

När en berömd
barnboks författare
hittas död i sitt hem
är det dags för Shire
New Constabulary
att sätta sina bästa
utredare på fallet.

Ett fall för Inspector Pooh

Scenario om ett brott



Ett scenario av
Christoffer Krämer



Storytellers guild presenterar

Ett scenario av
Christoffer Krämer

med hjälp av
Maria Bergius

Illustrerat av
Maria Bergius

LAYOUTAT AV
Christoffer Krämer

Ett stort tack till speltestarna
Maria Bergius
Daniel Ahlm
Martin HE. Assarsson

*This writing business,
pencils and what-not.
Overrated if you ask me.
-Eeyore*

POOH OM SINA KOLLEGOR

Chief Inspector Christopher Robin

Pooh har mycket stor respekt för sin chef och vän. Trots att Christopher Robin är ett par år yngre än honom vet Pooh att Christopher Robins kunskap och omdöme är att lita på. Chief Inspector Christopher Robin tvekar aldrig att säga vad han tycker och är samtidigt beredd att försvara sina män i alla lägen och detta gör att Inspector Pooh är honom helt lojal.

Inspector Piglet

Poohs närmsta kollega och bästa vän. Inspector Piglet är en liten och smal man med lätt sluttande axlar. Han gör ibland ett lätt nervöst intryck men Pooh vet att han är en av Shires modigaste poliser och har sett honom utföra stordåd. Pooh och Piglet har jobbat ihop sedan de började inom polisen och är helt på samma våglängd.

Inspector Rabbit

Samuel Rabbit är en mycket energisk kollega som trots sina ibland vassa kommentarer är en mycket god vän. Rabbit har ett stort och många gånger mycket nyttigt kontaktnät av släktingar och vänner då han är väldigt aktiv i Shires judiska församling. Det är inte alltid lätt att hänga med i alla Rabbits halsbrytande idéer och planer, tycker Pooh, men till och från så fungerar de precis som han lovat.

Sergeant Kanga

Kanga är en ensamstående mor som nyss flyttat till Shire från Australien. Kanga är en kvinna med stor handlingskraft, snabba reflexer och stoiskt lugn - någotsom Pooh tror att hon utvecklat genom att ta hand om sin vilda dotter Roo. Efter att inledningsvis varit lite osäker på Kangas kvaliteter har Pooh nu kommit att se Kanga som en mycket duktig kvinna med ett välfyllt skafferier och frikostiga portioner.

Constable Tigger

Tigger är det senaste tillskottet till arbetsgemenskapen. Den unge halv-indiern är en vältränad man med energi nog att trötta ut till och med Rabbit och en vilja att visa vad han går för som är lika stor. Tigger backar inte för någon ting och det är just det som gör Pooh lite nervös.

POOHS 5 VIKTIGA...

...slipsar
Den med bin
Den med den söta Disney-flickan på
Den med får (eller kanske det är lamm)
Den långgrandiga som får mig att se smal ut
Den andra med bin

...vänner
Piglet
Rabbit
Kanga
Tigger
Christopher Robbin

PERSONEN POOH

Inspector Pooh är en man i sina bästa år. Lagom lång, lagom tjock och med precis rätt mängd gråa hår vid tinningarna — om han får säga det själv. Han bor i ett litet, gammalt envåningshus med tudelad ekdörr under namnet Winnie Sanders, en bit utanför Shire, åt Sjumilaskogen till.

Pooh är ungkarl, något som inte bekymrar honom nämnsvärt. Han fördelar sin lediga tid, när han inte jobbar vid Shire Constabulary, mellan avslappning (med mat och kanske en god bok — även om det sistnämnda inte är nödvändigt), en liten biödlung och att umgås med sina kollegor, varav bästa vännen Piglet bor en bit bort.

Pooh är över huvud taget inte den som bekymrar sig särskilt mycket. Han är fullt tillfreds med sig själv och sin omvärld och han har inte hittills stött på ett problem som inte gått att lösa genom en lång promenad och lite gnolande. Detta är också en kvalité som gjort Pooh mycket omtyckt bland sina kollegor, och särskilt då hans chef Chief Inspector Christopher Robin som har ett särskilt gott öga till honom.

Förutom att vara glad i mat, promenaden och gnolande är Pooh lite av en hobbyfilosof som gillar att betrakta sin omgivning och tänka djupa tankar — i alla fall tycker han det. Pooh är ju en självgod person, men lätt att tycka om.

POLISEN POOH

Inspector Pooh är en kriminalare många brottslingar gjort misstaget att underskatta. Genom sin eftertänksamhet, sitt ibland långsamma tal och ett lätt excentriska beteende har allt för många dragit slutsatsen att Pooh varit korkad och lättlurad. Ett mycket stort misstag. Inspector Pooh är inte dum. Långt ifrån. Pooh är en polis som tänker sig för innan han agerar och som många gånger ser de enkla lösningarna när andra försöker krångla till det. Pooh löser brott för att han är genuint intresserad av vad han gör, för att han har en stor nyfikenhet och för att tar sitt ansvar mot Shires medborgare på allvar.

Tillsammans med sina kollegor Inspector Piglet, Inspector Rabbit, Sergeant Kanga och constable Tigger fortsätter Inspector Pooh att göra gatorna säkra.

POOHS 5 VIKTIGA...

...käpphästar
Stressa inte
Krångla inte till det
Sov på saken
Jobba inte på fastande mage
Ha tålmod

...arbetsredskap
anteckningsblock
en välvässad penna
en termos brett the
en extra penna för säkerhets skull
ett paraply

Dockan som försvann

En roman om ett brott och dess
ödestigra konsekvenser



Philip M. Grant



Bishop Bishop Bishop & Foxton
Förlag

Inledning

Hallå på er och välkomna till Ett fall för Inspector Pooh på BSK 16. I handen håller ni den första av scenariots tre delar – själva manuset. Andra delen innehåller kartor, skisser och andra handouts och dessa (en mycket liten mängd, inget att direkt läsa igenom) finns till hands i receptionen tillsammans med tredje delen som består av karaktärer och en spelarintroduktion. För att ni skall få en uppfattning om hur karaktärerna ser ut är Inspector Poohs karaktär bifogad längst bak i denna del. Har ni några frågor eller kommentarer så är ni givetvis välkomna att ta kontakt med mig tidigare. Mycket nöje.

Christoffer Krämer
040 – 939790
kramer@sverok.se

Varför Pooh

Varför skriver man ett scenario med Nalle Puh och hans vänner i rollen som mänskliga detektiver och varför envisas man med att kalla dem vid deras engelska namn? Jag har länge velat skriva ett engelskt deckarscenario av "modern" Morse/Frost/Tennyson-stil och då jag är en stor älskare av Nalle Puh slogs jag av vilka lämpliga karaktärer de är. Nästan alla känner till deras respektive personligheter och kan snabbt komma in i rollen (eftertänksamma Puh, nervöse Nasse, organisatoriske Kanin, studsiga Tiger och den lite morsiga Kängu). Det är dessutom ett mysigt gäng som tycker om varandra – något som kan vara trevligt i en tid där var och varannan uppsättning karaktärer inget hellre vill än att mörda varandra. Att jag väljer att kalla dem vid deras engelska namn hänger ihop med försöken att ge spelarna den typiskt brittiska stämningen och har också mycket att göra med att jag vill använda de brittiska yrkestitlarna – Constable, Inspector och så vidare (Constable Nasse skulle låta lite löjligt...).

Om scenariot

Ett fall för Inspector Pooh är det första i, vad jag hoppas skall bli, en trilogi scenarion. Scenariot är ett traditionellt och ganska lågmäلت whodunnit. Problemlösning utan sataniska konspirationer, skottdueller i gryningen eller traumatiska incestuösa förhållanden. Själva brottet, och dess lösning, bygger på två av den klassiska deckargenrens vanligaste teman: 1) Händelser i det förflutna utlöser brott i nutiden. För att finna lösningen måste man gå bakåt i tiden och finna svar där. 2) Två parallella brottsutredningar, som inte har något gemensamt, visar sig vara sammanlänkade och kan ibland hålla gåtans lösning.

Deckarscenarion är svårskrivna av ett par anledningar. Dels har de en tendens att ta alldeles för lång tid på grund av det rutinartade polisarbetet (en massa intervjuer/förhör följt av spånande, avslöjande, mer förhör, nya teorier och så vidare) och dels har de en tendens att bli antingen-eller. Lite för mycket information och spelarna knäcker fallet på en sekund

INSPECTOR POOH

Telefonen ringde och Inspector Pooh trettioade efter luren. Han ogillade gymnastik så här tidigt på morgonen och grymtade till innan han till slut nådde källan till oljudet.

En metallisk röst smattrade fram en uppsjö meningar i en takt Pooh tyckte verkade onyttigt stressad.

- Åhå på det viset, sa han.

Och sedan sa han: "Jasså" och kort därefter: "ser man på". Han avslutade med: "Ja men då så" och lade på luren.

Efter att först ha betraktat de ludd som bildas i natveln ett tag rullade Pooh sedan ned för sängen och ställde sig framför spegeln och gjorde sin avmagringsgymnastik. Tra-la-la gnolande han och sträckte sig så mycket han kunde och så Tra-la-la, Tra-la-o-hjälpl-la när han försökte nå ned till tårna. Efter att ha gjort detta ett par gånger gick Pooh ut i köket för att bre sig en rejäl honungsmacka. I sista ögonblicket nöjde han sig dock med ett par rejäla slickar honung och ett stort glas mjölk. Chief Inspector Christopher Robin hade ju som vanligt bett honom skynda på. Håhå-jaja, suckade han och tänkte på all brådska i världen samtidigt som han började sin dagliga påklädningsritual. Höger strumpa – haha, och en liknande på vänster fot – tjoho. Skjorta, byxor och en väst och sedan det han gillade mest – en slips i glada färger. Efter att långsamt ha gått igenom alla alternativ valde han en bred slips med bin på – för bin betyder honung och det är ju aldrig fel. När han knöt slipsen tänkte han på att Chief Inspector Christopher Robin säkert skulle skratta åt hans val. Christopher Robin brukade säga att Pooh var en Inspector med mycket lite klädsmak.

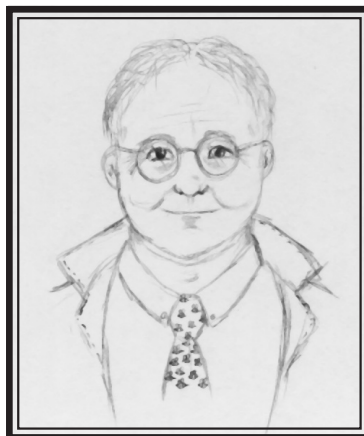
Pooh var dock mycket nöjd när han såg sig själv i spegeln innan han med, förvånansvärd kvickhet, snappade upp sin kapp, sina nycklar och, på väg ut, sitt paraply.

- Nu är det brått, tänkte han och myste över ordet dubbeltydighet och sin egen fyndighet.

Nu är det brått
Piddeli-pått.
Så Pooh sätter fart
Piddeli-part.

Nynnande han när han lunkade ut i trädgården och tänkte på den publik hans senaste trall skulle på lunchen.

Fast mest tänkte han nog på lunchen.



Inspector Pooh

Resurslista med namn och företag

Titt som tätt försvinner spelarna iväg i en riktning man inte kunnat förutse och om man då tvekar på namn och dylikt så kommer spelarna att genast att inse att deras nuvarande utredningslinje är oviktig. Den så kallade "follow the handouts"-principen. Av denna anledning finns det ett par extra Jane och John Does bland handoutsen och här kommer nu en lathund med namn och annat att bara plocka av för den segtänkte.

Pojknamn
Keith Harman
Daniel Thomason
Simon Oakley
Brock Hendrix
Bill Witherfan
Joseph Goldman.

Flicknamn
Sophie McMutton
Linda Wright
Jane Bloomings
Christine Kendall
Susan O'Shaughnessy
Rianne Rickman

Företag
Hamill & Jones Power Inc.
Bushmill, Fendergast & son
Targetron Ltd.
Compuserv Inc.

Gatunamn och adresser
Portman street
High street
Oaksbridge avenue
Queens acres
Market square



eller lite för lite information och spelarna har inte en chans i helvete att fatta vad som hände. Endast en påläst och improviserande spelledare klarar den balansen och därför syftar scenariot mycket till att ge en grundlig beskrivning av vad som hänt och varför, samt noggranna beskrivningar av de viktigaste spelledarkaraktärerna och vad som driver dessa. Dessa problem har gjort att Ett fall för Inspector Pooh är ett ganska enkelt och lättklurat scenario. Om spelarna inte klantar till det utan tar sig fram sakta och metodiskt så har de inga problem med att lösa fallet. Förhoppningsvis kommer bristen på våldsamt tempo och action (Bruckheimersyndromet) och likaledes bristen på den känslomässiga bergochdalbanan (incest/krigstrauma/tidlös, homoerotisk kärleksyndromet) att uppvägas av ett mysypsigt gäng och en intressant historia.

Manuset är uppdelat i tre huvuddelar. En första som innehåller en bakgrund till brottet samt en uppstrukturerad synopsis som beskriver hur scenariot borde funka om allt går som det skulle. Denna del är ganska lång men den innehåller också i princip all fakta. Den mycket stressade spelledaren kanske skulle komma undan med att bara läsa den delen och sedan manipulera spelarna att följa detta manus men det är givetvis inget jag rekommenderar. Den andra delen problematiserar scenariot och pekar på var de stora svårigheterna ligger och var scenariot kan gå väldigt fel. En spelledare som läser denna bit bör var förberedd på det mesta. Den tredje delen består av ren fakta. Här beskrivs alla företeelser i scenariot. Här presenteras också alla inblandade med instruktioner om vad de kan tänkas göra och vad de aldrig skulle göra. Slutligen finns här beskrivningar av rum och ledtrådar. En spelledare som har denna del tillgänglig under själva spelledandet kommer nog finna att det är en god resurs.



Synopsisdelen

Bakgrund till mordet

Philip Marcus Grant är en framgångsrik barnboks författare. Bakom fasaden döljer sig dock en plågad själ. I sin ungdom dräpte Philip, tillsammans med sina tre vänner *Ian Knight*, *Lester Farley* & *Dexter Cunningham, Esquire*, som tillsammans bildade Klubben Utan Återvändo, en jämnårig flicka – *Rebecca Millhouse*, dotter till en av deras föreläsare – *Roger Millhouse*. Brottet var oavsiktligt, orsakat av grumliga hormoner, men katastrofen var ett faktum. Klubben, pådriven av ledargestalten Ian, svor en pakt att aldrig avslöja något, grävde ner kroppen och försvinnandet förblev ouppklarat. Philips dåliga samvete växer till ångest när hans hustru *Faye Grant* insisterar på att döpa deras förstfödda dotter till *Rebecca Grant*. I takt med att Rebecca blir äldre stegras Philips ångest till djupa depressioner och äktenskapet knakar i fogarna. När Rebecca fyller 16 har Philip fått nog och bestämmer sig för att lätta på sitt samvete. Han skriver boken ”Dockan som försvann”, en lätt förvanskad variant av sanningen där den döda flickan ersätts med en stulen docka. I sista kapitlet av boken bestämmer sig en av de fyra pojkarna att erkänna stölden och boken slutar med det beslutet. Om Philip skriver detta för att lätta sitt eget samvete eller om han verkligen tänker gå vidare och själv erkänna sitt brott förblir oklart – han får nämligen inte mycket chans.

Mordet

När Philips tre gamla barndomsvänner Ian, Lester och Dexter, som han inte har någon omfattande kontakt med längre, läser Philips nya bok sätter det givetvis kaffet i halsen. Vad menar Philip? Kommer han att avslöja allt? Den kallblodige Ian bestämmer sig för att sätta P för den möjligheten och pressar Dexter, en tränad skytt, att ställa upp. Lester, som av Ian anses vara helt ryggradslös, informeras men tar ingen del. Ian och Dexter kör ut till Philips villa. Dexter, som är den som har bäst kontakt med Philip, ringer på medan Ian väntar i bilen. Philip, som är ensam i villan, då hustrun är på förlagsfest, och på väg i säng, släpper förvånat in Dexter och visar honom till arbetsrummet. På skrivbordet står Philips sängfösare, en whisky, och Philip erbjuder Dexter en likadan. Dexter tackar ja och Philip går till sin jordglob till barskåp. Båda männens tankar kretsar nog kring det ämne de båda vet att visiten handlar om – boken. Dexter, som känner det kalla stålet från en argentinsk armépistol i fickan får dock panik och bestämmer sig för att inte ens ta reda på vad Philip har att säga. Med ett snabbt och välriktat skott skjuter han ihjäl Philip ifrån dörren där han står. *Klockan är 23.08 onsdagen 16/8*. Det är över innan röken från pistolen har stigit mot taken. Med dådet gjort lugnar sig Dexter och tänker till. Han sätter på ett klassiskt stycke på stereon, repeatar det och stänger sedan dörren till arbetsrummet på det sätt han vet att Philip brukar göra när han inte vill bli störd. Efter detta lämnar han huset och han och Ian återvänder till Dexters gods.

Efter mordet

På Dexters gods lugnar de båda männen ner sina spända nerver med ett par rejäla drinkar. Framåt småtimmarna lämnar Ian godset för att köra tillbaka till sin lägenhet i centrala Shire. På landsvägen in mot Shire möter han dock sitt öde. En mötande Vauxhall kör plötsligt och oväntat över på fel sida vägen och frontalkrocken är ett faktum. Ian kläms fast i

Rollista

Philip Marcus Grant - Barnboks författare, medlem av Klubben Utan Återvändo och mordoffer

Faye Grant – Philips hustru

Rebecca Grant – Philips dotter

John Henry Nisham – Philips doktor

Nolan Bishop – Philips förläggare

Owen McAllister – Veterinär och universitetsspolare till Philip

Lyle Farmer – Philips bästa vän och squashpolare

Darren Enfield – Utrikeskorrespondent och Faye Grants älskare

Ian Knight – Revisor, medlem av Klubben Utan Återvändo, trafikoffer

Dexter Cunningham, Esquire, eighth Earl of Woodford – Exmilitär, medlem i Klubben Utan Återvändo, mördare

Lester Farley – Fastighetsmäklare, medlem i Klubben Utan Återvändo

Rebecca Millhouse – Offer för Klubben Utan Återvändo

Roger Millhouse – Professor, förkrossad fader och trafikoffer

+ diverse Jagularer, Heffaklumpar och Tesslor



Kronologi

1953	- Philip och hans vänner i Klubben föds
1966, 12/6	- Klubben Utan Återvändo dräper Rebecca Millhouse
1969	- Roger Millhouse förlorar jobb och bostad.
1975	- Philip och Faye träffas
1978	- Philip och Faye gifter sig
1979	- Bishop, Bishop, Bishop & Foxton publicerar Philips första bok
1980	- Rebecca Grant föds
1987	- Philips svåra mardrömmar börjar
1992	- Faye Grant träffar Darren Enfield
1996	- Philip påbörjar skrivandet av "Dockan som försvann"
1998, 20/7	- "Dockan som försvann" kommer ut i handeln
1998, 15/8	- Ian Knight köper "Dockan som försvann"
1998, 16/8, 15.00	- Klubben Utan Återvändo träffas för att diskutera Philips bok
1998, 16/8, 19.00	- Faye åker till festen
1998, 16/8, 20.00	- Nolan Bishop anländer till Philip Grants hus
1998, 16/8, 20.30	- Faye Grant och Darren Enfield lämnar festen
1998, 16/8, 20.45	- Nolan Bishop lämnar Philip Grants hus i vredesmod
1998, 16/8, 22.00	- Faye Grant och Darren Enfield lämnar Darrens hotell
1998, 16/8, 23.05	- Ian Knight och Dexter Cunningham kommer till Philip Grants hus
1998, 16/8, 23.08	- Dexter Cunningham skjuter Philip i huvudet
1998, 16/8, 23.10	- Dexter och Ian lämnar Philip Grants hus
1998, 16/8, 23. 20	- Darren Enfield lämnar av Faye Grant
1998, 16/8, 23.45	- Faye Grant går och lägger sig
1998, 17/8, 09.25	- Faye Grant upptäcker Philips kropp
1998, 17/8, 09.30	- Faye Grant ringer polisen
1998, 17/8, 10.25	- Utredningen påbörjad
1998, 18/8,	- Lyle Farmer kommer tillbaka från Manchester.



sin Chrysler och bränns ihjäl i lågorna medan den mötande bilens förare dör omedelbart. Självordskandidaten i den andra bilen är en man som drivits till vanvett av årtionden av sorg och saknad och som till slut, i en smärta så allomfattande att han till och med är beredd att ta en oskyldig medtrafikant med sig i döden, medvetet frontalkolliderar sin lånade bil för att göra slut på sitt lidande. Det lidande som börjat den dag hans ljus i livet, dottern Rebecca, plötsligt försvunnit utan några spår. Ödets ironi.

Annan bakgrund av betydelse

Otroheten

Philips hustru Faye Grant har sedan sex år tillbaka en sporadisk affär med utrikeskorrespondenten *Darren Enfield*. Affären påbörjades under den period då Philip var allra mest deprimerad och svår att leva med. Darren och Faye träffades på en förlagsfest liknande den som pågår under mordkvällen och de träffas i hemlighet då Darren är hemma i England. Av en slump är Darren nu hemma i England och de återförenas på förlagsfesten. De lämnar festen ganska tidigt, 20.30, och tar sig osedda till Darrens hotell. Efter en och en halv timma på rummet smyger de ut igen och Darren kör hem Faye. Dock tar de en omväg ut i Sjumilaskogen där de talar allvar i månskenet. Faye är åter tillbaka i hemmet vid 23.20. Vad de inte vet är att Philip nu är död och att de båda har problem.

Girigheten

Philip Grant har efter 20 års utgivning bestämt sig för att lämna förlaget Bishop, Bishop, Bishop & Foxton. Anledningen är att Philip känner sig utnyttjad av förlaget som tar allt för mycket av hans intäkter. Han tycker att han blivit hönan som värper guldägg utan att få så värst mycket för det. Detta har givit upphov till en rejält gräl mellan honom och förläggaren - *Nolan Bishop*. Nolan, som var den som först publicerade Philip, känner sig missförstådd och sviken. Efter tjugo års slit är det här tacken. Ett möte planeras till den 16/8 klockan 20.00. Nolan kör ut till Philip i sin Land Rover och mötet hålls. Det blir stormigt och brytningen är total. Vredgad kör Nolan därifrån omedveten om att Philip snart skall dö och att han precis gjort sig till misstänkt.

Utredningen i lätt strukturerad form (med ledtrådar och lösningar i den takt som de troligtvis kommer att dyka upp).

Mordet

Inspector Pooh och hans mannar kallas ut till en praktvilla ett par mil utanför Shire. I villan bor den kända barnboks-författaren Philip Marcus Grant, hans hustru Faye Grant och dottern Rebecca Grant. Faye Grant har vid 09.30 ringt Shire Old Constabulary och meddelat att hennes man ligger död i arbetsrummet. Vid ankomst till villan finner karaktärerna mycket riktigt Philip Grant död. Han är skjuten med ett skott i bakhuvudet och ligger över ett jordglobsformat barskåp. Ett tomt glas ligger bredvid honom på mattan och ytterligare ett glas – fyllt med whisky – står på det stora skrivbordet i

rummet. Rättstekniker börjar säkra spår på mordplatsen och en ganska samlad Faye Grant förhörs. Faye berättar att hon kvällen innan, från 1900, varit på förlagsfest, där hon som ansvarig utgivare av ett inredningsmagasin, haft en given plats. När hon återvänt till parets villa vid halvtolvtiden var dörrarna till Philips arbetsrum stängda och hon hörde musik inifrån. Då hon sedan gammalt visste att det var så Philip gjorde när han arbetade och inte ville bli störd gick hon genast och lade sig. Morgonen efter fann Faye att Philip inte var punktlig till frukost, något som han alltid var annars, och gick till arbetsrummet i tron om att han somnat vid sitt skrivbord. Efter att där ha hittat sin makes kropp ringde hon genast polisen.

Ledtrådar och konstateranden

Efter det första besöket i den Grantska villan har Inspector Pooh och hans vänner säkrat följande ledtrådar:

- 1) Mordet har skett mellan 22.00 - 23.20.
- 2) Mördaren är troligtvis känd av Philip och känner till hans vanor. (Insläppt vid sen timme, bjuden på whisky, kände till vanan att ha musik vid ostört arbete).
3. Mördaren är en god skytt.
4. Vapnet är en 9 mm. pistol. Antingen av märket 9mm M93 Baretta eller en 9mm. Hortege - fiktiv argentinsk armépistol – (För kanske tankarna till Falklandskonflikten).
5. Mördaren kör en truck, cafejeep eller annat tyngre fordon. (Säkrade spår på uppfarten).
6. Dottern Rebecca befinner sig utomlands på en tågluff tillsammans med kamrater och det är svårt att säga exakt var.

Vidare har de troligtvis hittat följande:

- 1) Ett liten målning i ram på skrivbordet föreställande en gladiator typ som dräper sin häst (En bild på Spartacus – hör ihop med Klubben Utan Återvändo).
- 2) Ett brev till British Telecom som ligger på Philips hårdisk. Philip vill ha reda på om det finns något sätt att kolla vilka nummer som ringts från ens telefon (här är en man som aldrig hört talas om Anita). Brevet beror på att Philip börjar misstänka sin fru för otrohet.
- 3) En filofax där ett möte med Nolan Bishop (förläggaren) finns inskrivet för onsdag 20.00.
- 4) Starka sömnpiller i en skrivbordslåda. Receptet utskrivet av läkaren John Henry Nisham.

Saker som dock inte har hittats:

- 1)Främmande fingeravtryck
- 2)Alla andra sorts avslöjande ledtrådar.

Inventering av vännerna

Med detta i bagaget kommer Pooh och hans vänner troligtvis att påbörja en inventering av Philip Grants vänner. Faye Grant hjälper till med namnen på de närmaste och konstaterar också att Philip inte hade så värst många vänner. Han var lite av en ensamvarg. Vännerna som hamnar på listan är:

- 1) *Lyle Farmer* - jurist och squashpolare (beskrivs som bäste vännen).
- 2) *John Henry Nisham* – läkare och vän till familjen.

samtal till Lester dagen innan mordet. Dexter har ringt två samtal till Ian dagen efter mordet. Lester har ringt ett samtal till Ian och ett till Dexter dagen efter mordet.

Jämförelser av Modus Operandi och andra liknande brott

På grund av den mycket allmänna och odramatiska karaktären på mordet misslyckas alla dylika försök. De är dock mycket tidsödande. Inget våldsbrott har någonsin begåtts med en Hortabe i Storbritannien.

Psykiska profiler

Om någon spelare skulle vilja göra en psykologisk profil över mördaren så ta dem i örat och berätta för dem att de ser för mycket amerikanska serier.



DNA-analyser

DNA-analyser är knepiga grejer som inte är gjorda i en handvändning. Om det finns någon utpekad person att jämföra proverna med tar det cirka fem dagar.

Krutstänksanalyser

Detta kan Eeyore och hans vänner göra om de får någon dag på sig. I detta scenario finns det bara en person som avlossat ett vapen och det är Dexter. En krutstänksanalys av honom ger som resultat att han med 70% säkerhet har avfyrat ett vapen av liknande styrka och karaktär som mordvapnet.

Extravaganta analyser

Alla andra sorters analyser med konstiga namn och underliga effekter som spelarna bestämt hävdar används på VARJE polisstation i den kända världen tar, beroende på hur irriterande spelarna som framför det är, en timme eller en månad.

Obduktioner, kemiska analyser och dylikt

Eeyore och hans outtröttliga stab står till tjänst med alla dylika efterforskningar. Hur länge resultaten dröjer beror på hur omfattande du som SL anser att uppgiften är eller på hur mycket du vill att informationen skall komma i spelarnas händer. Det är också beroende av hur trevlig man är mot Eeyore (som kan vara lite stingslig ibland).

Kollandet av olika personuppgifter

Inga sorters personuppgifter tar mer än en timme att på tag i för Pooh och hans kollegor. Detta inberäknar brottsregister, ekonomiska rapporter, olika former av register och annat. Det enda undantaget är militära uppgifter som dröjer ytterligare någon timme.

Dörrknackningar

Dörrknackningar ger alltid upphov till roliga incidenter med snokande grannar. Grannar som mycket väl kan ha gjort skarpsynta observationer. I scenariot kommer sådana undersökningar troligtvis att röra Philip och Ian. I Philips fall finns de närmsta grannarna över en kilometer bort och en sådan dörrknackning ger inget. I Ians fall kan mycket väl någon gammal dam berätta både ett och annat över en kopp thé.

Lista över telefonsamtal

British Telecom hjälper gärna polisen med dessa uppgifter och de kan fixas fram på en timme. I detta scenario går det att göra dylika på samtliga karaktärer. Listan från det Grantska residenset är väl viktigast. Listan innehåller inte så fasligt mycket samtal. Det mesta är till och från Rebecca och här kan man spåna ihop de mest bisarra sändare/mottagare. En hel del är också till och från Faye's förlag. Ett par samtal är till och från Lyle Farmer. Två samtal senaste veckan är från Nolan Bishop. Ett från torsdagen innan (där mötet stäms) och ett ifrån måndagen (en koll att allt var go). Ett par fyra fem nummer är dock mindre självklara. Fyra är oviktiga och lämnas upp till SL att skapa mysterier kring (felringningar, avlägsna bekanta osv. osv.) och ett är till Darren Enfield. Detta samtal är ringt av Faye dagen innan och går till Darrens hotell i Shire. Liknande listor över Ian, Dexter och Lester ger följande resultat. Ian har ringt ett samtal till Dexter och ett

3) Nolan Bishop – förläggaren

4) *Owen McAllister* – kamrat från universitetstiden

Då bäste vännen är ur stan i affärer börjas de troligtvis på de andra.

2) John Henry Nisham – Efter mycket gammaldags mumlande om läkar-patient tystnadsplikt avslöjar han att Philip haft psykiska problem som han inte velat söka hjälp för. Han har drabbats av svåra mardrömmar, därav sömnpillrena. Detta har pågått i säkert 15 år.

3) Nolan Bishop – Nolan tar vänligt emot Pooh och hans vänner. Han berättar inget om grälet med Philip och hävdar att mötet dagen innan blivit inställt. (Dumt!) Istället försöker han låtsas som att allt är ok.

4) Owen McAllister – Har inget att säga om själva mordet. I samtalet med honom nämns dock för första gången Philips ungdomskamrater Ian, Lester och Dexter som Owen känner till lite och som han vet att Philip ibland har träffat.

1) Lyle Farmer – När Lyle dyker upp efter någon dag är han mycket upprörd över sin väns död. Han känner till att Philip velat lämna sitt förlag och nämner det. Han konstaterar att Philip nog varit en svår man att leva med.

Tekniska resultat

Vid det här laget har det dykt upp lite tekniska resultat:

1) Det dödande skottet kom från en Hortege. En pistol som inte finns till försäljning utan bara delas ut till officerare i de argentinska väpnade styrkorna.

2) De däckspår som funnits kan knytas till ett visst märke av däck.

3) Spartacusbilden är identifierad. Scenen föreställer Spartacus som dräper sin häst och uppmanar sina män att göra det samma. Detta skall "stänga" deras egen bakdörr och göra dem mer motiverade inför den kommande striden. No looking back – Utan återvändo.

Alibin

1) Faye Grant har inget hållbart alibi. Kollegorna på förlaget svarar lite undanlidande. Vid lite djupare undersökning kommer det fram att Faye gick tidigare med någon man. Vid lite mer undersökningar visar det sig att mannen är Darren Enfield.

2) Läkare Nisham har inget alibi.

3) Nolan Bishop har TV som sitt alibi. Han såg någon deckare och kan återge handlingen. Det är dock en repris.

Lögnarna

Troligtvis riktas nu uppmärksamheten mot de två lögnarna. Hustrun och förläggaren.

1) Faye Grant – I en konfrontation med Faye erkänds deras "affär" utan förbehåll. Faye Grant håller med om att det var dumt att dölja men skyller på chocken över mannens död. Faye anger att anledningen till förhållandet var att Philip under långa perioder var en helt omöjlig äkta man, stundtals nästan omöjlig att leva med.

2) Darren Enfield – Även Darren erkänner förhållandet. Han framstår som mycket rak och hjälper till på alla sätt. Dock kör han en hyrbil med rätt sorts smutsiga däck (skogstrippen), han har varit korrespondent i Falklandskriget (argentinsk

armépistol) och han och Faye har inget alibi.

3) Nolan Bishop – När Nolan Bishop konfronteras med sin lögn att allt skulle vara bra mellan honom och Philip ”bryter han ihop” och vräker ut sin bitterhet och besvikelse över Philips svek. Han erkänner att det var dumt att ljuga om men han ville inte riskera att förlagets namn skulle smutsas. Även Nolan kör en bil med rätt sorts däck men mannen är kraftigt skelög.

Interludium

Vid det här laget är Pooh och hans vänner lite slagna. Inga avgörande bevis kan säkras mot Darren Enfield och Faye Grant även om det ser misstänkt ut. Många försök görs att få ett genombrott men ingenting händer. Dags att gå tillbaka till att dra i alla trådar... Hm, nu skall vi se... har vi missat att kolla något?

De gamla vännerna

Efter ett tag griper Pooh och hans vänner alla chanser och även gamla barndomskamrater hörs. Den Owen McAllister kommer ihåg hela namnet på är Dexter Cunningham, Esq. och Pooh och hans vänner börjar där.

1) Dexter Cunnigton Esq. – Dexter är den åttonde earlen av Woodford och har en herrgård en bit utanför Shire. Här bor han med sin gamla mor. Earlen tar vänligt emot Pooh och hans vänner men menar att han inte kan hjälpa dem mycket. Han och Philip har säkerligen inte setts på ett år. Vid besöket upptäcker Pooh dock en tavla som intresserar honom. En tavla föreställande Christoffer Columbus som låter bränna sina skepp när han nått fram till den nya världen för att motivera sina män att bara se framåt. No looking back – Utan återvändo.

Instinktivt vet Pooh och hans vänner att här finns en koppling och de söker snabbt upp Ian och Lester.

1) Ian Knight - Ian får de inte tag på (självlärt inte – han är ju död, dummer...).

2) Lester Farley - Lester jobbar som fastighetsmäklare och visar sig förvånansvärt svår att få tag på. När Pooh till slut lyckas är han märkbart nervös. Trots att Lester har ett hållbart alibi kan han inte kontrollera sina nerver och det är uppenbart att han har något att dölja. Dessutom upptäcker den skarpsynte Kanga spår efter en bortplockad fotoram i dammet på hans skrivbord...

Vid det här laget vet Pooh och hans vänner att de är något på spåren. Jakten intensifieras.

Ians lägenhet undersöks

När Ian Knight inte går att få tag på får Pooh med Chief Inspector Christopher Robins hjälp tillstånd att gå in i hans lägenhet. Lägenheten är spartanskt inredd i ganska dyrbar stil. I lägenheten hittas två saker av intresse:

1) Philip Grants samtliga barnböcker. Inklusive den sista – Dockan som försvann.

2) I en ram på Ians arbetsbord står ett foto taget under andra världskriget. Fotot föreställer en hårdför pansaröverste som låter bränna en bro bakom sig. No turning back – utan

däckspår säkras och det konstateras genast att det inte tillhör någon av paret Grants bilar. Genom att ta ett kortvarigt skyfall vid halvåttatiden med i beräkningen så kan det konstateras att spåret måste härstamma från någon bil som varit på uppfarten senare än så. Gipsavgjutningar tas och redan på plats kan vissa slutsatser dras. Bilen är av större modell. En van, jeep eller en pickup. Efter endast en dag är däckmärket isolerat – ett par Goodyear X27PCK (fint märke). Problemet är att det tycks vara ett populärt däck...

6) Sömnmedlet. Burken anger att det är Philips sömnmedel utskrivna av Dr. Nisham. Eeyore eller annan medicinsk personal anger att det är heavy duty stuff. Ergo: Philip sover väldigt dåligt. Varför kan man undra?

7) Spartacustavlan. Detta är en ledtråd i kraft av att tavlan är helt malplacé. Den är ganska kitschig, inte särskilt historiskt korrekt och i ärlighetens namn ganska ful. Varför ha den på skrivbordet? Om Faye tillfrågas om tavlan kan hon bara konstatera att Philip haft den sedan de först träffades. Detta gör den i sin tur ännu mer intressant.

8) Filofaxen som pekar ut Nolan som åtminstone teoretiskt närvarande i Philips villa på mordkvällen.

9) Boken ”Dockan som försvann”. I sig är boken inte så avslöjande men om man kopplar samman det med Philips sömnbesvär och depressioner så blir det ganska avslöjande. Det som framför allt lyfter fram boken som en ledtråd är uttalanden i stil med att ”Philip var märkbart mer harmoniskt efter det att han blev klar med sin sista bok” eller att ”han var på ovanligt gott humör efter att han blivit klar med boken”. En spelare som läser boken kommer genast att inse vad det handlar om, oavsett om det finns några andra indikationer. Att karaktärerna gör kopplingen lika snabbt är kanske inte så rimligt.

10) Tidpunkten. Baserat på Nolans berättelse om det besök som varade till 20.45 och Fays berättelse om hur hon kom hem mellan 23.15 och 23.30 så kan en tidpunkt för mordet pejas in. Redan innan dessa berättelser finns tillgängliga så har Eeyores uppskattningar baserat på kroppens likstelhet och annat lett till en uppskattad tidpunkt för mordet vid mellan 22.00 och Fays ankomst.

Lista på polismetoder

Spelarna kan tänkas dra in alla tänkbara och otänkbara polisiära metoder i utredningen. Här kommer en liten uppställning med var jag tror kan komma i fråga och på vilka ställen de kan tänkas användas.

Fingeravtryck

Detta är någonting som spelarna genast kommer att leta efter i alla lägen. Med ett bra fingeravtryck kan en säker identifikation vara gjord på en timme eller två. Är kvaliteten sämre tar det längre tid. I Philips arbetsrum hittas fingeravtryck från Philip, Faye och Rebecca.

så fasligt mycket mer än ett skrivbord, ett par stolar och ett stort arkivskåp på vilket Lester Farley har monterat en stor rörlig fläkt. Skrivbordet innehåller en dator, ett antal papperssamlare och ett par fotoramar. Med en enda blick kan man konstatera att en ram saknas och där den stod ser man svaga spår i dammet.

Ledtrådar

Scenariot innehåller ett antal ledtrådar. Här kommer en lista på alla viktiga sådana med kort information om varje, var de hittas, hur lång tid det tar att få någonting ur dem och så vidare. Ledtrådarna går igenom i någon form av kronologisk ordning.

1) Philip M. Grant sköts av någon han kände. Tre saker tyder på det. Philip släppte in mördaren trots att klockan var sen och att han, av kläderna att döma var på väg i säng. Philip bjöd troligtvis mördaren på en drink – i det här fallet en whisky av bra märke och mördaren ordnade rummet på ett sådant sätt när han gick så att kroppen inte skulle bli funnen. För Faye var den stängda dörren och den klassiska musiken en tydlig signal om att Philip var i jobbarten. Detta antyder kännedom om Philips vanor.

2) Mördaren var en god skytt. Visserligen är skottet avlossat på så nära som fem meters håll och vapnet är en 9mm automatpistol men rättsmedicinare Eeyore, som är på plats och säkrar spår redan från början, har med sina mannar mätt fram att mördaren sköt från höften. Obduktionen visar också att det är ett mycket rent skott mellan hjärnhalvorna. Slutligen är det lite anmärkningsvärt att en individ som är ute för att mörda någon skjuter ett enda skott och sedan är nöjd med det. Inte ett extra för att vara på den säkra sidan. Det tyder på en viss säkerhet. Duktiga skyttar hittar man lite överallt. I militären, bland jägare och bland sportskyttar.

3) Pistolen är en 9 mm automatpistol. Efter att ha grävt ut kulan ur väggen inleder rättsteknikerna genast sin undersökning. Efter ett dygn har de bantat ned möjligheterna till två vapen. En 9mm M93 Baretta eller en 9mm Hortega (en fiktiv argentinsk armépistol). Då Hortegan bara delas ut till officerare i de argentinska styrkorna är vapnet troligtvis en Baretta. Efter ytterligare ett par timmar/ett dygn beroende på hur viktigt det är för handlingen så har teknikerna, till sin egen stora förvåning funnit att mordvapnet är en 9mm Hortega.

4) Hortegan pekar på en Falklandskoppling av något slag. Det är den överlägset rimligaste förklaringen till att ett sådant vapen finns i brittisk ägo. En hel del souvenirplockande pågick, i gammal god ordning, av både soldater och civilister (t.ex. journalister) under kriget. Mördaren behöver inte nödvändigtvis ha varit på Falkland men han måste rimligtvis ha fått/köpt vapnet av någon som var.

5) Däckspåren. Redan den första constablen på plats spärrar av området så det finns gott om utrymme för Eeyore och hans stab att gå och påta, mäta och plocka. Ett mycket tydligt

återvändo.

Dockan som försvann

Vid det här laget (eller kanske mycket tidigare) är det dags att läsa lite i Philips böcker, och då framför allt den sista. Dockan som försvann är sista pusselbiten. Historien om fyra pojkar som begår ett brott som de döljer stämmer alldeles för bra. Nu gäller det bara att klura ut vilket brottet var.

Tidningsarkiv/Skolpersonal

I tidningsarkiv från den tid som gäller alternativt via gammal skolpersonal eller dylikt hittar Pooh och hans vänner snabbt brottet i fråga som blev mycket uppmärksammat på sin tid. En jämnårig flickas mystiska försvinnande där de fyra pojkarna faktiskt varit utfrågade av polisen. Fallet är löst – nu gäller det bara att få det att hålla också.

Förhör

När Dexter och Lester tas in för förhör är det som natt och dag. Dexter, med stiff upper lip ser det hela som ett spel och avslöjar inget trots att det faktiskt var han som sköt Philip medan Lester i princip får hjärtflimmer redan innan Pooh och hans vänner hinner börja fråga. Lester är redo att knäckas och allt Pooh behöver göra är att använda list ("Dexter sa att det var du som låg bakom") typ. Här bryter Lester ihop och erkänner allt. Case closed... men var är Ian?

Epilog

När Pooh och hans vänner kavlar ner ärmarna och gratulerar varandra för ett väl utfört förhör så kommer Eeyore förbi med en obduktionsrapport till Inspector Toad. Han har lyckats identifiera de båda männen nu, fast det inte var lätt. En herr Ian Knight och en herr Roger Millhouse...



Problemområden.

Att skriva deckarscenario är aldrig lätt. Det är en balansgång mellan det uppenbara och det obskyra. Genom speltester av scenariot har jag isolerat följande större problem:

Deckarsyndromet

Att spela deckare i ett scenario är en kombination av den kunskap och de erfarenheter karaktären har och den kunskap och erfarenheter man själv som spelare har. Inspector Pooh vet att 80 % av alla mord begås av närstående på grund av känslor eller pengar MEN spelaren Arne har minsann sett ett antal deckare i sina dagar och vet att det inte kan vara så lätt. Han misstänker genast den pastor/trädgårdsmästare/stins/annan karaktär som du som spelledare bara nämnt flyktigt och improviserat vid ett tillfälle just PÅ GRUND AV att han är så synbart oskyldig. Detta ställer till problem i ett scenario, som är lite tillkrånglat och där frun faktiskt inte gjorde det. Erfarenheter från speltesterna säger att spelarna inte ens kommer att konfrontera frun ens när det uppdragas att hon är otrogen och man kan inte ens vara säker på att hennes alibi kallas upp. Vad man däremot KAN vara säker på är att blomvasens innehåll kommer att undersökas i jakt på exotiska pilgifter eller nåt... Min lösning på detta problem har varit att göra otroheten lite knepigare att uppdaga. Teorin är att ju djupare karaktärerna måste gräva för att upptäcka någonting ju sannare är det. Samtidigt är det viktigt att otrohetsvinkeln snabbt blir ett viktigt villospår. Utan det blir det ett ganska platt scenario.

Lösning: Om spelarna letar efter en otrohetsvinkel så låter man dem få gräva en del innan de får fram bevis (Folk på förlagsfesten vet inte så mycket/är lätt undvikande, brevet till British Telecom finns inte nödvändigtvis på hårddisken alls). Om de däremot genast börjar jaga den mystiska främlingen på gräsiga kullen... så är det dags att börja dingla med ledtrådarna (Brevet finns på hårddisken, folk på förlaget vet INGENTING. "Ni måste väl ändå ha sett fru Grant, ni var ju hennes kavaljer vid bordet?" – "Jag vet ingenting, jag såg ingenting och om hon var där så var det i alla fall INTE med en man i fyrtiofemårsåldern!") Ni fattar. Det är viktigt att hålla i tankarna att scenariot faller lite utan denna vinkel. Även om spelarna nog inser att det troligtvis inte är rätt spår kan de aldrig veta så det gäller att lura dem.

Deckarsyndromet kan appliceras på andra delar av scenariot också. Många gånger kommer spelarna att agera mer på vad de vet om hur saker brukar vara i deckare än på vad deras karaktärer skulle göra. Försök hänga med i svängarna och parera. Blir det för extremt gör antingen en liten anmärkning kring det eller rocka loss totalt. Är det peruanska spioner de vill ha så ge dem det! De har ändå glömt vad roll- i rollspel står för.

Bokmalen

Scenariot i särklass svagaste punkt är boken "Dockan som försvann". Vad gör man om en spelare får för sig att genast läsa in sig på Philips samlade produktion alternativt åtminstone vill ta sig en titt på den senaste boken? Svar: Då är man toast. Okej det kanske inte riktigt är så illa men det är i alla

detta glas har Philips fingeravtryck. På skrivbordet står också tre fotoramar. Semesterkort på familjen, Faye Grant som ung samt Spartacusbilden. Vidare finns en in- och en utgående postsamlare uppe på skrivbordet tillsammans med en PC av lite äldre modell. På skrivbordet ligger också Philips filofax. I den finns det listat ett möte med Nolan den 16/8 klockan 20.00 hemma hos Philip. Bakom skrivbordet står en läderfotölj med hög rygg som verkar ha varit Philips arbetsfåtölj. I skrivbordens lådor hittas inget intressantare än den burk sömnpiller som doktor Nisham skrivit ut recept på.

Resten av huset lämnar jag åt er egen fantasi. Kontentan är att det är stort, lyxigt och ganska välinrett, särskilt de delar där man ser Fayers hand.

Ians lägenhet

Ians lägenhet andas också pengar men på ett annat sätt än Philips. Ians lägenhet är spartansk, inredd med dyrbara tyger, importerade, exotiska masker och en mycket påkostad designerstereo av B&O-modell. Lägenheten, som är på cirka 100 kvadratmeter, är extremt välstädd, något som endast bryts av högen med morgontidningar och post innanför dörren. I vardagsrummet står en stor hylla och i denna hylla förvaras en imponerande mängd videofilmer som nästan genomgående verkar vara musicals. I hyllan finns också Philip M. Grants samlade verk i mycket strikt kronologisk ordning – det vill säga alla böcker utom den sista. "Dockan som försvann" ligger nämligen framlagd på vardagsrumsbordet. Tecken visar att den är läst. I Ians sovrum finns en annan stor bokhylla som innehåller mestadels böcker. Bland böckerna står också Ians bidrag till Klubbens galleri – ett foto på en pansarofficer som precis bränt ner den bro som var han och hans mannars sista reträttmöjlighet. På Ians telefonsvarare finns tre meddelande. Ett första från en märkbart nervös Lester Farley som ber Ian ringa. Det andra från Dexter Cunnington och ett tredje där personen i fråga valt att inte spela in någonting.

Dexters hus/bibliotek

Dexter Cunnington bor i ett gods ett par mil utanför Shire. En stängd grind med porttelefon leder till en uppfartsväg som för en till slottet. Framför den pampiga huvudentrén finns det en rondell stor nog att klara fem ekipage samtidigt. Överallt omges godset av lummig grönska.

Inne i godset är det märkbart mycket svalare och det märks att Dexter och hans mor är vana vid att ha ordentligt på sig. Efter att ha passerat en pampig hall med mycket högt i tak kommer man rakt in i biblioteket som är i den klassiska stora och mörka stilen. De väggar som inte är fyllda med bokhyllor är här fyllda med tavlor. Tavlorna är alla i jätteformat och föreställer ett otal män och kvinnor som säkerligen tillhört viktiga delar av släkten Cunningtons historia. I denna miljö sticker Dexters bidrag till Klubbens konstsamling ut som väldigt ovanlig, trots att varken motivet eller utförandet är särdeles unikt. Dexter står här gärna till tjänst att berätta om bilden, symboliken och framförallt priset.

Lesters kontor

Lester Farley har ett mycket litet och trångt kontor med utsikt över parkeringsplatsen, något som visar vilken högt uppsatt fastighetsmäklare han är. Rummet innehåller inte

som har Ian Knights foto. Ian har i så fall inget. Vid det laget bör det ju vara klart ändå. Om något SL nödvändigtvis vill ha en fjärde bild så är det väl bara att börja studera/skröna ihop något passande.

Lokaler

Det finns fyra lokaler av vikt i scenario av vilken det Grantska residenset och då framförallt Philip Grants arbetsrum är av störst betydelse. De övriga lokalerna är Dexter Cunningtons bibliotek, Lester Farleys lilla kontor och Ian Knights lägenhet. Jag väljer avsiktligt att inte bifoga kartor för att ni skall kunna ändra fritt och bygga er en egen bild.

Det Grantska residenset

Det Grantska residenset är en stor trevåningskåk på cirka 20 rum och kök och det ligger beläget cirka en och en halv mil utanför Shires centrum. Från landsvägen leder en allé upp till huset och slutar i en liten rondell framför huset där man kan vända bilen. Både huset och tomten runtomkring andas en viss exklusivitet och närmsta granne finns på cirka 1000 meters avstånd. En stentrappa leder upp till husets huvudentré. Väl inne står man i en hall med fri takhöjd ända upp till tredje våningen. En mörk och solid trärappa leder upp till de övre våningarna. Till vänster om hallen ligger husets stora och modernt inredda kök med många detaljer som skvallrar om Fayers arbete, till höger ligger en salong som känns mer som ett utställningsföremål än som ett levande rum. Rakt fram, med dubbeldörrar direkt till höger om trappan, ligger Philips arbetsrum och bibliotek.

Rummet är ungefär 80 kvadratmeter stort och traditionellt inrett. Alla väggar utom den rakt fram är täckta av bokhyllor och en imponerande mängd volymer står uppradade. På mitten av vänstra väggen fattas det en bokhylla och här står istället en lite äldre stereo på en stereobänk fylld med både LP-skivor och CD-skivor. På motsvarande sida på den högra väggen står ett mycket stort barskåp format som en ålderdomlig och mörkare jordglob med cirka en meter i omkrets. Globen går att öppna rakt upp längst ekvatorn och i den finns en bred samling flaskor. Halvliggande över denna öppna glob ligger Philip M. Grant iklädd vad som verkar vara en tillknuten rökrock där ett par boxershorts skymtar fram under. Ovanför honom på väggen finns en stor röd stänkfläck där kulan gått ut. På den tjocka grå heltäckningsmattan framför Philip ligger ett tomt glas av whiskymodell med Philips fingeravtryck på. En liten fläck på mattan och lukten från glaset antyder att innehåller mycket riktigt var whisky. I barskåpet står också en enda öppnad flaska – en Lagavulin. Rummets borte vägg är dels täckt av en dörr ut till en altan, fast den verkar vara tillbommad sedan gammalt och ett antal fönster som ger utsikt över nämnda altan och resten av den bakre trädgården. Mot borte väggen står också den pjäs som dominerar rummet – Philips skrivbord.

På skrivbordets yttersta kant, mot dörren till, står ytterligare ett whiskyglas och innehållet i detta glas verkar intakt även om läppmärken (manliga) antyder att det druckits ur. Även

fall inte bra. Lösningen på detta problem är till en början att inte hamna i en dylik situation.

Lösning: Min erfarenhet från speltesterna är att detta handlar mycket om nyanser. Om man hela tiden gör en stor grej av att Philip "alldeles nyligen" kommit ut med en ny bok osv. osv. så lär någon spelare ge sig på att läsa den – just in case. Om man istället konstaterar att "Philip ju inte skrev på något för tillfället" alternativt "fortfarande väntade lite på att få reda på hur det gick för den förra boken" (som visserligen släpptes för en månad sedan – men man behöver ju inte skrika ut det) så blir behovet av att kasta sig över Dockan som försvann mycket mindre. Skulle spelarna istället inte ägna boken någon som helst tanke så är det ju bara att vända på steken. Låt Faye Grant berätta hur märkbart mer harmonisk Philip blev efter att ha skrivit klart sin senaste bok. Skulle nu katastrofen vara framme och någon spelare ge sig på att skumma i boken i scenariots början så finns det ett antal alternativ:

- 1) Den fula lösningen. När frågan kommer om vad boken handlar om – låtsas oförberedd på frågan, himla med ögonen som om du snabbt försökte komma på något och säg sedan "Om ett par grabbar som stjälar en docka". Spelarna kommer genast att begrava den tankegången...
- 2) Den lätt överslätande lösningen. Förklara kortfattat att "boken verkar vara lite av en viktoriansk moralroman om ett par pojkar som stjälar en docka och sedan får dåligt samvete" så kanske du kommer undan med det.

Fungerar inte detta alternativt om någon spelare läser hela boken från pärm till pärm så är det ju inte mycket att göra. Berätta handlingen och låt de få lite mer motstånd i sina försök att sätta ditt Lester och Dexter.

Den två fallen som hör ihop

Från början var tanken att Pooh och hans team på något sätt perifert skulle vara inblandade i utredningen kring bilolyckan/själv mordet och att det inte förrän i slutet skulle gå upp för spelarna att det fanns en koppling. En sorts dramatisk ketchup-effekt. Efter tre speltester där bilolyckan fått en allt mindre roll i utredningen så är jag beredd att kasta in handduken. Om man så mycket som andas om ett parallellfall så hugger spelarna direkt. Detta får nog tillskrivas Deckarsyndromet som jag nämnde inledningsvis. Spelarna har sett nog med amerikanska TV-deckare för att inse att två fall alltid har något att göra med varandra, SÄRSKIILT om de händer med så få timmars mellanrum som det är i det här fallet.

Lösning: Om man känner sig djärv och vill pröva sina manipulativa förmågor så tycker jag nog att man kan blanda in parallellfallet. I så fall tror jag att bästa varianten är att använda det som ett irritationsmoment. Precis när spelarna tror sig ha ett genombrott på gång avdelar Christopher Robbin några av dem att delta i jakten på en av bilarnas ägare via karossnummer eller något annat som spelarna kommer att känna är tråkigt och meningslöst. På detta sätt kanske spelarna mer ser det som ett irritationsmoment är en ledtråd. Allt för att spara överraskningen till slutet. Känner man sig inte djärv och manipulativ så tycker jag att man kan nöja sig med att vid ett eller två tillfällen under scenariots gång

låta karaktärernas väg korsas av bilhistorien (att låta Eeyore nämna att han håller på och pussla ihop tändarna på två olika kolbitar eller nåt). På så sätt är det inte främmande för dem när det dyker upp i slutscenen. Om några spelare, mot all förmodan, helhjärtat ägnar sig åt bilhistorien, fast övertygade om att det finns en koppling, så får de givetvis fram namnen på offren till slut och kan kanske, om de fortsätter att gräva, lösa mordet på Philip Grant från andra hållet istället.

Teknologifällan

Kan uppstå när spelarna ser mer TV än du alternativt läser mer deckare eller har en far som är kriminalare. Innan du har hunnit beskriva hur Philip Grants arbetsrum ser ut så är de igång och kräver DNA-analyser och spektromagnetogram av fiberrester. Förr eller senare så kommer de på någonting verkligt smart som sänker hela scenariot (även om jag inte har kommit på något dylikt ännu).

Lösning: Hänvisa antingen till att Shire New Constabulary inte är lika stort som Met. i London eller låt dem förstå att deras begäran är god men det kan ta en månad eller så innan labbet i Hempelton är klar med analyserna. Det är dock viktigt att komma ihåg att man inte avsiktligt skall vilseföra Pooh och hans mennar. Har de kommit på något verkligt smart så är det klart att det fungerar. I faktadelen av scenario finns lite info om olika polisiära metoder och analyser samt hur lång tid det kan tänkas ta i Shire.

Klubben Utan Återvändo

Även om klubben är högst trolig bland ett gäng 10-14 åringar så är sättet den manifesterar sig på i scenariot kanske en aning krystat. Man får helt enkelt se det som att de traumatiska händelserna i barndomen har satt sina spår. Kanske hade varje medlem av klubben sitt speciella historiska motiv och kanske har de svurit på att alltid behålla dem som en påminnelse om pakten eller nåt. I vilket fall som helst så var jag när jag speltestade scenariot lite orolig för om dessa motiv skulle gå omärkta förbi. Erfarenheterna är dock att detta inte är något man behöver oro sig för. Nämner man i sin beskrivning av rummet att det finns ett antal fotoramar på skrivbordet så kommer någon att fråga efter motivet. Efter att ha hittat Spartacusbilden, som alla tycker är underlig, så kommer de alltid att hålla utkik efter liknande tecken.



och likströmmen. Vi som vet vad Philip gjorde som ung kan börja konsultera vårt freudianska ficklexikon men i Shire och resten av England anses det bara vara fyndiga boktitlar. Man kan tänka sig att Klubben Utan Återvändo till en början blev lite nervös när den första volymen dök upp men efter att ha läst den och insett att det bara var en vanlig deckare lugnade de ner sig.

Tavelmotiven

I scenariot finns tre tavel/fotomotiv som hör ihop med Klubben Utan Återvändo. Här under kommer en kort beskrivning av dem samt en kort historisk (ohistorisk) förklaring. Spelarna behöver inte fråga länge för att få tavlorna tolkade. Många i deras kollegor/bekanta har gått på Shire Isle och där uppmuntras klassisk bildning.

1) Philip Grans lilla tavla. Tavlan är en akvarell och är lite större än en A5. Den hittas stående på Philip Grants skrivbord. Motivet föreställer en man av nobel profil, iklädd läderrustning, som ränner sitt kortsvärd i buken på en häst. Runt omkring honom syns andra krigare göra likadant med andra hästar. Betecknande för männen är att de alla verkar vara beväpnade med olika sorters vapen. Långt i bakgrunden finns till och med en nubier med treudd.

Tolkning: Tavlan föreställer spartacusupprorets ledare Spartacus i färd med att dräpa sin egen häst. Sekunderna innan har han uppmuntrat sina anhängare att göra likadant med en klatschig slogan i stil med "om vi förlorar idag behöver vi inga hästar och om vi vinner finns det gott om hästar i det romerska lägret". På detta sättet motiverade han sina egna män att slåss bättre genom att ta ifrån dem deras enda flyktväg. Uttalandet är lika fejk som tavlan men det kan tänkas ha gjort intryck på en 10-11 åring.

2) Dexter Cunnington Esquires stora tavla. Tavlan, som hänger i Cunningtons bibliotek, är 1,5x 2 meter stor och föreställer en allvarlig och förvånansvärt arisk man med rundkrage som står på en sluttning i djungeln. Runt omkring honom ligger rödhade män i höftkläder och genom en lucka i lövverket kan man se fyra skepp brinna.

Tolkning: Tavlan föreställer Christopher Columbus nyss anländ till Nya Världen som bränner sina skepp för att motivera sina män att tänka framåt. Denna tavla, liksom historien bakom, är, om möjligt, ännu mer fejk än den förra. Antalet skepp är fel, klädmotet är fel och "vildarna" är helt off. Dessutom brände Christopher Columbus inte sina skepp – men det är en pampig historia.

3) Ian Knights lilla foto. I Ians Knights hylla står en lite fotoram i "normal" fotostorlek. Fotot föreställer en lite fylligare militär med en klassisk tjurnacke som sitter och blossar på en cigarr i sin stjärnbeprydd jeep. Mannen är uppenbarligen ett högre pansarbefäl. I bakgrunden kan man se en bro brinna – pansarstyrkans reträttväg.

Tolkning: Ytterligare en hårding som motiverar sina män "the hard way".

4) Bild/Foto nummer fyra existerar inte. Det behövs inte. De hittar en bild hos Philip, en hos Dexter, Lester stoppar sin i lådan och Ian har sin i hyllan. Skulle Pooh och hans män insistera på att får titta i Lesters låder så är det helt enkelt han

och sedan den chockade insikten. Flickan andas inte längre. Pojkarna vet inte exakt vad som hänt men Rebecca är död. Efter den inledande chocken tar Ian kommandot. Nu finns det verkligen ingen återvändo. Det här är vad allt handlar om. Det är här pojkar blir män. Under Ians påtryckningar svär pojkarna en helig ed att aldrig avslöja något och drar upp en gemensam historia som de kan berätta för polisen. Efter detta grävs flickan ner. Taktiken fungerar och trots att polisen förhör alla pojkarna vid ett par tillfällen har de inget att säga. "Nej Lester och Dexter och Ian såg inte Rebecca den dagen alls och Ian såg henne bara på förmiddagen då de lekte lite innan Ian sprang till den hemliga kojan "där inga flickor fick vara". Enkelt och effektivt. Efter denna incident blir dock inget sig likt. Ett drygt år efter händelsen splittras de fyra och hamnar på olika skolor. Varierande mängder av kontakt hålls och Klubben Utan Återvändo splittras – i allt utom den ed som alltid håller dem samman.

Dockan som försvann

Dockan som försvann berättar i förtäckta ordalag om det dråp av Rebecca Millhouse som Philip medverkade till i sin ungdom. Lite kort handlar boken om följande: Fyra pojkar som är bästisar bor i en liten stad. Inte så långt ifrån deras hem bor en man som heter Oscar Barkley. I Oscars ägo finns en stor porslinsdocka som han tycks vara väldigt stolt över. Pojkarna har blivit visade den vid ett antal tillfällen. Pojkarna tycker att det är töntigt av en vuxen karl att leka med dockor och en dag så kommer gruppens ledargestalt, Tom, på att det skulle vara kul att stjäla dockan. "Då skulle han allt bli förvånad den mesen". Dictum factum, sagt och gjort. En dag slinker pojkarna helt enkelt in och stjälar dockan och tar den till det hemliga gömstället. Reaktionerna blir dock inte de väntade. Dockan visar sig vara ett äkta viktorianskt mästerverk, den enda i sitt slag som tillverkats av holländaren van der Schmickeln, och värdet uppgår till nästan tio tusen pund. Polisen blir genast inblandade. Skrämda av allvarligheten bestämmer sig gruppen nu, pressade av Tom, att gräva ner dockan och att hålla god min. Pojkarna förhörs av polisen och trots att det blir lovade att inget skall hända om de nu erkänner att de tog dockan så håller de tyst. Efter ett tag läggs undersökningen på is och pojkarnas spel går hem. Efter detta splittras kamratgänget lite och bokens huvudperson, Frederic, hamnar i svåra bryderier. Han vet att han handlat orätt och han har mycket dåligt samvete. Han drömmer mardrömmar om nätterna och kan inte tänka på annat än vad han gjort och hur olycklig Oscar är. Efter ett helt års plågor får Frederic plötsligt nog och tar beslutet att berätta för sin far – oavsett konsekvenserna. Boken slutar när Frederic öppnar dörren till faderns arbetsrum och läsaren inser inte att de fått sig serverade något mer än en gammaldags moralkaka.

Dödspolarna

Philip M. Grants mest populära böcker är de i serien om Dödspolarna. Serien är av klassisk ungdomsdeckar-snitt med fyra unga pojkar som jämt och ständigt trillar över de mest inkompetenta brottslingar att avslöja. Det förekommer också en hel del picknickar och annat. I serien har sex volymer kommit ut: Dödspolarna, Dödspolarna och döden, Dödspolarna och liket i mossen, Dödspolarna är sig lika, Dödspolarna slår ihjäl tiden och den bejublade Dödspolarna

Faktadeln

Persongalleri

Philip Marcus Grant

Philip Grant är vid sin död 45 år. Han är lång och gänglig och har rödblont hår. Han är gift med Faye Grant och har en dotter Rebecca Grant. Philip är i allmänhetens ögon en framgång, något som han aldrig ansett själv. Trots att han skrivit mängder med mycket uppskattade barnböcker kommer han aldrig undan sina egna spöken. I sin tidiga ungdomstid bildade han Klubben Utan Återvändo tillsammans med några jämnårig kamrater, inspirerad av historieläraren Roger Millhouse. Genom en lek som spårar ur är Philip med och dräper Rogers dotter som är deras jämnåriga. Kroppen göms och pojkarna svär en pakt att aldrig avslöja något. Efter något år splittras de. I ett par lyckliga år lyckas Philip lägga det hela bakom sig, träffar en vacker flicka, gifter sig och lever lycklig. När parets dotter föds och modern insisterar på namnet Rebecca rasar dock allt samman. Detta är startpunkten för många års ångest och depressioner. Äktenskapet knakar och förhållandet till dottern är icke-existerande. Fruktansvärda mardrömmar jagar honom om natten och det blir värre ju äldre flickan blir. Starka sömnpiller utskrivna av familjeläkaren Nisham blir lösningen. Philip håller ut tills dottern är dryga 15 och har sedan fått nog. Han skriver boken "Dockan som försvann" som i förtäckta ordalag berättar historien om mordet på Rebecca och han låter boken avslutas med att en av pojkarna får nog av sitt dåliga samvete och berättar om gärningen för sin far. Boken lyfter en stor börda från Philips axlar på ett sätt som till och med omgivningen märker. Det är osäkert om Philip tänker gå vidare och verkligen erkänna sin del i brottet eller om han bara behövde bearbeta det, men i vilket fall som helst så får han inte tid. Klubben utan återvändo slår till i rädsla över att bli avslöjade. I det här scenariot är därför Philip Marcus Grant offret. Han blir skjuten i huvudet att Dexter Cunningham, Esq.

Faye Grant

Faye Grant är 47-årig kvinna med mörkt hår och mörka ögon. Hon är/var gift med Philip Marcus Grant och har en dotter Rebecca Grant. Faye blev förälskad i Philip Marcus Grant under sin universitetstid på Thurlow College. Ett par lyckliga år senare gifte det sig och deras äktenskap såg ut att bli precis allt det som Faye drömt om. Allt detta förändrades dock när dottern Rebecca föddes ett par år senare, något som Faye inte insåg för än långt efteråt. Philip verkade inte kunna hantera det faktum att han blivit far och drog sig undan i sig själv. En mardröm som skulle komma att vara i sjutton år tog sin början. Äktenskapet blev tillslut bara en pappersprodukt, ett samboende utan direkta känslor. Endast konventionerna höll Faye från att ta ut skilsmässa. Fram tills dess att Darren Enfield dök upp. Darren och Faye träffas på en fest vid det förlag där Faye jobbar som redaktör för en heminredningstidning och de två finner vad de söker hos varandra. Affären pågår till och från under sex sporadiska år, beroende på Darrens jobb som utrikeskorrespondent. Ingen av dem är nog ute efter ett seriöst förhållande även om Faye med jämna mellanrum talar med dottern Rebecca om en skilsmässa. Onsdagen den 16/8 håller förlaget ånyo en fest

och där träffar Faye Darren som har semester en vecka och har åkt till Shire för att träffa henne. De båda anstränger sig för att uppföra sig som goda vänner även om en och annan arbetskamrat nog anar vad det handlar om. De lämnar festen ganska tidigt, 20.30, och tar sig osedda till Darrens hotell. Efter en och en halv timma på rummet smyger de ut igen och Darren kör hem Faye. Dock tar de en omväg ut i Sjumilaskogen där de talar allvar i månskenet. Faye är åter tillbaka i hemmet vid 23.20.

När Faye först möter Pooh och hans kollegor är hon ganska samlad. Hon gör ett positivt intryck som en god hustru. Hon informerar polisen om att hon varit på fest men utelämnar hela partiet om Darren av rädsla och skam. Hon berättar inte heller någonting om sitt och Philips mycket taskiga äktenskap. Hon svarar annars så sanningsenligt hon kan på polisens frågor och hjälper dem med den information de söker (namn på Philips NÄRMASTE vänner [det vill säga inte någon ur Klubben, dessa kan hon inte namnen på] och så vidare). Hon har inga teorier om vem som kan ligga bakom dådet och hon känner INTE till Philips brytning med förlaget Bishop, Bishop, Bishop & Foxton.

När polisen konfronterar Faye angående hennes lögn och affären med Darren är hon mycket ångerköpt. Hon ber om ursäkt för sitt klumpiga försök att dölja något så viktigt. Hon skyller på chock och att hon inte ville dra in Darren i det hela. Nu berättar hon också ärligt om det dåliga äktenskapet, mötet med Darren, mordkvällen och så vidare. Från nu och framåt ljuger hon inte för polisen.

Om polisen går vidare i sina anklagelser och kanske till och med arresterar henne och/eller Darren blir hon chockad. Hon försöker nu framhålla saker som att hon faktiskt kunnat bli av med Philip genom skilsmässa om hon nu önskade det och hänvisar till samtal med dottern. Hon pekar också på att hon själv är god för så mycket pengar att hon inte kan ha haft något ekonomiskt motiv för att döda sin make även om testamentet och Philips livförsäkring skulle inbringa ett par miljoner. Utöver detta är hon bara chockad och ledsen.

Rebecca Grant

Rebecca Grant är en sjuttonårig kvinna med mycket varierande utseende. För närvarande med svart-rött hår, mycket eyeliner och ett otal piercade kroppsdelar. Hon är dotter till Faye Grant och Philip Grant, även om det sistnämnda är mer tveksamt. Rebecca har ända sedan hon föddes haft ett ickeförhållande till sin fader. Alla hennes försök att komma nära har resulterats i att hon stötts bort och hon känner det som om fadern av någon anledning är rädd för henne. Resultatet av denna känslökyla från faderns sida har haft väldigt blandad effekt. Allt ifrån vilda försök att trotsa fram lite uppmärksamhet, något som ibland i alla fall lockat fram vilda gräl, till total känslökyla för denna man som bor under samma tak som hon. Tillfrågad så svarar nog Rebecca att hon inte har några som helst känslor för Philip Grant men detta är en lögn. Det är klart att hon har - han är den far hon aldrig fick.

Rebecca känner väl till sin moders affär med Darren som hon träffat vid något enstaka tillfälle. Hon tycker att hela

rader av ursäkt och lägger det bland sina övriga paltor i det pannrum där han bor. Sedan ger han sig snabbt iväg till sin svåger som han aldrig kunnat med. Hos svågern stjälar han dennes bil genom att dra sig till minnes var denne gömt sina reservnycklar i garaget och körandes en liten Vauxhall ger han sig iväg för att söka döden. Efter att ha passerat ett antal mindre bilar får han på väg ut ur Shire syn på en rejäl Chrysler som kommer i hög fart i motsatt riktning. Beslutet är fattat på en sekund och frontalkrocken fruktansvärd. Roger dör genast och föraren av Chryslern, Ian Knight, mannen som dödade hans dotter över trettio år sedan, slås medvetlös och dör i lågorna.

Identiteten på Roger Millhouse kan inte säkerställas förrän i det dramatiskt rätta ögonblicket – vilket spelledaren nu anser att det är. En identifikation av bilen hjälper inte då den ju är "stulen".

Om spelarna skulle identifiera Roger och koppla samman det med sig egen utredning så är det ok. Om de hittar kopplingen mellan Ian och Roger så har de i princip löst fallet. För att hitta Rogers tillfälliga lya krävs det dock en del insatser. När, vid ett lämpligt tillfälle, de gör det, hittar det där ett självmordsbrev tillsammans med ett foto på Rebecca. I brevet ber Roger i förväg om förlåtelse för det han snart kommer att göra mot en medmänniska.

Klubben Utan återvändo och Philips författarskap

Klubben Utan Återvändo

När de är elva år träffas Philip Grant, Ian Knight, Lester Farley och Dexter Cunningham för första gången. De går alla i samma klass på St:Matthews School for Boys. Pojkarna blir snart bästa vänner och den karismatiske Ian blir något av en ledarfigur. Inspirerade av historieprofessor Roger Millhouses berättelser om djärva män som vågade bränna alla broar bakom sig för att tvinga sig själv och andra framåt bildar de The no-looking-back-club – Klubben Utan Återvändo. Från början är Klubben som hemliga klubbar är mest för pojkar i den åldern, med diverse hyss och påhitt och med ett stort inslag av "om du vågar göra det så...". Efter hand blir dock leken allvarligare. Sporrade av varandra och sina "ideal" begås en del värre hyss och mindre brottslighet – stölder och annat, mest för att våga. När den linjen väl är korsad så blir det ännu allvarligare. När man har brutit lagen kan man inte längre bara stiga fram. Ständigt sporrade av den allt djärvare Ian Knight bränner Klubben ner en gammal kåk – och kommer undan med det. Adrenalinet flödar. Till slut tar dock leken slut. En dag kommer Ian till Klubbens hemliga hydda i Sjumilaskogen. Med sig har han flickan, Roger Millhouse dotter, den jämnåriga Rebecca. Han hävdar stolt att han "kidnappar" henne. Rebecca som känner dem allihop ser dock inte så kidnappad ut. Med Rebecca som inte allt för motvillig fänge börjar pojkarnas hormoner göra sig gällande. Oskyldiga framstötter blir plötsligt till allvarliga försök och den chockade flickan tar strid. Ett kort tumultartat slagsmål utbryter där Philip till slut finner sig hålla fast den sparkande Rebecca medan Ian klipper till. Plötslig tystnad

att du inte sett Philip på säkert ett år säger han. Det är allt. Håll dig till det.

Oavsett om polisen tränger sig in redan från början eller om det bestäms en ny mötestid så är Lester ändå nervös när polisen dyker upp. Så nervös att han nästan glömmet att ta bort den fotoram som står på hans skrivbord, hans påminnelse från Klubben. Istället sveper han bara snabbt ner den i en låda precis innan polisen kommer – något som lämnar ett liten fotoramsfläck i dammet som Lester får syn på när polisen har kommit in och detta gör honom ännu nervösare. Trots polisens standardfrågor och trots att han försöker hålla sig till Dexters färdigpreparerade svar så känner Lester hur det glider ifrån honom. Polisen kan ju uppenbarligen se hur nervös han är och då vet de att han är inblandad. Tanken gör Lester ännu mera nervös och han svettas ymnigt. Trots den stora nervositeten har Lester ändå ett helt vattentätt alibi. Mordkvällen tillbringades tillsammans med familjen och ett flertal vittnen från grannhusen. Detta tycks dock inte spela någon roll för Lester.

Alla vidare påtryckningar från polisen, vare sig de är hemma hos Farley, på hans kontor eller nere i häktet, leder till att Lester svimmar. Läkare påkallas och Lester befinner sig i gott skick. Christopher Robin beordrar dock fram en advokat till Lester för alla vidare samtal, han vill inte att stationen skall råka illa ut för att Lester är hysterisk.

Att härifrån få Lester att erkänna är inte så fasligt svårt. Om man låter honom förstå att man läst boken, att man kopplat det till mordet på Rebecca, och att man VET att Farley var med så förvandlas han till en dallrande klump. I detta läge går vilket bluff som helst. Till exempel att "Dexter här i rummet intill hävdar minsann att det var du som låga bakom allting." I detta läge bryter Lester ihop och erkänner allt.

Roger Millhouse

Roger Millhouse är en man i sjuttioårsåldern. Att han lever över huvud taget är ett under med tanke på hur han misshandlat sin kropp under de sista 25 åren. Åratal av leverne på gatorna och åratal av tunga droger har gjort att han ser ut som en levande död (eller åtminstone gjorde han det tills han tog livet av sig). En gång i tiden var Roger dock en mycket välvårdad och väl ansedd professor i historia som undervisade strötimmar på St:Matthews av lojalitetsskäl. På den tiden hade han också en dotter, Rebecca Millhouse, som var hans ögonsten ända sedan modern hastigt avlidit. Dock skulle sorg återigen drabba Roger. En augustidag 1966 försvann plötsligt Rebecca spårlöst för att aldrig återfinnas. Stora polisinsatser resulterade inte i något och till slut fanns det inte längre något hopp. Efter denna händelse gick Roger ner sig ganska snabbt. Hans liv var i spillror och den enda han kunde tänka på är vad som kunde ha hänt hans älskade ljus i livet. Steg för steg togs allt ifrån honom utan att han brydde sig det minsta. Hemlös och planlös tog han tills slut sin tillflykt i alkoholen där han fann lite skydd undan sina återkommande tankar. På detta sätt levde Roger ett ickelev i ett par decennier – ända fram tills nu. Plötsligt en dag tränger saknaden igenom Rogers drogdimmor och smärtan blir för mycket. Han klottrar snabbt ner ett par förvirrade

affären känns fel och har uppmanat modern att ta ut skilsmässan som hon har talat om. Hellre det än att ha en mor som smyger omkring som en djävla tonåring, som hon själv uttrycker det.

Om du som spelare har behov av en extra twist eller avledande manöver är Rebecca ett mycket gott val. Det kan till exempel visa sig att Rebecca inte alls är ute och tåguffar i Europa med vänner utan tvärtom använt detta som en cover för sin resa till London, där hon bor med sin stenhårde pojkvän. En pojkvän som givetvis är batterist i ett punkband eller medlem av ett motorcykelgäng. Ambitiösa spelare skulle kunna pussla ihop ett (högst felaktigt) motiv att döda fadern i deras dåliga förhållande och en eventuell monetär vinning. Om de mot all förmodan skulle göra det så låt dem få smaka en 100% adrenalinistinn, sjövildd och totaltrotsig ung kvinna med extremt mycket attityd. Det lär räcka hela scenariot ut.

Darren Enfield

Darren Enfield är en vältränad, blond, solbränd 43-åring med intensiva mörka ögon. En hel del kvinnor skulle nog se honom som en snygging. Darren Enfield jobbar som utrikeskorrespondent för BBC 1 och har gjort så i över femton år. Detta betyder att han praktiskt taget varit i varje krigshärd på jorden. Karriären började han som frilansare under Falklandskriget. Darren är en mycket duktig och samvetsgrann reporter som trots, eller kanske på grund av, sina krigserfarenheter är lite av en pacifist. Enligt schablonen borde Darren ha en flicka i varje hamn men så är det faktiskt inte. Darren har bara en kvinna har bryr sig om mer än sin kamera och det är Faye Grant. De båda träffades på en förlagsfest och fann varandra genast. Hon – trött på ett misslyckat äktenskap och han trött på ytlighet och känslolöshet. Tillsammans levde de upp. Denna affär pågick i hemlighet i dryga sex år. I augusti planerade Fays förlag ytterligare en fest, för att lansera en ny tidning, och Darren såg det som en god chans att träffa Faye ett par dagar. Följaktligen tog han ledigt och reste till Shire där han tog in på Shire Hilton. Dagen innan festen ringde Faye kort och kollade att allt var bra. Själva festen var, som många likadana, ylig och full med folk. Efter det obligatoriska minglet smet dock Darren och Faye iväg till Darrens hotell där Faye smugglades upp på rummet (även om portiern såg...). Efter en och en halv timme slank Darren och Faye ut igen och Darren skjutsade Faye hem. På vägen stannade de till i Sjumilaskogen och talade om allvarliga saker. Efter detta körde Darren Faye hem, noga med att inte köra upp till huset, om Philip, mot all förmodan, skulle titta. Dagen efter får Darren ett samtal från Faye – någon har mördat Philip. Lätt chockad över denna nyhet blir Darren än mer oroad när Faye berättar att hon inte informerat polisen om deras förhållande och kväll. Darren känner till polisen och tvekar inte på att de förr eller senare snokar reda på det mesta. Faye är dock obeveklig så Darren sätter sig ner och väntar på polisen.

När polisen väl dyker upp och konfronterar Darren är han idel ärlighet. Mannen berättar inte en enda lögn. Han berättar om affären, om gårdagen och om allt annat polisen vill veta. Han håller med om att det var dumt av Faye att inte säga något direkt men han gissar att det berodde på att han inte

skulle råka illa ut. Darren följer polisens alla instruktioner och stannar givetvis där han är tills saken är utredd, något han hoppas skall gå fort.

När polisen konfronterar Darren en andra gång är det troligtvis mer allvarligt. Vid det här laget vet man troligtvis att Philip sköts med en Hortegea och man har kanske till och med kollat upp möjligheten att Darren plockat med sig en dylik från Falklandsöarna (god - det togs mycket souvenirer). Kanske har man också upptäckt att däcken på Darrens hyrbil stämmer ganska bra. När Darren fattar att det är allvar så anstränger han sig maximalt för att hjälpa polisen att hitta bevis på hans oskuld. Han använder all sin logiska förmåga för att visa att det näppeligen kunde vara han som gjort det.

Om poliserna går över på seriös och ihärdig förhörsteknik på Darren och han inser att de verkligen är ute efter att sätta dit honom så slår han plötsligt om till herr mussla och ju mer tryck det sätts på honom ju tystare blir han.

John Henry Nisham

John Nisham är en äldre man i sjuttioårsåldern. Han är mörk och har en provisoriskt överkammad flint. John har varit Philips läkare ända sedan Philip föddes. Fysiskt sett har han aldrig behandlat Philip för något allvarligt men han har under de senaste decennierna oroat sig allt mer för Philips hälsa. För dryga 13 år sedan började Philip först att klaga på återkommande, svåra mardrömmar men ville inte berätta vad de handlade om och vägrade envist att ta Johns råd att uppsöka en psykolog. Efterhand som mardrömmarna blev värre och uppenbarligen började påverka Philips fysik gjorde John bedömningen att starka sömnpiller skulle vara okej då det inte tycktes finnas några direkta tecken på självmordsbenägenhet – ett beslut som Nisham nästan ångrat vid ett eller två tillfällen. Genom att vara en vän till familjen och insistera på mycket regelbundna undersökningar av Philip där pejlandet nog mer gällt själ än kropp tycker sig John ändå ha gjort vad han kunnat för Philip. Senaste undersökningen (efter det att boken "Dockan som försvann" kommit ut, cirka två veckor före Philips död) tyckte sig John att ha anledning att vara glad. Enligt hans högst amatörmässiga bedömning tycktes Philip må bättre än någonsin och framtiden så god ut.

När polisen kommer för att ställa frågor till John är han mycket vrång. Han är minsann en doktor och förtjänar respekt och han tänker inte bryta sin heliga tystnadsplikt mellan läkare och patient bara för att någon osnuten snut vill ha tag på information. Detta är dock till stor del en fasad. Behandlar man John med artighet och respekt samt påpekar vikten av att få den eftersökta informationen för att få tag på mördaren så delar han snart med sig av både mappen och sina tankar om Philip och paret Grants äktenskap. John har den största respekt för Faye Grant och tillstår att det nog inte alltid kan ha varit lätt att leva med Philip. I övrigt hjälper han ärligt och uppriktigt polisen på alla sätt han kan. Av Philips vänner känner han bara till tre. Squashpolaren Lyle Farmer, som han också behandlar som patient, förläggaren Nolan Bishop samt en universitetskamrat som Philip någon gång nämnt – en Owen någonting. John har inget alibi för mordkvällen men kör helt fel sorts bil. Att hitta bevis mot John, som tillbringade hela kvällen framför TVn, är helt

sina skepp, den tavla som knyter honom till Klubben, men han håller god min och beskriver gärna motivet. Det här är ett spel Dexter gillar.

I denna veva får Dexter också ett samtal från en vettskrämd Lester Farley. Polisen är där för att hälsa på honom – vad skall han göra? Dexter lugnar och ger instruktioner.

Nästa gång Dexter kommer i kontakt med polisen är troligtvis när de arresterar honom. Nu är Dexter på helspänn. The game is afoot så att säga. Dexter medger dock ingenting och han går inte att lura i några fällor. Inte förrän Lesters bekännelse ligger på bordet medger han någonting och då erkänner han tveklöst allting. C'est la guerre! Under hela perioden är han mycket behaglig och skämtsam. Ju tyngre pressen blir ju vitsigare tycks Dexter bli.

Lester Farley

Lester Farley är en fyrtiofemårig fastighetsmäklare med mörkt hår och små grisögon. Han är gift med Cynthia Farley och har tre barn, Thomas Farley, Jonathan Farley och Mary-Ann Farley. I sin ungdom tillhörde Lester Farley en fyrklöver som kallade sig Klubben Utan Återvändo, ett gäng gossar som aldrig såg bakåt. Som medlem av detta gäng var han med och dräpte en jämnårig flicka vid namn Rebecca Millhouse och sedan svor han eden att aldrig någonsin säga någonting och att aldrig se tillbaka på händelsen. Trots att de fyra pojkar kom undan när det hände har Lester i hela sitt liv, till och från, oroat sig för att det förflutna skulle hinna ikapp honom. Till slut gör det också det. Philip M. Grant har trettio år efter händelsen i fråga inte kunnat förtränga vad han gjort och har nu skrivit en bok som beskriver vad som hände i förtäckta ordalag. Detta får Lester reda på genom att Klubbens ledare hör av sig och kallar till möte. Illamående av nervositet kommer Lester Farley till mötet. Tanken på att han skall avslöjas som dräpare och på så sätt få hela sitt liv förstört får det att gå runt i huvudet på Farley. På mötet beslutas det att Ian och Dexter skall åka ut och tala med Philip och att de även skall vara beredda att "handla" om Philip har för avsikt att avslöja hela historien. Efter detta möte åker Lester hem till sin familj och spyr. Därefter omger han sig med familjen och grannar resten av kvällen. Efter att ha legat vaken hela natten och inbillat sig det värsta får han höra på morgonradion att Philip M. Grant har dödats i sitt hem. Livrädd ringer Lester till Ian men då Ian dött i en gruvlig frontalkrock samma natt som mordet så får han inget svar. Nu blir Lester ännu nervösare och ringer Dexter. En lite sliten Dexter berättar att han skjutit Philip kvällen innan och att det nu bara gäller att knipa käft och blicka framåt – Utan Återvändo. Ians frånvaro tillskriver Dexter att han troligtvis rest bort tills saker och ting lugnat ned sig. Lester lugnar dock inte ner sig – tvärtom blir väntan på ett plötsligt polisbesök ett spöke som gör honom till ett vrak.

En dag går mardrömmen i uppfyllelse och polisen står utanför/ringer och försöker boka tid för ett möte. I panik låter Farley sin sekreterare hälsa att han är upptagen och att han hellre ser en annan mötesdag. Desperat försöker han vinna tid. Om detta går tar han genast kontakt med Dexter. Dexter, som inser att Lester är på väg att knäckas, lägger ned hela sin kraft på att lugna honom. Tala med polisen och berätta

Dexter Cunningham, Esquire, eighth Earl of Woodford

Dexter Cunningham är en glasögonprydd man i Philips ålder. Han har mörkt bakåtkammat hår och smala läppar. Dexter äger ett litet gods ett par mil utanför Shire, där han bor med sin handikappade mor, och han livnär sig numera, sedan han tog avsked från brittiska flottan, på att organisera jakt på sina ägor. Dexter är en mycket adlig ädling med hela paketet av stoff upper lip och så vidare. I sin ungdom var Dexter, som medlem i Klubben Utan Återvändo, inblandad i dråpet på en jämnårig flicka vid namn Rebecca Millhouse. En mycket beklaglig incident som Dexter inte skulle göra om han hade chansen. Att säga att han lider av dåligt samvete är dock en överdrift – *c'est la vie* och allt det där. Tillsammans med sina tre dräparbröder har han hållit tyst i all tid och önskat att detta skulle förbli – en önskan som tyvärr inte går i uppfyllelse. En av de fyra, den kände barnboksförfattaren Philip Grant, släpper en dag en bok vid namn "Dockan som försvann" i vilket hela historien dras upp i ljuset igen i förtäckta ordalag. Efter ett möte med de två andra medlemmarna av Klubben, Ian Knight den inofficielle ledaren och Lester Farley, numera trebarnsfar, beslutas det att Ian och Dexter skall åka till Philip Grants kåk för att tala med Philip. Detta sker på kvällen till den 16/8. Väl vid huset ringer Dexter, som trots allt umgåtts med Philip vid valda tillfällen, på och Philip öppnar. Något förvånad över att se Dexter och egentligen på väg i säng själv släpper Philip in honom. Båda vet att besöket handlar om boken och båda är nog nervösa. Philip går före in i arbetsrummet där en sängfösare i form av en whisky står på skrivbordet. Philip erbjuder Dexter en likadan. Dexter tackar ja och Philip går bort till sitt barskåp i form av en öppningsbar jordglob. Stående vid dörren får Dexter panik. Vad finns det egentligen att säga? Med ett ryck drar han Hortegan ur fickan och skjuter ihjäl Philip med ett välriktat skott i bakhuvudet. När det väl är gjort lugnar han sig. Han stannar upp lite och lyssnar efter steg i trappan. När han inte hör några drar han sig till minnes vad Philip en gång i tiden berättat om sitt skrivande - att han stänger in sig i sitt arbetsrum och sätter på klassisk musik för att inte bli störd. Snabbt sätter Dexter igång stereon och repeatar CD:n som ligger i. Efter att på detta sätt köpt sig lite tid går han ut och stänger noga dörren till arbetsrummet. I bilen utanför väntar Ian och de båda kör snabbt till Dexters gods. Ian är förvånad över det plötsliga mordet men har inget att invända. "Utan återvändo", säger han bara. Efter att de båda vännerna stärkt sig lite med en och annan grogg kör Ian hem i sin Chrysler. När Dexter ringer honom dagen efter är det ingen som svarar och Dexter utgår från att Ian kanske funnit det för bäst att ta semester ett tag.

När polisen kommer och hälsar på Dexters gods håller han god min. Han har lurat polisen i sin ungdom och han tror sig kunna göra det igen. Han är mycket artig och hjälper till på alla sätt han kan. Det är dock inte mycket för han hävdar att han och Philip nästan aldrig ses nu för tiden. Det måste vara nästan ett år sedan nu. På frågan var han befann sig på mordkvällen hävdar han att han satt och läste i biblioteket tillsammans med sin rullstolsbundna mor. Modern bekräftar blåljugande sin sons historia om hon tillfrågas. Inte för att hon vet vad det gäller utan mer som princip. Det finns ju en viss standard att upprätthålla. Dexter noterar att polisen tittar på hans tavla över Christopher Columbus när han bränner

omöjligt.

Nolan Bishop

Nolan är en man i tidiga sextioårsåldern. Han har cendrefärgat hår och mustasch. Nolan har varit Philip M. Grants förläggare och vän ända sedan han först upptäckte Philips talangfulla förstlingsverk – *Isprinsessan*. Under årens lopp har hans förlag, där han är delägare tillsammans med sin far och farbror, gett ut inte mindre än 14 av Philips böcker varav 6 i den mycket populära ungdomsdeckar-serien "Dödspolarna". Nolan och hans förlag har tjänat mycket pengar på Philip genom åren och i takt med hans framgångar har deras andel i vinsten ökat. Nolan ser det dock inte på detta sätt. Han anser att den ökade andelen är kompensation för det allt större jobb som krävs för att marknadsföra och administrera Philip. Drygt en vecka innan mordet meddelade Philip Nolan att han tänkte byta till ett förlag som kunde ge honom en bättre deal, något som fick Nolan att gå i taket. Efter 19 år och 14 böcker är det tacken. Ett möte bokas till onsdagen den 16/8 klockan 20.00. Philip tycker det är lämpligt att ta hand om saken medan Faye är borta. Nolan kör till mötet i sin Land Rover som han parkerar utanför. Mötet med Philip blir kort och stormigt. Nolan anklagar Philip för svek och Philip anklagar Nolan för girighet och utsugning. En djup splittring, som säkerligen har legat och grott ett bra tag, mellan vännerna är ett faktum och Nolan kör i vredesmod hem till sig. När Nolan dagen efter informeras av Faye om Philips död drabbas han av den vanliga sortens kortsynthet. Mötet med Philip och allt som har med brytningen att göra måste sopas under mattan. Hur skulle det annars se ut för firman och hur skulle det se ut för honom själv? Ett hastigt alibi funderas ihop genom att Nolan konsulterar TV-tidningen. En repris av en långfilm som Nolan sett tidigare visas under den känsliga perioden och förläggaren hänvisade till den.

När polisen dyker upp är Nolan ett under av belevad artighet. Han är givetvis mycket ledsen över vad som hänt och sörjer inte bara en vän utan ett framgångsrikt författarskap. Mellan honom och Philip har allting varit sååå bra. Inga problem här inte. Vad han gjorde igår? Jo, han tittade på "Den skratande polisen" med Walther Matthau, en rackarns bra film. Varför hans namn stod i Philips filofax under möte 16/8 klockan 20.00? Eh...Ja! Just det! Vi skulle ha haft ett möte där men jag var tvungen att ställa in. Fick förhinder. Vad mötet skulle handla om? Eh, om försäljningssiffrorna från Philips senaste bok.

När polisen dyker upp en andra gång med information om splittringen och Nolans lögn blir det annat ljud i skällan. Nolan erkänner att lögnen var dum men hänvisar till att han försökte skydda förlagets goda rykte. I detta andra samtal kan Nolan inte hålla tillbaka sin bitterhet utan berättar i lidande ordalag om hur han slitit för denna man som plötsligt bara dumpat honom. Detta är Nolans ärliga och uppriktiga åsikt. Efter denna första lögn ljuger inte Nolan för polisen om någon ting. Han berättar om trippen till huset och hur han lämnade det redan vid 20.45. Han svarar på alla sorts frågor kring Philips författarskap och inkomster. Han kan också nämna två av Philips vänner vid namn – juristen Lyle Farmer och familjeläkaren Nisham.

Som person är Nolan Bishop artig, belevad och lätt lissande. Han är mycket klassmedveten och är noga med sin klädsel och sitt uppförande. Hans stora handikapp, som dock troligtvis räddar honom från allt för tunga misstankar – trots att han kör en bil med rätt sorts däck, är dock hans kraftigt skelande blick.

Lyle Farmer

Lyle är en vältränad man kring trettiofem. Liksom Philip är han rödblond fast Lyles ansikte pryds av en stor mängd fräknar. Till yrket är han jurist och anställd i en firma där han reser en del. Lyle har känt Philip i dryga tio år, ända sedan de träffades på en fest dit de båda blivit dragna av sina respektive. De fann varandra omedelbart och har squashat och lunchat ända sedan dess. Lyle är överlägset Philips bästa vän och han känner författaren ganska väl. Tillräckligt väl för att veta att Philip långa stunder mått väldigt dåligt och haft återkommande mardrömmar även om han aldrig fått veta varför. Lyle har också bra koll på Philips olyckliga äktenskap och han yttrar sympati för alla inblandade. Då mordet på Philip sker är Lyle i Manchester i affärer med gott om vittnen. På grund av detta kan han inte höras förrän dag två.

När Lyle blir uppsökt eller söker upp polisen om inte spelarna gör det själv så är han mycket vredgad. Han är arg i största allmänhet och undrar otåligt om det finns några spår efter förövaren. Han är mycket angelägen om att hjälpa till och han berättar frispråkigt och rakt på sak om allt som polisen frågar om. Han har ett mycket vinnande sätt. Lyle är den som spräcker Nolans historia då han känner till och genast delger sina kunskaper om splittringen. Lyle tycker dessutom inte om Nolan, något han inte gör någon hemlighet av.

Om det skulle vara så att spelarna vid det här laget har klurat ut Fayes otrohet och det framgår för Lyle så kommer det fram att han luskat ut det av misstag ganska nyligen (genom en vän till en vän) och att han gått och haft ångest över om hans skulle berätta det eller inte. Han skulle ju inte vilja ljuga för sin vän men han har samtidigt känt en viss förståelse för Faye. Om det skulle vara så att spelarna vid det här laget inte har koll på Fayes otrohet så vet Lyle helt enkelt inget om det. Otroheten kan nämligen inte ges bort då den i så fall skulle förlora i värde i spelarnas ögon som jag förklarar under "Deckarsyndromet" i föregående del.

Lyle har bra koll på de flesta av Philips vänner. Nolan Bishop, John Nisham, Owen McAllister samt några vänner från barndomen som Philip ibland träffar, den där earlen av Woodford vad han nu heter samt en Ian någonting.

Owen McAllister

Owen är en stor och trygg irländare i Philips ålder. Han har mörkt lite lockigt hår och runda mörka ögon. Owen, som är veterinär, har känt Philip sedan de träffades på universitetet. Det var faktiskt på en av Owens fester som Philip för första gången såg Faye. Nu för tiden träffas de inte så ofta. Det blir väl en lunch eller ett par öl i månaden även om de båda skulle ha önskat att det var oftare. Owen har endast ytlig koll på Philips privatliv då deras möten oftast kom att handla om universitetstiden eller gemensamma sportintressen. Dock har han märkt att Philip varit hängig till och från under de sista

15 åren och av detta dragit slutsatserna är Philips äktenskap nog inte varit så bra. Owen talar fritt och öppet om Philip och svarar så gott det går på alla frågor.

Owen känner inte till så många av Philips nuvarande vänner. Han känner till en Lyle Farmer som Philip tydligen spelade mycket squash med men inte mycket annat. Dock vet han ju att Philip då och då träffade sina gamla grundskolekompisar. En Dexter Cunningham, Esquire som är den någontingte earlen av Woodford, Lester Farley som jobbar som fastighetsmäklare och den där Ian Knight som han inte riktigt har koll på. De umgicks mycket när de var yngre.

Under mordkvällen var Owen själv ute på gamla gubben Flissards ägor och hjälpte gamla Rosa att kalva. Det tog hela kvällen och en bra bit in på natten. Men ut kom den. Owen kör rätt sorts bil men har fel sorts däck.

Ian Knight

Ian Knight är en mörk och mycket intensiv man som ser betydligt yngre ut än de 45 han är (eller var eftersom han är toast i sin bil). Till yrket är Ian en högbetald revisor. Ian var den inofficielle ledaren i Klubben Utan Återvändo och det var han som drev fram de händelser som till sist resulterade i Rebecca Millhouse död. Han var också den som utdelade det dödande slaget. Ian är kallblodig och driven och gillar att leva sitt liv på gränsen till det otillåtna. Av alla i Klubben är han den som sovit bäst sedan mordet.

Ett par veckor efter det att Philips bok "Dockan som försvann" nått bokhandeln köper Ian den, liksom han köpt Philips samtliga andra böcker. Han behöver inte läsa många kapitel för att förstå vad det handlar om. Genast ringer han Dexter och Lester och de tre samlas för ett samtal. Återigen pressar Ian fram handling. Lester är livrädd och tänker på sin familj och är beredd att gå med på vad som helst bara saken inte kommer ut, Dexter tycker situationen är olycklig och anser att det är "bad sportsmanship" av Philip att bryta deras oheliga ed. Ian och Dexter beslutar sig för att besöka Philip under kvällen för att försöka få klarhet i vad Philip menar med sin bok. Lester anses vara för oduglig för att få hänga med. Beväpnade med Dexters Hortega, en souvenir från Falklandskriget, åker de ut till Philips hus. Ian väntar i bilen, medan Dexter, som är den som haft bäst förhållande till Philip de senaste åren, ringer på. Dexter försvinner in. Mindre än två minuter senare hörs ett skott och ytterligare två minuter efter det kommer Dexter ut. Han har skjutit ihjäl Philip och berättar alla detaljerna. De kör iväg i hög fart och Ians Chrysler lämnar tydliga däckspår i gruset. Efter att ha stärkt sig med ett par groggar på Dexters gods Woodford beger sig sedan Ian hem. På väg in i Shire svänger en Vauxhall plötsligt över vägen och en förödande frontalkrock blir resultatet. I krocken slås Ian medvetslös och han dör sedan i lågorna. Föraren av den andra bilen, Roger Millhouse, är fadern till den flicka Ian dräpte över trettio år tidigare och endast slumpen har valt ut just Ians bil när Roger till slut galen av sorg väljer att ta sitt eget liv på detta sätt. Identiteten på Ian Knight kan inte säkerställas förrän i det dramatiskt rätta ögonblicket – vilket spelledaren nu anser det är. En identifikation av bilen tar ett par dagar.



1. Shire new constabulary
2. Shire metropolitan police
3. Pooh och Piglet bor här
4. Rabbitt bor här
5. Tigger, Kanga och Roo bor här
6. Christopher Robins hus
7. Owls hus
8. Eeyores sorgsna ställe, ganska sumpigt och trist
9. Six Pines, vår pub
10. Nordpoolen. Pooh fann den. Här badar vi varje fredag
11. Biträdet. Affären där Pooh köper sin honung
12. Pickwick. Trevligt matställe
13. Här finns tesslor
14. Shires synagoga

Obduktionsprotokoll

Obduktion nr: 2275394

Obducent: Dr N.N

Avliden: Philip Marcus Grant

Ålder: 45

Ras: Kaukasisk

Yttre besiktning

Den döda kroppen är 192 cm lång samt väger 84 kg. Rigor mortis kvarstår. Likfläckarna är orienterade ventralt och kaudalt på bål och ben samt distalt på armarna, tydande på att kroppen efter döden legat framtåtlutad i drygt 45 graders vinkel. Håret, som är rödblont till färgen, är välvårdat. Kläderna är väsentligen intakta. Hudkostymen är välvårdad och intakt med undantag för nedanstående. Kroppen uppvisar generellt god muskelbyggnad. Ansiktet är i stort sett täckt med levrat blod. På skallen, occipitalt, 5 cm från översta nackkotan, exakt i kroppens medellinje, finns ett cirkulärt ingångshål, 9 mm i diameter. Runt såret syns endast sparsamt med krutstänk. Frontalt, exakt på övergången mellan näsroten och pannbenet finns ett 1,5 x 2 cm stort utgångshål med uppfläta hudkanter.

Organfynd

Hjärtat är lätt hypertrofiskt, tydande på god fysisk kondition. Pulm u.a. Bukorganen är alla u.a. Ventrikeln innehåller ingen föda, däremot finns rikligt med innehåll i ileum och colon. Som bifynd noteras en inflammation epikondylärt på höger arm, motsvarande tennisarmbåge. Vid öppning av skallen finner man intakta meningier med undantag för det penetrerande traumat. Rikligt med blod subduralt. Kulan har gått in i skallen strax ovanför lillhjärnan, passerat mitt emellan hjärnhalvorna, genom thalamus och synnervskorset. Härvid har också den främre kommunikanten av arteria cerebri anterior delats. Den resulterande blödningen var massiv och är med stor sannolikhet den direkta dödsorsaken.

Laboratoriefynd

Rutinkemi u.a. Toxikologiprover u.a.

Preliminär diagnos

Skottskada mot huvudet med resulterande intrakraniell blödning. Fördelningen av krutresterna och den flacka projektilbanan tyder på att skottet avlossats på mer än tre men ej mer än tio meters avstånd. Döden torde ha inträtt cirka tio timmar före fyndet.

Obduktionsprotokoll

Obduktion nr: 2275471

Obducent: Dr N.N

Avliden: John Doe #1

Ålder: Okänd **Ras:** Kaukasisk

Yttre besiktning

Den döda kroppen är 174 cm lång och väger 55 kg. Ytligt är kroppen överallt totalt förkolnad. Rester av yttre genitalia visar att den döde är av manskön. Ett fåtal hårrester kan identifieras. Dessa tyder på att den döde hade drygt axellångt, grånat hår. Kraniet är utsatt för kraftigt trauma med Le-Fort fraktur grad III. Käken är krossad. Tänderna, som undantagslöst är kraftigt missfärgade och kariesangripna, återfinns i munhåla och larynx. Även bröstkorgen har utsatts för trauma med multipla revbensfrakturer. Inget penetrerande trauma kan påvisas.

Organfynd

Rikligt med blod perikardiellt, i bägge pleurae och i bukhålan – sammanlagt 2,4 liter blod. Hjärtat uppvisar viss fibrosomvandling, motsvarande alkoholkardiomyopati. Bägge lungorna är lacererade på multipla ställen. Aortaroten är avsliten från ostiet, tydande på ett mycket kraftigt trauma mot bröstkorgen. Bukorganen är samtliga kraftigt brända och fynden därmed svårtolkade. Man kan dock med viss säkerhet urskilja cirrhosomvandling av smånodulär typ i levern, förenligt med överkonsumtion av alkohol. Skallen uppvisar ett flertal frakturer, främst frontalt. Intrakraniellt finns rikligt med blod. Frontalloberna visar tecken på parenkymiskada, förenligt med traumat.

Laboratoriefynd

Ej bedömbart

Preliminär diagnos

Kraftigt trauma mot skalle och bröstkorg samt 100 %:ig brännskada av grad 3. Identifikation av den döde med hjälp av yttre kännetecken låter sig av naturliga skäl ej genomföras. Ej heller kan den dödes tandstatus bedömas i nuläget. Min rekommendation är att man för identifiering antingen förlitar sig till DNA analys eller försöker genomföra en komplett rekonstruktion av den dödes käkben och tänder. En preliminärbedömning av offrets ålder på basis av organfynd och skelett är att den döde var i 70-års åldern.

Obduktionsprotokoll

Obduktion nr: 2275472

Obducent: Dr N.N

Avliden: John Doe #2

Ålder: Okänd **Ras:** Kaukasisk

Yttre besiktning	Den döda kroppen är 177 cm lång och väger 75 kg. Kroppen är ytligt helt förkolnad. På fötterna ses rester av grova skor, troligen ankelhöga kängor. På vänster handled ses en kraftigt brandskadat klocka som troligen är tillverkad av rostfritt stål. Den döde är av manskön. Inga hårrester kan identifieras. Skallen är utsatt för kraftigt trauma med synliga frakturer på pannben och käke. Inget penetrerande trauma kan påvisas.
Organfynd	Vid öppning av thorax finner man mindre revbensfrakturer löpande från övre vänstra till nedre högra sidan, motsvarande skada efter ett säkerhetsbälte. Endast sparsamt med blod i thorax. Cor hypertrofiskt tydande på extensiv fysisk träning. Pulm u.a. Bukorgan svårbedömda pga brännskador. Den döde har generellt god muskelbyggnad. Vid öppning av skallen finner man rikligt med blod. Multipla kontusionsblödningar både frontalt och occipitalt på storhjärnshemisfärerna.
Laboratoriefynd	Ej bedömbart
Preliminär diagnos	Kraftigt skalltrauma samt 100%:ig brännskada av grad 3. Identifikation med hjälp av yttre kännetecken ej genomförbart. Tandstatus svårbedömt men identifikation kan vara genomförbar efter viss rekonstruktion. Preparat för DNA analys finns tillgängligt.