speltips:

Ta för dig! Du har minst lika mycket rätt att vara där som de andra.

Du tål inte att andra sätter sig på dig. Var bitsk tillbaka.

DE ANDRA:



SERGEANT COMPTON MACKENDRICK:

Sergeanten är en lite skum äldre man. Han kan vara hur utåtriktad och omtänksam som helst, för att sedan plötsligt i nästa stunder dra sig undan och bli misstänksam, som om han är oroad för något. Han verkar vara särskilt omtänksam mot dig, men du är ju lite van att gubbar av olika slag vill ha dig i sängs, men du är osäker på sergeantens intentioner.



MENIGE MORLAND GRAHAM:

Morland kan nog närmast beskrivas som en oskuldsfull och lite naiv ung man, eller ungdom kanske man skall säga. Han är lite gullig, men kan vara så enerverande, särskilt då han försöker hävda sin manlighet gentemot dig som kvinna. Han vill vara den som bestämmer, men är lite för tafflig och tafatt för det tror du. Du tror att han har lite komplex på grund av sin medfödda skada på benet, som gjorde att reguljära armén ratade honom. Det är lite synd om honom, men han har tur som slipper slagfältens favor.



KOPRAL JOHN LONGWORTH:

Den gode Longworth är pedantisk och tillråga på allt Besserwisseraktig till en grad du aldrig tidigare upplevt. Det är även rikligt kryddat med tydliga översittartendenser, något du verkligen ogillar. Han har förmodligen en bättre utbildning än er andra, men mot bakgrund av det så tycker du det är lite konstigt att han inte är officer. Sannolikt döljer han något, men vad?



MENIGE RODERICK MCALLISTER:

Du tycker Roderick är en rolig prick, och du imponerades av hans berättelser från världen. Årligt talat så är de lite väl osannolika ibland, men roliga och på de punkter där du åtminstone varit på samma plats så stämmer dom förvånansvärt bra. Du kan väl hålla med om att han är lite av en skrävlare, men du tror inte att han ljuger. Sergeant MacKendrick ifrågasatte honom rakt ut efter en något vild historia om en gulds katt i Mexiko och Pancho Villa. Det sårade Roderick något oerhört och han tog illa vid sig, och bedyrade att det var sant. Han hade till och med ett foto med Pancho Villa där en av personerna var förvånansvärt lik honom. Du tycker lite synd om honom.

CATRIONA MACROON

En kvinna som kan

Reaction: 3 **Defence:** 13 **Toughness:** 3**Pain limit:** 12 **Strength:** 2 **Agility:** 6**Stealth:** 5 **Speed:** 5 **Aura:** 2**Courage:** 5 **Attractiveness:** 4**All Perceptive:** 3**All Interactive:** 3**All Melee:** 3**All Aiming:** 3**History/Religion:** 5**Mechanics:** -5**Medical:** 8**Swim:** 3

Catriona föddes i en fattig skotsk familj, som ett av mellansyskonen i en skara om tio barn. Hon var ett riktigt yrväder, med vildvuxen röd kalufs och ett sinne fullt av vilda upptåg. Redan tidigt visade hon att hon hade läshuvud och fadern såg till att hon fick gå i skolan. Föräldrarna tyckte att hon skulle bli småskolelärare, men hon siktade på att bli sjuksköterska. Och det blev givetvis som hon bestämt.

När första världskriget bröt ut hamnade hon på ett militärsjukhus i Dover. Hon var dock inte förbered på det lidande och de skador som soldaterna hade. Kroppsdelar som saknades, halva ansikten och blinda män i långa rader. Upplevelserna tog hårt på hennes och hon blev hård och kall, och tog hand om de skadade utan att tillåta sig att känna.

Efter kriget hamnade hon i Indien, som sjuksköterska på sjukhus och barnhem. Inget av det kändes dock riktigt rätt. I mitten på tjugotalet träffade hon kapten Barklett, en belevad, men traumatiserad, krigsveteran. Han stapplade in i sjukstugan en regnig natt med sticksador och otaliga blåmärken. Skador han inte ville berätta hur de uppstått. Barklett flackade runt i världen och bekämpa något som han kallade ”de fallna”. Det var väsen av något slag som han fått upp ögonen för i skyttegravarna i Flandern. Hans besatthet blev bekymmersam för henne, även om hon kände för honom och verkligen uppskattade hans sällskap. Barklett själv verkade inte känna något alls, och berättade inget om sig själv, förutom fasansfulla händelser i skyttegravarna i Flandern. Onda män eller väsen som dödade bara genom att ta tag i ”vanliga” mäns bara hud eller slet en stor karl mitt i tu.

En kväll berättade han att ”de fallna” var väsen från en annan värld, kanske från helvetet, eller något som väckts ur skyttegravarna. Catriona var inte så pass religiös att

hon kunde förlika sig med att de skulle vara demoner. Hon insåg med tiden att hennes bekantskap med Barklett var väl destruktiv, och då hon fick telegram om att hennes mor var sjuk så smet hon från Indien i falskt namn. Catriona slog sig ned i sin hemby och tog hand om föräldrarna. Hon agerade bl.a. barnmorska och assisterade traktens halvförsupne läkare. Av en slump så lärde hon sig även radiotelegrafi. En av traktens ungarlar var radioentusiast, och han propsade på att få lära henne. Hon förväntade sig dock innerst inne att Barklett en kväll skulle stå vid hennes dör och be henne om hjälp.

Det dröjde dock åtta år innan det hände. För fem månader sedan så stod han där en natt. Han log lite igenkännande och sade bara ”God afton miss Macroon. Jag behöver er hjälp.” Inte ett ord om att hon övergett honom. Han ville ordna så hon fick en kommendering i ”Women’s Royal Air Force” och skickade till den avlägsna skotsk ön, Rushgarry Isle. Att hon lärt sig telegrafi passade utmärkt. På ön skulle hon ansluta till en grupp ”Home guard”, som radiotelegraf, och vakta fyren på öns sydvästra udde, som blickade ut över Atlanten. Den enda övriga informationen hon fick var att öns norra halva är avspärrad av militär, och att ”Home Guard” från andra delar av Storbritannien vaktar öns ”huvudort” och en fyr på södra udden. Hon skall från fyren iaktta vad som händer, lyssna på olika radiofrekvenser, och sedan sända korta kodade rapporter till honom. Vad som eventuellt händer på norra delen säger sig Barklett inte kunna berätta om. Han ber henne dock vara försiktig och misstänksam mot alla, särskilt officerare som agerar konstigt. Utan att egentligen förklara vad konstigt skulle kunna vara. Byborna påstår att det är en hemlig radiostation däruppe i norr, men i sådana fall så är det en väldigt tyst radiostation. En iakttagelse du inte förmedlat till de andra.

PERSONLIGHET:

Catriona anser sig vara ute på uppdrag, och har instinktivt distanserat sig själv från omgivningen. Det har gjort henne både tillbakadragen och avvaktande. Catriona är annars normalt en ganska gladlynt och öppen individ, vilket stundvis lysar igenom.

Hon är utskickad på ett hemligt uppdrag vars legitimitet hon allt mer börjat tveka på. Kan allt detta verkligen vara sant? Är det här uppdraget verkligen värt det? Eller är Barklett bara ytterligare en galning bland många, som tillråga på allt lyckats lura henne hit ut. Hur han nu lyckades få henne kommenderad hit, om han inte hade kontakter eller någon form av legitimitet.



KORPRAL JOHN LONGWORTH

43 år. Besserwisser och pedant

Speltips:

En uppgift skall utföras korrekt!

Rätta gärna andra och var samtidigt nedlåtande gentemot dem.

Förstärk och framhäv din egen förträfflighet och kunskap

DE ANDRA:



SERGEANT COMPTON MACKENDRICK:

Sergeant MacKendrick är inte mycket mer än en gammal små senil gubbe. Lite konstigt att han fick befälet över den här kommanderingen. Du hade ju sannerligen varit mycket mer lämpad för det. Han verkar också ha lite emot dig, säkerligen på grund av din börd och utbildning. Han är särskilt irriterad över att du inte accepterar Korpral Macroon, det är sannerligen ett hän att hon har samma rang som du.



MENIGE MORLAND GRAHAM:

Åh ack, denna korkade ungdom! Såsom alla i den yngre generationen så är unge Morland både tafatt och trög. Uppenbarligen så är han krympling eller lytt på något sätt så armén ville inte ha honom, så ni får dras med honom istället. Till hans fördel skall väl läggas att han oftast gör som han blir tillsagd utan allt för stora dröjsmål. Han är användbar, men lite väl naiv och korkad ibland.



MENIGE RODERICK MCALLISTER:

En riktig skrävlare, som är snäppet bättre än Baron von Münchhausen på att dra historier. Sergeant MacKendrick konfronterade honom som skrävlare rätt ut efter en vansinnig berättelse om Pancho Villa och jakten på en stor en gulds katt i Mexiko. Roderick tog dock väldigt illa vid sig. Han visade faktiskt ett foto med Pancho Villa där en av de andra personerna bar vissa likheter med honom själv. Du är dock övertygad om att det var falskt. Det var mycket listigt av den gamle skrävlaren att förbereda sig så. Säkerligen för att få Miss Macroon i säng.



KORPRAL CATRIONA MACROON:

Miss Macroon är sannerligen en riktig ragata. Kvinnan tror att hon är lika smart och begävad som er män. Hon tror att hon kan göra samma sak som männen, istället för att acceptera sin plats som kvinna och ta hand om hushållsarbetet. Du förstår inte riktigt varför hon skickades hit, nästan vad som helst hade varit bättre. Det värsta hånet är att det gjort även henne till korpral, samma rang som du.

KORPRAL JOHN LONGWORTH**Besserwisser och pedant****Reaction:** 2 **Defence:** 13 **Toughness:** 4**Pain limit:** 12 **Strength:** 4 **Agility:** 3**Stealth:** 5 **Speed:** 3 **Aura:** 3**Courage:** 6 **Attractiveness:** 4**All Perceptive:** 3**All Interactive:** 2**All Melee:** 4**Rifle:** 12**All other Aiming:** 5**History/Religion:** 1**Mechanics:** -5**Medical:** 2**Swim:** 3

John Longworth kom från en släkt som gärna påpekar dess anor enda tillbaks till tiden för "Rosornas krig". Slakten har dock aldrig varit adlig, även om de av och till ägt mark och varit omtalade som framstående köpmän. Den har dock aldrig varit särdeles rik eller nämnvärt inflytelserik i några större sammanhang. De var dock protestanter och påivrare av reformationen, och inskränkandet av katolska kyrkans makt. Longworths fick dock aldrig några större fördelar av detta. Genom århundradena var slakten istället ofta dumsnåla och bakåtsträvande, men lyckades ändå bibehålla ett tillfredställande mått av välstånd. Från slutet av artonhundratalet blev slakten mer av storbönder än uppsatta markägare. Man hade aldrig lyckats göra tillräckligt mycket väsen om sig för att bli adliga.

Den unge John växte upp mitt i den värsta av longworthsk introvert navelskådning. Det ingick nämligen i en äkta Longworths uppfostran att man var för mer än bondtölparna och tjänstehjonen runt omkring.

John växte upp väldigt ensamt på gården, som låg lite avsides, då ingen egentligen tyckte särskilt bra om den otrevliga slakten. Få tjänare stannade där särskilt länge, och de hade svårt att få bra folk. John skickades aldrig helt till internat, utan utbildning i hemmet varvades med perioder på olika skolor. Och gärna då skolor som poängterade disciplin, och inte var för dyra.

Då första världskriget bröt ut så såg John det som en chans att återupprätta namnet Longworth. Det var dock vissa i den militära hierarkin som ogillade slakten

Longworth. Bitter och satt på undantag visade han istället sin skicklighet med geväret. Han utvecklades till en mycket god prickskytt. Vid ett tillfälle vann han ett vad genom att träffa ett Shilling mynt på 300 yards avstånd. Tyskarna hade till och med utfäst en belöning på hans huvud. Det var ju dock inte en tjänst för en gentleman, och inget som egentligen kunde föranleda en befordran.

När kriget så tog slut så hade han inte lyckats utträta särskilt mycket. Efter några år fick han ta över ägorna efter fadern, men det var redan då problem med lönsamheten. Han gifte sig med en avlägsen kusin, som mestadels var sur och vrång, på sin mors inrådan. Ären gick sin gilla gång och inget kändes egentligen särskilt bra, eller spännande.

Kriget kom som lite av en befrielse i all bedrövelse. John försökte ta värvning, men för gammal och hamnade istället i "The Home Guard". Han hade trott att det skulle bli en tröttsam och enerverande lokal kommendering, tillsammans med hans trångsynta och tröga grannar. Till hans lättnad så valdes han dock av någon mystisk anledning ut för något speciellt, ganska långt bort också. Han skeppades iväg norrut, till en avlägsen skotsk ö. Där skulle han och några andra hålla en postering vid en enslig fyr, som i princip endast överblickade en bit av Norra Atlanten. Norra delen av ön är avspärrad av RAF, och det sägs att de har en hemlig radiostation däruppe.

PERSONLIGHET:

John vet att han är bättre än de allra flesta andra människor. Vissa andra har, sannolikt orätt, erhållit högre rang eller betydelse av något slag, och man behöver visa dem hövlighet. Det medför dock självklart inte att de skulle vara bättre eller mer framstående än honom själv.

John är även en riktig besserwisser, som tillräga på allt är aningen för pedantiskt lagd, och som i princip aldrig accepterar det sätt på vilket någon annan utfört en uppgift. Han är också mer eller mindre hövlig i sina påpekanden beroende på vem som utfört det. Är det någon av högre rang så är han betydligt vänligare i tilltalet, än om det skulle vara en yngre obetydlig person, eller ännu värre en kvinna. Ärligt talat så kan han vara mycket nedlåtande och elak, och blir mycket sårad om någon påstår att han gör något fel. För det är inte alltid som den gode Longworth har rätt, för ibland så är han "ute och cyklar på stan i pösiga byxor."



MENIGE RODERICK MCALLISTER

63 år. Den gamle äventyraren

Speltips:

Berätta anekdoter om dina äventyr ute i världen.

Förstärk gärna anekdoterna en aning.

Var pådrivande, och den som tar tag i saker som behöver göras.

DE ANDRA:



SERGEANT COMPTON MACKENDRICK:

MacKendrick är en lurig prick. Han ifrågasatte öppet äktheten i din historia då du berättade om dina äventyr i Mexiko på tjugotalet. Hur ni jagade efter banditer och skattletare som stulit Maya-guld, och hur ni stötte på Pancho Villa mitt upp i allt. Dom blev dock tysta då du visade upp fotot du har, där du och Pancho Villa poserar framför kameran. I övrigt är sergeanten bra, rättvis och ser till sina manar väl, som sig bör. Han är dock lite hemlighetsful ibland. Du har funderat på om han kanske har hemliga order med.



KORPRAL CATRIONA MACROON:

Hon är onekligen en spännande dam. Hade du bara varit några ynka år yngre, en tio till femton sisådär, så hade hon säkert fallit för din charm som ett ton brukstegel. Nja, skämtåtsido, hon är lite hemlighetsfull, eller så är du bara ovan att se i en kvinna i rollen som radiotelegrafist. Hon sköter ju radion oklanderligt och det innebär alldeles säkert sena nätter, eller så har hon hemliga order av något slag. Spännande!



MENIGE MORLAND GRAHAM:

Morland är en gladlynt grabb, som det kanske hade kunnat bli lite karl av om han hade fått komma ut i världen en sväng, eller två. Han behöver sannerligen uppmuntras att ta för sig, och inte vara så rädd. Det finns gott om möjligheter väntande runt hörnet, för den driftige då alltså.



KORPRAL JOHN LONGWORTH:

Longworth är i det närmaste helt odräglig. Du passar inte direkt ihop med honom alls. Enda sedan MacKendrick gnällde när du berättade om ditt Mexiko-äventyr så har Longworth pikat dig, och liksom sett ner på dig. Han har väl också insinuerat och gjort sig lustig över att du skulle vara ute efter Miss Macroon. Det beror säkerligen på att

MENIGE RODERICK MCALLISTER**Den gamle äventyren**

Reaction: 5	Defence: 13	Toughness: -5
--------------------	--------------------	----------------------

Pain limit: 5	Strength: 1	Agility: -5
----------------------	--------------------	--------------------

Stealth: 5	Speed: 1	Aura: 5
-------------------	-----------------	----------------

Courage: 12	Attractiveness: 2
--------------------	--------------------------

All Perceptive: 5**All Interactive:** 4**All Melee:** 5**All Aiming:** 5**History/Religion:** 5**Mechanics:** -5**Medical:** 5**Swim:** 2

Roderick växte upp i Afrika på en farm i Rhodesia, med vilda djur runt husknuten och en sannerligen excentrisk fader, som tog med sonen på äventyr i när och fjärran. Roderick hade också svårt att sitta still och koncentrera sig, och hittade ständigt på vilda upptåg. Modern dog i sjukdom då han precis fyllt tio år. Fadern tog hennes död hårt och gav sig ut på våghalsiga och närmast dumdristiga äventyr, med sonen i släptåg. Först letades det diamanter i Sydafrika, men det gick inget vidare så de tog sig till Kongo och jagade elefanter. Sen följde en tio års period av resor, äventyr och upptåg runt hela jordklotet. De grävde guld i Alaska, opaler i Australien, jagade apor på Borneo och Yetis i Himalaya, drev plantage i Vietnam, fastnade i en Mayapyramider under en skattjakt, dök på spanska skattskepp utanför Floridas kust, och mycket mycket mer. Var de än begav och företog sig så drogs de in i helt osannolika och vilda äventyr, fram tills fadern drabbades av cancer. När Roderick var knappt tjugo fyllda dog så fadern. De befann sig då ”hemma” i England, ett land han inte kände, letandes efter en gulds katt romarna påstods ha lämnat.

Roderick var för första gången vilsen, men ett stort krig hade brutit ut i Europa så han tog värvning. Kriget var sannerligen det värsta han varit med om, men det hindrade honom inte från att utföra bravader. Han räddade sin kompanichef, grävde sig ut från en rasad skyttegrav, fångade en tysk brevduva med hemlig information, flydde från tyska fångläger två gånger, agerade brittisk spion i Istanbul och skickades även till Afrika för att jaga tyska spioner.

När kriget så tog slut så stod Roderick plötsligt sysslolös. Han drev runt lite planlöst i världen, blev involverad i smuggling i Medelhavet, smugglade sprit till USA med Al Capone, hjälpte T.E. Lawrence in i Arabien, led skeppsbrott utanför Sumatra och fångades av kannibaler, undkom Triaden i Shanghai genom att gömma sig i smutsvätten, samt blev guidade Hollywood stjärnor på storviltsjakt på savannen.

Det kringflackande livet höll i sig tills han var nära de sextio. Ett oväntat arv från en okänd faster gjorde honom till stugägare i en liten pittoresk by på engelska landsbygden. Väl på plats i England för att besöka stugan så insjuknade han dock hastigt, och blev sängliggande. Byläkaren sa att han drabbats av hjärtsvikt och behövde vila. Så tog en extremt ovan tillvaro sin början för Roderick, som påpassad åldring i en pyttig pittoresk by. Han hade en del pengar undanstoprade och det gick ingen nöd på honom. Tiden gick och han tillfrisknade, men åren har tagit ut sin rätt.

Så plötsligt kom kriget till Europa, och hela världen, ännu en gång. De fördömda surkålsätarna hade visst lärt sig läxan från förra kriget och lurade skjortan av de vinpimplande fransoserna. Och nu stod de vid kanalen och hotade att invadera de brittiska öarna. Någon mätta får det allt vara. Roderick tog helt sonika värvning, eller tänkte det i alla fall, men de reguljära styrkorna tackade för visat intresse och hänvisade honom till ”the home guard”. En brokig styrka bestående av gamla gubbar och osnutna ynglingar, men det var bättre än inget.

Av någon anledning fick han dock inte kommendering hemmavid. Utan skeppades iväg norrut, till en gudsförgäten skotsk ö, så långt västerut det gick. Där skulle han tillsammans med några andra vakta en enslig stormpinad fyr, som blickade ut över Atlanten. Men något är underligt med ön, för norra halvan är avspärrad av militär ni aldrig får träffa.

PERSONLIGHET:

Roderick är en gladlynt individ, som gärna hjälper till, kommer med goda råd och allmänt bland sig i det allra mesta. Många gånger så utmynnade de goda råden i att han börjar återge något han varit med om. Han älskar nämligen att återge de många närmast osannolika anekdoter och berättelser, som han varit med om i sitt liv. Ofta så till den milda grad att han blir stämplad som en riktig skrävlare, och som något av en Münchhausen-typ. Nu är det ju så att han ytterst sällan ljuger, även om han tänjer en aning på sanningen ibland.



MENIGE MORLAND GRAHAM

25 år. Den tappre lille soldaten

Speltips:

Vissa att du också kan och vet sak.

Sura då de gamla knösarna sätter sig på dig.

DE ANDRA:



**SERGEANT COMPTON
MACKENDRICK:**

Sergeant MacKendrick är en lurig gubbe. Ger intrycket av att vara strikt, men är omtänksam och helt okej. Till en början var du sur att du lite oftare än andra fick tråkiga hushållsuppgifter, men du insåg snart att det ju också innebar att du slapp nattvakter oftare än vissa andra.



CATRIONA MACROON:

Du var till en början inställd på att hon skulle vara som din mor, men hon är helt annorlunda. Verkar berest och märkt av tidigare erfarenheter. Du är genuint nyfiken på vad det kan vara, för hon talar aldrig om det. Men du stör dig lite på att hon inte alls är lagd åt att tycka hushållssysslor är en nödvändig del av livet. Det är typiskt du som ofta får utföra dem, fast det är ju då inte hennes fel utan sergeanten som sätter dig på dem.



JOHN LONGWORTH:

Longworth är sannerligen en riktig gubbstrutten. Få saker stör dig så som gamla pösmunkar som bara ser ned på de yngre och säger att allt var bättre förr och att ni bara är dumma och ouppfostrade. En riktig översittare, som du hade spelat ett spratt eller två om du bara hade vågat.



RODERICK MCALLISTER:

Sergeant MacKendrick konfronterade Roderick rakt ut efter en synnerligen vild historia om en gulds katt i Mexiko och Pancho Villa. Roderick tog väldigt illa vid sig och bedyrade att det var sant. Han visade till och med ett foto där en av personerna bredvid Pancho Villa liknade Roderick. Det kanske är som så att han talar sanning, och han har ju en sån övertygelse i rösten då han

MENIGE MORLAND GRAHAM**Den tappre lille soldaten**

Reaction: 1	Defence: 12	Toughness: 2
--------------------	--------------------	---------------------

Pain limit: 11	Strength: 5	Agility: -5
-----------------------	--------------------	--------------------

Stealth: 5	Speed: -5	Aura: 3
-------------------	------------------	----------------

Courage: 1	Attractiveness: 1
-------------------	--------------------------

All Perceptive: 5**All Interactive:** 3**All Melee:** 3**All Aiming:** 5**History/Religion:** 8**Mechanics:** 1**Medical:** 2**Swim:** 5

Morland växte upp med modern, två systrar och mormodern i ett väldigt litet klassiskt radhus i en medelklasstadsdel i utkanterna av Leeds. Fadern hade dött hjältedöden i "det stora kriget", sades det i alla fall. Hans uppväxt var ganska jobbig och han blev mobbad. Morland hade nämligen en medfödd defekt på högerbenet, som gjorde att han inte kunde springa och röra sig som andra pojkar. Han drog istället sig undan och satt mestadels inne och läste äventyrsböcker och fantiserade. I sin egen värld blev han den modige hjälten, den utvalde, som egentligen var den rättmätige sonen till en mäktig krigarkung. En dag skulle hans far, konungen, som inte alls dött i Flandern, komma tillbaka och ta med sig honom.

Trots att han mest var ensam och tillbakadragen så gick skolan bra för honom, och han fick stipendium att studera på en finare internatskola. Inte heller här passade han in särskilt bra. Familjen hade det inte så väl beställt som de flesta andra studiekamraternas familjer, och han var ju tillbakadragen och konstig. Studierna gick relativt bra och han fick hyfsade betyg, men fick inget stipendium till något bättre universitet.

Morland blev istället lärling och assistent på ett advokatkontor där hans moster kände en av delägarna. Det var dock inte alls hans grej, för även om det gick bra så var hans motivation nere vid knäna. Han ansåg sig kapabel och mer lämpad för större och mer glamorösa utmaningar, som exempelvis sjöofficer eller stridspilot. Han hankade sig fram i ett år, men så fort kriget bröt ut då tyskarna gick in i Polen, så försökte han ta värvning första gången. Det misslyckades dock kapitalt. Halta sjöofficerare det var man inte det minsta intresserad

av, och dessutom så kunde man inte bara bli officer så där. Inte heller armén eller flygvapnet var särskilt intresserade av honom. Han försökte ta värvning under falskt namn, men blev påkommen och fick böter som straff.

När så "The Home guard" bildades så hade han inte särskilt höga förhoppningar, men anmälde sig frivilligt. Svaret var dock till hans stora förvåning positivt. Menige Graham fick omedelbara order om att inställa sig till grundutbildning på grannkvarterets grönområde. Där ett tätläger slagits upp och en "Home guard" bas förlagts. På ången exercerade en brokig skara gamla gubbar och några förvirrade ynglingar, men det var klart bättre än inget alls. Han trivdes för första gången riktigt bra i andras sällskap. De allra flesta hade lite krämpor och skavanker, och ingen höjde på ögonbrynet för hans hålta.

Morland hade hoppats på en kommendering som kändes lite mer viktig, och hjältemodig, som exempelvis flygspanare eller patrullerande mörklägningsvakt. Av någon okänd anledning så valdes han dock ut för något speciellt, som i och för sig lät fantastiskt, men lite konstigt. Han skeppades iväg norrut, till en avlägsen, men alldeles säkert mycket betydelsefull och hemlig, skotsk ö. Där skulle han och några andra hålla en postering vid en enslig fyr, som var öns enda utpost mot Atlanten. På ön finns även någon form av hemlig anläggning. Öborna påstår att det är en radiostation, men förutom att norra delen av ön är avspärrad av soldater från RAF, så vet ingen egentligen något.

PERSONLIGHET:

Morland vill gärna framstå som modigare och mer företagsam än vad han i själva verket är. Han ser sig som den självklare och driftige ledargestalten, som bär på sina axlar att visa vad britterna egentligen går för. I själva verket så är han kanske lite tafflig, osäker och räddhågsen. Han har ju inte så mycket erfarenhet av vare sig strider eller våldsamheter. Han är dock inte feg eller lögnaktig, utan han vill väl och sprudlar av kreativitet och ibland en omåttlig tilltro till sin egen förmåga och kompetens.

Han stör sig väl mycket på sitt medfödda defekta högerben, som gör att han haltar lätt, och inte kan springa så fort alltid. Om någon gör narr av honom på grund av benet så kan han bli mycket arg, eller i alla fall extremt avvigt inställd gentemot den personen.

SCHULTER SITZER / SHOULDER WATCHER / AXELSKÅDARE

Kårt barn har många namn. Axelskådaren är en mycket speciell, och ovanlig, ras bland Fallen. De är i princip osynliga för människor, och kan skifta till en annan värdkropp då den tidigare dör. Bytet kräver dock hudkontakt mellan den nya och tidigare värdskroppen i själva dödsögonblicket, eller i nära anslutning till det. De blir kvar på jorden i den tidigare värdskroppen några minuter efter den dött.

När de besätter en ny värdkropp sätter de sig på den blivande värdens axel eller nacke. Det är i detta skede de är som lättast att upptäcka. Ett fullkomligt besättande tar från några timmar upp till en dag. Tiden är uteslutande beroende på hur stor viljestyrka personen har i förhållande till den besättande "Fallen".

Body Change. Svårighets grad 10 + Target Aura.

Misslyckande betyder att axelsittaren kan försöka igen med en annan person. Lyckas den, se hur många steg över det som behövdes som det blev. Övertagandet är totalt efter 24 – detta antalet steg.

Efter ett övertagande blir Fallens Body Change skill 0 och ökar med ett varje timme.

Efter bara någon minut så kan "Fallen" styra vissa av värdens handlingar. Personen är till en början medveten om att dess kropp inte lyder den, och kan kommunicera det till en början. Sedan brukar "Fallen" få kontroll över tal organ och hindra personen från att avslöja den. Ju längre det fortlöper desto mindre kommer personen kunna styra själva. Det inledande besättandet upplevs ofta som en gnagande huvudvärk, som sedan avtar ju mer kontroll "Fallen" får.

FALLEN I – CYRNAN

Du är Cynran, en uråldrig Fallen, som besatt och fått kontroll över denna människa. Du tillhör en ras av Fallen som inte återvänder till helvetet om ni dör. Ni har istället förmågan att besätta en ny människa ni har kroppskontakt med inom några minuter från det att den nuvarande värdkroppen dör.

Du kom till jorden för över tusen år sedan för att hitta en halsring som en ynkelig människa stulit. Halsringen är din herre Furst Satans maktregalier, med den kan en Fallen göra anspråk på Satans arv och maktposition, som en av Liliths motståndare. I ditt sökande gick dock i en fälla, gillrad av trollpackan Hargia, som även var den som stulit halsringen. Med halsringens kraft skaffade hon makt över dig och tre andra Fallen, och utnyttjade er som slavar. Hargia hade dock många fiender och en dag överfölls ni då ni genomförde en ritual vid Hargias kultplats, en särskild stenlabyrint. Det blev en vild strid som ni förlorade.

Det nästa du minns är en främmande och steril omgivning. Instinktivt besatte du den första person du såg, men insåg att något var väldigt fel. Du hade blivit lurad att besätta en svag och förvirrad individ. Runt dig stod män i konstiga dräkter, som visste vad som pågick. De förhörde dig och så smått förstod du att många tusen år måste ha förflutit, och att människorna utvecklats. De hade magiska påkar som dödar på avstånd och pratade med varandra genom metalltrådar. Du hölls i en byggnad med flera andra celler, och enda upp till sju andra fångar. Du tyckte dig ana Maradoc och Priamus, och möjligen även Valobra. En natt smög en av vakterna in bland celler och sade: ”Jag kommer från vår herre Stalin, jag är här för att befria er.” Han öppnade inte celldörren utan betraktade dig genom en monokel. Till sist öppnade han celldörren till den du misstänkte vara Valobra. Andra vakter kom dock och en förvirrad strid utbröt, i tumultet tog flertalet fångar sig loss. Valobra och vakten flydde i en vagn utan hästar, och den du trodde var Maradoc skadades. Även du skadades och flydde i skräck ut på heden. Du hamnade på en gård någonstans på heden. vet inte alls var du är, Gården tillhörde det äldre paret Douglas och Martha MacEachran. De tog givetvis in dig och skötte om dina skador. Kvinnan vårdade din värdkropp medan den dog, och du besatte henne därefter.

Tidigare värdkropp: Den åldriga Mrs MacEachran. Den kroppen var dock gammal och skröplig, och du behövde en bättre om du skall klara dig mot de andra.

Motivation: Du vill visa att du är en betydelsefull Fallen. Det skall göra genom att ta halsringen. Oavsett vilka som försöker stå i din väg så skall du krossa dem, och inte visa någon barmhärtighet. Hämd på de andra Fallen.

Personlighet: Du är inte den smartaste och mest framgångsrika av Fallen. Du drar ofta förhastade slutsatser och är impulsiv, skjuter från höften hellre än att tänka efter först. Du tycker dock själv att du är en väldigt framstående och betydelsefull Fallen, som förtjänar de andras respekt.

TICKS: Extremt skrytsam. Klankar ner på andra så fort de gör något fel.

BONUS:

Pain limit:	20 + Body Toughness
Reaction:	12
Perception:	Body +5
History/Religion:	10
All Physical:	+3
Aura:	8
Courage:	12
Stability:	10
Melee: Body	+5
Body change:	12 vs target Body Aura

DE ANDRA

Maradoc: Han tror att är något för att han hugger ned svaga och förvirrade människor. En sadistisk idiot, som turligt nog oftast bara fokuserar på att åsamka onödigt lidande och inte på att vara smart. Han är inte heller särskilt smart, och gör ofta bort sig. Han ska bort så fort som möjligt.

Priamus: Är den som lurade dig i Hargias fälla. Du har insett att han använde dig som skenmanöver medan han försökte stjäla halsringen. Egentligen är han svag och oduglig, men lissmande och förrädisk, och han lurade dig. Du skall till varje pris hämnas den skymfen. Ingen skall lura dig och komma undan med det. Att det gått tusentals år sedan har ingen betydelse.

Valobra: Är en mycket farlig motståndare. Förvisso kanske kraftfullare än dig, men du är smartare än honom. Han är den ende av dem som du egentligen fruktar. Bäst att göra sig av med honom kvickt.

FALLEN 2 – MARADOC

Du är Maradoc, en uråldrig Fallen, som besatt och fått kontroll över denna människa. Du tillhör en ras av Fallen som inte återvänder till helvetet om ni dör. Ni har istället förmågan att besätta en ny människa ni har kroppskontakt med inom några minuter från det att den nuvarande värdkroppen dör.

För över tusen år sedan kom du till jorden för att hitta en halsring som en ynkelig människa stulit. Halsringen var betydelsefull då den har kraft efter Furst Satan, en av Liliths motståndare, och var hans maktregalier. Halsringen bekräftar ditt rättmätiga anspråk som Satans arvtagare, och efterträdare. Ditt mer direkta angreppssätt slog dock slint och du gick i en fälla, gillrad av den som stulit halsringen, trollpackan Hargia. Halsringens kraft gav henne makt över dig och tre andra Fallen. Hargia hade dock många fiender och en dag överfölls ni då ni genomförde en ritual vid Hargias kultplats, en särskild stenlabyrint. Det blev en vild strid som ni förlorade.

Det nästa du minns är en främmande och steril omgivning. Instinktivt besatte du den första person du såg, men insåg att något var väldigt fel. Du hade blivit lurad att besätta en svag och förvirrad individ. Runt dig stod män i konstiga dräkter, som narrade dig och uppenbarligen visste om dig. De torterade och förhörde dig, och så smått förstod du att många tusen år måste ha förflutit, och att människorna utvecklats. De hade magiska påkar som dödar på avstånd, kallade gevär, och metallagg som exploderar, kallade granater. Du var mycket fascinerad av vapenutvecklingen. Du hölls fången i en byggnad med flera andra celler, och det var många fångar, både människor och Fallen. Du tyckte dig ana Maradoc och Priamus karaktärsdrag, och möjligen även Valobra. En natt smög en av vakterna in bland celler och sade: ”Jag kommer från er herre Stalin, jag är här för att befria er.” Han öppnade inte celdörren utan betraktade dig genom en monokel. Han öppnade slutligen Valobras cell. Vakter upptäckte dock flykten, och i den resulterande striden tog sig flera fångar loss. Valobra och vakten flydde i en vagn utan hästar, och du såg Priamus skadas. Även du skadades i tumulten, men lyckades gömma dig och överrumplade senare vaktchefen Överste Fenemore. Du tog utan att tveka livet av dig, och besatte Fenemore. Du hade precis börjat få ordning på soldaterna då ni blev utsatta för ett bakhåll, förmodligen av Priamus. De flesta soldaterna dog, och

du skadades svårt. Du lyckades dock barrikadera dig i befälsbarracken. Du sitter nu svårt skadad i ditt kontor, med en döende soldat.

Tidigare värdkropp: Den gamle Överste Fenemore, befälhavaren över de trupper som höll dig fången. Du var dock svårt skadad och försvagad.

Personlighet: Du är en skoningslös och närmast sadistisk krigare, som finner njutning i dina motståndares pina. Du ser bara till ditt eget bästa, förräder allierade och hämnas alltid en oförrätt, och visar sällan barmhärtighet.

Motivation: Du vill hämnas din tusen åriga fångenskap. Hämnas för experimenten de utsatte dig för. Hämnas för Priamus förräderi nu, och kanske var Priamus forskaren hela tiden? Och sist men inte minst du skall ha halsringen, om du så skall vada i blod upp till midjan.

TICKS: Väldigt aggressiv, muckar gräl. Sadistisk, kan inte låta bli att skratta när folk blir skakade eller råkar illa ut.

BONUS:

Pain limit:	23 + Body Toughness
Reaction:	8
History/Religion:	8
All Physical:	+8
Aiming:	-5
Melee: Body	+10
Aura:	3
Courage:	Obegränsat.
Stability:	12
Body change:	10 vs target Body Aura

DE ANDRA

Cyrnan: En vekling och idiot, som tror sig vara för mer än dig. Han förtjänar bara ditt förakt och är bara värd att kråla i stoftet kring dina fötter.

Priamus: Är en lismande pajas, som sprider honungslena ord när du lyssnar och smider ränker då du vänder ryggen till. Det lustiga är att Cyrnan ofta faller för hans lögn. Något du inte är sen att påpeka. Du litar inte på ett ord han säger, men om han vill kråla i stoftet inför dig så är du inte den som backar.

Valobra: Han är en utmärkt krigare och kämpe, men har ett för blodigt hjärta. Din bästa chans är nog att först visa honom lojalitet, för att sedan hugga ned honom då han vänder ryggen till.

FALLEN 3 – PRIAMUS

Du är Priamus, en uråldrig Fallen, som besatt och fått kontroll över denna människa. Du tillhör en ras av Fallen som inte återvänder till helvetet om ni dör. Ni har istället förmågan att besätta en ny människa ni har kroppskontakt med inom några minuter från det att den nuvarande värdkroppen dör.

För flera tusen år sedan tog du dig till jorden för att försöka stjäla en artefakt, en halsring i guld, som en mäktig trollkvinna, Hargia, tagit från din herre Satan. Halsringen är arvegods, och Satans maktregalier. Den som bär ringen kommer arva stora delar av Satans makt. Och trots att du är långt ned på arvslistan så suktar du efter att blåsa de andra på konfekten.

Du lurade med en annan Fallen, den korkade Cynnan, som skenmanöver i ditt stöldförsök. Ni gick dock båda i en smart fälla gillrad av Hargia. Halsringens kraft gav henne makt över dig och tre andra Fallen. Hargia hade dock många fiender och en dag överfölls ni då ni genomförde en ritual vid Hargias kultplats. Det blev en vild strid som ni förlorade.

Det nästa du minns är att du vaknade upp i en främmande värld, på väg att besätta en person väldigt olika det du mindes. Efter hand förstod du att många tusen år hade förflutit, och att människorna utvecklats. Allt var så främmande och förvirrande, och besättandet var ovant, så du togs till något som kallades mentalsjukhus. En man kom ofta och besökte ”dig”. Han hette Professor Hopwood-Smythe, och ställde frågor om det som hänt för länge sedan och berättade om ”fynd”, gamla saker de grävt upp ur marken. När du återfått förståndet så snärjde du professorn med fagra löften, bl.a. om keltiska skatter. Professorn hade dessvärre inte hittat halsringen, men du övertalade honom att ni behövde ta er till ön med stenlabyrinten. Ni hann dock inte uträtta så mycket på ön innan ni blev överfallna av människor igen. Du blev dödad, men lyckades besätta en av anfallarna. Anfallarna förstod dock tyvärr vad som skede och övermannade dig. Du fångslades i en hastigt uppförd byggnad på ön. Män i konstiga dräkter utförde experiment på dig, dödade dig och tvingade dig besätta andra personer.

Det kom fler fångar och till sist var ni ett tio tal, mestadels människor, men även några Fallen. Du anade Cynnan och Valobra, och möjligen Maradoc. En natt kom en av vakterna in till cellerna vid fel tid. Han sade lågmält: ”Jag kommer från er herre Stalin, jag är här för att befria er.” Vakten betraktade er genom en monokel och öppnade till sist Valobras celldörr. Flykten upptäcktes dock och strid utbröt, i tumultet tog flera fångar sig loss.

Valobra och vakten flydde i en vagn utan hästar, medan Cynnan skadades och flydde ut på heden. Du träffades av flera skott, men lyckades besätta en av forskarna, Dr Longden. Din vana trogen spred du förvirring så att vakter och forskare dödades varandra. Du insåg nästan försent att Maradoc hade besatt vaktchefen Överste Fenemore, men lyckades förleda flera av hans män som överföll honom. Flera av Maradocs soldater dödades, men du tror inte att han är död. Möjligen förskansad i vaktbarracken.

Tidigare värdkropp: Den timide och ganska vänlige Dr Longden. Du är dock inte säker på vilken rank han hade.

Personlighet: Du är inställsam och lissande, och spelar ofta naiv och lite dum. Du använder lögn för att förleda och sedan slå till när fienden minst anar det. Utan att blinka bryter du en svuren ed om det är till din fördel.

Motivation: Du vill ha halsringen. Samtidigt som de andra Fallen måste dö, eller ännu bättre fångas i labyrinten. Du vill vara ensam herre på täppan.

TICKS: Feg. Älskar att lura folk, även när det gäller små saker. Stjäl även saker från andra hela tiden.

BONUS:

Pain limit:	20 + Body Toughness
Reaction:	10
History/Religion:	12
All Physical:	+5
Melee: Body	+5
Courage:	-5
Aura:	7
Stability:	10
Body change:	15 vs target Body Aura

DE ANDRA

Maradoc: Han är inte så mäktig, men oberäknelig och våldsam, och därmed farlig. Han kommer säkert döda dig så fort han får chansen, om du ger honom den. Bäst att föregå.

Cynnan: Du lurade honom till jorden, som lockbete, när du skulle stjäla guldets från Hargia. Cynnan misstänker att det är så och är mycket arg på dig, men du gör som vanligt och spelar dum och skyller på andra. Bäst att röja honom ur vägen.

Valobra: Han är den mäktigaste av er. Den som alla tror kan arva Satans makt. Han är farlig pga sin intelligens, men kanske kan du lura honom att hjälpa dig.

FALLEN 4 – VALOBRA

Valobra är död, eller i alla fall förpassad tillbaks helvetet, och således egentligen inte aktivt med i äventyret. Det vet dock givetvis inte de andra Fallen karaktärerna om. Dom kan gott få oro sig för att han för eller senare skall ploppa upp.

Han tvingades att först besätta en dödssjuk psykpatient, som Dr Branch trodde skulle överleva längre än vad han gjorde. Då psykpatienten dog försökte man snabbt få in den dödsdömde massmördaren Renfield Brown för att Valobra skulle besätta honom. Brown var dock mestadels väck på grund av droger och stundvis psykotisk, så man kunde inte riktigt avgöra om han blev besatt eller inte. Så var dock inte fallet.