

# NÅGOT LÅNAT

## Foldertext

**En suck  
En blick  
Två hjärtan slår som ett.  
Välkomna att fira en dag i kärlekens tecken  
tillsammans med Eliza Jenkins och Ash Landmore, vänner och släkt.  
Den nittonde juni 1920, gifter vi oss och detta vill vi fira med en bröllopsfest.  
Plats: Denderton Community Center, Arkham, från klockan 13.00 och framåt.  
Svara snarast. Välkomna!**

## Introduktionstext

*Låg musik spelas i bakgrunden och du andas ut.*

*Andas in. Den sötaktiga smaken av cigarettrök letar sig ner i lungorna. Kinderna blir rosiga av värmen och den ljusrosa drycken i cocktailglaset framför dig. Andas ut och öppna sinnen för miljön runt omkring dig. Isen klirrar i glaset och blandas diskret med whiskey och mjuk konjak. Blicken vilar på rasslande paljetter och tunga sammetsgardiner. Ljudet av skratt bildar en rytm tillsammans med klickandet av spelmarker och bläddrandet av spelkort. Andas in. Du är här, i rummet dit du kommer för träffa dina vänner, umgås och tala, tala fritt. Året är 1920, spritförbudet vilar tungt över USA men här är det bortglömt, här i källaren under ett av Arkhams många caféer finns inga förbud, här finns bara frihet och skratt. (Spela gärna swingmusik i bakgrunden)*

Scen 1. The Hush

Scen 2. En varning

Scen 3. Ögon i natten.

Scen 4. Natligt besök. Old Arkham Graveyard

Scen 5. En glädjens dag.

Scen 6. Bröllopsfesten

Scen 7. Joannas sista minne

Scen 8. Sångfågeln

Scen 9. Arkham Sanitarium. Dubbel 8:a

PAUS

Scen 10.

Ledtråd 1: Galningen

Ledtråd 2: Kyrkogården

Ledtråd 3: Bröllopet. Eliza

Scen 11. Herrgården

Scen 12. Upplösning

Version 1: Winona stjal Eliza

Version 2. Winona bränner huset

Version 3. Reapern tar Winona

Version 4. Winona blir gripen.

Version 5. Bränn Winonas bok.

Version 6. Släpp lös Ghoulerna

Kontakta spelförfattaren: [linagullbrand@gmail.com](mailto:linagullbrand@gmail.com)

Förslag på playlist: [Rollspel](#)

**Sammanfattning av ploten:**

1790 så hittar 17-åriga Winona Miller en bok i sin fars bibliotek. Hon övertygar sina vänner, Paris, Melvin och Sarah att läsa ur boken under en övernattnings. De genomför ovetandes om konsekvenserna en fruktansvärd ritual som gör dem odödliga. Som odödliga har de förmågan att skörda minnen från olika offer, något som ger dem evigt liv. Tonåringarna förstår först inte hur de ska lyckas överleva och effekterna av deras överenskommelse med mörka krafter börjar märkas. Winona är den som först räknar ut hur hon ska njuta av evigt liv men istället för att dela detta med sina vänner så överger hon dem och lämnar dem åt sitt öde. De förvandlas långsamt till ghouler och Winona lär sig att kontrollera dem genom att stjäla en kroppsdel från varje person och förvara i sin ägo. 1910 så träffar Winona som då kallar sig Vivi, Ash Landmore (15 år). Ash är tillsammans med en flicka från trakten: Betty Lids, Winona stjälar Bettys minnen och liv och antar hennes identitet. Magin får Ash och alla andra att se Winona som Betty medan den verkliga Betty låses in på mentalsjukhus antagen för att vara Vivi, en flicka som ingen vet något om. Ash känner dock på sig att något är väldigt fel och gör snart slut med Betty. 10 år senare ska han gifta sig, med Eliza. Galen av svart magi, för många minnen och svartsjuka så formar Winona en plan, hon ska bli Eliza, eller tvinga Ash att älska henne. Efter bröllopet ska hon stjäla sångerskan Joannas minnen och i tumultet som följer ska hon kidnappa Eliza och stjäla hennes minnen och därmed hennes identitet.

En av Arkhams "original" är dock Winona på spåret och hinner varna RP:na om att något hemskt kommer att hända på bröllopet innan han går sin död till mötes då Winonas ghouler attackerar hans husvagn. Ytterligare en oinbjuden gäst kommer på bröllopet, Winona har lockat till sig en reaper som inget hellre vill än att ta hennes själ till efterlivet, denne Reapern hänger efter henne och kan ibland synas som en skugga.

**Hand outs**

Newtons anteckningar

Brev från "ViVi" till Jason

Jasons lapp till hustrun Susan

Winonas dagbok

**Rekvisita:**

Kortlek

Ankhsymbol

**Scen 0**

Inled med en presentationsrunda där spelarna får presentera sin karaktär. Om det behövs kan SL hjälpa spelarna att "skapa" sin karaktär genom att fråga om karaktärens liv och personlighet under rundan så att både spelare och medspelare får en känsla för karaktären.

**Scen 1. The Hush**

Setting: En speakeasy i Arkham, en hemlig krog under en restaurang: The Hush.

RP:na träffas för kvällens kortspel. Anna är sångerska på klubben och det är efter hennes pass som de träffas en gång i veckan för att spela kort, de har spelat i flera år. Dr Warren är Professor på Miscatonic University. Rachel är journalist och "Gumshoe" är en tuff privatdetektiv. Stephen är advokat. Den lilla lokalen är inklädd i tunga sammetstyger och cigarettroken ligger under taket strax ovanför den vassa alkohollukten.

## Scen 2. En varning.

Setting: The Hush.

Newton Grain.

En av Arkhams original och stora konspiratörer kommer till puben. Han sätter sig ned hos RP:na och beroende på hur mycket sprit han får; desto mer berättar han om sin undersökning av ungdomarna från 1800-talet och om Winona. Han är dock svår att förstå och blandar in en massa andra konspirationsteorier, aliens och statliga mörkläggningar... Spelledaren kan här brodera ut hur mycket som helst men det är bra om det finns en röd, om än, svag tråd som kopplas till Winona och bröllopet så att de spelare som är uppmärksamma kan snappa upp godbitar.

## Scen 3. Ögon i natten.

Setting: Utanför The Hush, på väg hem.

Arkham är mörkt och regnet ligger i luften. Ljuset från gatlysen sugs upp av vattendropparna och en lätt dimma smyger över gatorna. På väg till taxibilar och hus så följer hungriga små ögon RP:na. Ghoulerna har följt efter Newton till klubben och håller nu koll på RP:na. RP:na kan skymta rörelser, glimtar i ögon och underliga ljud. När RP:na beger sig hemåt rör sig ghoulerna istället emot Newtons husvagn.

## Scen 4. Natligt besök. Old Arkham Graveyard

Setting: Old Arkham Graveyard, (nr 16). RP:na står mitt bland gamla gravar som sträcker sig långa rader över den övervuxna kyrkogården. Om de går vidare så kan de stöta på ett gammalt kapell där de kan gömma sig.

RP:na går och lägger sig och drömmer en gemensam dröm framkallad av Reapern. Reapern vill att RP:na ska hjälpa den att lägga händerna på Winona. Genom drömmen så för Reapern dem till Old Arkham Graveyard. När de ser sig runt där "de landat" så finns Paris, Melvin, Sarah och Winonas gravar i närheten. De måste titta efter gravarna men får lätt syn på dem om de ser sig om.

Ur Sarah, Melvin och Paris gravar stiger ghouler som jagar RP:na (Winonas grav är tom).

Spelledaren kan också röra sig runt spelarna för att göra dem nervösa, närvaron de upplever är Reapern som kan röra vid dem, viska och störa.

## Scen 5. En glädjens dag.

Setting: Där RP:na väljer

RP:na möts upp efter natten. Om de inte vill möta upp frivilligt så kommer de så småningom att nås av olika tips om det som (senare) händer Joanna. RP:na kan välja att bege sig till kyrkogården, biblioteket eller egentligen varsomhelst i Arkham. För att spara tid kan SL låta klockan bli ett ganska snabbt så att RP:na kan bege sig till festen om de vill.

## Scen 6 Bröllopfesten

Setting: Denderton Community Center. En kvarterslokal som är pyntad med röda och vita rosor.

Vigseln har ägt rum med de närmaste tidigare på dagen och bröllopfesten är nu öppen för vänner och bekanta. Brudparet är på plats och tar emot. Det är ett tjugotal människor på bröllopfesten och det finns en scen med ett band. Först bjuds det på päronbröllopstårta och brudens far håller tal. Om SL vill och bedömer att det finns tid kan hen sväva ut och framföra ett litet dråpligt tal. Det finns också utrymme för allsköns excentriska släktingar som kan känna RP:na på olika sätt. En gammal friare till Rachel, en kollega till Stephen, en student till professorn, en väninna till Anna och Gumshoes exfru och så vidare. Det är ett bra tillfälle för gruppen att få en uppfattning om vilka gäster som finns på bröllopet och samtidigt så kan spelarna få en djupare känsla för karaktärerna. Antingen kan Spelledaren ta impulser och inspiration från spelarnas rollgestaltningar eller så kan gruppen själva styra vilka de talar med.

## Scen 7. Joannas sista minne

Setting: Scenen i Dendertons CC

Sångerskan Joanna går upp för att sjunga men hon kommer inte ihåg texten, eller vem hon är, hon är extremt förvirrad och kommer inte ihåg någonting. Hon fnittrar nervöst och verkar ha blivit galen trots att hon uppträdde helt normalt då hon pratade med rollerna på ceremonin. Elizas far är läkare och han rekommenderar att Joanna ska skickas till Arkham Sanitarium där de kan ta hand om henne.

## Scen 8. Sångfågeln

Setting: Bröllopsfesten.

På festen finns också Betty/Winona. Betty kan introduceras på olika sätt. Hennes storebror Jason var till exempel en gamla vän till Stephen, Jason dog i en bilolycka för fem år sedan. Sanningen bakom "olyckan" är att Jason hittade "ViVi" alltså sin syster på mentalsjukhuset och började ana att "Betty" var en bedragare Betty/Winonas ghouler tvinagde Jasons bil av vägen då han var på väg till Arkham Sanitarium för att träffa "ViVi." På festen uppträder Betty underligt, hon är väldigt fokuserad på brudparet. Om RP:na följer efter henne när hon smiter ut efter Joannas "sångolycka", kan de höra henne sjunga med Joannas röst i en trädgårdslabyrint (höga mörka häckar) som finns bakom huset. Hon småpratar också med ghoulerna men uppträder sedan helt normalt om hon bli konfronterad. Här kan SL låta RP:na höra många olika röster som Betty använder för att sedan upptäcka att det bara är hon i trädgården. Ghoulerna och Reapern finns också i närheten. Hur mycket och misstänksamt som Betty introduceras får SL avgöra beroende på vad gruppen behöver.

## Scen 9. Arkham Sanitarium. Dubbel 8:a

Setting: Mentalsjukhuset i Arkham. Mentalsjukhuset är en stor tegelbyggnad med tunga reglade dörrar. Alla interner har vita långa sjukhusdressar och rakade huvuden, det är magra och väldigt, väldigt galna.

Joanna har tagits till Mentalsjukhuset för observation. När hennes huvud rakas (rutin) så avslöjas en åtta på hennes tinning, en symbol som uppkommer på alla offer för övernaturlig minnesförlust. Journalisten i spelgruppen (eller någon annan om SL tycker att det är lämpligare) har en källa som ringer henne och ber henne komma till Arkham Sanitarium. Det finns nämligen ytterligare en kvinna på mentalsjukhuset men samma symbol, en kvinna som de kallar för "ViVi" som funnits på mentalsjukhuset i 10 år. Hon har aldrig haft några besökare förutom en ung man Jason Lids (Bettys bror) som kom några få gånger för ungefär 6 år sen. Hennes rum är täckt med texten "Han älskar mig." och hon har en bild på honom under sin kudde. När RP:na varit en längre stund på Arkham Sanitarium och utrett historien med ViVi och Joanna så går strömmen. Ghoulerna har brutit sig in på sjukhuset för att hindra att RP:na får information om ViVi. ViVi/Betty mumlar om att monstren kommer. Ghoulerna har dödat ett vårdbiträde och stuvat in kroppen i ett skåp. Ghoulerna kan också ha öppnat några patienters dörrar så att RP:na möter både galna patienter och ghouler. Det blir dock svårt att fly eftersom alla mellandörrar mellan korridorerna är låsta. RP:na kan antingen ta nycklarna från ett vårdbiträde (dött eller levande) eller bli räddade i sista stund av att strömmen går på eller att någon låser upp en dörr utifrån. Här kan spelledaren ta tid på sig att få RP:na att känna sig osäkra och rädda.

PAUS

## Scen 10.

Beroende på vad gruppen väljer att undersöka så kan RP;na ta olika vägar.

## Ledtråd 1: Galningen.

De kan åka till Newtons husvagn vid hamnen. Här finns info om Winona, Paris, Melvin och Sarah. Det finns också teckningar av Ghouler och fotografier där Reapers skugga syns. På dörren till husvagnen finns en skyddssymbol (ankh) som håller Reapern borta. Symbolen återfinns också på dörren till Winonas herrgård. Ankhsymbolen finns nämnd i Newtons anteckningar. RP:na kan slå mot Spot Hidden och tur för att hitta rätt papper i röran bland Newtons anteckningar. (Se Hand out: Newtons anteckningar)

## Ledtråd 2: Kyrkogården

De kan åka till kyrkogården och undersöka gravarna de såg i drömmarna. På alla fyra gravar finns en åtta inristad. I Winonas kista ligger Ankhsymbolen som skyddar henne från Reapern, den är gjord i metall och kan brännas eller kastas i vatten (exempelvis Miscatonic River) då slutar den verka. I kistan finns okända magiska symboler och torkat blod. Om RP:na bränner eller dränker symbolen så kan Reapern ge sig på Winona men hon har fortfarande ett visst skydd i sin herrgård eftersom hon målat en skyddssymbol på dörren. SL kan alltså dra ut på konfrontationen mellan Reapern och Winona för dramatisk effekt.

## Ledtråd 3: Bröllopet. Eliza

Setting: Denderton Community Center

På efterfesten så kidnappas Eliza och beroende på hur snart gruppen återvänder till festen så hinner de eventuellt se Betty köra i väg. Ash är förkrossad. Betty har ändrat hans minnen och han tror att Eliza har lämnat honom, men eftersom hon stressat när hon ändrat hans minnen så pendlar han fram och tillbaka mellan sanning och lögn och hans minnen har ingen rim och reson. Han är till exempel inte säker på varför hon lämnat honom. Hur mycket RP:na räknar ut eller inte beror på hur mycket de pressar honom, om de inte pressar honom så verkar han mest förkrossad.

## Ledtråd 4. Bettys föräldrahem.

Setting: Ett radhus i The Lows. Ett litet och trivsamt radhus, föräldrarna har behållit både Jason och Bettys rum. I Bettys flickrum finns bilder på henne som barn och även bilder på henne och Ash både innan och efter minnesattacken. På Jasons rum så finns en gammal lapp som han skrev till sin fru (Hand out: Jasons lapp) samma dag som han dog. Han har också brevväxlat med "ViVi" från mentalsjukhuset (Hand out: Brev från ViVi).

De kan träffa Betty och Jasons far Cameron, en gammal bekant till professorn och prata om olyckan. Pete har ett fotalbum på familjen. De kan se på bilder och uppmärksamma att syskonen står längre ifrån varandra på bilder efter 1910. De kan också hitta bilder på Betty och Ash tillsammans. Ash kan berätta mer om tiden då han var ihop med Betty och att de gjorde slut eftersom hon blev förändrad. Cameron berättar också om olyckan och han kan också visa dem lappen med Jasons sista ord.

## Scen 11. Herrgården.

Setting: Winonas föräldrahem, en herrgård strax utanför Arkham vid Miscatonic River. En stor vitmålad trädgård i trä. Den är stor och vacker. På dörrkarmen finns en ankhsymbol inristad, den hindrar Reapern från att komma in i huset medan symbolen i graven är den som skyddar Winona. På övervåningen finns sex sovrum och faderns kontor. Ett av sovrummen är Winonas det är vackert och inrett med rosa och vitt och ljusblått. Här finns en dagbok som Winona skrev 1790 då hon var

17 (Hand out: Winonas dagbokinlägg). Dagboken slutar den kvällen då Winona och hennes vänner ska genomföra ritualen. På faderns kontor finns en lönndörr och bakom den finns ett litet rum. Från rummet kan man ta en genväg till källaren, man kan också hitta böcker om gamla civilisationer och legender. Lönnrummet är dammigt och inte använt på länge, Winona vet inte om att det finns. SL kan besluta vilka böcker som fadern kan ha haft här. På bottenplan finns en ateljé, ett bibliotek, en matsal och en stor sal. I biblioteket finns många av faderns böcker. Professorn känner igen många av dem då de är välkända kartböcker och litterära verk som skrev på 1700-talet och sedan dess varit mycket svåra att få tag på. Winona och Eliza befinner sig den stora salen.

I källaren finns Winonas magiska instrument, några av hennes böcker och även de ben som stulit från ghoulerna för att kunna kontrollera dem, de ligger i en skål av svart trä dränkta i blod som halvt koagulerat. Om RP:na tar bort symbolen på ytterdörren kan Reapern komma in i huset även om den inte kan komma åt Winona (Om den andra symbolen fortfarande är oskadd och på plats i graven) så kommer den istället att bli väldigt frustrerad och röra sig runt RP:na försöka strypa dem och driva dem till att hoppa ut genom fönstret eller skada sig själva. SL får anpassa hur grovt reapern och ghoulerna beter sig till spelarnas ålder, spelstil och så vidare.

Winona har fört Eliza till herrgården. Framför eldstaden så förbereder hon sig för att stjäla hela Elizas liv. Eliza sitter fastbunden i en stor skinnfåtölj. I skenet från eldstaden och en stor kandelaber så står Winona och läser på ett främmande språk ur den gamla boken (Eternalis, med en 8 på framsidan) som gjorde henne odödlig. Winonas ögon blir mer och mer blodfyllda då hon läser ur boken. Eliza börjar blöda från små fläckar på tinningen. När prickarna bildar en åtta så kan Winona dra minnena ur Eliza och avslutar därmed ritualen, genom att ta minnen från Eliza så förlänger Winona sitt eget liv. Ghoulerna smyger omkring i huset, de kommer om Winona kallar på dem. Reapern väntar utanför. Han kan till exempel synas som en skugga om någon tittar ut genom ett fönster.

## Scen 12. Upplösning

Version 1: Winona stjälar Elizas minnen. Winona avslutar ritualen och stjälar alla Elizas minnen, hon försöker sedan fly från huset och RP:na måste möta ghoulerna.

Version 2. Winona bränner huset och försöker fly, hon försöker att få med sig benen och boken. Om Winona avbryts i ritualen försöker hon fly genom husets många lönndörrar (hon känner dock inte till den i kontoret). Hon försöker smyga ner i källaren för att hämta ghoulernas ben och få med sig boken och ghoulernas benbitar. Hon sätter sedan eld på huset. Om hon inte får tag på benen men lyckas tända eld på huset så bränns ghoulerna inne.

Version 3. Reapern tar Winona.

Om RP:na lyckats hitta Ankh-symbolen i Winonas grav så kan Reapern börja jaga och till slut driva Winona ut genom ett fönster eller balkong eller så vidare. Om ankh-symbolen rentav förstörs så kan Reapern attackera Winona omedelbart och ta hennes själ.

Version 4. Winona blir gripen och Eliza räddad.

De kan gripa Winona för att ha kidnappat Eliza. Då följer ett förhör på stationen. Det kan sluta med att Winona blir gripen och inlåst, då kommer Reapern att finnas på häktet och vänta kanske i evighet (detta kan tas med i epilogen).

Version 5. Bränn Eternalis. Winona dör. Om boken som Winona använder i ritualen och som hon använde för att bli odödlig brinner upp så dör Winona då alla hennes år hinner ikapp henne på en gång samtidigt som alla minnen hon tagit flödar över henne.

Version 6. Släpp lös Ghoulerna. Ghoulerna attackerar Winona.

Om benen flyttas från skålen i källaren så tappar Winona makten över ghoulerna. Ghoulerna kommer försöka ta benen från RP:na i första hand och kommer i andra hand att attackera Winona och bära i väg med henne för att döda henne. Om RP:na behåller benen så kontrollerar de ghoulerna.

### **Epilog**

*Du andas ut. Ett hackande kallt andetag. Huvudvärken ilar över pannan.*

*Andas in. Den sötaktiga smaken av cigarettrök letar sig ner i lungorna. Det känns som att du aldrig kommer bli varm igen, som om värmen slagit följe med ditt förstånd och flytt sin kos. Andas ut och öppna sinnen. Isen klirrar i glaset och blandas diskret med whiskey och mjuk konjak. Blicken vilar på växande skuggor och rasslande paljetter. Ljudet av ihåliga skratt bildar en rytm tillsammans med klickandet av spelmarker och bläddrandet av spelkort. Andas in. Du är här, i rummet dit du kommer för träffa dina vänner, umgås och tala, tala fritt. Året är 1920, spritförbudet vilar tungt över USA men här är det bortglömt. Du är här, där du varit så många gånger förut men något är annorlunda, kalla blickar och vassa tankar. I ditt huvud ryms minnen som du vill glömma, oljiga mörka minnen som dröjer sig kvar, klöser sig fast på insidan av skallen. Hur var det innan? Vad är det du inte minns? Någon talar med dig och du känner ett leende spänna över dina läppar, andas in, lyft ditt glas och ta en djup klunk, om några timmar är den en ny dag i Arkham. (svag swingmusik i bakgrunden.)*