

THE SHADOW IN THE DARKNESS

Ett CoC scenario

Konstruktör:

Per Brodén

Tack till:

Spelarna som varit med och spelat och spelar i min nuvarande CoC- kampanj:
Sebastian "Sir Kevin Samuel Crofts" Andersson, Tommy "Dr. Dwight D. Hamblin"
Eriksson,

Jonas "Father Abraham Joseph" Ernestes, Petter "Mr. Peter Wayland" Holmberg,
Magnus "Mr. Simon Hall" Jonsson, Reidar "Sir Ray Bullock" Magnusson,
Christer "Mr. Max Hasting" Malmesjö, Mikael "Father Bennet Cunningham" Nordh,
Eric "Col. Edward Hillborough" Ny, Anton "Mr. Stanley Forster" Pohanka,
Petri "Dr. Howard A. Throckmorton" Ruotsalainen, Jonas "Dr. William E. Fenlorn" Sand,
Fredrik "Mr. Enrico Lopez" Sandberg, Magnus "Mr. Philip Stapledon" Seter,
och slutligen Thomas "Dr. Mark Gardener" Ytterberg.

INLEDNING

Tanken med detta Scenario är att det spelas under fyra timmar och därefter bedöms spelarnas insatser genom att det utdelas poäng för såväl problemlösning som rollspelande. Dessa poäng bedöms efter följande riktlinjer:

Problemlösning: 0-10 poäng, detta värde anger helt enkelt hur bra man lyckades med scenariot. Ett högt värde innebär att man löste det på ett bra och smidigt sätt utan att exempelvis låta en massa oskyldiga komma till skada, man utnyttjade de resurser som ställdes till förfogande på ett rationellt sätt. Ett lågt värde innebär att rollpersonerna förmodligen bara traskat omkring utan att göra något vettigt.

Rollspel: 0-10 poäng, visar hur bra rollpersonerna levte sig in i sina roller. Varje spelare bedöms individuellt och ansvarar för två av dessa poäng, de andra två poängen är en gruppöäng som anger helhetsintrycket man fått av spelgruppen.

Nog med bedömningstjat och igång med scenariot. På förra Dalcon så gjorde jag ett äventyr, "The Dweller in the Shadow", vilket detta scenario kan ses som en fortsättning på. "The Dweller" handlade om en polisutredning angående ett lik som påträffats i Arkham. Liket hade viss rituell anknytning vilket ledde till en hel del komplikationer. Detta betyder att alla karaktärerna, som spelarna styr förutom Ripley, vet att det finns saker som det inte var meningen att de skulle känna till. Efter det förra fallet så valde man från polisens sida att tysta ner det hela och finjustera rapporten, dvs ta bort alla övernaturliga inslag. Man resonerade så att det var onödigt att redogöra för ett händelseförlopp som man ändå inte kunde förklara.

Eftersom jag inte vill att någon ska ha fördel av att ha spelat den "första delen" så har jag inte lagt så mycket tyngd på att beskriva den eller exempelvis vilka personer i trakten man fick goda kontakter med etc.

Inspiration till scenariot har jag hämtat från många olika håll, nedan följer en lista i vilken man kan hitta många av de delar som beskrivs i äventyret.

INLEDNING.....	1
Rollspel och Rollspelsmaterial.....	2
Icke Rollspelsmaterial.....	2
INTRO - SKOGSBRANDEN.....	3
DET HELA KAN BÖRJA.....	4
Philip Slocum brer på.....	4
SKRÄCKEN MANIFESTERAR SIG.....	4
Polischefen äntrar scenen.....	5
Roberta Henry kommer.....	5
Rättsläkarna kommer.....	6
Zoologen - Dr. Conrad Miller.....	6
Antropologen - Dr. Abram Bethnell.....	7
Berättelsen om Djuren.....	7
Veterinären - Dr. George Pinter.....	9
Galningen - Harry Thompson.....	9
Bortsprungna Hundar.....	10
Brandkåren igen.....	10
Farmer Giles from Arkham.....	10
Mot kullen.....	11
Telly Lombardo.....	12
DÖDEN SLÅR TILL IGEN.....	12
Mannen i graven - Francis Locksley.....	12
Arkham Historical Society.....	12
Universitetsbiblioteket.....	14
Till Polischefen.....	14
Arkhams Poliskår.....	16
BAKGRUND.....	17

Rollspel och Rollspelsmaterial

- *Call of Cthulhu*, 5th edition, Chaosium. Ett av de bästa rollspel som, enligt min mening, gjorts.
- *Arkham Unveiled*, Chaosium. Ur vilken jag tagit den mesta informationen om Arkham och dess innevånare.
- *Return to Dunwich*, Chaosium. Innehåller en hel del lustiga besvärjelser som jag lät Virginia erhålla.
- *Adventures in Arkham Country*, Chaosium. Stal den enkla kartan över Arkham härifrån, samt en del namn på poliser.
- *Justice Inc*, Hero Games. Ett gammalt äventyrligt rollspel om tjugo- och trettioalet. Har ett bra, och enkelt, skelett för uppbyggnad av skräckäventyr vilket jag använde mig av till en början.
- *The Dweller in the Shadow*, CoC scenario DalCon 92.

Icke Rollspelsmaterial

- *The Thing on the Doorstep*, H.P. Lovecraft.
- *Farmer Giles from Ham*, J.R.R. Tolkien. Giles och hans hund Garm.
- *The Wolfen*, Whitley Strieber. Bra koppling mellan skräck och "Manhattandekare".
- *The Hound of Baskerville*, Sir Arthur Conan Doyle. Den bästa romanen om Sherlock Holmes och, icke att förglömma, Doktor Watson.
- *Kampen mot Elden*, del 1 och 2, huvudredaktör Sven Sönnnerberg. Handlar om bränder och bekämpandet av dessa.
- *The Silence of the Lambs*, Thomas Harris.
- *The Wolf*, gammal Lemmy klassiker.

I scenariot har jag undvikit att allt för mycket beskriva händelser och känslor eftersom detta görs bäst, individuellt, av varje spelare. Min uppfattning om ett "stämningsfullt" mentalsjukhus skiljer sig förmodligen från din.

Låt spelarna tro att de jagar en varulv som de kan kommunicera med, få dem att tro att Thompson är inblandad, låt dem drabbas av "Det onda ögat", gör så att de aldrig mer kryper in i en gång (utan ett avsågat Winchester Riot), se till att inte bara karaktärerna blir rädda utan även spelarna.

Scenariot är något strömlinjeformat vilket gör att det inte krävs allt för svår hjärnverksamhet för att komma fram till lösningen. Det viktigaste med hobbyn är väl trots allt att man rollspelar, annars kan man lika gärna ta fram ett brädspel och rulla igång.

Börja med att läsa Bakgrunden, Virginia Coates "stats" och sist spelarnas karaktärer. Sedan kan du börja var du vill. Se till att du verkar "känna" Arkham och ge ett intryck av att det är din stad, för det är det. Om du inte känner till vad Arkham är för något, och inte kan hitta staden i din gamla skolatlas, så kan jag berätta att Arkham är en av de fantastiska platser som skapades av författaren H.P. Lovecraft. Om du av någon anledning vill ha tag på mig så går jag, i skrivande stund, att nås på tel. 0243 - 22 68 98.

INTRO - SKOGSBRANDEN

Nackdelen med den amerikanska pionjärtiden, med avseende på brandsäkerheten, var det faktum att man byggde hus fort och billigt. Detta blev ett allvarligt problem för de senare generationerna.

Den gamla herrgården, Greenwood Mansion, bortanför Meadow Hill i Harper's Wood började brinna påmiddagen den 23 Augusti. Herrgården, som ligger en bit bort från Arkham, övertändes snabbt och när brandkåren var på plats hade branden spridit sig till skogen kring gården - skogsbranden var ett faktum.

Trots årstiden så sprider sig branden relativt snabbt, med en hastighet av ungefär en meter per minut. Branden är av så kallad låg löpbrandstyp, dvs det är mest markvegetationen som brinner. Brandkåren har under brandchefen Benijah Adams befäl bestämt sig för att upprätta en kilformad brandgata för att stänga in elden. Man vill tvinga in elden i önskad riktning och därefter "döda" den.

Operationer av detta slag kräver en hel del manskap och man har kallat in förstärkning i form av soldater från Nationalgardet, gamla pensionerade brandmän, lediga poliser samt frivilliga medborgare. Naturligtvis har spelarna inga fall av den prioritet att de kommer före en skogsbrand som hotar skogarna i Miskatonicdalen, åtminstone tyckte inte polischefen, Asa Nichols, det. Han förklarade, efter en invändning från Harden, att han såg det som varje Arkhambos plikt att strida mot elden. Han gav också sina poliser rådet att se kampen mot elden som en strid, en strid där man, som vid all kamp, ej skall anfalla där angreppsmöjligheterna är särskilt ogynnsamma eller där motståndaren är särskilt överlägsen. Harden orkade inte invända till detta.

Beväpnade med yxor, sågar, spadar, kvastar, några bärbara brandsprutor samt chefens visdomsord åkte 9 poliser, under Hardens befäl, iväg till "striden". De blev snabbt indelade i en grupp, vars uppgift var att röja och bilda en brandgata, ledd av två brandmän (Arnold Webben, 24, och Philip Slocum, 50).

De nio poliserna är:

- Chief of Detectives Luther Harden, spelarkaraktär.
- Detective Jonathan Hetfield, spelarkaraktär.
- Detective Geoffrey Ripley, spelarkaraktär.
- Detective Keith Mathewson, spelarkaraktär.
- Konstapel Barney Nichols, brorson till Polischefen, inkompetent.
- Konstapel Russel Crawford, ung och positiv, har kämpat i det stora kriget.
- Konstapel J. C. Eckhardt, ingen polis man ser upp till, ett svin.
- Konstapel Jonathan Collins, tuff MC-polis, som gillar att skämta om allt.
- Konstapel Stanley Cabot, son till den legendariske Arkham-polisen, Ned.

DET HELA KAN BÖRJA

Det blir ett hårt slit för poliserna, som kämpar så att svetten sprutar för att hinna få klar brandgatan innan elden kommer. Harden, som hunnit bli lite till åren har störst problem att hålla igång i detta våldsamma tempo. Arbetet håller på hela dagen och långt in på kvällen. Det tunga arbetet avbryts då och då för intagandet av en liten bit mat, serverad av nationalgardets utomordentliga kockar.

Philip Slocum brer på

Under arbetet med röjningen säger brandmannen, Slocum, att han tycker att branden verkar onaturlig. Om spelarna undrar varför så förklarar han att han har sett stora flammor flyga omkring på ett sätt som han aldrig sett under sina trettio år som brandman. Detta rör sig bara om en synvilla, och hur mycket spelarna än anstränger sig ser de inget, men kan nog distrahera spelarna en aning, i tron om att det kan vara något "mytologiskt" inblandad (Och det är det ju, men inte här). Han berättar också att brandchefen, Adams, sade att han tyckte att antändningen av skogsområdet kring Herrgården verkade konstig och relativt osannolik. Om spelarna senare frågar varför, så förklarar brandchefen att det tycktes ha gått så snabbt för elden att få ett fäste, något som man är oerhört intresserad av att hitta orsaken till. Trots grundliga undersökningar från brandkårens sida så hittar man ingenting som leder till något.

SKRÄCKEN MANIFESTERAR SIG

Släckningsarbetet avslutas mitt i natten och fullmånen lyser klart på himlen. Manskpet går omkring och täcker över småeldarna med jord samt faller en hel del skadade träd. Plötsligt hörs ett hemsk obestämbar läte borta vid bilarna. Följt av ett desperat skrik efter hjälp, ett lyckat **Listen** resulterar i att man känner igen konstapel Cabots röst, eller snarare hans skrik.

Väl framme vid bilarna möts spelarna av en hemsk syn, konstapel Cabot och Collins ligger brutalt mördade vid den ena polisbilen. Slå **San-roll 1/1D4**, det är förvisso vardagsmat för poliser att se lik av mördade människor, men detta rör sig om bestaliska mord på två kollegor.

Om spelarna genast börjar titta efter förövaren eller förrövarna, slå ett **Spot Hidden**, ett lyckat slag innebär att man ser något röra sig inne i skogen en bit bort. I fullmånens sken verkar det röra sig om en stor hund eller något liknande. Om den spelaren som upptäcker detta vill skjuta så får han det, men har endast en fjärdedels chans av sin normala träffchans. Han hinner bara pressa iväg ett skott, sen är chansen att träffa, speltekniskt, lika med noll. När Virginia flytt in en bit i skogen, och är utom skotthåll vänder hon sig om för att lägga det "onda ögat" på den/de som sköt mot henne. Om det är fler än två som sköt mot henne, eller ingen alls, lägger hon den slumpmässigt på två av spelarkaraktärerna (För beskrivning av effekten se Virginas besvärjelser). Sedan lägger hon också besvärelsen **Disappearance**, ett hundratal meter bort, ylar mot fullmånen och försvinner sedan iväg.

Harden, som har befälet, avgör om man skall börja undersökningarna och hur dessa skall ske. Om man undersöker liket, vilket man bara bör göra på håll tills rättsläkaren kommer, tycks det ha varit ett stort vilddjur som attackerat de båda poliserna. De har båda förlorat mycket blod under en kort period p.g.a att dras halspulsådror slitits av.

Det går att kontakta stationen via en av de fältradioapparater som nationalgardet innehar. Priset för detta är en fruktansvärt tråkig berättelse om nationalgardets insats vid dagens brand, framförd av den utmärkte vältalaren Major Hart (Persuade 10%).

Området kring själva brottsplatsen innehåller en hel del intressanta spår vilka leder mot det håll där man eventuellt såg något röra sig. Spåren identifieras och kan följas av ett lyckat Track. Spåren verkar tillhöra en stor hund. Efter några hundratals meter så går det inte att hitta några spår utan det som satt spåren tycks ha försvunnit spårlöst. Om man senare försöker använda sig av hundar, vilket man kan få tillgång till, så stannar de vid denna plats och betar sig väldigt nervöst. Hundarna blir oroliga, orsaken till deras rädsla är en underlig besvärjelse, Disappearance, som Virginia lade på platsen, se ovan.

Polischefen antrar scenen

En polisbil rullar in på avtagsvägen, efter ungefär tjugo minuter. Den innehåller Polischefen Nichols och Sgt. King som har en kamera med sig samt den utrustning som poliserna önskat. Asa stiger ut och beordrar King att börja ta bilder av offren, sedan vänder han sig till Harden och förhör sig om läget. Polischefen är förbryllad och det är nära att han bryter ut i gråt när han berättar om att han patrullerade med Stanley Cabots far, Ned. Han säger att han tar på sig ansvaret att kontakta de anhöriga till de båda konstaplarna. Han tar de fyra spelarkaraktärerna avsides och ger Harden i uppgift att överge alla sina nuvarande fall och överlämna dessa till Sgt. King. Han får tillgång till Hetfield, Mathewson och den nye Ripley samt den utrustning och de resurser som behövs. Han lämnar platsen efter en kvart och ropar innan han sätter sig i bilen, att de ska skjuta det satans odjuret.

Roberta Henry kommer

Ungefär samtidigt, som Nichols lämnar platsen, kommer Roberta Henry, polisens skräck och reporter på Arkham Advertiser. Hon och fotografen Bill Hawklin hoppar ur bilen och försöker få så bra bilder som möjligt. Roberta är väl medveten om det hat som Harden hyser mot henne och börjar ställa en massa frågor om vad som hänt och varför inte Harden, trots att han var i närheten inte ingrep för att rädda sina kamrater. Artiklarna som följer angriper Hardens kompetens som utredare av mordet och ifrågasätter rekryteringen av poliskonstaplar i Arkham. Ingen av Arkham-tidningarna, den liberala Arkham Advertiser eller den konservativa Arkham Gazette, kan vara till någon hjälp för lösningen av scenariot. Roberta ska bara fungera som en "teaser" mot Harden.

Rättsläkarna kommer

Efter en timme kommer rättsläkaren Dr. Whitby Lodge, och med sig har han Dr. Cecil Waldron, Universitetsläkaren. De två brukar samarbeta vid mord i Arkhamtrakten. Dr. Lodge är rättsläkare för hela Essex County och tycker att det är bra att ha någon medhjälpare i varje område, för att slippa ha en fast anställd assistent. Egentligen borde det vara Dr. Ephraim Sprague som kommit istället för Waldron, men de båda herrarna Lodge och Sprague är i luven på varanda, av en för poliserna och mig okänd anledning.

Dr. Lodge förklarar, efter den snabba grundundersökningen, att det rör sig om en enorm hund eller en varg som formligen slitit ihjäl de båda konstaplarna. Deras halsar blev snabbt upprivna och döden var ett sekundschnabbt faktum. Han förklarar att han aldrig vare sig hört eller sett något liknande under sina trettio år som Coroner, Deja-Vu. Han hoppas kunna ge bättre svar efter den mer detaljerade undersökningen som företas på St. Mary's teaching Hospital, eller Universitetssjukhuset som det kallas i folkmun. När den slutliga rapporten sedan kommer till polisens förfogande, på eftermiddagen den 24 Augusti, ger den inget utöver det som redan nämnts.

Dr. Waldron har heller ingen förklaring till vad som inträffat och skakar förbryllat på huvudet. Han förklarar att det finns en person på Universitetet, Dr. Conrad Miller, en zoolog som kanske skulle kunna komma med något intressant. Han tycker att det kan vara en god idé att prata med den trevlige Miller.

Zoologen - Dr. Conrad Miller

Dr. Miller kan nås på sitt kontor, som ligger i Science Hall på Universitetsområdet. Han finns på den biologiska avdelningen, över vilken han för övrigt också är chef.

Miller är en äldre, något småfet, gentleman. Han ser mer ut som en bankdirektör än den professor i zoologi han är, men skenet bedrar och han är extremt kunnig, om än något tankspridd. Han lyssnar intresserat på berättelsen och nickar lite då och då för att förvissa berättaren att han hänger med. Han har dock svårt att förstå skämtsamma inlägg och tar dessa på "ordagrann". Han säger att det finns en veterinär i staden som heter George Pinter, eller Old Doc Pinter, han kanske kan vara till större hjälp. Vad Miller vet så ska det inte finnas varg i de här trakterna och närmaste område där varg finns torde vara kring de stora sjöarna i norr. Vargar brukar hålla sig undan för människor men kan bli väldigt aggressiva om de drabbas av sjukdomen rabies. Han förklarar vidare att, så vitt han vet så är det väldigt ovanligt att hundar attackerar människor och att det inte finns någon hund, eller varg, som så snabbt, kan tillfoga en människa skador av den här omfattningen. Han frågar, skämtsamt, om inte personerna även har teorier om att det kan röra sig om varulvar. Om spelarna hakar på

nämner han att antropologen och folkloreforskaren Dr. Abram Bethnell kan vara en person lämplig att tala med, han håller ju på med en del vidskeplighetsforskning. Bethnell kan hittas på den antropologiska avdelningen som ligger i the Liberal Arts Building på universitetsområdet.

Antropologen - Dr. Abram Bethnell

Det är relativt lätt att hitta till den antropologiska avdelningen eftersom Mathewson, som studerat vid universitetet, vet var det ligger.

I ett litet rum, välfyllt av en mängd exotiska föremål och underliga bilder, sitter en mager, äldre och något blek man. Han tittar lite irriterat på poliserna och undrar vad i helvete de vill. Om de nämner något om deras ärende blir han entusiastisk och börjar genast leta efter sina gamla anteckningar, som han gjorde under sin studietid i Frankrike, vid Université De Reims Champagne-Ardenne. Han förklarar att han skriver de mesta av sina anteckningar med stenografi, det går betydligt snabbare och han kan skriva i samma takt som han tänker och läser. Han förklarar att det förmodligen är bäst att de uppsöker ett tomt klassrum så att de kan slå sig ner, berättelsen kan ta en stund.

Berättelsen om Djuren

Enligt Beauvoys de Chouvincourt, teologisk auktoritet under slutet av 1500-talet, var varulvarna inte en varelse frammanad av en mänsklig sjukdom, eller förbannelse (vilket det ofta antas i den folkloristiska traditionen), utan en helt egen ras. I sitt verk, *Discours de la Lycantropie, ou de la transformation des hommes en Loup*, finns denna vilda ras beskriven i ord och bild. Verket, som utkom 1597, finns bara i ett enda känt exemplar och detta finns på *Bibliothèque Nationale*, i Paris. Bethnell berättar vidare att verket stals för ett par år sedan under mystiska omständigheter och han tror att det var något dödsfall inblandat (Om man kollar upp detta, eventuellt genom att kontakta de franska myndigheterna genom att skicka en förfrågan via brev eller telegram, får man reda på att boken stals för två år sedan. En nattvakt blev brutalt mördad genom att hans hals blev uppsliten. Polisen lade ner undersökningarna p.g.a. att det inte fanns några ledtrådar att följa upp).

I sitt verk beskriver Chouvincourt den uråldriga kampen mellan människan och vargen, i såväl verklighet som saga. Han beskriver dessa som skuggor som smyger omkring i mörkret runt människans bosättningar, väntandes på att någon svag människa skall falla ifrån "flocken" och bli ensam och utelämnad. De tycks organisera sig i små flockar om ca 4-7 individer, i sällsynta fall kan de operera ensamma. Deras huvudföda är människokött och de får detta genom att gräva upp gravar eller att attackera svaga eller oförsiktiga människor. De är fysiskt, klart överlägsna människan då det gäller strid, pga det faktum att de har naturliga vapen som kan tillfoga en rejäl skada. Deras klor kan slita upp en mans strupe hur lätt som helst och deras bett kan jämföras med en

grävlingar vad det gäller styrka. Varulvens kropp är, trots sin storlek, både smidig och snabb. De har också ett väl utvecklat luktsinne vilket gör att det kan vara svårt att skaka av sig dem om man, mot förmodan, lyckats överleva en attack.

Varulvar och vampyrer, dvs mänskliga kannibaler, samarbetade ofta. Vampyrerna, som såg ut som vanliga människor, lockade till sig offer som sedan varulvarna "överbemannade". Detta var ett ömsesidigt samarbete som ofta förekom. Eftersom varulvarna inte kunde tala så utvecklades ett slags teckenspråk som gjorde att vampyrerna och varulvarna kunde kommunicera med varandra. Detta språk används inte, av varulvarna, för kommunikation med varandra utan tycks bara ha uppkommit för att människorna skulle kunna göra sig förstådda. De olika tecknen som beskrivs är följande.

Stanna - fingerspetsarna pressas in mot handflatorna.

Spring - Uppsträckta händer rakt framför ansiktet.

Anfall - Händerna greppade kring magen, likt klor.

Döda - Knutna händer direkt mot struphuvudet.

Fly - Handflatorna pressade mot pannan.

Vän - Armarna korsas framför ansiktet

Bilderna i boken föreställer stora vargar som ser relativt farliga och groteska ut, de är sinnrikt utförda av den kända medeltidskonstnären och prästen, Loure de Hawchlin.

Bethnell har noggrannt beskrivit en del av dessa bilder med ord. Vargarna står på en del bilder på bakbenen och tycks kommunicera med människor. Människorna på bilderna har, rent ut sagt (läs skrivet), diaboliska utseenden. På andra bilder ser man en flock varulvar smyga sig på en ensam man, troligen en fredlös vandrare, som på nästa bild utgör en delikat festmåltid för den hungriga flokken. En annan av bildserierna beskriver en flock som följer efter en här med soldater. Flokken lever på de döda soldaterna som inte, i brist på tid, begravts av sina kamrater.

Varulvarna i boken beskrivs med entusiasm och den verkar tidvis vara helt vetenskapligt utformad och nedteknad, medans andra partier mer tycks vara på bröderna Grimms nivå.

Han avslutar sin berättelse med att nämna att det finns en patient på Arkhams mentalsjukhus, som tror att han är en varulv. Enligt Bethnells bedömning, som talat med honom en gång, så rör det sig om en intelligent och beräknande galning. Bethnell som räds av galningar ville inte fortsätta sina samtal med honom trots att han var intresserad av hans teorier om varulvar. Han påstod, i motsats till Chovincourt, att Lykantropi var en sjukdom som drabbade människor och djur. Han förkastade alltså hypotesen om att det skulle röra sig om en unik varelse.

Veterinären - Dr. George Pinter

På 184 E Saltonstall Street bor och verkar veterinären Old Doc Pinter. Hans praktik är liten och poliserna får vänta i väntrummet om de kommer under dagtid. Han ska undersöka en katt som har ont i magen. I väntrummet sitter flera hussar och mattar med sina älsklingar. En gammal kvinna, Mrs. Abbey, berättar för alla i väntrummet om Old Doc, som är en duktig veterinär och som ofta hjälper "patienter" utan att ta betalt.

Efter en kvart så kommer den gode doktorn ut tillsammans med en glad kattägerska och ber poliserna stiga in i behandlingsrummet. Han blir förvånad över berättelsen men säger att det verkar otroligt att en hund eller varför inte en varg skulle kunna ha åstadkommit något som denna absurda situation. Det ska inte finnas varg här i trakterna såvitt Old Doc vet. Han känner dock till att bonden Giles Garret har en extremt stor varghund och han bor inte långt ifrån Harper's Wood.

Galningen - Harry Thompson

Arkham Sanitorium, 255 E Derby Street, en gammal och stämningsfull byggnad omgiven av ett, ca 3 meter högt, staket. Poliserna har inga större problem med att få komma in och träffa chefen, Dr. Eric Hardstrom, som faktiskt känner Harden, Mathews och Hetfield (Se "Dweller", Dalcon -92). Om de vill träffa galningen som tror att han är en varulv, eller Harry Thompson som ju är den samme, så säger doktorn att de får tala med Thompsons personlige läkare, Dr. Noah Oswood.

Dr. Oswood är en entusiastisk och duktig psykolog. Han visar gärna poliserna runt och berättar om Harry. Han säger att Harrys mor dog i barnsäng när han föddes. Fadern är okänd och det är av denne som Harry tror sig fått "sjukdomen" lykantropi, dvs att han vid fullmåne förvandlas till varulv. Oswoods teori är att Harry lider av schizofreni som artar sig i vanföreställningen att han lider av en obotlig och okänd sjukdom. Han erkänner att han är "sjuk", dvs att han lider av sjukdomen, lykantropi, men inte av någon psykisk sjukdom. Han överlämnade sig själv till de kanadensiska myndigheterna för 5 år sedan och erkände en rad mord. Han kom sedan till Arkham för att behandlas av Oswood som ansökte om att få hit honom. Han berättar vidare att han är en av de få patienter som ständigt bär tvångströja och skyddsmask, för att inte skada sig själv eller andra. Om någon frågar Oswood när dessa anfall sker så säger han att de sker vid varje fullmåne och varar tills soluppgången.

Om poliserna vill träffa Harry Thompson ber han dem att vara försiktiga eftersom han hade ett anfall nyligen (samma natt som mordet skedde). Inne i en liten cell sitter en kort, flintskallig och maskförsedd man i tvångströja. Han ler mot poliserna och frågar om de har silverkulor i pistolerna de bär under kläderna. Om de svara ja på frågan blir han orolig och svetten tränger fram ur hålen i masken, om de däremot säger nej ler han ännu mer och ber dem sitta ner och njuta av livet. Vad poliserna än frågar så tittar han bara på dem och flinar. Efter ungefär tre minuter slutar han le och tittar upp i taket

och börjar skrika. -Hon vill ha sin man tillbaka, hon vill döda er alla. Hon skrek efter honom på kyrkogården (Harry hörde Virginia när hon ylade vid Potter's Field, natten den 23 Augusti). Därefter så svimmar han och när han, efter tio minuter, vaknar igen fortsätter han att le och han kommer inte att yppa något mera. Oswood föreslår att de slutar med utfrågningen. Det finns inget mer att hämta härifrån vid ytterligare besök, mer än förtvivlan över alla mentalsjuka individer som finns i detta hus.

Potter's Field

En ny kyrkogård norr om Arkham. Här begravs de personer som inte har råd att begravas någon annanstans. Det finns få gravstenar och de flesta gravar toppas av enkla träkors som ser väldigt nakna och eländiga ut. Man kan hitta lite spår, som liknar de man hittat vid de båda mordplatserna, kring kyrkogården. Det är svårt att följa spåren vidare eftersom paranoidea Virginia har en förkärlek för sin lilla "Disapperance".

Bortsprungna Hundar

Om man hör efter på stationen angående bortsprungna hundar så berättar konstapel Eric New att det har det kommit in en anmälan om att en hund, en stor varghund som hette Garm, sprungit bort från sin ägare Giles Garret. Garret bor i närheten av Harper's Wood. Anmälan gjordes den 22 Augusti.

Brandkåren igen

Om spelarna vill söka upp brandchefen, Benijah Adams, efter branden för att fråga hur undersökningarna går hänvisas de till Dean Sourthol. Han är brandinspektör och kommer från Boston. Han säger att han varit och tittat på platsen men att han inte kan uttala sig om vad som orsakat branden. Det finns inget att hämta här.

Farmer Giles from Arkham

Gården är fallfärdig och gräset borde ha klippts för länge sedan. Taket på byggnaden, som förmodligen varit ett stall, har rasat ihop. Bredvid bostadshuset står en stor hundkoja, men den tycks vara tom. När poliserna stiger ur bilen hör de ett högt skrik,

- Hallå där "tjyvar" jag har er på kornet räck upp händerna i luften, seså gör som jag säger eller så smäller jag av någon hans skalle!

Om man inte gör som han säger så skjuter han, han har siktat in sig på en av spelarna och har 90%-chans att träffa och göra 2D6+3 i skada, han är en skicklig skytt och kan skjuta ett skott per runda med samma chans.

Om poliserna gör som han säger kommer han fram, han har gömt sig på övervåningen av sitt hus. Giles är en storsvåxt, stereotypisk Arkhambonde med inte alltför hög intelligenskvot. Han ber dem tala om vilka de är. Om de säger att de är från polisen vill han se bevis på detta. Hans fientliga attityd

lugnar sig något när han vet vilka de är, han ställer dock inte undan sitt muskedunder.

Giles är en veteran från Världskriget, där han stred mot tyskarna i Bellauskogen. Han var korpral i 4:e marinbrigaden, som ingick i USA:s andra division. Han har ständigt sitt Springfield gevär laddat, beredd att bekämpa eventuella fiender. Hans hem innehåller en hel del "krigsattiraljer", affischer, uniformsdetaljer m.m. I jordkällaren bakom huset har han sina hembränningsapparater, i vilka han framställer förbjuden sprit.

Om poliserna frågar om hunden som sprungit bort blir Giles intresserad och berättar att Garm, hunden, är den enda vännen han har här i världen. Han säger att hunden aldrig sprungit bort förut och att han är förbryllad över hundens öde, han kanske har fastnat i någon fälla i skogen eller sprungit vilse. Han har inte sett hunden sedan den 19 Augusti och han gjorde en anmälan till polisen den 22 Augusti.

Om poliserna på något sätt låter antyda att det skulle vara hans hund Garm som utfört dådet blir han ursinnig och hotar att anmäla dem till deras chef. Garm var beskedlig som ett lamm och blev rädd om främlingar kom till gården. Han kunde inte ens skälla ordentligt den dumbommen. Om spelarna frågar om det finns någon kulle, med en stenhög på, på Giles marker så säger han att det finns en underlig kulle ungefär en halv kilometer in i skogen. Han säger att han ofta såg att Garm sprang åt det hållet men han finns inte där, eftersom han redan letat där.

Mot kullen

En liten bit in i skogen finns den kulle som innehåller häxans kropp, den är byggd ovanpå en annan naturlig kulle av jord. Det är helt tyst kring kullen och en otäck känsla genomsyrar spelarna.

Efter att ha undersökt kullen finner de en gång, eller spricka, som leder in i den kulle som stenhögen rests på. Ett lyckat *Listen*, centrerat mot sprickan, innebär att man hör ett dovt ljud men det är svårt att bestämma vad det är. Om någon vill krypa in i sprickan så bör det vara Ripley, som är minst, eftersom gången verkar blir trängre längre in, på väggarna och golvet syns spår efter tassar. När Ripley, eller vem det är som kryper in, ser han att det verkar som någon nyligen grävt här inne. När han arbetar sig inåt känner han en hemsk stank av förruttnelse. Plötsligt vidgar sig gången och han ser in i en liten kammare i kullen. Synen som möter honom får honom att skrika högt av fasa samtidigt som han förlorar 1/1D6 SAN. På golvet ligger "Virginas" odödliga kropp och fladdrar med armarna samtidigt som den skäller, likt en hund. Om spelaren misslyckas med ett slag för Dodge träffas han av en arm som gör 1 poäng i skada, detta sker varje runda med 50% träffchans (Ända tills "armen" stoppats). "Kroppen" lugnar sig bara om Giles kommer in i grottan. Kroppen sitter fast i en stenplatta med hjälp av stora metallskenor, som fästs kring kroppen samt i stenplattan. Kroppen är

oförstörbar och hur man än försöker så lyckas man inte förstöra den. Det finns tydliga spår av att en hund varit här och om man visar fotavtryck och hårrester för Giles kan han bekräfta att de kommer från hans lilla Garm.

Telly Lombardo

Telly, som är ett riktigt "lowlife scum", finns för det mesta på ett ställe kallat "the club" som ligger i de italienska delarna av staden. Han har ingenting att erbjuda som kan hjälpa poliserna.

DÖDEN SLÅR TILL IGEN

På morgonen den 25 Augusti slår döden till igen (naturligtvis så upptäcker kanske spelarna det här tidigare än på morgonen den 25:e), en luffare har hittats död vid Old Wooded Graveyard, Arkhams gamla begravningsplats (Den nyaste stenen bär årtalet 1818). Upptäckaren var vaktmästaren Niles Denvers och det tros vara samma best som mördat även denna gång, flera spår av den finns runt platsen (Dessa spår är lika svåra att följa som de andra spåren). Liket har påträffats bredvid en grav som besten tycks ha grävt i, på stenen står det Francis Locksley 1709-1735.

1688 - 1712

De båda "rättsläkarna" undersöker kadavret och finner att det helt klart rör sig om samma varelse som gjort detta verk. Mordet inträffade förmodligen kring midnatt igår kväll.

Mannen i graven - Francis Locksley

Om man intresserar sig för vem denne Francis var så finns det flera sätt att undersöka detta på. Mathewson är väl medveten om det historiska sällskapets existens och det finns en hel del uppgifter att hämta på Universitetsbiblioteket.

Arkham Historical Society

Denna förening (531 S Garrison Street, beläget i en gammal restaurerad Georgiansk herrgård) som bildats för att tillvarata Arkhams historiska intressen samt samla och arkivera gamla dokument och dagböcker som upprättats i området. Flera utmärkande personligheter i staden är med i sällskapet (Universitetsprofessorerna William E. Fenlorn, Albert N. Wilmarth, Howard Albert Throckmorton och Martin Fen, Polischefen Asa Nichols, Bok- och antikvitetshandlarna Samuel Croft och Edwin Tillinghast, Konsthandlaren och finanshajen Enrico Lopez för att nämna några av medlemmarna).

E. Lapham Peabody, som arbetar som föreningens "curator", ser till att det hela fungerar och att besökare följer de regler som upprättats. Peabody är en expert på lokal genealogi och hittar i föreningens arkiv som fisken i vattnet. Om de vill veta vem Francis Locksley var, så säger han att det var sonen till borgmästare Horace Locksley. Han säger att det hela är en mycket olycklig

historia eftersom Francis blev skjuten av en Arkhambo, då han och häxan Coates flydde undan häxbålet. Han går iväg och hämtar en bok med titeln, *Thaumaturgical Prodigies in the New England Canaan*, som han varsamt börjar bläddra i. Han nickar och mumlar för sig själv. Han ber spelarna att vänta en stund och går upp på övervåningen. Han blir borta i ungefär tjugo minuter och kommer sedan tillbaka och ler förnöjt. Han slår sig ner och ursäktar sig för att det tog lite tid.

Han fortsätter att berätta om att det gick rykten om att Virginia Coates, dotter till häxan Elisabeth, hade börjat med samma svartkonster som sin mor. 1696 mördade Elisabeth sin man Howard och vid rättegången framlades bevis som pekade på att Elisabeth var en häxa. Elisabeth dömdes till döden och när bålet antändes så lade hon någon slags välsignelse över sin då fyraåriga dotter, Virginia. Virginia fick flytta till några släktingar i Dunwich. 1710 flyttade, den då 18-åriga och vackra, Virginia tillbaka till familjens gamla hus och rykten började spridas om att hon bedrev svartkonst. Virginia hade botat flera sjuka som prästerna redan välsignat och läkarna konstaterat obotligt sjuka. Hon hade, sades det, nattetid sprungit omkring naken och åkallat demoner och djävlar.

Francis Locksley, son till Borgmästare Horace, såg den sköna kvinnan och blev förälskad i henne. Så en dag greps Virginia och dömdes till döden av borgmästaren. Under rättegången fungerade Francis som hennes försvarare och när domen utlystes grät han av sorg. När själva verkställandet av domen skulle äga rum skred Francis till verket och hotade församlingen med en musköt. Han tog med sig Virginia och flydde på en häst mot Kingsport och havet där han ordnat med ett fartyg som väntade på honom. Deras flykt blev inte lång och Francis blev skjuten i ryggen, av sin far. Sedan togs Virginia till fånga och det är lite oklart vad som skedde med henne. De dokument som Peabody har tyder på att hon togs om hand av Harper Greenwood som fick en stor landbit och pengar för att bygga ett gods. Sedan finns det inga mer handlingar som har någon anknytning till Virginia. Peabody som varit isolerad med ett arbete de senaste dagar har undgått att ta del av nyheten om Greenwood Mansions öde. Om han blir informerad om detta säger han att han tycker det är synd att ett så gammalt och fint hus brunnit ner. Om spelarna vill veta om det finns några, nu levande, släktingar som har anspråk på marken etc, så förklarar Peabody att huset varit övergivet i 35 år, och att när den sista Greenwood dog så föll huset i Universitetets ägo. Han vet att Jonah Nichols, far till polischefen, var väldigt intresserad av Greenwood Mansion. Jonah var och talade med Peabody strax före sin död för 20 år sedan. Peabody tyckte att hans beteende var underligt, han verkade nervös och ville titta i arkiven efter skyddsbesvärjelser som kunde hålla onda andar borta. Jonah hittade inget och begav sig iväg. Han dog några dagar senare 12 April, 1906.

Universitetsbiblioteket

På MU har man glömt av att man äger huset och poliserna hänvisas av Mrs. Whitby, som sitter i receptionen i den Administrativa byggnaden, att

de skall uppsöka bibliotekets chef Dr. Henry Armitage. Om spelarna inte är här för att fråga om ägarförhållandet hänvisas de till det historiska sällskapet med sina förfrågningar.

Dr. Henry Armitage, som vid denna tidpunkt är lyckligt ovetande om den fasa som lurar i Dunwich, är ytterst hjälpsam och svarar på de frågor som poliserna ställer. I synnerhethet om Mathewson är med, det är ju Armitages svärson. Om han får reda på att Universitetet skulle äga Greenwood Mansion blir han förvånad och börjar fundera. Ett ögonblick senare säger han att det finns gamla arkiv nere i källaren där svaret på ägarförhållandet kan finnas. Han säger också, ironiskt, att han hoppas att det inte ligger någon död person nere i arkivet (Det var nämligen så att i "Dweller" så hittade poliserna en död student nere i källaren, mer om detta en annan gång.) Arkivet är stort och ordningen kan väl diskuteras. Armitage frågar om poliserna vill hjälpa honom att leta. Om Armitage letar själv så tar sökandet 5 timmar, detta minskar med en halvtimme för varje extra person som hjälper till (den minsta tiden är dock alltid ca 1 timme). Plötsligt skriker Armitage till och håller upp en mapp märkt Greenwood Mansion. Av mappen framgår att Universitetet äger fastigheten samt ett stort landområde kring denna. Vidare innehåller den ett dokument som säger att allt lösöre tillhörande fastigheten såldes på en auktion för 20 år sedan, 26 Februari 1906. Det finns en lista över de föremål som såldes och till vem de såldes.

Auktionen anordnades av Firman Horthor & Samnel, som såvitt Armitage vet gick i konkurs för ungefär tjugo år sedan, och hölls på Greenwood Mansion. Det var en hel del föremål som såldes och det mesta såldes i stora partier till en och samma köpare. Denna köpare var Jonah Nichols från Arkham, han köpte det mesta av det omfattande biblioteket. Andra köpare var det historiska sällskapet (Peabody börjar bli lite gammal och har glömt att sällskapet faktiskt var på auktionen), Dr. H.A. Throckmorton (Professor i Psykologi på MU) samt Edward Tillinghast. I listan framgår att det fanns en hel del dagböcker som skrivits av familjen. Mathewson känner till att Jonah är Asa Nichols, Polischefens, far. Jonah är sedan länge död men Asa och hans fru bor i den gamla släktgården på High Street.

Till Polischefen

Ett mycket vackert hus bebos av Polischefen och hans fru Orrette. Asa är inte alls sugen på att de tittar i hans fars gamla arbetsrum, som han låtit stå orört sedan han dog 1906 (Vid en ålder av 86 år). Men han är relativt lätt att övertala eftersom det gäller polisiärt arbete. Han förklarar, innan han låter dem stiga in i arbetsrummet, att hans far var väldigt virrig innan han dog och att han sprang omkring och köpte en massa gamla och konstiga föremål.

Inne i rummet är det dammigt och allt tycks ligga i en salig röra. Asa förklarar att han måste iväg på ett möte med borgmästaren och att de får leta hur mycket de vill. Rummet är ungefär 5 x 5 m och väggarna är täckta av

bokhyllor. Mitt i rummet står ett skrivbord med en massa papper och uppslagna böcker. Underst i högen med böcker finns en bok som är märkt, Harper Greenwood. Boken är en av Harpers dagböcker och tar upp åren 1711-1713. Harpers skrivstil är relativt lättläst och det tar ca en halvtimme att plöja igenom boken i vilken man kan hitta en hel del intressanta fakta i.

12 April 1712; Vilka makter har hon nedkallat, vilken kraft är det som får henne att leva trots att vi dödar henne. Är det ett verk av Satan, eller finns det högre makter som får vår gud och hans fiende att blekna? Jag vågar inte tala med pastorn om saken, jag vågar ingenting längre. Varför föll Francis för hennes charm, varför kom häxan tillbaka hit? För att hämnas sin mor eller för att fortsätta utföra hennes verk? Om du hör mig käre gud, lyssna på mig och ge mig den styrka som jag behöver för att fullborda mitt uppdrag. Hon bara ligger där, bunden, och skriker. Knivar skadar henne icke och elden bara svedar hennes vackra skin. Fader Armitage talar om nekromanti, vampyrism, lykantropi och andra helvetesfenomen. Varför valde de just mig för uppdraget, var det för att det var jag som dödade Francis? Horace Locksley, borgmästare och allt annat av makt här i byn, gav mig detta djävulska uppdrag att gräva ner Virgina Coates i skogen norr om staden. Jag skall få marken däruppe och jag skall bygga mig ett hus för de pengar jag fått för att vaka över henne. Jag kan aldrig mera sova säkert, jag har hört vinden tala. Hon skriker ut sin sorg över sin älskade. Jag måste skrida till verket och gräva ner henne.

8 Maj 1712; Mitt arbete är slutfört och jag börjar få livslusten åter, huset byggs för fullt och min familj vet inte om vilken fara som vilar norr om skogen. Jag satte fast hennes kropp i en specialställning som smeden, JubolahWhateley, i Dunwich hjälpt mig med. Sedan grävde jag ner henne i en kulle som jag lade en stenhög över. Jag slutade inte att lägga på stenar förrän ljudet av hennes skrik helt dämpats. Jag får försöka fortsätta att leva och då och då se till att hon ligger ostörd. När mina söner blir tillräckligt gamla får de fortsätta att vaka och deras söner likaså efter dem. Jag har märkt att djur dras till platsen och detta faktum förbryllar mig.

Efter denna notering faller hela ämnet bort och nämns inte något mera i boken.

Förutom dagboken finns det ett papper där Jonah märkt ut både Virginas gamla stuga samt den plats där han tror att hon ligger nergrävd. På papperet står det slarvigt nertecknat "Måste göra något innan det är för sent".

VARGENS LYA - STUGAN

Här var det alltså tänkt att den stora konfrontationen med Virgina skulle äga rum. Stugan ligger i den lilla skogsdungen som finns mellan Arkhams stadskärna och Arkham Airfield. Stugan finns några hundra meter in i skogen och tanken är att spelarna skall anlända hit under skymning vilket

ger ett intressantare klimax (Det var väl skräck vi skulle försöka uppnå?). Virginia är redo att möta sina motståndare och smyger sig bort från stugan en bit innan de hinner fram. Hon väntar tills de börjar undersöka stugan och/eller eventuellt går in i stugan. Sedan går hon till attack och slåss tills döden, hon har inte mycket kvar att leva för sedan hennes älskade gått förlorad för evigt (glöm inte hennes besvärjelser!). Striden blir förmodligen svår att förutsäga, men kom ihåg att det är idiotiskt att skjuta mot Virginia samtidigt som hon brottas med en av poliserna, förvisso kan det rädda ett liv men det kan också kosta ett liv.

Arkhams Poliskår

Poliskåren i Arkham är typisk för en liten amerikansk stad. Man känner de flesta av innevånarna, vet vilka som begår brottshandlingar, vart barn rymmer etc. Personalen är inte så omfattande, men det är å andra sidan inte den verksamma brottsligheten heller, och ibland kan väl kompetensen på polismännen ifrågasättas. Polishuset ligger i den norra delen av staden, vid 302 W Armitage Street.

Polischefen, Asa Nichols, är en veteran och duktig polis. Under sina fyrtio år i stadens tjänst, först som patrullerande polis, har han sett det mesta. Han inger ett faderligt och vänligt intryck. Hans svaghet är dock den något naiva synen på Arkhams brottslighet och han inser inte vilket stort inflytande den organiserade brottsligheten har i staden. Asas inställning till spritförbudet är liberal, han tycker själv om att då och då ta ett glas. Han är väldigt aktiv i det lokala föreningslivet och en omtyckt personlighet i staden.

Under polischefen står den biträdande polischefen, Willaim Keats. Keats är otroligt kunnig och en duktig administratör. Han är lugn och tillbakadragen, vilket har gjort att han blivit något av en "doldis" för stadens invånare.

Det finns dessutom fem stycken "civilklädda" spanare, de så kallade detektiverna. Dessa leds av chefsdetektiv Harden som är en av stationens tuffaste och dugligaste poliser. De andra detektiverna är Hetfield, Mathews, Stuckey och Ripley.

Längst nere i pyramiden finns de vanliga konstaplarna, 17 stycken i dagsläget, och chef för dessa är assistenterna King, Reynolds och Stephenson.

Dessutom har man en reserv, bestående av gamla poliser och soldater, varifrån man kan kalla på extra mannar. Dessutom har man ett avtal med, det ca 60 man starka, nationalgardet som finns i staden.

När det gäller vapen så anser Polischefen att en revolver av kaliber .45 är det som minst krävs för att stoppa en fullvuxen man. I polishuset finns det hagelgevär, av pumpmodell, samt gevär.

Man förfogar över fem stycken polisbilar, varav en ständigt är upptaget av polischefen. Stationen har också två stycken Harley Davidsson MC som används för vägpatrullering. Dessutom finns det alltid några trampcyklar att tillgå.

Poliser på patrull rapporterar intervallsvi till stationen via särskilda polistelefoner som finns placerade runt omkring hela staden. Dessa telefoner är låsbara och varje polisman bär en nyckel, linjen går direkt till den vakthavande polisman som finns på stationen dygnet runt.

BAKGRUND

Det hela tar sin början år 1712 då den unge Francis Locksley, medlem i en av Arkhams finaste familjer, blev kär i den förtjusande Virginia Coates. Det var en ömsesidig förälskelse, men det fanns vissa problem. Virginia var dotter till Elisabeth Coates som brändes som häxa efter att ha mördat sin make, Howard Coates. Orsaken till detta var att han misshandlat henne och, den då fyraåriga, Virginia under en längre tid. Virginia som fick bo hos några släktingar i Dunwich flyttade senare tillbaka till den gamla stugan som familjen bott i, söder om Arkham.

Hon kom att försörja sig på att hjälpa folk som hade krämpor och andra problem som lite örter och ofarlig magi kunde bota. Magin hade hon lärt sig som medlem av den underliga rörelsen "Believers" i Dunwich (Mer om detta finns i Chaosiums modul, "Return to Dunwich"). Man började visa saker om Virginia, att hon var i maskopi med djävulen, att den unge Francis blivit vilseledd och förtrollad av henne, att hon sprang naken i skogen och kallade på barnen i skogen etc. Det hela kulminerade med att Virginia dömdes som häxa av Arkhams borgmästare, och Francis far, Horace Locksley. Francis försökte rädda sin älskade och hotade församlingen med en musköt och flydde sedan på en häst med Virginia. Men deras flykt blev inte långvarig, en av männen som deltog i jakten på de båda ungdomarna sköt Francis i ryggen, han dog omedelbart. Virginia slängde sig över sin älskades kropp och gav det "Osagda Löftet"(Unspeakable Promise) till Hastur. Hon ville få sig odödlig så att hon kunde hämnas de som mördat Francis.

Virginia infångades och togs tillbaka till byn för att brännas. Hennes kropp, som nu var oförstörbar, kunde de inte bränna upp. De försökte dränka henne, men hon dog inte. De kastade henne från höjder men hon dog inte. Till slut så beslutade Horace att man skulle sätta fast henne på en stenplatta och gräva ner henne någonstans. Uppdraget gavs till Harper Greenwood som fick en stor yta jord av borgmästaren för uppdraget. Han hittade en kulle av jord som redan var ihålig, ett djur hade troligen använt den som boning eller liknande. Han grävde ut den och placerade Virginia i en grotta som han sedan förseglade med en stor stenhög.

Åren gick och Virginia låg i sin grav och hon blev bara mer och mer vansinnig. Hon försökte tillkalla sig djurs uppmärksamhet som hon genom

att försöka "Charma" ville få att gräva sig in i graven. Trots idoga försök lyckades hon inte och det var mest smådjur som hon kom i "kontakt" med.

En dag kom den stora varghunden Garm lufsande och började nosa kring platsen. Virginia kände hans närvaro och lade en besvärjelse för att göra honom vänligt inställd mot henne. Sedan försökte hon locka till sig honom och den store hunden började gräva. Men han stannade aldrig länge, men kom alltid tillbaka och fortsatte en stund. Virginia tog det lugnt, hon hade väntat i tvåhundra år på detta. Så en dag så bröt Garm igenom och kom in i det lilla rummet. Virginia greppade tag i den glada och upphetsade hunden som trodde att hon bara ville leka. Virginia lade besvärjelsen som innebar att hon böt kropp med hunden. Hon svimmade av utmattning och vaknade några dagar senare. Hennes gamla kropp, som nu innehöll hunden vevade med armarna och utstötte då och då morranden. Virginia försökte kontrollera hundkroppen, vilket var väldigt svårt till en början.

Hon begav sig ut ur grottan och sprang mot Greenwood Mansion för att leta efter Harper, som hon tänkte mörda först. Driven till vansinne förstod hon inte att Harper sedan länge var död. Hon kom fram, till den nu övergivna herrgården, och fann ingen levande varelse. Hon beslutade sig för att bränna ner platsen genom att låta en eld flamma upp i huset. Hon gjorde detta och huset började brinna, resten vet vi redan.

Hon stannade kvar i området och smög omkring och tittade på människorna som anlände, framåt kvällen så kände hon ett plötsligt behov av mat och hon rusade fram mot två människor som stod vid en konstig källa som inte drogs av en häst. Hon slickade snabbt i sig blod och kände sig mättad, sedan flydde hon ut i skogen igen. Hon beslöt sig för att söka efter sin älskade som hon antog var begravnen på den gamla kyrkogården, Old Wooded Graveyard. Hon insåg, då hon närmade sig byn, att Arkham förändrats. Virginia stannade till vid Potter's Field, en begravningsplats för de allra fattigaste i Arkham, och fick se en gravsten med året 1925 som dödsår. Hon blev förtvivlad och vrålade mot fullmånen.

Hon fortsatte vidare mot Old Wooded Graveyard, men smög sig försiktigt fram genom staden och över den västra bron. När hon kom fram till kyrkogården hittade hon Francis grav och började gräva i den. Luffaren, Anthony Wooduck, som beslutat sig för att tillbringa natten på kyrkogården vaknade och rörde sig mot graven, han hade femton sekunder kvar att leva. Virginia upptäckte honom och attackerade.

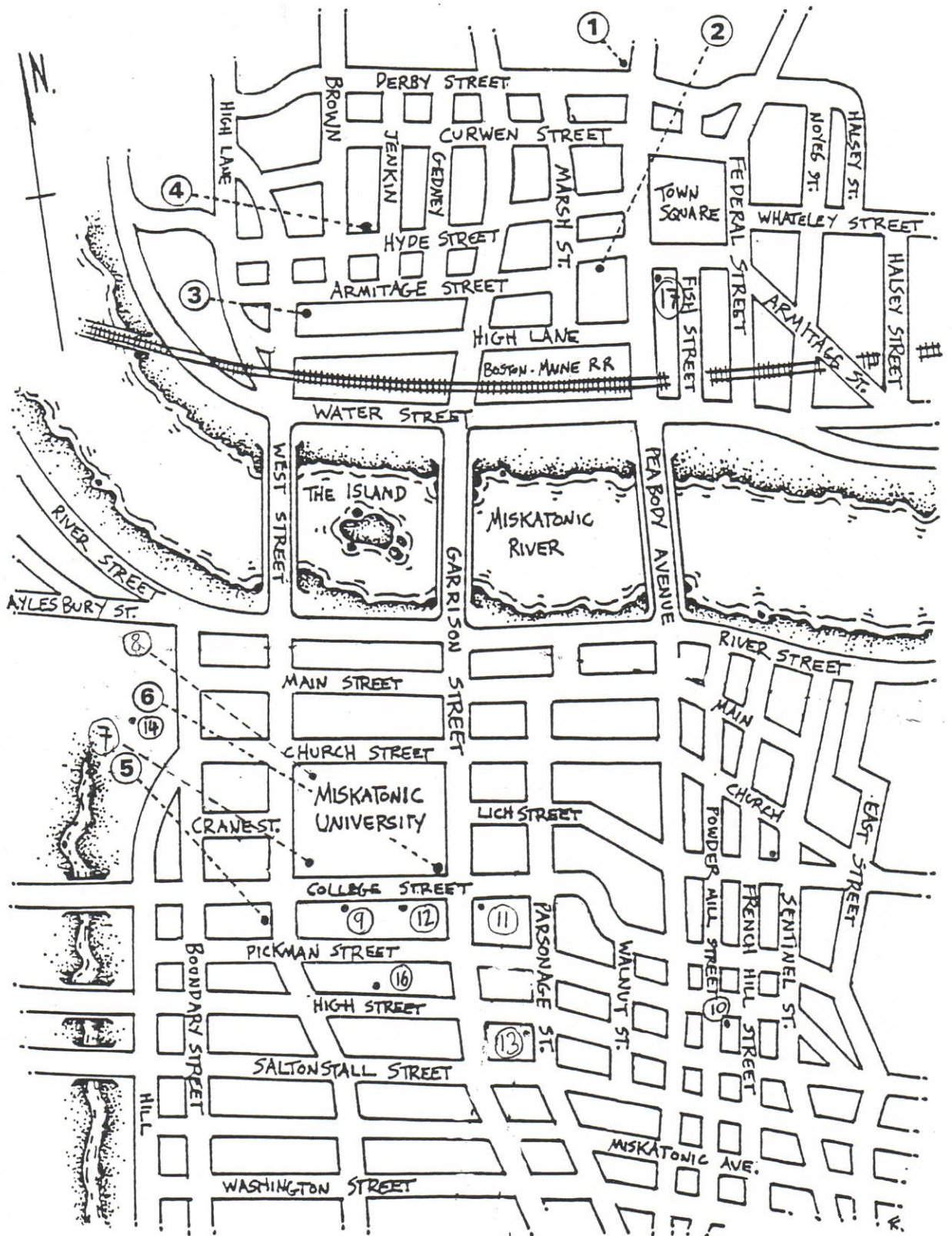
Hon insåg att det var lönlöst att fortsätta att gräva, hon skulle förmodligen bara hitta benrester om inte de också var uppätta av de "Ghouls" som förmodligen fanns i gångar under gravarna.

Hon åt så mycket hon orkade av luffaren och beslöt sig för att bege sig till sin gamla stuga och söka skydd. Stugan fanns kvar och hon gömde sig inne i den. Virginia klarar sig utan mat i två dagar och beger sig sedan ut för att jaga på natten den 26 Augusti, då hon attackerar en handelsresande man,

Samuel Orkney, som stannat sin bil för att tömma blåsan längst vägen mellan Arkham och Kingsport. Det finns inga vittnen och Samuel var på väg hem till Ipswich efter en dag i Kingsport. Han hade tagit några öl, på en bar i Kingsport, innan han åkte hem.

Om spelarna inte kommer någon vart så fortsätter mordet och de är lika svåra att spåra varje gång. Efter varje mord så lägger Virginia disappearance vilket gör det omöjligt att spåra henne till stugan. Dvs det är omöjligt att klara av scenariot utan att ha besökt Arkham Historical Society.

Arkham



KEY TO ARKHAM MAP

- 1 Arkham Sanitorium
- 2 Arkham Police
- 3 Arkham Advertiser
- 4 Arkham Gazette
- 5 St. Mary's Hospital
- 6 Miskatonic University Library
- 7 Liberal Art's Building
- 8 Science Hall
- 9 Hoyt Administration Building
- 10 The Club
- 11 Arkham Historical Society
- 12 Hotel Miskatonic
- 13 Old Doc Pinter
- 14 Old Wooded Graveyard
- 15 Potter's Field
- 16 Chief Nichols Mansion
- 17 Fire Department

VIRGINA COATES

STR 20 CON 15 SIZ 15 INT 18 POW 25
DEX 17 APP na EDU 13 SAN 0 HP 15

Damage bonus: +1D6.

Weapons: Bite 75%, damage 1D8

Claw 75%, damage 2D6

Spells: (för beskrivning se nedan): Evil Eye, Implant Fear, Healing, Charm Animal, Steal Animal Mind, Disappearance.

Skills: Cthulhu Mythos 34%, Dodge 54%, Sneak 70%, Track by Smell 23%, Occult 65%, Listen 35%, Botany (Biology) 56%, Drug Lore (Pharmacy) 56%, History 45%.

Languages: English 67%, Latin 34%.

Armor: 1 poängs skinn samt dessutom ett magiskt skydd som är värt 5 poäng per attack. Detta magiska skydd ges av den medaljong som hon bär kring halsen, den här medaljongen är ett magiskt föremål som Virgina fick av sin mor som litet barn och som hon lyckades gömma innan hon dömdes till döden, nu har hon grävt upp den igen (Orsaken till att jag gett henne medaljongen är att hon ska ha en något bättre chans mot polisernas grovkalibriga vapen, eventuellt hårda sparkar). Medaljongen kan slitas av i närstrid om man lyckas med ett halverat *Grapple* och därefter ett lyckat *Luck-Roll*. Om *Luck* misslyckas lyckas man slita av medaljongen nästa runda, förutsatt att man lever vill säga.

Virginas Besvärjelser:

(De fyra första besvärjelserna är hämtade direkt från, Chaosiums, Return to Dunwich. De andra är nya för scenariot och dessutom unika, dessa är mer framtagna för att skapa mystik mer än att användas av spelare i andra äventyr, men vem vet någon kanske vill spela sin Arkeolog i en kattkropp, det kan ju inte bli annat än Kattastrof.)

Evil Eye: Gör så att offret drabbas av otur, dvs *POW* halveras och därigenom så halveras också *Luck-roll*. Vapen "Jammar" på slag över 75. Offret måste ses av besvärjaren, men offret behöver inte se besvärjaren, men känner en obehaglig känsla av fasa när besvärjelsen kastas. Effekten varar till midnatt eller tills att något av följande inträffar:

- Kastaren upphäver besvärjelsen
- Kastaren dör eller blir skadad så hårt så att det börjar blöda.

Virginas variant är något bättre än den normala, hon är ju en Icke-spelar karaktär, och effekten varar under två dagar, dvs två

MARPERS
BILLINGTON
WOODS

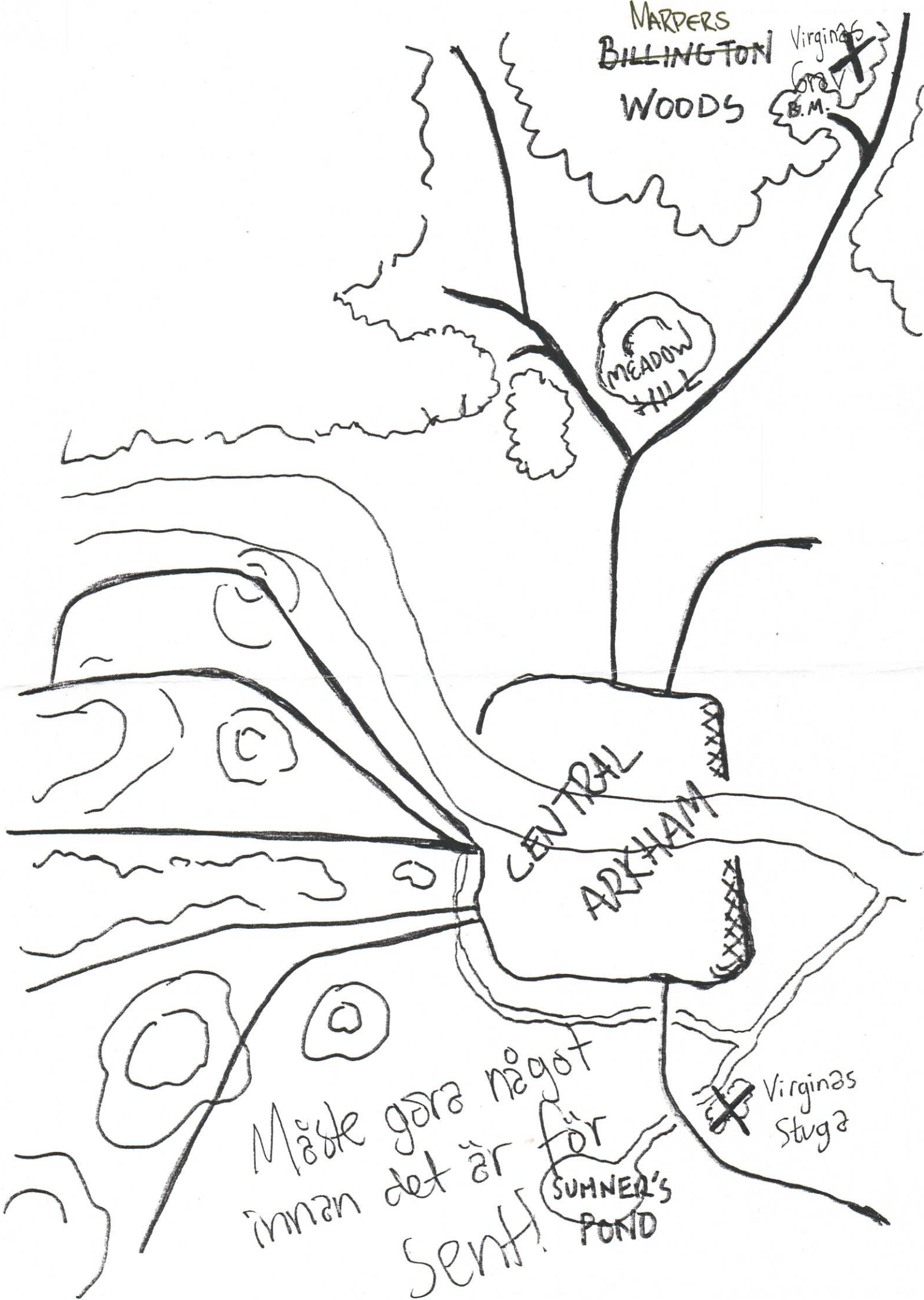
Virginia's
Grav
B.M.

MEADOW
HILL

CENTRAL
ARKHAM

Måste göra något
innan det är för
sent!
SUMNER'S
POND

Virginia's
Stuga



midnätter. Den kostar 10 MP och 1D4 SAN att kasta, effekten är automatisk och det krävs inget slag för att besvärjelsen skall verka.
Implant Fear: Besvärjelsen gör så att offret plötsligt grips av en hemsk fasa. Upplevelsen kostar offret 0/1D6 SAN. Den kostar 6 MP och 1D2 SAN att kasta.

Healing: Besvärjelsen kostar 12 MP och läker 2D6 HP förorsakad av våld, sjukdom eller gift.

Charm Animal: Gör att djuret, som besvärjelsen läggs på, blir vänlig mot kastaren oavsett tidigare reaktion. Den kostar 1 MP för varje poäng SIZ som djuret har, inga slag slås för effekt. Djuret kan inte användas som "slav" utan är bara vänlig mot kastaren.

Steal Animal Mind: Är en mildare variant av "Mind Transfer" och gör att besvärjaren kan byta kropp med ett djur. Kastaren måste röra vid djuret samtidigt som hon offrar 2 POW, 1 MP för varje poäng storlek hos djuret samt 2D6 SAN. Därefter kan kroppsbytet ske, och kastaren befinner sig i djurets kropp. Det är svårt att anpassa sig till den nya kroppens funktioner och det tar ungefär några timmar innan man överhuvudtaget kan utföra enkla manövrar i den nya kroppen. För djuret i människokroppen tar det betydligt längre tid.

Disappearance: Gör att kastaren tycks helt ha upplösts där besvärjelsen lagts. Den har bara effekt om ingen ser kastaren för tillfället. Djur, och andra lägre stående varelser, blir oroliga och vettskrämda vid en plats där besvärjelsen lagts. Människor känner en svag och obeskrivbar känsla. Den kostar 4 MP och 1D6 SAN.

Produce A Little Flame That Will Burn Down A Large

Mansion: Virgina använder bara den här besvärjelsen i syfte att bränna ner ^{Bellingham} ~~Bellingham~~ ^{Greenwood} Mansion. Och är någon form av besvärjelse som kan få eld att flamma upp till en kostnad av exempelvis 2 MP.