THE DWELLER IN THE SHADOW

NERPLOTTRARE: PER BRODÉN SPELTEST: JONAS SAND, TOMMY ERIKSSON, MAGNUS JONSSON, THOMAS YTTERBERG samt NÅGRA UNSPEAKABLE. MORALISKT STÖD UNDER ARBETET: VAKTGRUPP 2, ARTSS ÄLVDALEN (Va fan är rollspel, berätta!)

FLUMSNACK

Karaktärerna i detta scenario är riktiga "investigators" fast inte av det slag som de flesta CoC karaktärerna är. Spelarna är nämligen civilspanare åt Arkhams poliskår, förutom Doktor Williams som hjälper polisen med spaningarna.

Det här scenariot är baserat på uppgifter som finns i Keith Herbers båda verk The Fungi from Yuggoth samt Arkham Unveiled. Inpiration har jag hämtat från gamla kioskdeckare, Lovecrafts verk, filmer (Predator 2, Dödsspelet, Barnen från Frostmofjället mm), samt musik. Namn som förekommer i verket har inget att göra med några som helst levande eller döda personer.

Korrigeringen av texten har p g a tidsbrist varit begränsad, men det har du överseende med (hoppas jag). Hail Yog-Sothoth.

INLEDNING

För en tid sedan rymde en galning från Arkhams mentalsjukhus. Patienten, en gammal professor, hade fått ett mentalt sammanbrott under arbetet med en avhandling. Alfred Thordron som professorn heter var specialist på medeltidens historia med ockultism som specialämne. Hans sista arbete gällde kvarlevandet av vissa gamla västeuropeiska ockulta sällskap som förföljdes i sina ursprungsländer. Han hade en teori om att en del av dessa hade förflyttat sin organisation till det nya landet.

Naturligtvis började polisen direkt leta efter den, troligen harmlösa, senila mannen. Men flera veckors sökande resulterade i absolut ingenting och sökandet lades ner, i tron om att Thordron drunknat i floden eller gått vilse i skogen och svultit ihjäl.

I går upptäcktes ett ohyggligt ritualmord vid ett förråd nere i hamnen. En kvinna hade blivit styckad och placerad i ett underligt mönster på golvet. Den syn som mötte upptäckaren av liket, en välkänd suput, fick honom att skrikande springa till polishuset. Efter en timmes försök kunde polisen få ur honom vad han sett och var. Polisen försökte tysta händelsen men Roberta Henry, journalist på Arkham Advertiser lyckades trots detta få ut en smaskig historia redan dagen efter med nästan hela framsidan upptagen. Detta kunde ske på grund av att en av poliserna har en kärleksaffär med henne vilket hon utnyttjar till fullo.

Den mördade var en för polisen helt okänd kvinna och det fanns inga ledtrådar på den troliga mordplatsen och polisen stod helt lamslagna. Ett hemskt mord publicerat i ortens näst största tidning och inget att lugna allmänheten med.

På kvällen dagen efter mordet kom en av läkarna på Arkhams mentalsjukhus och bad att få tala med polischefen Asa Nichols. Han ville veta hur ritualmordet var genomfört samt se brottsplatsen. Eftersom Dr Williams, som läkaren hette, var ett hopp om något lät Asa honom ta del om de uppgifter han ville ha. Efter att ha sett rapporten samt mordplatsen var Williams helt säker på vem som förmodligen stod bakom mordet. Det var nämligen så att det var Williams som var Thordrons läkare. Under ett samtal beskrev Thordron utövandet av en ritual som starkt påminde om det han just sett. Ritualen var en slags reningsrit som skulle rena själen och frammana något väsen som kunde kontrolleras av den som utförde ritualen. Asa Nichols köpte tipset och

tillsammans kom de överens om att man skulle tillsätta tre detektiver på fallet samt att Williams skulle ingå i gruppen.

THE BEGINNING OF THE END

Spelarnas information:

Ni har alla läst om det brutala mord som skedde igår den 23 maj. En ung kvinna hittades mördad nere vid ett gammalt förråd vid hamnen. Mordet var något som massmedia kallade ett "Ritualmord".

Ni har blivit inkallade på Polischef Asa Nichols kontor, Ni antar att det gäller mordet eftersom polisen står helt lamslagna. Man har enligt källor inte hittat en enda ledtråd.

Asa Nichols (för en beskrivning av Asa se kapitlet Polisen) väntar otåligt på detektiverna och ber dem inte sitta ner utan börjar tala direkt. -Hej, Vi drabbats av en mycket underlig händelse som ni kanske vet. Det här är förresten Dr. Williams en psykolog som ska hjälpa oss med fallet. Asa pekar, med hela handen, på Williams. Asa fortsätter och förklarar att Inspektör Harden är chef för fallet och har fulla befogenheter, han förklarar att Dr. Williams jobbar för polisen och hjälper till i fall där galningar är inblandade. Asa förklarar vidare att Williams tror sig veta vem som ligger bakom dådet, eller kan ha varit delaktig.

Telefonen ringer och Asa svarar. En stunds tystnad följer och sedan säger han till personen på andra sidan luren att han kommer. -Kom igen grabbar det har skett ytterligare ett mord. Vi har ingen tid att förlora. Kör fram bilen Mathews. Asa drar på sig sin rock och skyndar sig ut, om någon frågar honom om detaljer svarar han att det kan tas i bilen. Det han vet är bara vart mordet ägt rum samt att det var utfört på samma sätt som dagen före.

DET ANDRA MORDET

Mordplatsen är den här gången bakgården till Arkhams slakthus på 400 E Water Street. Mordet upptäcktes av Ricky Cahoone som äger en firma som säljer timmer i närheten 325 E Water Street. Polisen har redan börjat spärra av området.

En lyckad Spot Hidden vid ankomsten resulterar att man ser Roberta Henry bland de som samlats runt platsen. Detektiverna känner igen henne men inte Williams som aldrig sett Roberta utan bara läst hennes smaskiga artikel.

Mordet är avskyvärt och beskrivs i mer detalj senare i texten. Eftersom poliser är vana att se sådana här saker krävs inget San roll (tänk om poliser skulle slå varje gång, Jake and the Madman.) Williams har redan sett det första mordet och behöver inte heller testa sin San. Offret är den här gången en man, vilket bör fälla Henrys teori om att mördaren skulle vara en kvinnohatare. Mannen har, enligt Rättsläkare Whitby, varit död i ca ett till två dygn men ditplacerad vid ett senare tillfälle. Adams upptäckte mordet klockan 18.30 Dag 1, Asa och detektiverna anländer klockan 19.12.

19.20 Anländer chefen för slakthuset Sean Rothman, en fetlagd äldre man. Han är helt illröd i ansiktet när han anländer mer färgen tonar sakta ner efter hand. Van slaktare som han är tycks inte den styckade kroppen störa honom. Däremot blir han väldigt irriterad om polisen vill ta sig en kik inne i slakthuset. Men är lätt att övertyga med tanke på de befogenheter som polisen besitter. Eftersom det är måndag har man haft stängt, det är normalt öppet tisdag till lördag 05.00-17.00 med undantag lördag då man stänger redan kl 13.00.

På marken vid bakgården finns konstiga avtryck av ett grönt, slemmigt ämne.

In och slakta

Slakthuset är rätt stort eftersom man försörjer nästan hela Arkham med färskt kött. Rothman släpper in polisen men när han ska sätta på det elektriska ljuset fungerar det inte.

— "Det blir att ta fram ficklamporna och undersöka, boys!" är den tröstande kommentaren från Seans sida. Scenen från Rovdjuret 2 kan man ha i bakhuvudet när man beskriver den här episoden. För att höja stämningen kan man eventuellt också i förbigående nämna något typ, Slakthuset är stort och påminner om scenen i Rovdjuret 2 när de federala smyger omkring i slakthuset och rovdjuret iakttar dessa från taket.

När man kommer in i själva slakthallen upptäcker man ett lik på marken. San roll 0/D3, liket är en tjur men har brutalt älskats och slitits i. Ett vansinnesskri hörs längre bort, det är Saager och tre av kultisterna (#1,2 och 3) som är här för att stjäla mat till "Barnet", de har tagit sig in genom ett fönster i taket. Han vet inte att Hannemann utförde ritualen här dagen före. Saager och hans trevliga personlighet finns beskriven i längst bak i äventyret, även hans hejdukar. Saager har sett poliserna och tror sig vara upptäckt, han är inte vidare smart men farlig, och i ren desperation avger han ett skri 0/1 San. För att få någon stämning måste följande saker ske snabbt ingen tid för genomtänkta handlingar, snabba beslut eller inga alls.

Hejdukarna öppnar eld mot våra hjältar och missar första rundan, deras beväpning är pistoler men en av dem har en Thompson Submachine gun. Men det klassiska runda magasinet har han inte tillgång till utan han har två tjugoskottsmagasin. Om inte spelarna slänger sig i skydd har de 35% chans att bli träffad, av antingen en kula från en revolver .45 eller av 1D3 skott från Thompsonen(1-4 revolver,5-6 smg). Om de slänger sig i skydd reduceras chansen till 5%. Dags att agera Saager och hans män försöker fly tillbaka den väg de kommit från. De skjuter hela tiden bakåt och samma sak gäller angående träffar i tre rundor.

Saager bör fly för att få ett intressantare klimax men om spelarna ändå lyckas stoppa honom måste en av hejdukarna fly. Kom ihåg att det är mörkt inne i slakthuset. Vilket medför att chansen att träffa minskar med 20% i ficklampssken och 40% i mörkret.

Väl ute flyr Saager, samt de kultister som överlevde, iväg till fots och springer in det gamla hamnområdet där han/de försvinner.

Ut från slakten

Vid närmare undersökning av någon av de döda, eller eventuellt tillfångatagna, hejdukarna hittar man ingenting av intresse. (Kom ihåg cyanidkapseln som de förmodligen sväljer direkt). En av de tillfångatagna/dödade är av orientaliskt ursprung troligen asiat. Hur det än slutar så ska kultist #2 antingen bli dödad eller klanta sig på något sätt, dock så tar han cyanidkapseln och dör. (När det speltestades så hade varje medlem i kulten svurit en ed att aldrig avslöja kulten. När den som man tog tillfånga förhördes och avslöjade att han var med i ett ont Brödraskap, frigjordes en besvärjelseeffekt som gjorde att personen dog. Detta var en besvärjelse som Hannemann lade för att skydda sin kult, men det är mera pulp-aktikt med cyanidkapslar).

Vidare undersökningar mord 2

Roberta Henry:

Det finns anledning att misstänka att Roberta vet någonting som polisen inte vet. Hon tycks ju få reda på saker och ting samtidigt som polisen. Sanningen är enkel hon har ett förhållande med poliskonstapel Osthern som var vakthavande polis på stationen de aktuella kvällarna. Deras förhållande är hemligt eftersom Osthern är gift. Naturligtvis avslöjar hon sin källa om hon blir pressad. Hur det sedan utvecklar sig är internutredningens problem.

Ricky Cahoone:

Frågan är vad Ricky gjorde på slakthusets bakgård. Kanske han var mördaren. Ricky Cahoone är

en av dessa snåla individer som härjar i vårt samhälle. Det han sysslade med var det att han brukade slänga sitt skräp i den behållare som finns på baksidan. Allt för att spara några dollar, dock så vägrar han avslöja detta vilket kan medföra att han kan verka misstänkt. Om man undersöker sopbehållaren hittar man sopor typ brev med Cahoones namn. Ricky mjuknar och erkänner att han brukade slänga sopor här när ingen såg honom. En ordentlig koll av Cahoones firma(Accounting -20%, samt två dagars arbete) avslöjar ett ansenlig fel i bokföringen, tillräcklig för att sätta honom i fängelse för bedrägeri. En brottsling fast men en mördare fri.

UNIVERSITETET

Man vill kanske ha reda på vad det var för ett arbete som Thordron sysslade med. Vid universitetet blir man hänvisad till chefen för den historiska avdelningen Professor Martin Fen, berättar att Thordron höll på med ett omfattande arbete rörande vissa ockulta sällskap som i viss form fortfarande, enligt professorn, existerade här i trakterna (Massachusetts). Han säger att han ska låta polisen titta över det arbete som Thordron aldrig slutförde.

Dödens arkiv

Han tar ber dem följa med till källaren och leta i arkiven. Fen förklarar att det finns mycket av värde nere i källaren. Utanför ingången till arkivrummet finns det en ficklampa som Fen tar samtidigt som han beklagar sig över att det skall finnas två ficklampor här. Dörren är dåligt smord och låter stämningsfullt när den öppnas. Rummet är stort och innehåller en massa bokhyllor och arkivskåp. En otäck stank slår emot spelarna, det luktar död. Varnade av lukten blir inte upptäckten av den mördade ynglingen någon större chock San roll 0/1. Fen som känner mannen mycket väl blir naturligtvis mycket chockad. Bredvid mannen ligger en trasig ficklampa. (Ficklampan gick naturligtvis sönder i kampen med Saager). En lyckad Spot Hidden -10% resultera i att man hittar en mapp. Mappen är märkt professor Thordron och är blodig men har inte tagit någon väsentlig skada. Mappen beskriver vissa besvärjelser samt en hel del ritualer som professorn hittat i gamla skrifter runt om i världen. Tyvärr så är boken skriven på något underligt språk som ingen av spelarna förstår. Det som dödade Chuck var ett hugg i magen, förmodligen av en kniv eller ett liknande föremål. Det verkar som kroppen legat här i flera dagar.

Det Chucks fickor innehåller är följande: en nyckel (en lyckad Idea roll från Mathewson säger att det är en nyckel till en lägenhet), en plånbok (innehållande medlemskort i Studentkåren, Arkhams historiska sällskap samt ungefär 20 dollar), en anteckningsbok (Helt ny, men med en notering på första sidan, Professor Thordrons teorier om kulter och sällskap i New England.)

När rättsläkare (Dr. Whitby) med mera anländer bekräftas dödsorsak samt tiden som är ungefär dagen före det första mordet. Professorn förklarar att det är en av studenterna på universitetet, Chuck Meanly. Chuck höll på med en fördjupning i historia och hade fått tillåtelse att använda sig av det gamla källararkivet. Fördjupningen handlade om gamla historiska teorier som utarbetats av forskare på Miskatonic universitetet.

Förfrågningar och vidare undersökningar mord tre

Specialarbetet:

Om man vill veta mer om specialarbetet som Chuck höll på med får man vända sig till hans lärare. Dr. Fenlorn en gammal professor i Historia, med den keltiska historien som specialitet, hjälper gärna till med den information han kan ge. Chucky, som Fenlorn kallade honom, var en lovande student. Han var en av de mest lovande som han sett under en mycket lång tid. Det märks att det inte bara var ett lärarband mellan de två. Fenlorn och Chuck var mycket goda vänner. Fenlorn gav Chuck och en annan student i uppgift att leta efter gamla anteckningar

som inte publicerats tidigare. Dessa uppgifter skulle sedan användas som underlag till ytterligare fördjupningar och eventuellt publiceringar av teorierna. Den andra studenten var Richard Feldman, en något mindre entusiastisk student. Fenlorn har naturligtvis adresser till de båda eleverna. Om man stannar för länge börjar Fenlorn tala om den gamla tiden och dess underbara minnen.

Richard Feldman:

Om man kontaktar Richard, som bor hemma hos sin far tandläkaren Dr. Feldman på 542 W Saltonstall Street, finner man att denne varit sjuk under en hel vecka. Richard säger att Chuck började med arbetet själv för att de skulle hinna klart arbetet i tid. Att Chuck inte hört av sig på flera dagar tolkade Richard som att han var irriterad, på grund av att han var sjuk och inte kunde hjälpa till. Richard förklarar att Chuck sällan umgicks med några kamrater utan hellre ägnade sig åt studier till 100%. Richards far blir orolig och agerar nästan hotfullt om någon antyder att hans son skulle ha något att göra med kamratens död.

Chuck Meanlys bostad:

Chuck som var från Boston hyrde ett rum på Guardian Apartments, 622 Brown Street. Uppgiften kan fås från Universitetets studentregister. Om man använder Chucks nyckel är det inga problem men om man däremot ber att bli insläppt blir det ett sjuhelvetes liv. Graham Rockford, föreståndaren, släpper inte gärna in spelarna. Han ringer ner till polisen och hör om de jobbar där efter det att han sett deras brickor.

Rummet är stort och välmöblerat knappast i stil med den vanlige fattige studentens. Rummet innehåller ingenting av intresse, men det bör ju inte spelarna veta. Chuck har ingenting med det hela att göra mer än det att han råkade vara på fel ställe vid rätt tidpunkt, eller hur det nu var.

Mer kontroll av arkiven:

Vid kontroll av arkiven visar det sig att de övriga uppgifterna som fanns på Thordron stulits, det enda som man säkert vet är att de fanns där för en månad sedan. Fen gjorde då en inventering av det gamla arkivet, det var för övrigt då som Fenlorn kom på idén att låta studenterna fördjupa sig i materialet. Förena nytta med nöje kan man säga.

Mappen och dess innehåll:

Språket som Thordron nerpräntat sina besvärjelser på är Aklo, det förhistoriska språket. På Universitetet känner man till att professor Throckmorton har viss färdighet i språket. Throckmorton visar sig vara en professor i psykologi och parapsykologi. Han förklarar att texten verkar svår och att han förmodligen behöver en vecka på sig att lösa texten. Det är inte meningen att den här mappen ska vara till någon hjälp eftersom det tar för lång tid att få fram resultat. Om man inte löst det hela inom en vecka utan väntar på Throckmortons resultat visar det sig att han inte fått något sammanhang av texten. Han säger att den beskriver olika ritualer varav en liknar den som beskrevs i tidningen. Dess syfte var att nerkalla ett barn av något slag.

VAR BODDE THORDRON ?

Universitetet:

Om de vill veta var professorn bodde innan sitt vansinne hänvisas de till Professor Ashley, expert på antiken. Ashley säger att de två bodde grannar, han på 415 W Miskatonic Avenue och Thordron på 413. Det är för övrigt i närheten av Mathews flickväns föräldrahem som ligger på 417. Huset såldes till en enstöring som sällan syns utanför sitt hus. Ashley har faktiskt inte sett honom mer än ett par gånger under de två år han bott i huset. Han tror också att han har behållit den möblering som fanns i huset, eftersom han aldrig sett något sådant tas in eller ut.

Han minns att en av Thordrons närmsta vänner var den brittiska antikhandlaren Samuel Croft ägare till Croft's Antiques 602 W Church Street.

Antikaffären:

Croft är en senig liten gubbe som precis som Harden har gjort rökningen till en vana. Han har en liten butik där han säljer sina antikviteter, han har bistått universitetet ett flertal gånger. Han har rest runt vår jord ett flertal gånger och besökt alla platser av arkeologiskt intresse, han besitter inte så djupa kunskaper men har ett brett kunnande. Det enda Croft vet är att Thordron, som faktiskt inte alls var någon god vän utan en kund, brevväxlade med en tysk vid namn Hannemann. För övrigt så är också denne Rubius von Hannemann kund hos Croft. Vid en koll av adressen visar det sig att Hannemann bor på 413 W Miskatonic Avenue. Vad de två brukade beställa var böcker som handlade om ockultism, Croft har inte sett Hannemann på två månader efter en dispyt de två hade. En Fast Talk eller Oratory gör att Croft avslöjar att de bråkade om priset på en bok, Croft minns inte riktigt vilken bok det gällde.

Polisen:

Polisen kan naturligtvis få fram uppgifter på Thorndrons adress, Albert Thorndron 413 W Armitage Avenue, Arkham.

Armitage:

Att kontakta Armitage är en klok handling och logisk för ett Lovecraft "freak", men tyvärr vet Henry tyvärr ingenting av intresse, den här gången.

Arkhams mentalsjukhus

Tyvärr så har dokumentationen av arbetet med Thordron inte varit så omfattande, beroende på att arbetet i sig inte varit omfattande. Dr. Hardstrom, en gammal svenskättling, visar spelarna de få uppgifter han har om Thordron, ge spelarna spelhjälp 1. Han tillägger att han inte har uppgifter om några släktingar eller andra anhöriga. Om spelarna tänker på att det kostar att vårdas på ett mentalsjukhus borde den logiska frågan vara vem som betalade hans vård. Hardstrom tittar i sina papper och säger att utbetalningarna sker från ett konto i Boston registrerat på en Rubius von Hannemann, det finns inga uppgifter om adress eller något liknande. Det har aldrig varit några problem med avbetalningarna. -Förresten, säger Hardstrom, så var denne Hannemann en av de få som besökte honom här på sjukhuset förutom den där Dr. Ashley på universitetet. Han säger att Ashley besökte honom bara i början och slutade efter några månader. Angående flykten så förklarar Hardstrom att den skedde under en promenad i skogen tillsammans med en vårdare, Frederick Saager. Frederick slutade p g a detta som förevändning redan tre dagar senare. Han hade varit anställd i endast två veckor innan flykten. Egentligen så brukar man ha lite strängare kontroll av vilka man anställer för att jobba på mentalsjukhus. Hardstrom säger att Saager var en enormt stor yngling som verkligen kunde handskas med de jobbiga patienterna, han var mörkhårig och något korkad faktiskt. Saagers adress var Borden Arms 488 W High Lane, ett riktigt slum hotell.

Borden Arms

Det sämsta hotellet i Arkham enligt källor som knappast kommer att ta in där fler gånger. Föreståndaren Mark Callahan är som sitt hotell en nergången människa, han är starkt berusad av maffia brännvin. Han minns efter några Schllcheök scharech att han hade en gäst som stämmer in på beskrivningen. Han säger att det var länge sedan han flyttade, kanske en månad sen. Men han såg honom häromdagen köra en stor lastbil tillsammans med en asiat, han var full och har så varit i några dagar vilket har rubbat hans känsla för tiden. Asiater i staden

Den enda asiaten som finns i staden är Pin Liou som driver en tatuerarfirma på 443 Fish Street.

Han är verkligen mystisk och ett opium os finns i lokalen. Han utför de mest underliga tatueringar och de blir små konstverk. Han vet ingenting men beter sig mystiskt och svarar kryptiskt med sin brytande engelska. Pin Liou är en otroligt duktig mästare i Karate.

DET FÖRSTA MORDET

Det första mordet skedde i ett lager nere i hamnen och upptäcktes av den lokala A-lagaren, Danny blev temporary insane av händelsen. Han har lugnat ner sig och har begärt att få tillbringa några dagar i fyllecellen, en rolig ide tyckte man på stationen och lät honom få göra det. Lagret ligger vid W River Street och har en gång i tiden använts för att förvara verkstadsdelar. Man har redan noga genomsökt området och det finns inget mer att hitta här. För mer information finns Sergeant Kings rapport att tillgå, Spel Hjälp 2. Danny har sagt allt han vet, men har hunnit fundera lite på vad som egentligen hände. Han var trött och skulle hitta någonstans att sova i skydd mot det oväder som härjade den natten. Eftersom han visste att ett lager, det där han senare skulle finna ett lik av en kvinna, brukade stå öppet gick han däråt. Nere vid lagren, en bit från hans mål, stötte han emot en man som med raska steg dök upp bakom ett hörn. Mannen skrek åt Danny att se upp och inte antasta hederligt folk. Rösten hade enligt Danny tysk accent något som han känner igen väl, eftersom orsaken till hans supande är de hemskheter som han utsattes för i ett tyskt fångläger under "the last show", det första världskriget. Danny gick sedan in genom dörren till lagret ,som var öppet, han lade sig för att sova. Efter en stund tyckte han att det luktade underligt, han tände en tändsticka och se den hemska synen. Det han minns efter det är att han var på polisstationen och en kraftig stor polis stod och sade till honom att lugna ner sig. Denna polisman var Sergeant King.

SMÅTT OCH GOTT

Privatdeckare:

Man kanske vill kontakta någon privatspanare och höra om någon av dessa har något att komma med. Sanningen är att ingen av dessa vet ett förbannade dugg. Kenneth Heath, som har firman Heath Investigations (136 E Curwen Street), säger att han tror att det är ett verk av maffian som börjar få ett större omfång i staden. Han har bara spekulerar och vet inget särskilt. ("Opinions are as assholes, everyone has one", Dirty Harry.)

Simon Hall, som Äger Simon & Hall Private Investigations (388 W Hyde Street), säger att det är polisens fall. När han ger sina åsikter brukar han ta 9 dollar plus omkostnader per dag. Hall vet inget men tror som Heath att det rör sig om "the Mob".

Maffian:

Maffian vet ingenting om saken och är lika förbryllade som alla andra, om man kontaktar Telly Lombardo talar han om detta.

Vem bor i Thordrons hus nu ?

Det finns inga uppgifter om vem som bor i Thordrons hus nu på polisstationen. Man kan kontakta den största mäklarfirman Manton & Manton på 350 W Armitage Street. Dessa säger att huset sålts till en viss Hannemann, Rubius von Hannemann. TYSKENS HEM

413 W Miskatonic Avenue Thordrons gamla hem och nu i Von Hannemanns ägo. Spelarna bör komma fram till att Hannemann har något med det hela att göra med tanke på flera saker, Ashley, Hardstrom samt Danny (eller varför inte intuition). Om man sätter huset under bevakning kommer följande att ske. Låt spelarna tro att kultisterna är väldigt vaksamma och att det är svårt att undgå upptäckt. Dagen efter att bevakningen börjat kommer följande att ske (oavsett om de är för tidiga enligt tiden för ritualens påbörjande). En stor lastbil köra upp på gården och två män går ut ur bilen. De två männen är Saager och en av kultisterna (#4). På flaket står en

stor låda. Klockan är ca 22.15, och de kommer inte att ge sig av till offerplatsen förrän klockan 23.00. De är här för att kontrollera att allt är okej!, Om någon av spelarna vill undersöka lådan genom att smyga sig till lastbilen och kika i lådan hittar de följande. En massa svarta kåpor med en konstig symbol, föreställande en halvcirkel i silver, samt en lång och krokig dolk (Det här är offerdolken som specialpreparerats för att kunna framkalla The Child of Shub Niggurath, den är inte nödvändig men bra att ha), som det finns blodrester på. Klockan 23.00 beger de sig iväg.

De tar lastbilen och åker längst Armitage Street. De är på väg mot gömstället för att förbereda ritualen. Det är inget problem att skugga dessa av erfarna polismän.

De fortsätter mot Billigton Skogen där de alldeles i början tar till vänster. De åker längst en gammal stig och stannar framför ett hus där de stiger ur. Inne i huset finns de kultmedlemmar som inte gått åt, samt Hannemann. I ett rum finns barnet som kultisterna matat efter bästa förmåga. När köttet tog slut gav man det Thorndron som föda.

Efter en halvtimme kan ritualen börja. Hannemann tänker offra alla medlemmarna genom att kommendera barnet att döda dessa i sin moders namn. Alla kultister går ur huset och upp på den lilla kulle som finns bredvid huset, de är obeväpnade. Hannemann ställer sig längst uppe på kullen och börjar en dov sång som de övriga stämmer in i, han håller sin offerdolk i luften.

Efter några minuter kommer barnet utrusande och tycks anfalla kultisterna en vild strid utbryter. Men kultisterna har ingen chans mot besten. Hannemann blir naturligtvis inte attackerad. Efter detta låter han Barnet komma fram till honom, han drämmer dolken rakt mot odjuret som kastas bakåt. Modern är kallad. Läs om Shub-Niggurath i Regelboken, sid. 70 Third Edition. I think the world is dead.

VA!

Men vänta vi vill kanske göra något åt saken, vi är faktiskt de enda som kan rädda den här världen. Naturligtvis bör spelarna ingripa vid något tillfälle. En knackning på Thorndrons dörr resulterar i att ingen öppnar om man tar sig in trots detta. Kommer de att märka att någon varit i huset nyligen men det är helt tomt för tillfället, inga som helst ledtrådar finns att hitta. När det sedan händer något är det upp till spelledaren att improvisera, försök dock att få klimaxet i Billington Skogen. Eventuellt kanske lera på bildäcken avslöjar var de varit (Lyckad Spot Hidden samt ett Know-roll, för de karaktärer som är från trakten), en av kultisterna kanske inte vågar svälja kapseln med cyanid etc.

Spelhjälp 1

Dr. Hardstroms arbete innehåller en massa noteringar ur vilka följande slutsatser kan dras.

- Thordron är psykiskt störd och visar tecken på schizofreni. - Han har utvecklat en egen värld i vilken det existerar enorma krafter av både ondska och godhet. Denna värld tror Hardstrom är en illusion skapad av T. För att kompensera det misslyckande som hans forskningsarbete var. - Han var helt besatt i att finna ett samröre med vissa sedan länge utdöda kulter och hemliga brödraskap, i en större global strävan att förslava hela mänskligheten. - Hardstrom ser ingen lösning på hans problem utan ska försöka få hjälp av utomstående expertis.

Das war alles.

Spelhjälp 2

Kings maskinskrivna rapport innehåller en massa rättningar och felslagningar.

Den beskriver att dag -1 kom Daniel Whitman, även känd som Danny lokalt fyllo, inspringande till polisstationen helt vild och skrek att han sett ett avskyvärt mord. Efter en timmes försök att lugna honom kunde han berätta att han sett liket vid varulagret på W River Street.

Den förmodligen mördade kroppen var styckad och placerad i en underlig formation. Själva kroppen var styckad i småbitar och runt denna hade man lagt armarna och benen som var avskurna. Runt allting hade man dragit en cirkel av blod. På toppen av kötthögen låg ett huvud, man har ej lyckats identifiera offret.

På och vid offret hittade King inga som helst spår. Han säger att brottsplatsen är helt utan ledtrådar eller liknande.

King gillar inte spekulationer och har därför ej heller gjort några egna teorier.

Arkhams Poliskår:

Poliskåren i Arkham är en typisk småstadspolis, man har inte tillgång till så många bilar eller mannar men reder sig ändå. Polishuset ligger vid 302 A Armitage Street.

Polischefen Asa Nichols är en veteran i gamet, han är 61 år och har varit polis i Arkham 40 av dessa. Han ser mer ut som en pastor än en polis. Han har en naiv syn på Arkhams brottslighet och inser inte det inflytande som den organiserade brottsligheten trots allt har i staden. Asa är en rättvis och duglig polischef, kanske den bäste staden haft.

Under Nichols står den biträdande Polischefen, William Keats. Keats är lugn och tillbakadragen, en god administratör och planerare.

Dessutom finns det fem stycken civilklädda spanare varav Harden är en och chef över dessa. Dessa är Hetfield, Mathews, Harrigan och Stuckey.

Längst ner i pyramiden finns de vanliga konstaplarna men över dessa finns assistenter som är tre till antalet. King, Reynolds och Stephenson. Det finns i dagsläget 17 konstaplar, vad dessa heter saknar betydelse, vid behov plocka ur listan i huvudet.

Dessutom har man en reserv bestående av gamla polismän och soldater som man vid behov kan kalla in som förstärkning. Reservens antal är cirka 25-30 man.

Stationen förfogar över tre bilar, varav en används flitigt av Asa Nichols. Man har också tillgång till två stycken nya motorcyklar. Dessutom så har man ett stort antal cyklar. Vid Speltestande visade det sig att det här med bilar blev ett problem, förslagsvis kan man använda sig av sina privata bilar. Mathews har en Bentley och Harden en gammal rostig Ford.

Poliser ute på patrull rapporterar intervallsvis till stationen genom särskilda polistelefoner som finns utplacerade runt om i staden. Dessa telefoner är låsbara och varje polisman har en nyckel. De går direkt till vakthavande polismans telefon. Dessa telefoner används också vid nödfall eftersom det inte finns några andra kommunikationsanordningar att tillgå.

Rubius von Hannemann

STR 13 CON 11 SIZ 13 INT 17 POW 27 DEX 10 CHA 14 SAN 0 EDU 32 HP 12 DAMAGE BONUS: none WEAPONS: 7mm Japanese Baby Nambu (pistol) 53%, 1D8 damage Fist/Punch 90%, 1D3 damage Kick 70%, 1D6 damage Grapple 65%, special Skills: Many languages 30-95%, Anthropology 98%, Archaeology 32%, Astronomy 45%, Botany 35%, Dodge 75%, History 99%, Occult 87%, Library Use 89%, Spot Hidden 52%, Rapier 75%, Oratory 100%, Debate 50%, Law 25%, Ride 76%, Shiphandling 90%, Navigation 84%, Swim 67%, Cthulhu Mythos 59%, Listen 90%, Knife 56%, Martial Arts 55%, Spells: Many of the basic Spells, Bless Blade, Call the Child of Shub-Niggurath, Mind Transfer, Call Power of Nyambe, Call Bird (I just looooove this spell), Send Nightmares.

Protection: Rubius wears a coat similar to the one worn by Lang-Fu the evil leader of the Brotherhood of the Beast. The coat protects Hannemann from kinetic damage, most damage that our heroes can create. This protection counts as 4 points of armor and protects

Hannemanns body and arms from damage, it is to short to protect the legs. It can store up to 10 Magic points, this was a gift from the Chinese.

Rubius nuvarande kropp är en före detta students vid Heidelberg Universitetet vid namn Horst Kneiber. Kroppen är av medellängd och har blont kortklippt hår, Rubius ser ut att vara högst tjugofem år gammal. Rubius bytte kropp med Horst för att sedan dränka sin gamla kropp. Därefter lämnade han Heidelberg för att resa till USA.

Rubius ego är starkt och han är helt självsäker vad det gäller sig själv. Tror sig vara oövervinnlig. Hans kunnande i Martial Arts lärde han sig under sin tid i Kina och Japan när han hjälpte Lang-Fu och hans mördare. Rubius kan tyckas ha extrema värden men betänk att han är flera hundra år gammal, många normala livstider. Being Immortal must be fun to.

Frederick Saager:

STR 18 CON 17 SIZ 17 INT 8 POW 7 DEX 13 CHA 10 SAN 12 EDU 7 HP 17 DAMAGE BONUS: +1D6 WEAPONS: Fist/Punch 89%, 1D3+DB Kick 46%, 1D6+DB Grapple 56%, Special Headbutt 41%, 1D4+DB Bite 50%, 1D4+DB(Atomatic succes with Bite if victm is hold) Knife 75%, 1D4+2+DB .38 Revolver S&W Mod 10 45%, 1D10 Skills: Dodge 76%, Climb 72%, Drive Truck or Automobile 53%, Listen 56%, Sneak 50%, Hide 43%.

Saager försörjde sig som utkastare och prisboxare innan Hannemann började utnyttja hans tjänster. Saager är dum och otroligt obegåvad han kan i princip ingenting när det inte gäller att lyda order.

Stor och reslig (201 cm och 135 kg), ett intryck som sitter kvar efter en konfrontation. Han har ett mörkbrunt och tjockt hår, hans ansikte har ett barnsligt utseende. Hans tänder är brunaktiga och extremt kraftiga, han bits och det gör ont.

Den typiske underhuggaren, typ Jaws eller Oddjob, tyst och lojal tills döden.

Kultmedlemmar/Underhuggare

STR 12 CON 12 SIZ 13 INT 12 POW 10 DEX 13 CHA 9 SAN Low EDU 10 HP 13 DAMAGE BONUS: +1D4 WEAPONS: Fist/Punch 55%, 1D4+DB Handweapon 45%, Various damage Weapon list #1 .45 Submachinegun Thompson M1921 A1, 1D10+2 #2 .45 Revolver Colt Peacemaker, 1D10+2 #3 .45 Pistol M1911A1, 1D10+2 #4 12 Gauge Sawed Off Shotgun, 4D6/2D6/1D6 #5 .30-06 Mannlicher Schoenhauer HV Rifle, 2D6+3 #6 Broadsword(no kidding) Katana, 1D8+2 Skills: Knowledge in Occult and Strange knowledges as well as some individual skills. They have between 1-12% in Cthulhu Mythos, Sneak 40% and Spot hidden 35%. Feel free to add skills as desired. #6 and #2 is martial art experts and has Martial Arts 56%, as well as Fist/Punch 67%, Kick 45% and Grapple 50%.

De här kultisterna är helt galna och vi behöver inte gå in på deras individuella personligheter, det kan tilläggas att #6 är en asiat likaså #2 medan de övriga är "vanliga" Bundys.

Att Kultister är utrustade med en cyanidkapsel har nämnts i texten. Cyanid verkar på några sekunder och enda chansen att hindra någon som man vet tänker svälja en är en lyckad Grapple.

The Child of Shub-Niggurath

STR 24 CON 45 SIZ 18 INT 3 POW 28 DEX 7 CHA - EDU - SAN - HP 32 DAMAGE BONUS: +2d6 WEAPONS: Tentacles(3 attacks per round) 45%, 3D6 Bite(Can attack with bite or tentacles) 75%, 4D6 Skills: Sneak 45%, Hide in Shadows 75%, Dodge attack 25%. Armor: Thick skin, counts as 2 points of armor Spells: The child is to stupid to know any spells. SAN: Seeing it means 1D3/1D20

Barnet är en hemsk varelse och knappast en vacker liten baby. Den påminner lite om de andra tjänarraserna under Shub-Niggurath, typ Dark youngs samt den i The horror in Dunwich förekommande Son of Shub-Niggurath.

Den är egentligen ett stort kaos och måste kontrolleras av frammanaren, som genom att han kallat på varelsen har full kontroll över denna. Men kontrollen upphör att fungera om kastaren tar mer än halva sin hit point i skada.

Monstret har en stor kropp ca 210 cm hög och har en stor käft fylld med sylvassa tänder. På denna kropp, som är grågrön och fylld av äckliga små vårtor, sitter sex drygt två meter långa tentakler. Vårtorna avsöndrar ett grönaktig slem som fastnar och är svårt att tvätta bort från kläder och liknande. Dessa tentakler är ständigt i rörelse och vajar fram och åter. Den anfaller allt i sin väg när den släpps fri från sin frammanare. Den rör sig med en Move på 10, dvs lika snabbt som en människa av normal rörelseförmåga. Den har dessutom väldigt kraftiga ben och en enorm fysik vilket gör den till en uthållig jägare.

BAKGRUND

Rubius von Hannemann var en preussisk soldat, adelsman och sjöman som kom i kontakt med Baron Hauptmann under 1300-talet. Rubius blev baronens lärling och var till en början tänkt att bara utnyttjas av Baronen som behövde en ny kropp. Hauptmann insåg att Rubius kunde mer än så och han blev en fullvärdig medlem i Brödraskapet. Baronen lärde honom besvärjelsen som i princip gjorde honom odödlig.

Det var Rubius som mördade befälhavaren i den turkiska här som belägrade slottet Hauptmann 1389. Under åren lärde Baronen allt det som han borde veta om myterna, legenderna samt kunskapen. 1628 stormade byborna i den lilla byn Drovosna, i Transylvanien, Baronens slott. De trodde att de dödat Baronen men han hade bytt kropp och flydde tillsammans med Rubius. Det skulle dröja 164 år innan familjen Hauptmann åter skulle residera i slottet. Rubius följde inte med tillbaka utan stannade hos sin nye läromästare Lang-Fu i Peking. Rubius studerade magi och stridskonst samt utförde en hel del smutsiga arbeten åt sin mästare. På 1800-talet fick Rubius en idé han skulle bilda sin egen kult och hans egna gud skulle hyllas istället för den ansiktslösa besten som brödraskapet ämnade framkalla från skyn. Han hade i hemlighet börjat studera Shub-Niggurath kulten och beslöt att försöka hjälpa den Svarta Geten Från Skogen att befästa sitt rike. Han tog hjälp av vissa kontakter som han fått under sina år som medlem i brödraskapet och började samla personer som kunde hjälpa honom.

Hans kult växte och han utvecklade en besvärjelse med vilken man kunde frammana Shub-Niggurath så att hon kunde stanna här på jorden och vara starkare än om man bara kallade på henne via den vanliga proceduren. Besvärjelsen innebär att man måste kalla på ett av Hennes barn för att sedan offra detta. Hannemann har gjort detta i hamnen och bredvid slakthuset. Det första försöket misslyckades och kroppen tillhörde en kultmedlem från Boston, hon kommer aldrig att kunna spåras. Den andra kroppen tillhörde en annan kultmedlem från Tyskland, han är också omöjlig att spåra. Den här gången lyckades Hannemann. Barnet kom och det var litet men började växa. Hannemann körde med barnet till gömstället och det började växa av helvete. Det behövdes mer mat än vad man hade att tillgå. Saager och några kultister skickades att stjäla mat i slakthuset. Hannemann gjorde en miss, han visste inte att den bakgård där han offrade mannen var slakthusets.

Vad har då denne Thorndron med det här att göra, jo han var som ni kanske redan förstått medlem Hannemanns kult. Men Thorndron hade blivit duperad av Hanneman och trodde att kultens mål var goda inte skadade någon annan. Han fick dock reda på att kulten sysslade med ritualer som innebar att man offrade människor. Thorndron hade letat efter den särskilda plats där ritualen kunde utföras på bästa sätt, platsen var i närheten av Thorndrons hemstad Arkham.

När Thorndron fick reda på detta vägrade han avslöja vilket plats det rörde sig om. Hannemann blev vansinnig och började sända hemska drömmar till professorn vilket gjorde att denne blev galen. Professorn lades in på Arkhams Mentalsjukhus.

Hannemann kontaktade sjukhuset och förklarade att han var villig att betala för professorn vård. Ingen på sjukhuset fann något konstigt i detta. Sedan kontaktade Hannemann mäklarna Manton och Manton, som fick ta hand om huset eftersom det inte fanns några kända släktingar till Thorndron, och förklarade med hjälp av förfalskade papper att han hade köpt Thorndrons hus dagen före hans vansinne. Det var inte bråttom att hitta platsen, så Hannemann tyckte att det var perfekt att ha Thorndron bakom lås och bom (så att säga). Hannemann besökte ibland doktorn och försökte få informationen ur honom, men Thorndron var verkligen insane. Hannemann gick igenom hela Thorndrons hus men hittade inte en enda notering om platsen.

Till slut tröttnade Hannemann och lät en av sina kultmedlemmar, Frederick Saager, infiltrera sjukhuset och fly med Thorndron. Detta för ungefär en månad sedan. Sedan tog Saager Thorndron till Boston där han överlämnade honom till Hannemann. Hannemann försökte pressa Thordron på uppgifter men det var omöjligt.

Hannemann började trots detta närma sig lösningen eftersom han misstänkte att platsen fanns någonstans kring eller i anslutning till Arkham. Han begav sig till Arkham och tog med sig professorn samt 9 medlemmar ur sin kult. Dessa var obetydliga men behövdes för att skydda verksamheten. De höll sig dolda i professorns gamla hus och en dag nämnde professorn något om att lösningen fanns i hans arbete. Hannemann kommer aldrig att förlåta sig för att han lät tanken om att det kanske fanns ett register på Universitetet som han förbisett. Han skickade Saager för att hämta mappen i Bibliotekets källare. Saager hade tur, Chuck en studerande skulle också ner i arkivet. Saager följde efter honom, mördade honom och tog Thordrons uppgifter.

Arbetet avslöjade att platsen låg på en plats nära Billingtons Woods. Hannemann fann att det fanns en gammal stuga i närheten som blev deras förberedelseplats samt gömställe. Det var bara att skrida till verket. Hannemann tog med sig två av sina kultmedlemmar en man och en kvinna. De åkte till det gamla lagren i Arkham där Hannemann sade åt mannen att vänta i lastbilen några kvarter bort. Kvinnan som var helt ovetande om vad som väntade henne, blev inte förvånad när hennes ledare bad henne ta av sig kläderna. Han slog henne medvetslös och påbörjade ritualen, ingenting hände och Hannemann insåg att ritualen misslyckats. På vägen stötte Hannemann ihop med ett fyllo något som han knappt reflekterade över, han hade redan bestämt sig för att offra mannen. Han återvände och bad mannen stiga ur, flickan behövde hjälp sade han. Han knockade mannen och slängde upp honom på flaket och körde en bit. Han fick syn på en bakgård som passade utmärkt. Han utförde ritualen och nu blev den lyckad.

Han tog det lilla hemska barnet som frammanats av ritualen och åkte till Billingtons skog. Nu var det dags att få barnet att mogna genom att mata det med mat. Hannemann hade gjort en felberäkning angående matens mängd och besten ville bara ha mera. Han var tvungen att skicka Saager och några andra för att skaffa kött till barnet.

CALL OF CTHULHU SCENARIO, THE DWELLER IN THE SHADOW

REGLER:

Antal spelare: 4

Speltid: 4 timmar (regler)

Karaktärer: Valfria men väljs efter följande information; Luther Harden, en tuff och ärrad polis. Hård mot de hårda och hård mot de ömma. Chef för poliserna. Keith Mathewson, ung och framgångsrik före detta advokat. Charmör och kvinnotjusare. Jonathan Hetfield, ung inflyttad polis. En tystlåten och något osäker polis. Hardens kompanion. Dr. Williams psykolog och

författare. Känd för att vid flera tillfällen hjälpt polisen i svåra brottsfall.

Hjälpmedel: Tärningar, penna samt grönt radergummi.

POÄNGBEDÖMNING:

Ifrågasätta Ricky Cahoones aktivitet vid slakthuset : 1

Misstänka Roberta Henry: 1

Tala med Fenlorn: 1

Prata med Danny, för att höra hans historia igen: 2

Stoppa kallandet av Shub-Niggurath: 4

Hannemann överlevde, men togs till fånga: 2

Hannemann flydde: -2

För varje död rollperson: -1

Rollspelande: -1 – +1

Scenariot i sig bör kunna gå att klara av under den utsatta tiden, dock så kommer nog en del att köra fast och inte komma vidare. Det ordnar sig nog förmodligen.

Ibland kan det hända att man får en av dessa spelgrupper som man bara hatar att spelleda för. Alternativt kan Hannemann börja sända hemska drömmar till rollpersonerna eller skicka barnet efter dem. Saager kanske lönnmördar rollpersonerna eller rentav en Dhole dyker upp på stationen. Du kan säkert hitta på något som passar. Detta lilla stycke ska ej tas på allvar men det kan hända att man håller på att dö av monotoni eller liknande. Vid sådana tillfällen kan det vara bra att ha en "drawback".

Försök nu få någon glädje av den här smörjan.

Iä Shub-Niggurath.

PER BRODÉN

Detective Luther Harden, chef för detektiverna

STR 14 CON 14 SIZ 14 INT 15 POW 16 DEX 12 APP 10 EDU 14 SAN 60 HP 14 DAMAGE BONUS +1D4 WEAPONS: Fist/Punch 75%, dam. 1D3+DB Kick 35%, dam. 1D6+DB Grapple 55%, Spec. dam. .45 Revolver 65%, dam. 1D10+2 SKILLS: Debate 65%, Dodge 65%, Drive Automobile 50%, Sneak 45%, Fast Talk 65%, First Aid 55%, Hide 70%, Law 35%, Library Use 25%, listen 65%, Oratory 45%, Psychology 65%, Spot Hidden 55%. Du är en av de erfarnaste poliserna här i staden. Under din 23 år långa tjänst i Poliskåren har du sett det mesta. Något vidare privatliv har du knappast eftersom du aldrig tycks koppla av från arbetet. 44 år och ogift, inneboende hos den gamla änkan Ruthells med ett ständigt ostädat rum.

Du är en hårding och har all rätt att vara det. Flera utmärkelser ligger och skräpar hemma i bostaden. Dina medarbetare respekterar din tuffhet som inte bara drabbar brottslingarna utan också dessa om de begår något misstag. Du tar till svordomar och slänger ur dig spydigheter utan att egentligen mena något illa. Din partner ,den unge Jonathan Hetfield, ser du som ett bra polisämne även om han är lite trög av sig. Han ställer inte så mycket frågor, något som du uppskattar väldigt. Dessutom har du för länge sedan tröttnat på att springa och anteckna en massa skräp viktigt för utredningar. Detta överlåter du alltid åt din yngre kollega.

Trots att det händer mystiska saker i Arkham med omnejd har du aldrig trott på dessa eller råkat ut för något mystiskt. Du brukar fnysa åt berättelser av det övernaturliga slaget.

När det gäller inblandning av icke poliser i polisiärt arbete, tycker du att det är rent för djävligt. Polisens sak är polisens och ingen annans. Du hatar pressen och framförallt den där divan Roberta Henry som ständigt försöker smutskasta polisens arbete. Du hatar att bli kallad inkompetent, vilket hon oftast benämner polisen med i sina artiklar.

Organiserad brottslighet finns överallt och Arkham är inget undantag. Du har en informatör, eller tjallare kalla det vad du vill, som heter Telly Lombardo. Han vet vad som händer i staden med omnejd.

Du är kraftigt byggd men åldern börjar ta ut sin rätt, vilket har medfört att du inte är lika smidig som i yngre dar. Du har till och med lagt på dig några kilos övervikt. Håret var en gång korpsvart men har nu tonats ner av gråa strimmor vilket också din mustasch drabbats av. Påsar har bildats under ögonen och du gör ett mycket trött helhetsintryck.

Klädseln är mestadels en grå kostym, samt en svartgrå Stenson hatt. Beroende på väderlek använder du också en grå trenchcoat. Dina kläder är inpyrda av röklukt beroende på ditt starka nikotinberoende. Snacket går på stationen att ciggaren har växt fast i din käft. Rökningen är ett av de få nöjen du har förutom jobbet.

Detective Jonathan Hetfield

STR 17 CON 14 SIZ 15 INT 12 POW 10 DEX 14 APP 10 EDU 11 SAN 47 HP 15 DAMAGE BONUS +1D4 WEAPONS: Fist/Punch 75%, 1D3+DB Kick 40%, 1D6+DB Headbutt 35%, 1D4+Db Grapple 45%, Spec. dam. .45 Revolver 35%, 1D10+2 SKILLS: Dodge 45%, Drive Automobile 70%, Sneak 55%, Bargain 40%, Photography 35%, Track 25%, Law 10%, Spot Hidden 80%, Sing 45%, Play Instrument(guitarr) 45%, Hide 30%, Nightstick(baseball bat) 67%.

Hardens svans, du är Hardens kompanion och allt i allo. Han är nämligen en av de få som någonsin visat dig uppskattning, något som du knappast blivit överöst med under ditt unga liv. Harden har givit dig det självförtroende du saknade när du fick det här jobbet som detektiv. Du har ett förflutet som föräldralöst barn och ett evigt flyttande mellan olika hem. Några av de människor du mötte under dina barndomsår behandlade dig bra men de flesta människor svek dig. Detta har gjort dig lite skygg för personliga kontakter. En av de få människor du litar på till fullo är din partner och chef Harden. Hardens någon brutala stil har smittat av sig på dig, men du är ingen hårding i grunden vilket medför att det stundtals lyser igenom. Du gör i princip allt som Harden säger åt dig om än en smula tveksamt. Något som irriterar dig men som du trots allt gör ändå är att du antecknar åt både dig och Harden. Harden har tröttnat på det skitjobbet som han brukar säga.

Du kom in på polisskolan i Boston och klarade kursen. Dina resultat var värdelösa men du var nu äntligen polis, något som du länge drömt om. Du började som patrullerande polis men fick så småningom sluta på grund av att du misskötte ditt arbete. Du krisade ihop ett tag men fick via en gammal vän från polissklan reda på att de sökte folk på polisstationen i Arkham. Arkham som har rekryteringsproblem struntade i dina tidigare negativa referenser och anställde dig.

Du bor på 197 E Pickman street i ett gammalt fallfärdigt ruckel. Grannarna är lite underliga och du önskar att du hade råd att flytta därifrån. Det är väl inget problem med stämningen men det är inte riktigt din stil det svänger för lite. Det finns inget utrymme för att exempelvis spela och sjunga.

Det du älskar mest här i livet är att sitta och klinka på din gitarr och sjunga gamla folksånger. Du har vi en del tillfällen spelat offentligt på fester och liknande, men det har bara varit för en mindre publik. För några månader sedan bildade du och några vänner ett Jazz-band. Du drömmer om en karriär som musiker långt borta från Arkhams gråa polisdistrikt.

Din fritid upptas mest av musik men du tränar också i Arkhams baseboll förening. Du är en av lagets bästa slagmän och löpare, det finns få som vid en fullträff slår iväg bollen längre än du.

Du är storvuxen och kraftigt byggd, avlångt ansikte med något insjunkna blå ögon. Du klär dig i ostrykna och ofta lortiga kläder som har en tendens att vara helt omatchande till varandra.

Doktor Harvey Williams

STR 10 CON 13 SIZ 12 INT 17 POW 18 DEX 11 APP 12 EDU 19 SAN 83 HP 13 DAMAGE BONUS None WEAPONS: None SKILLS: Psychology 87%, Psychoanalysis 50%, Law 30%, Oratory 75%, Drive Automobile 35%, Pharmacy 55%, Listen 35%, Library Use 60%, Astronomy 28%, Occult 65%, History 65%.

Bara 37 år gammal och redan en liten berömdhet i vissa kretsar. Du är en fruktansvärt skicklig psykolog och därigenom människokännare, du har börjat arbeta efter Freuds psykologiska principer. Flera böcker, såväl fakta som skönlitterära, bär dit namn på pärmryggen. Böckerna är väl inga storsäljare men har väckt en hel del uppmärksamhet. Din senaste bok, eller dokumentation behandlar besatthet av mörkrets krafter vilket kan leda till galenskap, dvs att människan i naturen lockas och fascineras av det förbjudna.

Ditt senaste arbete resulterade att du kontaktades av flera olika mentalsjukhus. Dessa ville ha hjälp med de patienter som blivit vansinniga av att tro på mörkrets makter.Ett av dessa sjukhus var Arkham Sanitarium, där man hade problem med en professor som trodde på övernaturliga monster(Som med hjälp av mäktiga ritualer kunde kallas ner till vår jord).

När du besökte Professor Thordron för att undersöka hans hälsa, fann du att han faktiskt, precis som många andra av de som befunnit sig i samma tillstånd, verkade tro på det han sa helt och hållet. Du fick höra en hemsk beskrivning av en av de ritualer som utfördes åt dessa mörka makter. Du kunde tyvärr inte göra något under denna snabbvisit. Men lovade föreståndaren, Dr. Eric Hardstrom, att återkomma. Du var intresserad och återvände några månader senare. Thordron hade rymt från sjukhuset och det återstod inget annat än att resa tillbaka. När du var på väg ifrån hotellet, dagen efter en trevlig kväll på nattklubben Speakeasy, såg du en tidning som väckte ditt intresse. Rubriken var "Ritualmord" och behandlade ett mord vars utförande stämde med den ritualbeskrivning som Thordron gett.

Ritualen beskrevs på följande sätt man skulle först mörda ett offer som kände till ritualen och dess användning. Sedan skulle man stycka kroppen samtskära av armar, huvud samt benen. Bålen skulle styckas i små bitar, sedan skulle armar och ben läggas runt högen. Slutligen skulle en cirkel dras med huvudets underdel runt högen, så att en cirkel av blod bildades. Sedan skulle en ramsa sägas samtidigt som man placerade huvudet uppe på högen. Denna ramsa löd: "G'harne noth skighh htghth hail Shub-Niggurath" Sedan kom det som man kallade på vad detta var förstod du aldrig. Han vägrade tala med dig efter beskrivningen och du fann inget egenvärde i att just då fortsätta samtalet.

Du förstod att Thordron förmodligen låg bakom mordet och hade gjort verklighet av sitt svammel. Du kontaktade Polischef Asa Nichols. Du är lugn och behärskad och låter aldrig det emotionella styra det rationella. Som människa är du öppen och har inga som helst problem att kommunicera och umgås med människor, såväl galna som normala. Du är en förstående människa som vet att man inte föds till brottsling eller till en galning. Det är upplevelser under livet som formar människan.

Det här med att hjälpa polisen är inget nytt för dig. Din kunskap om psykopater gör att du kan förstå deras tankemönster. Ibland undrar du om du är som dem i grunden eftersom du kan tänka i samma banor. Du brukar snabbt avfärda tanken, av rädsla kanske.

Välvårdad och alltid snygg och proper. Det blonda håret är ständigt kammat i mittbena och de runda glasögonen bekräftar professorlooken.

Detective Keith Mathewson

STR 13 CON 12 SIZ 13 INT 15 POW 13 DEX 11 APP 17 EDU 14 SAN 67 HP 13 DAMAGE BONUS +1D4 WEAPONS: Fist/Punch 65%, 1D3+DB .45 Revolver 92%, 1D10+2 SKILLS: Pick Locks 50%, Dodge 56%, Drive Automobile 45%, Law 50% Hide 35%, Jump 42%, Climb 70%, Library Use 45%, Listen 45%, Fast Talk 34%, Oratory 45%, Bargain 40%, History 50%, Swim 35%, Accounting 35%, Submachine gun 45%, Rifle 60%, Shotgun 54%, Speak French 25%, Pilot Aircraft 27%, Machine gun 45%, Drive Mc 35%.

Ung och framgångsrik, en riktigt lyckad polisman. Du vet att du kommer att gå långt. Det enda som finns i vägen är den gamle och erfarna Harden som tycks stanna kvar på sin plats tills han dör. Dina ambitioner är enkla, makt och en tillfredställelse att fånga samhällets avskum, i dina ögon brottslingen. Du saknar helt förståelse för en brottslig handling eller ett dito beteende.

Du började som lärling på advokatfirman Hordsey och Hickers, en trist men lärorik tid. Kriget kom och du kände dig skyldig att hjälpa till, tack vare din stora kunninghet och förmåga att anpassa dig klarade du krigstiden. Du befodrades och tänkte på en karriär inom det militära, men det kändes inte riktigt rätt. Du återvände till din hemstad Arkham och blev delägare i den Firman som du en gång jobbat som lärling i. Efter några år års slitande insåg du att det var ute på gatan som polis du ville vara, Du var trött på att försvara brottslingar, när du i grunden hatade dem. Du gjorde en ansökan och du klarade kraven utan problem.

Du kommer bra överens med alla på stationen men retar dig på odågan Hetfield. Du anser att han med sitt, enligt dig, låga intellekt borde vara patrullerande polis snarare än detektiv. Men även Hetfield har sina ljusa stunder och du försöker hålla inne dina åsikter.

Du bor i ett eget hus på Curwen Street, inget slott men du klarar dig ändå. Du är aktiv medlem i Arkhams historiska förening och Arkhams skytteförening, där även polischefen är medlem.

Dina metoder är okonventionella och den färdighet som du under dina barndomsår fick lära dig av din far, Douglas Mathews låssmeden, har ofta kommit till användnig.

Du har just lärt dig flyga av det gamla flygaresset Stan Harrington. Du försöker att flyga så mycket du hinner på Arkham Airfield. Du försökte komma in i flygvapnet under kriget men det var för hård konkurrens, det är en liten återbetalning att du nu får njuta av flygturer då och då.

Du har en charm som ger dig en fördel vid vittneskonfrontationer samt naturligtvis i privatlivet. Du sällskapar för tillfället med Dr. Armitages dotter Anna. Det är inget allvarligt och du har inte lagt in någon "stöt" ännu. Ni brukar gå och dansa de lördagskvällar du inte är i tjänst.

Du klär dig i snygga pressveckade kostymer och en snyggt skuren trenchcoat av Italiensk design. Håret är ordentligt bakåtkammat och ansiktet är brunbrännt sedan en semester i södra Europa. Blåa unga och oskyldiga ögon som får damerna att mjukna. Dina 27 år har varit skonsamma och du ser fortfarande ut som du var 20.

Innehåll

FLUMSNACK 1
INLEDNING 1
THE BEGINNING OF THE END 2
Spelarnas information: 2
DET ANDRA MORDET 2
In och slakta 2
Ut från slakten 3
Vidare undersökningar mord 2 3
UNIVERSITETET 4
Dödens arkiv 4
Förfrågningar och vidare undersökningar mord tre 4
VAR BODDE THORDRON ? 5
Arkhams mentalsjukhus 6
Borden Arms 6
DET FÖRSTA MORDET 7
SMÅTT OCH GOTT 7
VA! 8
Spelhjälp 1 8
Spelhjälp 2 8
Rubius von Hannemann 9
Kultmedlemmar/Underhuggare 10
The Child of Shub-Niggurath 10
BAKGRUND 11
REGLER: 12
POÄNGBEDÖMNING: 13
Detective Luther Harden, chef för detektiverna 14
Detective Jonathan Hetfield 15
Doktor Harvey Williams 16
Detective Keith Mathewson 17