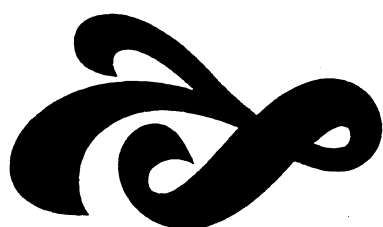


BRUJIAH

**Et vampire
scenarie
af
Danni Börm
og
Tore Vange
for
Fastaval 95**



Indholdsfortegnelse

Indledning	side 3
Prolog	side 3
Akt 1, Vancouver	side 3
Akt 2, Niagara falls	side 6
Akt 3, The bank	side 9
Epilog	side 11
Settings	side 11
Genstande	side 13
Spillepersoner	side 14
NPC'er	side 19
Efterskrift	side 20

Indledning.

Velkommen til Brujah. Vi værdsætter at du har valgt at mastre vores scenarie på Fastaval 95.

Vi er Danni Börm og Tore Vange. Vores scenarie handler om en lille gruppe nyskabte vampyrer, der på mindre end en uge vil blive nogle af de mest betydningsfulde af klanen Brujah. Alt det materiale, du har brug for, for at køre dette scenarie er inkluderet her. Også spillepersonernes baggrunde er inkluderet her. De egentlige personark, som du skal udlevere til Spillerne på con'en, vil vi sende til dig senere eller du vil få dem til masterbriefingen.

Vi håber du vil finde scenariet interessant og at du vil få spillerne til at finde det samme.

Prolog.

Dette er hvad der er gået forud for scenariet. Historien starter for 2000 år siden i de sagnomspundende by Kartago. Det var en by, hvis vampyrbefolkning mest bestod af klanen Brujah. Byen blev ødelagt af romerne, men det har nok været de andre vampyrklaner, der stod bag romerne.

Det lykkedes dog for en enkelt vampyr (4. generation), at undslippe med en udgave af The book of Nod. Han flygter til Canada og beskytter bogen i næsten 2000 år, før han skaber spillepersonerne for at de skal hjælpe han (Akt 1, scene 1).

Akt 1. Vancouver.

Første akt udspiller sig i Byen Vancouver. Den er placeret på Canadas vestkyst kun lidt nord for USA. Værende en by op mod Stillehavet, har Vancouver naturligvis en stor portion regndage om året. Første akt strækker sig over to nætter, hvor det regner uafbrudt og aktet bør have en meget dystert stemning. Temaet er skabelse og selvransagelse.

Vancouver er som de fleste byer af sin

størrelse. Der er rige og fattige. Glade mennesker og vrede mennesker. Midtbyen er altid i live om natten, selv når det regner. Der bor adskillige vampyrer i byen. De er for det meste Ventrue, Tremere, Toreador og Nosferatu. Der er få Gangrel og Malkavians og på grund af den strenge disciplin Ventrue-prinsen holder i byen er Brujah'ernes antal forsvindende lille. Spillerne er faktisk hvad der er. Der er en stor park i byen. Stanley Park. Der holder en lille gruppe varulve til og de er til stor gene for prinsen. De har ingen betydning for scenariet, men du kan meget kort bruge dem, hvis spillerne begiver sig derind.

Aktet starter med spillepersonernes fødsel til natten som vampyrer og slutter når de begiver sig til Niagara falls. Udlever ikke personark til spillerne før scene tre.

Akt 1, scene 1.

Før spillet starter, bør du ikke have udleveret personark til spillerne endnu. Dette vil ske i denne første scene. Læs følgende afsnit højt eller omformuler det, så det passer til din spillestil:

Natten er kommet til Vancouver. Lyset fra utallige neonlys, gadelamper og billygter får regnvandet, der strømmer imod sin undergang i form af afløbene, til at skinne i alle regnbuens farver. Det er som om regnen lyser byen op. Og dog. Ude i forstæderne, hvor lyset ikke er så kraftigt, er det regnen, der giver de mørke gader deres dystre udseende. Der, bag isolerede vægge, der måske ikke så meget skal holde kulden som verden ude, sidder en familie nu samlet og føler sig tryk. De ved ikke at, de befinder sig i denne nats brændzone. De ved ikke at der mindre end et skrig væk, bliver spildt blod.

Herfra vil det være bedst, at fortælle videre med dine egne ord. Fortæl, stadig uden at gøre opmærksom på spillernes tilstedeværelse i scenen, hvordan en gruppe mennesker, ligblege, udtærrede og halvnøgne med tøj i

laser, ligger, sidder og halvt står omkring en imponerende mand (se beskrivelsen af spillerens sire), der med udbredte arme ser ned på dem. "*Drik mine børn*". Blodet begynder at pible ud gennem huden på ham uden at et sår er åbent og straks begynder i at drikke af ham. Han løfter hovedet mod loftet og lukker øjnene "*Ja, børn JA!*"

Lad det sænke ind hos spillerne, at det var dem, der drak. De vil sikkert spørge i munden på hinanden, hvem de er, hvordan de ser ud og hvor deres personark er. Ignorer dem og lav et sceneskift.

Akt 1, scene 2.

Denne scene udspiller sig hos den trykke familie fra før, men det må spillerne selv regne ud. De har deres egen fri vilje i denne scene. Sådan da. Det eneste de ved (stadig ingen personark) er, at de har brug for blod. Lige nu! Denne familie på en far, en mor, tre børn, en hund og to kanariefugle (glem endelig ikke dyrene) vil være et glimrende måltid. Og det er da også derfor spillernes sire har bragt dem herhen. Spillerne er nu vampyrer og er i deres første blodrus. Det er derfor ikke betydningsfuldt, hvem de er - kun hvad de er. Familien skal udryddes helt. Accepter ikke handlinger fra spillernes side, der ikke direkte fører til blod. Spillerne er i frenzy og dyret har helt overtaget hos dem.

Deres sire er med og vil sørge for at rydde op efter dem, ved at brænde huset ned til grunden ved hjælp af hans særdeles godt udviklede pyrokinese. Mens huset brænder og vampyrerne begynder at slappe af bliver de klar over at massakren ikke har taget mere end et par minutter (alle spillerne har gode ratings i celerity).

Scenen er meget ovre grænsen for hvad, der bør være endhvers moralske tærskel og det er også med fuldt overlæg. Vi ville blive skuffede, hvis der ikke var nogen, der blev stødt. Det er vigtigt, at få slået fast over for spillerne i starten af scenariet, at de ikke kun er de "gode fyre", de er også varmbloedige

mordere.

Det er meningen at spillerne skal gå amok her, men hvis du som master kan se at spillerne har det dårligt med denne scene, så slut den hurtigt af. Hvis du selv har det dårligt med den eller hvis den ikke passer til din spillestil, så drop den. Den er ekstrem. Alt i alt bør den ikke tage lang tid.

Akt 1, scene 3.

Nu må du udlevere personarkene. Du har et antal personer, som du kan beskrive kort for spillerne og de kan så selv vælge. De personer, ikke bliver valgt, skal alligevel være med som NPC'er. De vil dø senere i denne scene. Lad spillerne gøre sig fortrolige med personerne, før du fortsætter. Læs det følgende højt eller omformuler det med dine egne ord:

Næste nat er i alle i det samme loftrum. I kan styre jer selv igen og i er klar over hvad I er blevet. I er alle blevet lænket til en seng. I kan bevæge jer frit, men ikke mere end ti cm væk fra sengene. I er først lige ved at vågne, da vampyren, der gjorde dette ved jer, kommer ind i rummet. Han er klædt i en hvid kjortel og han har lidt mere farve i kinderne end sidste nat. Han smiler til jer. "Jeg er klar over, at i har mange spørgsmål, mine børn. Men hvis I vil være lidt tålmodige, vil de alle blive besvaret. Lad mig allerførst undskylde for lænkerne. Jeg er klar over, at nogle af jer sikkert er ret bange lige nu. Det er fuldt ud forståeligt. I har været igennem en del, de sidste par nætter. Derfor har jeg været nødt til, at træffe nogle foranstaltninger for at I ikke skulle løbe væk. Men lad mig nu begynde..."

Spillerne har sikkert en del at sige. Afvis dem høfligt, men bestemt. Hvis de bliver højrystede, så få dem dæmpet ned. Stadig høfligt.

"Mit navn er Siad. Det er næsten tre tusinde år siden jeg var menneske. I al den tid

har jeg skabt ganske få som jer og aldrig så mange på en gang, så i må undskylde mig hvis jeg laver at par småfejl i jeres opdragelse. For eksempel burde jeg fortælle jer, at det er forbudt at slå andre vampyrer ihjel. Men lad os bare sige, at jeg har glemt det. For det er grunden til at jeg har skabt jer. I skal dræbe for mig. Ikke fordi jeg har brug for jeres beskyttelse. Men det har bogen. Selv jeg kan nemlig ikke forudse alt. Før eller siden vil jeg begå fejl og så vil det være rart at have lidt hjælp til at..." Han letter lidt på et af de tykke mørklægningsgardiner og kigger ud. "Merde, bliver de da aldrig trætte af at vente derude. De ved jo at de ikke kan komme herind så længe jeg er her".

En af spillerne vil sikkert sige: "Hvem". Ignorer denne og andre bemærkninger.

"Lad mig først fortælle om byen og bogen. Engang for længe siden var der et paradis her på jorden for os vampyrer. Nu er der kun helvede. Dette paradis hed Kartago og lå i et land langt væk. Her levede mennesker og vampyrer i fredelig sameksistens og viden og civilisation blomstrede. Paradiset byggede på en idé og idéen var bogen. Nods bog. Men der var andre vampyrer, der var misundelige. Og de tilintetgjorde byen. Men de kunne ikke ødelægge drømmen. Jeg flygtede fra ødelæggelserne med bogen og jeg har beskyttet den lige siden. Jeg flygtede hertil Canada. Det hed det naturligvis ikke dengang. Da levede der kun indfødte her og jeg var den eneste vampyr. Jeg kunne have blevet en gud for dem, hvis jeg ville, men jeg måtte beskytte bogen. Jeg slog mig ned med bogen på det sted, der nu kaldes Niagara. Der var en smuk natur, men som i kan regne ud er det ikke det mest sikre sted mere. Idag er der brug for mere beskyttelse for bogen. Nemlig jer. I er vampyrer af klanen Brujah ligesom mig. I tilhører den femte generation af vampyrer og i skulle være stærke nok tilsammen, til at klare hvad som helst. I har brug for det, for vi har fjender". Han holder en nøgle frem. "I skal snart komme fri. Men lad mig først besvare alle jeres spørgsmål" Han træder hen

til en håndudskåret trætrone, som han har cirklet om de sidste par minutter og sætter sig mens I rømmer jer for at stille jeres spørgsmål. Men idet han sætter sig lyder der et klik og en træpæl skyder fra ryglænet ud igennem hans brystkasse. Blodet sprøjter næsten en meter ud på gulvet og bliver ved med at fosse ud. Hans krop bliver slap og han taber nøglen på gulvet, mens han mumler: "Nej, ikke sådan. Ikke nu."

Det er prinsens mænd, der har installeret denne fælde for ham. Nærmest i desperation, fordi de ikke kunne røre ham. Det skulle ikke være muligt for en fjerde generations vampyr at gå i en sådan fælde. Men som han selv sagde ville han før eller siden begå fejl. Lige så snart den mentale barriere han har bygget om huset falder, vil de ti vampyrer, der sidder i biler udenfor, angribe. De vil ikke kunne hamle op med spillernes personer. Men det ved spillerne ikke endnu. Og ti vampyrer med maskinpistoler, der stormer huset mens man selv er lænket kan godt gøre en panikslagen. Spillenes personer skal selvfølgelig flygte ud igennem vinduet eller noget lignende, men det er ikke alle, der kan nå, at blive låst fri fra lænkerne. De sidste, nemlig dem der er NPC'er, når det ikke og vil blive slagtet. Ligesom deres sire. Hvis situationen kommer ud af kontrol, kan lænkerne sagtens sprænges af deres høje kombinerede styrke og potence (ingen terninger). Hvis spillerne på en eller anden måde befrier nogle af NPC'erne, så må du få dem til at forsvinde engang i næste scene. Deres sire må ikke overleve. Scenen slutter når spillerne har fået rystet forfølgerne af sig.

Akt 1, scene 4.

I denne scene er spillernes personer kommet væk fra deres sires bopæl med udøden i behold. Hvis de vender tilbage dertil, så brug beskrivelsen af huset. Deres sire's lig vil være forsvundet sammen med ligene af deres søstre/brødre. Der vil ikke være noget af interesse der. Det eneste spillerne sådan set

har at gå ud fra, er bogen i Niagara. Hvis de ønsker at tage dertil med det samme, så gør det umuligt for dem at rejse samme nat (flyforsinkelse eller noget i den stil). Hvis de slet ikke har tænkt sig at tage afsted, så må du bruge "push"-effekten istedet. Prinsens mænd kan hurtigt gøre det meget besværligt at være brujah i Vancouver. Men lad dem stadig have en nat i Vancouver.

Handlingen i denne scene er stort set op til dig. Det er meningen at spillepersonerne skal komme til at kende hinanden og sig selv. Som du nok har lagt mærke til, ved de ingenting om deres evner. Det gør kun du. De må først lære det. Celerity, potence og fortitude er ikke så svære discipliner, da det er forøgelse af menneskelige evner. Sværere er det med en disciplin som protean. De kan ikke bare sige "Jeg prøver om min character kan earthmelde", for det aner deres personer intet om. Selv om spillerne har spillet vampire før, må de opdage deres evner som var det første gang. Det er højst usandsynligt at de skulle opdage deres fulde potentiale inden scenariet slutter, da det er en proces der tager mange år. De bør dog alle opdage noget og som du kan se, er der nok evner at tage af. Opdagelserne skal ske på dramatiske rigtige tidspunkter. Et eksempel ville være nogle af prinsens mænd, der jagter en af spillervampyrerne. Hun går i panik og earthmelder ubevidst. Lad ikke spillerne komme for nemt til disse evner. Lad dem dukke op i løbet af scenariet.

Scenen kan også bruges til at lade spillervampyrerne vende tilbage til deres tidligere liv. Det bør ikke være nogen positiv oplevelse. De vil skræmme familiemedlemmer, måske endog stille deres sult på dem. Lad dem finde ud af, at der ikke er noget at vende tilbage til. Det skal prinsen nok sørge for.

Scenen er bevidst gjort meget åben, da scenariet er lineært nok i forvejen. Lad ikke spillerne komme ud i problemer, som du ikke kan afslutte igen, men lad dem ellers løbe hornene (tænderne) af sig. Du kan gøre scenen lang eller kort, alt efter hvad du

synes, men pas på tiden.

Scenen slutter når spillerne er klar til at tage til Niagara falls. Bekymrer dig ikke om rejsen. Allerhelst bør du lave et hurtigt sceneskift til akt 2, scene 1. (Tissepause?)

Akt 2, Niagara falls.

"I seemed to be lifted from the earth and to be looking into Heaven. Niagara was at once stamped upon my heart, an image of beauty, to remain there changeless and indelible."

Charles Dickens, forfatter.

I dette akt ankommer spillepersonerne til Niagara falls. Her må de finde Nods bog med hjælp fra en gammel indianer. De må konfrontere en forræderisk assamite og rejse igennem ånde verdenen. For dette vil de blive belønnet med en tilfangetagelse og vil blive taget med tilbage til Vancouver hvor de må stå over for prinsen i akt 3.

Niagara falls er et todelt vandfald på grænsen mellem Canada og USA. Floden deler sig før den falder ud over klippesiden og danner en lille ø mellem de to vandfald kaldet Goat island. Der er derfor en halvdel af vandfaldet i både Canada og Usa. Den canadiske del er kaldet Horseshoe falls på grund af dens udseende. Det mindre vandfald i USA (kun ca. 10% af Niagara flodens vand passerer her) er naturligt nok kaldet American falls. Det er under vandmasserne her, at indgangen til hulen befinder sig. Siad besluttede sig til, at stedet var ved at blive for farligt. For overrendt af mennesker. I den canadiske del er der blevet bygget en tunnel under vandfaldet og del amerikanske del var i en periode tørlagt. Det var planen, at fjerne nogle af klippestykkerne ved foden af faldet. Var det blevet gennemført, ville hulen være blevet opdaget. Som det udviklede sig fik Siad vedtaget med list, at det ville være en forbrydelse mod naturfænomenet Niagara falls at føre idéen ud i livet. Alligevel var det et mirakel, at hulen ikke blev fundet og efter dette besluttede han sig til at flytte bogen. Sådan da.

Akt 2, Scene 1.

I denne scene er Spillepersonerne lige ankommet til Niagara falls. Du bør ikke nævne noget om hvordan de er kommet dertil. Det er en lille by og dens vampyr-befolkning er på 1. Denne er en assamite. Assamites er mellemøstlige vampyrer, der har specialiseret sig i snigmord. Denne assamite (se NPC'erne) ved at spillepersonerne er ankommet til byen, fordi han ved alt hvad der foregår i byen. Det gør han altså bare. Han vil tage kontakt med personerne efter at de har været i byen i en times tid. I den tid har han fundet ud af hvor de kommer fra og har været i kontakt med prinsen af Vancouver. Han er med andre ord en af prinsens håndlangere. Han vil nu prøve at infiltrere spillepersonerne. Blive gode venner med dem og dermed holde øje med dem indtil prinsens forstærkninger dukker op. Lad spillerne ture rundt i byen som de vil. Når de så er på et dramatisk rigtigt sted, så lad ham dukke op og være venlig overfor dem. Han vil ikke holde noget hemmeligt for dem for at vinde deres tillid. Hvis det er muligt, så giv spillerne fornemmelsen af, at han er en af "The good guys". Det vil ikke være helt forkert at tænke på Robin Hoods mellemøstlige ledsager i Kevin Costners version. Det kan naturligvis godt være, at de ikke har tiltro til ham. Det vil da være bedst, at lade ham slippe væk fra dem. Hvis han skulle dø betyder det ikke det store. Han har allerede tilkaldt forstærkninger.

Akt 2, scene 2.

Hvis assamiten bliver sammen med spillepersonerne vil det være ham, der fører dem til den gamle indianer. Han vil nævne at indianeren er den, der ved mest om området omkring Niagara falls. Spillerne aner jo egentligt ikke, hvad de leder efter, så de har brug for hjælp. Det skal lige siges, at hvis spillerne ikke vil have hjælp fra indianeren, så er de kørt fast. Den eneste måde, de kan finde bogen vil være ved at dykke ned i

vandfaldet og være meget heldige. Du bør derfor trække let i dem for at få denne betingelse til at gå i opfyldelse.

De vil finde indianeren i en mørk gyde, hvor han sover mellem nogle papkasser. Han er halvfuld og ser meget hærgnet ud. Vampyrblodet i ham er ved at være meget tyndt og han er ved at dø langsomt. Han er overbevist om at hans herre vil komme og redde ham, som han altid gør. Han ved ikke at hans herre (spillepersonernes sire) ikke kommer tilbage. Det ville han heller ikke have gjort, hvis han havde været i live. Indianeren havde udlevet sit formål og næsten 2000 års venskab betyder ikke så meget for en vampyr af fjerde generation.

Han vil opføre sig som en fuld stodder og vil ikke kunne tale sammenhængende. Hvis han finder ud af at han står over for vampyrer, vil han blive mere frisk. Han vil scanne dem mentalt (husk, at han, udover at være en ghoul, er en Medicinmand med næsten 2000 års erfaring i magi). Når han ved hvem de er og kender deres stamtavle, vil han blive helt ædru og fortælle dem hvem han er. Da spillepersonerne ikke ved hvad en ghoul er, vil han også forklare dem det. Han vil bede dem om at få blod. Han vil tigge, hvis det kommer til det. Hvis han ikke får det, vil han sikkert dø i løbet af natten og spillepersonerne må selv finde hulen. Ikke den nemmeste opgave, men hvis scenariet skal køre videre, er det den eneste mulighed. Hvis du er venlig, kan du lade dem finde et kort i hans lomme, der fører dem til hulen. Dette bør dog være en nødløsning, for hvad skulle han egentlig med et kort, når han har boet der i 2000 år?

Hvis han får blod, vil han få sit normale udseende tilbage igen. Fra en gammel rynket indianerstodder vil han forvandle sig til en ung stolt kriger. Han vil forlade dem med ordene: "I morgen nat, på Goat Island, vil vi gå over." Lav et scenskift her for at forhindre at de følger efter ham eller forhindrer ham i at gå.

Hvis assamiten ikke er sammen med dem,

så vil de støde tilfældigt ind i indianeren på gaden og scenen vil være den samme, med den forskel at han vil sige nogle mystiske ting i sin fuldskab for at spillepersonerne skal blive interesseret.

Akt 2, scene 3.

Den vedvarende lyd af vandmasserne der strømmer forbi jer synes at rense jeres sind, mens I vandrer over den lille gangbro, der forbinder fastlandet med Goat Island. Det er en kold, stjerneklar nat og I har alle en fornemmelse af, at noget stort venter forude. Da I er kommet over og I begynder, at kigge jer om efter indianeren er det som I er trådt ind i en anden verden. Larmen fra vandet er ikke mindre, men den synes at komme langt væk fra. Pludselig kan I høre en svag trommen lidt væk fra jer. Den bliver stærkere og hurtigere. Det er som om den drager jer til sig.

Indianeren har haft en hel dag til at forberede aftenens møde og han har været flittig. Han har bortført seks mennesker som en gave til spillepersonerne. Han er klar over, at de er børn af hans herre og han ønsker, at gøre alt for at glæde dem. Han ved også, at de er vejen til hans fortsatte overlevelse. Han vil dø uden deres blod. Menneskene (fem kvinder og en mand) er blevet bedøvet af hans eget specielle mikstur. De er i trance og det er dem der trommer. De er blevet overmalet med forskellige symboler og deres ansigter er malet sorte. De stirrer alle tomt frem for sig. Det er meningen at spillepersonerne skal stille deres tørst på dem. Derved vil den mikstur, de har i blodet, påvirke vampyrene og give dem hallucinationer. Indianeren vil ikke gøre nogen hemmelighed ud af dette og hvis de er mistroiske vil han forklare dem at stoffet vil bringe dem i kontakt med deres indre dyr. Det vil de have brug for, da de skal igennem et netværk af fælder før de kan komme til bogen. Disse fælder vil lettere kunne forbigås af "the beast within".

Hvis spillerne simpelt hen ikke vil indtage måltidet, vil indianeren trække på skuldrene

og vise dem hen til stien, der fører ned til indgangen til hulen. Gå til scene 4.

Hvis de derimod tager imod tilbudet, vil de opleve deres åndesyner. Du skal her udlevere åndesynerne (de ark, der følger med personarkene) og lade spillerne læse dem. Scenen slutter når spillerne har læst åndesynerne (de slutter alle med at spillepersonerne springer i floden og ryger ud over det amerikanske vandfald).

Akt 2, scene 4.

Læs dette, hvis spillepersonerne gennemgik åndesynerne:

I kommer langsomt til bevidsthed på bredden af en underjordisk sø. I er i en stor hule, hvor stalamitterne hænger ned fra loftet. Søen er ca. ti meter idiameter og stillestående. I må være kommet ind igennem en åbning under vandet. Foran jer går der en snes gange og sprækker ind i mørket.

Hvis de selv skulle finde ind, så fortæl dem, at de svømmede ind igennem en åbning bag vandfaldet og beskriv så hulen som ovenfor.

De står nu i en labyrint. De får brug for alle deres evne for at slippe helskindet igennem. Men lad os lige slå fast, at det ikke er en "dungeon" itraditionel forstand. Derfor har du heller ikke fået et kort over labyrinten. Du skal bare gå hurtigt igennem den: Blodsveden driver jer ned af panden, da I endnu engang må undgå et dødbringende knivsblad, der skyder ud fra en af væggene. Du er også velkommen til at udspille nogle af fælderne sammen med spillerne. Rent faktisk bør du i hvert tilfælde udspille en eller to sådanne scener, men det er op til dig. Fælles for fælderne er, at de ikke må slå spillepersonerne ihjel, men de må godt lade dem komme seriøst til skade, så den tilskadekommende må have en bloddonation fra en af de andre for ikke at gå i torpor.

Når de når ind til den inderste hule (hvilket bør tage ca. et par timer af spillepersonernes tid), så beskriv den ved hjælp af beskrivelsen i bilaget. Lad dem gå og snuse rundt, hvis de har lyst til det, men der vil ikke ske noget, før en af dem rører ved bogen.

Det er som om alting slørres for dit blik et øjeblik, derefter ser du alting klart. Dine ledsagere står stadig omkring dig, men det er som om de er frosset i tiden. Du ser også en skikkelse der står ved siden af dig. Du gisper, da du ser, at det er ham der skabte dig til det du er nu. Han står og stirrer intenst på bogen, mens han messer og laver obskøne armbevægelser. Så er der en grøn tåge, der løfter sig fra bogen og spreder sig. Da den igen samler sig, er det omkring en sort diskette, der ligger i en messingskål over bogen. Tågen forsvinder ind i disketten og din skaber udstøder et dybt lettelsens suk. Dit udsyn slørres igen og du står nu i en bankboks. Disketten er ved at blive anbragt i en lille boks (boks 24-15-33) Du genkender stedet som Bank of Vancouver (du har været der, da du var dødelig). De eneste andre til stede, er to mænd, som er på vej igennem den anden ende af lokalet. Den ene kender du ikke, men han ser imponerende ud. Den anden er Ahmed al Rabin. Dit blik slørres igen og et øjeblik efter er du tilbage.

Kun den der rører først ved bogen, vil opleve dette. De andre vil bare se bogen smuldre. Hvis Ahmed al Rabin stadig er hos spillepersonerne, vil det være skidt, hvis den spiller, der så synet fortæller det hele til de andre, for så ved Ahmed også hvor disketten er. Fortæl spilleren, der så synet, at han ikke mistror Ahmed, men han vil helst ikke røbe for ham, hvor disketten er nu, bare for at være på den sikre side.

Når spillepersonerne igen kommer ud i den store hule, hvor den undersøiske gang fører ud, står der tredive af prinsens vampyrer

derude og venter på dem. Hvis det kom til kamp kunne spillepersonerne måske vinde, men da det er i historiens interesse, at de bliver taget til fange, så bør du bare lave et scenskift til akt 3, hvor de er taget til fange og ført til Bank of Vancouver i Vancouver.

Akt 3, The bank.

I dette sidste akt er spillepersonerne taget til fange af Prinsen af Vancouver. De er i hans tilholdssted, the bank of Vancouver. Han har hidtil været efter Spillepersonernes sire, fordi denne ikke ville indordne sig under ham. Det er ikke mere end et par dage siden, at han fandt ud af, at Siad, var i besiddelse af the book of nod, som er legendarisk blandt vampyrer. Men da var Siad allerede død og hans afkom, spillepersonerne, flygtet til Niagara falls. Han fandt disse oplysninger ved at læse Siad's private dagbog, som blev fjernet fra hans villa lige efter, at han var blevet myrdet. Nu er prinsen glad, fordi han har spillepersonerne og hvis nogen ved noget om bogen, må det være dem.

Akt 3, scene 1.

Da spillerne vågner op denne nat, er de alle meget svage. De er blevet tappet for næsten alt deres blod og det er kun deres vilje, der kan få dem på benene. De har tykke lænker på fødderne og hænderne, men de er for svage til at flå dem i stykker, som de ellers ville være i stand til. Hvis Ahmed stadig er i live, vil han komme ind til dem og føre dem til prinsen. Hvis ikke, så er det bare nogle goons, der kommer efter dem. De befinder sig i x trækasser i den normale bankboks (hvor x er antallet af overlevende spillepersoner). De må igennem vampyrbanken (se bilaget i banken) for at nå frem til prinsens gemakker. Sørg for at de hører skrigene fra alle vampyrerne, der er låst inde i boksene mod deres vilje for at skabe den rigtige stemning.

Prinsen venter i rummet bag sit skrivebord.

På væggen bag ham hænger et par mennesker i lænker og stønner over deres smerter. Spillepersonen, der havde visionen i Akt 2, scene 4, vil genkende ham som den mand, der var sammen med Ahmed i banken. (Se beskrivelsen af ham).

Nu bliver du nødt til at tænke over, hvor meget prinsen ved. Han ved at spillepersonerne ved noget om bogen. Hvis Ahmed var med dem i hulen og stadig lever, vil prinsen vide at spillepersonerne har fundet bogen og at den er gået i stykker. Han vil så bare håne dem og så slå dem halvt ihjel og spærre dem inde i vampyrbokse, med mindre den spilleperson, der havde visionen, afslører at indholdet af bogen er ført over på en diskette. Hvis denne spilleperson allerede har fortalt dette til de andre (inclusiv Ahmed), ved prinsen det nu (stadigvæk hvis Ahmed altså er i live). Prinsen vil så tvinge Spillepersonerne til at fortælle hvor den er. (Hvis Ahmed ved dette, vil han have glemt boksnummeret). Hvis Ahmed slet ikke var sammen med spillepersonerne, da de fandt bogen, eller hvis han er død nu, så må prinsen tvinge det ud af dem. Hvis de lyver for ham, så vil han slå en af dem ihjel, for hvert vildspor de fører ham på. Til sidst vil de røbe for ham, hvor disketten er eller de vil dø. Det vil naturligvis være en flot gestuds for spillepersonerne, at dø med hemmeligheden, og det kan godt være slutningen på scenariet. Det er deres valg. Du må ikke lede dem. Det mest sandsynlige er dog at de ret hurtigt afslører for prinsen, hvor disketten er (du har tilladelse til at torturere dem på den mest hæslige måde, du kan forestille dig).

Når prinsen endelig har fat i disketten, vil han sætte den i sin pc'er (pentium) og prøve at åbne den. Der vil være en enkelt fil på den. Spillepersonerne er endnu ikke blevet ført væk, i det tilfælde, at det ikke er den rigtige diskette. Filen hedder "pandora.666". Det vil Prinsen sige højt og derefter smile anstrengt til spillepersonerne og med ordene "*Meget morsomt*" vil han starte filen.

Der bliver fuldstændigt stille i rummet, mens drevet står og summer. Alle kigger nervøst på skiftevis skærmen og de andre tilstedeværende. Så starter der en høj hyle-tone fra pc'eren, der hurtigt spreder sig, så den synes at komme fra hele rummet. Lysene begynder at blinke hurtigere og hurtigere indtil det er strotoskopisk. Så er det som om en hvid tåge er sammen med jer i lokalet. Den farer så hurtigt frem og tilbage, at det ligner slow motion. Rundt omkring begynder prinsens mænd at falde sammen med blodet sprøjtende ud fra halsen. Prinsen selv har rejst sig op, med opspilede øjne og åben mund. Det hele tager kun et par sekunder ialt og derefter står kun I, prinsen og tre af prinsens mænd tilbage. På gulvet ligger en halv snes næsten døde vampyrer og vrider sig.

Foran jer står nu en ny skikkelse. Det er skikkelsen af en meget ung mand, omkring femten. Han er klædt i et hvidt lændeklæde og han er indesmurt i blod fra sit seneste måltid. Hans kulsorte hår står i skarp kontrast til hans blege ansigt. I må vende blikket bort fra hans øjne, der borer sig lige igennem jer, som kunne han se jeres inderste tanker. Da han åbner munden for at tale, er det som om hele verdens sorg er udtrykt i hans drengede stemme. "Jeg er barnet, der slog faderen ihjel. Jeg er drømmen, der venter. Jeg er Brujah."

Dette er ganske rigtig Brujah. Eller en del af hans personlighed, der er lænket til bogen. Brujah er en af de tretten antediluvianer (3. generations vampyrer). Som han siger, er han drømmen, der venter. Det vil sige, at den viden han besidder (hvad enten han stadig er i live eller ej) vil kunne bruges af klanen Brujah, når de skal bygge det nye Kartago. Den tid er ikke kommet endnu og det er tvivlsomt om den nogen sinde vil komme. Gehenna kommer nok først, som tingene ser ud i dag og så vil det ikke betyde så meget. Bogen må dog beskyttes indtil da, og da Siad ikke mere er i live, må denne opgave udføres af andre brujahe'er. Spillepersonerne er et

åbenlyst valg. Brujah vil forklare dette til spillepersonerne og vil kræve at de lever op til deres ansvar.

Det er ikke sikkert, at spillepersonerne vil have denne opgave. Især hvis de endnu ikke er fortrolige med deres vampyrnatur og ikke vil vide af ham. Takker de nej (gør det klart for dem, hvad valget går ud på, ved at smugkigge i næste epilog), så vil han sænke blikket og opløses med ordene "Da er drømmen tabt."

Hvis de sige ja (eller bare nogen af dem), så vil han grine en glad, barnlig og uskyldig latter og lade dem drikke af ham (nej, der er ingen mulighed for at de kan begå diableri på ham), for at de kan genvinde deres styrke til at rive lænkerne over. Når det er gjort, vil han se over på prinsen, der står alene tilbage, efter at de sidste vampyrer er flygtet. "Denne vampyr er ond og farlig for vores klan. Jeg vil overlade det til jer, at straffe ham". Han begynder langsomt at tone væk med ordene "Mine børnebørn, vi mødes når tiden er rede i Ny Kartago"

Hvad spillepersonerne end finder på med prinsen, så fortsæt med epilogen når de er færdige.

Epilog.

Det siges i legenderne, at et sted ude i ødemarken, hvor menneskene sjældent kommer, ligger tidens fort. Der lever en gruppe af the kindred. De lever en ensom tilværelse derude. Hvad de venter på ved ingen, men det siges, at de alle har opnået den indre fred, vi kalder colconda. Når tiden kommer vil de måske være vores eneste alternativ til Gehenna.

Her følger en beskrivelse, af de vigtigste steder og genstande:

Villaen:

Generelt:

Villaen er ejet af Siad. Det er en stor Patricier villa i en af Vancouvers rige forstæder. Villaen er holdt i sorte og hvide farver og i en meget flot stil. Udefra kan man se de fem kanapeer på tredje etage, der, ligesom resten af huset, er dækket af gotiske udskæringer. Haven kan bedst sammenlignes med en urskov. Den er fyldt med træer, buske og eksotiske planter. Det er tydeligt at se, at den er velholdt, man der er alligevel et eller andet vildt over den. Og så er den stor. Det er nok den største have i kvarteret og når man står midt i den er illusionen om urskoven komplet.

1. og 2. etage:

Indendørs er der ikke noget, der har ændret sig de sidste hundrede år. Alting er pænt, rent og velholdt, men der mangler fuldstændig alle de moderne ting, man ville forvente at finde. TV, telefon, elektrisk lys og komfur er simpelt hen ikke opfundet så vidt dette hus angår. Alligevel er rummene overdådigt luksuriøse, med lysekroner, guldspejle, persiske tæpper og dyr kunst på væggene. Der er dog intet, der indikerer, at dette er en vampyrs sæde.

3. etage/loftet:

De fleste rum på denne etage er loftrum med forskellige ting, der er opmagasineret. Et enkelt rum er dog for nylig blevet indrettet med ti senge i det. Der er lænker, der er fastgjort til alle sengene.

Kælderen:

I en kedelig grå krypt nedenunder huset, i hvad der stadig bliver brugt som vinkælder, står vampyrens kiste frit på gulvet.

Vandfaldet og hulerne:

Udendørs:

Indgangen til hulerne er bag vandfaldet i den canadiske del af Niagara-vandfaldet. Det er så godt som umuligt for et menneske at komme igennem vandstrømmen. Så det er nødvendigt enten at kende den hemmelige sti bag vandfaldet, der fører op til indgangen, eller at have overmenneskelige kræfter.

Labyrinten:

Når man går igennem indgangen kommer man ind i et virvar af gange der deler sig, løber sammen, går over og under hinanden, ender i blindgyder og faldgruber og er fyldt med småfælder. Det er intet mindre end en dødsfælde for mennesker og det er bestemt heller ikke nogen skovtur for nattens børn. Man skal enten kende vejen igennem eller være meget stædig.

Hulen:

I en stor hule langt under jordens overflade, hvor forskellige mineraler i klipperne udgiver et svagt lys, der reflekteres i en underjordisk sø, har der i næsten to tusind år boet en vampyr. Det har naturligvis sat sit præg på stedet. Gulvet er blevet slidt næsten fladt. Flere steder er den hårde klippe blevet farvet rød af utallige blodsudgydelser. Udover fem slukkede ildfæde er de eneste tilbageblevne "møbler", en stor stensakofag og en skrivepult. Stensakofagen er smukt udsmykket, men er ellers ikke særlig interessant. På skrivepulten, der ligesom sarkofagen er udhugget af et enkelt klippestykke, er der ikke andre genstande end en gammel bog. Dette er naturligvis "The book of Nod" (se genstande).

Bank of Vancouver.

Generelt:

The bank of Vancouver er den ældste og mest respekterede bank i byen. Det er banken der jonglerer med de store magnater og hvor de prægtigemarmorsøjler synes at se misbilligende ned på de små kunder. Der er en rolig storhed over stedet. Man ser ikke meget aktivitet indenfor på hverdage. Men man skal ikke lade sig narre. De virkelige transaktioner foregår i de elegante kontorer på første sal. Og besynderligt nok mest i de tidlige aftentimer.

Banken er naturligvis ejet af prinsen og er hans foretrukne tilholdsted. En sjælden gang imellem, når han er skødesløs, tilbringer han endog sinedage der. Han har udråbt stedet til et Elysium. Det er forbudt at udøve nogen form for vold på stedet. Vampyrer der overtræder denne regel (hvilket ingen har gjort hidtil) vil blive straffet hårdt. I en skjult kælder under de armerede bankbokse befinder den virkelige attraktion sig: Vampyr-banken.

Grundetagen:

Denne etage er et indendørsarkitektonisk vidunder. Møblementet er holdt i den allerfineste stil. Der er ikke en eneste ventestol der ikke er specialdesignet og håndlavet. Ved et hurtig blik ser banken ud som den har gjort de sidste hundrede år. Ved et nærmere eftersyn opdager man de hypermoderne terminaler der står over det hele, men som er indopereret i vægge og borde med paneler foran. Du har dog brug for en vampyrs årvågne øjne for at lægge mærke til de hundredvis af elektroniske sensorsystemer og skjulte videokameraer.

De øvre etager:

I disse områder er der livlig aktivitet hele døgnet. Det er kontorer og mødelokaler, som altid står til rådighed for bankens vigtige kunder og byens befolkning af Ventrue vampyrer. Desuden er der en lille børs, hvor international handel foregår hele døgnet.

Boksområdet:

I disse stærkt armerede bokse befinder der sig adskillelige hundrede millioner canadiske dollars under den absolut højeste sikkerhed. Der er også private bokse her. De bliver i vid udstrækning brugt af vampyrbefolkningen i byen og prinsen er da også klar over, at nogle af hans fjender bruger disse bokse. Men det ligger ham meget fjernt at gøre brug af sin adgang til boksene, for at finde ud af hvilke hemmeligheder disse vampyrer har. Han vil ikke gå på kompromis med sine principper og et af hans principper er, at boksene er kundernes private ejendom, som han ikke krænker.

Vampyrbanken:

En hemmelig trappe fører ned til denne del af bygningen. Det er herfra at hele bankens overvågningssystem bliver styret. Men det er kun en biting. Det store rum, som er det første man kommer ind i, er hovedbegivenheden. Man kunne ved første øjekast godt tro, at det bare var endnu et boksrums. Men så ville man lægge mærke til, at alle bokse var 75 cm brede og 75 cm høje. Det næste man så ville tænke på, ville være et lighus. Og det ville ikke være meget galt. I boksene i den østlige væg (50 stk., 5 x 10) ligger der adskillige vampyrer, som på grund af skader eller valgfrit er gået i torpor. Det er det mest sikre sted at befinde sig i denne situation. Boksene er forsynet med åbnemekanismer indvendigt, så vampyrerne kan komme ud når de engang vågner. På den vestlige væg derimod, har boksene kodelås der sidder udvendigt. Man kan nogle gange høre klagelyde fra de ellers stærk isolerede bokse.

Prinsens tilholdssted:

I et andet rum bag vampyrbanken og bag endnu en armeret dør befinder rottens rede sig. Dette enorme rum har en sur lugt af blod fra alle de måltider prinsen har indtaget her. Stedet er pænt og der er ikke et gram støv at finde. Alligevel er der en følelse af urenhed over stedet. Stedet er fyldt med perverterede mørke billeder og skulpturer og dog er rummet indrettet som et gigantisk kontor. Komplet med et bredt kontorbord, sofaer og en bar, der altid er forsynet med friskt, varmt blod. Det er her konfrontationen mellem spillerne og prinsen kommer til at foregå.

*Genstande:**Bogen:*

Dette er den legendariske "book of Nod", der skulle være skrevet af Kain selv. Dette scenarie tager udgangspunkt i, at dette ikke er sandt. Der er i virkeligheden ikke én, men tretten bøger. En for hver af de tretten vampyrklaner. Bøgerne indeholder ikke oplysninger i den forstand vi forstår det. De er snarere manifestationer af klanernes sjæle og står derfor i tæt forbindelse med Antediluvianerne. Denne bog er Brujah'ernes bog og står derfor i forbindelse med den tredje generations vampyr, der bliver kaldt Brujah. Hvorvidt denne person stadig eksisterer, vil vi ikke tage stilling til i dette scenarie. Men det er i hvert fald sikkert, at en del af hans personlighed og sjæl er lænket til denne bog. Eller skulle vi sige, var lænket? Det er nemlig ikke det fysiske legeme, der er centralt for "Sjælen". Bogen er ligegyldig. "Sjælen" kunne lige så godt være lænket til en træstav, en spand eller en diskette. Og det er faktisk lige præcis det den er. Lænket til en diskette. De sidste par hundrede år har det nemlig været umuligt at åbne bogen uden at ødelægge den, så bogens beskytter, spillernes sire, flyttede med et magisk ritual, bogens "sjæl" over på en diskette og efterlod bogen her, før han tog til Vancouver. Hvis bogen

bliver rørt vil den sidste rest af bogens magi udløses i, at den person, der rører bogen får en vision om hvordan Bogens "sjæl" blev overført til disketten. Person vil også kunne huske navnet på den bank hvor disketten ligger nu, plus boksnummeret. Dette er en uforudset del af ritualet, men meget heldigt for spillerne. Bogen vil også gå i stykker af berøringen og det vil være næsten umuligt, at bringe den med.

Disketten:

Disketten indeholder som sagt "Essensen" af "The book of Nod" (Brujah-versionen). Denne "essens" vil forblive ved den fysiske genstand lige meget om den går i stykker eller bliver brændt. Sålænge der er noget at se tilbage. Skulle spillerne alligevel finde en måde at disintegre den på, vil den genskabe den oprindelige form (dvs. bogen som ny, ikke disketten). For at aktivere Bogen/diskettens "sjæl" er det nødvendigt at bruge den rigtigt. Bogen skal åbnes og kigges i, og disketten skal naturligvis sættes i en tændt PC'er (Til nød en Amiga, Nintendo er udelukket). Hvad der så vil ske kan du læse om i sidste scene. Disketten er en ganske almindelig sort 3,5 HD diskette (noname).

Herefter følger din oversigt over spillerepersonerne og deres åndesyner, som skal bruges i Akt 2, scene 3. Husk, at det du skal udlevere til spillerne, vil du modtage senere.

Chaka Mbotan.

Profession: Udvekslingsstudent.

Baggrund: Født i 1974 i Libreville, hovedstaden i Gabon, hvor han kom fra en velhavende familie. For et par år siden blev Chaka sendt til Canada for at studere på VU, Vancouver university. Chaka's noget ubehjælpssomme engelsk vejes kraftigt op af hans pidginfranske, som måske er lidt svært at

forstå til at begynde med, men senere blot lyder eksotisk når man vænner sig til det. Chaka's familie er en lang række shamaner, den fædrene del, altså, og Chaka er derfor blevet uddannet som medicinmand siden han var spæd. Han blev sendt til Canada for at lære moderne medicin, og nyder sitophold, selvom landet, som han siger, er koldt som ind i helvede.

Citat: "Hora! Beklager jeg må rette dem, men der er langt flere behandlingsformer for den sygdom. Min bedstefar plejer at brænde en blanding af røgelse, kogødning samt en sort hane som ofring til guderne, og han siger det virker hver gang!"

Personlighed: Venlig, høflig og udadvendt, især overfor dem der er ældre end ham selv. Overfor kvinder har han lært, at han bør behandle dem på lige fod med mænd. Hvor barbarisk. De burde da kende deres plads.

Chakas åndesyn.

Du ser ned på dig selv, og ser dine hænder dækkes af pels, omformes til poter.
 Du véd hvad der sker, føler ingen angst.
 Du er dit totem, panteren, nattens jæger.
 Du vidste det da du var barn, for Panter talte til dig, fortalte dig din skæbne. ❖❖❖
 Du skulle blive noget stort, vogter af store hemmeligheder.
 Du skulle blive den mægtigste jæger nogensinde.
 Du hører Dyret hviske sagte i dit øre, "lad mig styre dig", og du giver efter.
 Dit instinkt siger dig, at du skal hen til vandet, ned i det.
 Du spørger ikke hvorfor.
 Du mærker vandet lukke sig om dig...

David Silbermann III.

Profession: Børsmægler (Yuppie).

Baggrund: Født i Vancouvers rigmandskvarter i 1970. Davids forældre var rige, så han manglede aldrig penge. At hans gamle aldrig var hjemme, er en helt anden snak. David lærte hurtigt at dette liv gjaldt om at more sig, og store fester af den vilde slags, dyr narko, sprut, og lette kvinder i overflod. David fik sin Bachelorgrad i business management og økonomi på den fastsatte tid, måske mest fordi han bestak et par af lærerne. David steg hurtigt i graderne i faderens firma, og blev faktisk en ganske god børsmægler. David fik konstateret AIDS for et år siden, og gik rundt og var deprimeret. Han tænkte, at livet alligevel ikke var værd at leve, og stak en nål i armen...

Citat: "Hør her; Struans er på vej ned, ikke? Køb når de går i bund, køb masser, så meget du kan. Det vil få lortet til at stige, fordi andre også køber. Sælg så alt hvad du kan." "All is fair in love and business."

Personlighed: På det sidste meget deprimeret, men med en fast beslutning om, at resten af livet skal nydes i fulde drag. Men hvorfor føles det så tomt?

Davids Andesyn

Du ser på dig selv...en rotte.

Alt er mørkt og klamt omkring dig, en fugtig hule.

Du hører en hvæsen bag dig, og ser en sort kat se ned på dig med glødende øjne.

Trængt op i en krog...

Du hvæser og angriber, kradser og bider, men en pote fejer dig væk.

Du mærker det svidende sår i siden, blodet pibler frem...

Du angriber i panik, men bliver kastet væk, væk fra den mur som fangede dig.

Du flygter skrækslagent, og når frem til et sted hvor monsteret ikke tør følge...

Vandet.

Du springer i sidste øjeblik, da du mærker en skarp klo flænse din hale.

Du dykker ned i det kolde vand, og mærker glæden.

Frelst.

Jamie Holder.

Profession: Pusher.

Baggrund: Født i Vancouvers luderkvarter i 1973. Jamies far stak af efter fødslen, noget Jamie's mor bebrejdede Jamie. Moren drak, og Jamie havde en ny far om ugen. Nogen af dem var okay, andre tæskede ham, og et par stykker havde taget på ham. Jamie forlod sin mor på sin 16 års fødselsdag, og gik også ud af skolen. Jamie forsøgte sig med forskellige småjobs, men var for rastløs til holde på dem. Han rejste rundt i landet i et par år, og kom i klammeri med loven, da han bollede den lokale sherifs datter, og faderen overraskede dem. Jamie vidste sgu' da ikke at pigen var under 18, menhendes far gad ikke lytte, og hentede istedet sit jagtgevær. Jamie stak af, og tog tilbage til Vancouver uden at vide om han var efterlyst. Han så, hvordan nogle unger tjente fedt på at levere små pakker, og fandt frem til kontaktmanden, som tilbød ham et job. Jamie sælger kun tjald, pot og speed, og nægter at røre hårde stoffer. Jamie skal aflevere sin indtjening hver mandag.

Citat: "Naturligvis er det godt. Du fik det jo fra mig, ikke? Shit, strømmerne!"

Personlighed: Jamie er ret afbalanceret, og rimelig hård. Han er en overlever, han er klar over sine evner, og han har en veludviklet humoristisk sans. Han holder af livet, af at have det sjovt, og han har evnen til at være alvorlig og seriøs når det kræves. Han er også venlig og høflig, og utrolig galant overfor det modsatte køn. En god ven, og en ikke så god fjende.

Jamies andesyn.

Du lugter vand?
 Vand lugter da ikke?
 Hvad er der sket?
 Du ser på din store fugtige snude...Snude?
 Poder?
 Du må se.
 Du går snublende hen mod vandet.
 Dit spejlbillede, en stor grå hund.
 Du er fortvivlet, hvad sker der med dig...?
 En hylen stiger fra din strube, bliver til et skrig.
 Du snubler og falder ned i det mørke vand,
 som lukker sig om dig.

Jeffrey Stevens.

Profession: Privat detektiv.

Baggrund: Jeff blev født i Montreal i 1966, i en middelklasse familie. Jeff elskede at læse, især bøger af Dashell Hammet, og han så "Malteser-falken 37" gange. Jeff var besat af en gal dikketiv. Efter en kort tur i hæren kom han ind til politiet, men ting som disciplin, faste mødetider og den slags, lå ikke til Jeff, som trak sig tilbage. Han startede sit eget detektivbureau, "Big Brother Inc.", og forsøgte fuldt og helt at leve op til sit image, og begyndte også at ryge 40 smøger om dagen, samt drikke en del Jack Daniels. Jeff har haft en del kunder, men er ved at blive lidt træt af folk, som vil have ham til at finde katte, hunde, elskerinder og den slags. Næ, den store sag skal nok komme.

Citat: "I never met a dame, who didn't understand a slap in the face, or a slug from a '44."

Personlighed: Den perfekte Bogart imitation, bag hvilken der gemmer sig en nysgerrig og eventyrlysten dreng.

Jeffs åndesyn.

Du lugter vand?
 Vand lugter da ikke?
 Hvad er der sket?
 Du ser på din store fugtige snude...Snude?
 Poder?
 Du må se.
 Du går snublende hen mod vandet.
 Dit spejlbillede, en stor grå hund.
 Du er fortvivlet, hvad sker der med dig...?
 En hylen stiger fra din strube, bliver til et skrig.
 Du snubler og falder ned i det mørke vand,
 som lukker sig om dig.

John Randall.

Profession: katolsk præst.

Baggrund: Født i Montreal i 1970 i et middelklasse kvarter. Familien var meget religiøs, og det blev hurtigt besluttet, at John skulle være præst. Straks efter at John havde taget præsteeden, blev han sendt til Vancouver for at sprede Herrens ord. Fader Randall blev snart en kendt gadepræst, da han ikke følte, at det gavnede at gemme sig væk i en kirke, når der var så megen lidelse og ondskab i gaderne. Efter et stykke tid, begyndte Fader Randall en kamp mod narkotika misbruget, og havde også held til at få afvænnnet en del narkomaner, som kom til ham frivilligt. Narkohandlerne var selvsagt ikke glade for at miste kunder, og begyndte at true præsten. Fader Randall tog sig ikke af truslerne, indtil hans kontorer en dag blev angrebet, og en af hans hjælpere brutalt myrdet for øjnene af ham. Fader Randall slap væk, men blev forfulgt af morderne...

Citat: "Skønt jeg vandrer gennem dødens skyggedal, Frygter jeg intet, thi Herren er med mig..."

Personlighed: Idealist til fingerspidserne, arbejder Fader Randall altid for det bedste, altid for en stor sag, og han kaster sig altid ud i arbejdet med en energi, så man skulle tro han var på speed. Fader Randall elsker traditioner, som han respekterer højtideligt, dog uden at være konservativ og forstokket.

Fader Randalls åndesyn.

Du ser ned på dig selv, og ser ...Pels?
Du forsøger at tale, men det eneste der kommer frem er en brægen.

Du står alene i mørket.

Pludselig tænder der sig en enorm flamme foran dig, og du mærker heden slå om dig.
Da du bakker væk, lyder der en torden stemme.

"Hvi est du, som flygter fra Herren?

Du var mit Lam, min søn.

Hvorfor svigter du mig?

Se., hvad du er blevet! Lucifers Tjener, du faldt for fristerens magt!"

Du bakker væk fra de voksende flammer, som stiger i takt med vreden i stemmen.

"Din straf må du bære, du, hvis skaber frasagde sig Min nåde."

Flammerne vokser, og din pels bryder i brand.

Den sviende smerte er ikke til at bære.

Du flygter ned til det frelsende vand, hvor flammerne ikke kan nå dig.

Netop som du rammer vandet, hører du stemmen.

"Flygt blot, min faldne engel. Ingen undslipper min vrede. Jeg giver dig blot en frist...."

Lisa Marie Wixchovskiy

Profession: Højt betalt callgirl.

Baggrund: Født i udkanten af Vancouver sidst i 1967. Lisa løb hjemmefra som 15-årig, efter hun var blevet gravid, da hendes konservative forældre ikke ville gå med til en abort. Hun fik dog en ulovlig abort, og da hun var kommet sig over den, fik hun et job

som "eksotisk danser", altså stripper, på en natclub ved navn "The Sunset Club". Lisa Marie fik mange tilbud fra stedets kunder, men nægtede at prostituere sig. En dag blev hun dog tilbudt \$5000 af en kunde, som havde stirret sig blind på hende i en måned, og var blevet forelsket i hende, nok mest fordi hun havde afvist ham så tit. Hun tog imod tilbuddet, og brugte pengene på tøj, og et sted at bo, og begyndte at færdes i det højere jet-set miljø, til fester og lignende, og disse blev en helt pæn indtægtskilde, da hendes kunder var ret velhavende. Lisa Marie Begyndte at spille, og hendes utrolige held blev nærmest legendarisk. Faktisk var det hverken held eller snyd, men sund fornuft og en smule sandsynlighedsregning der var årsagen til de store gevinster.

Det skete dog en dag, at Lisa Marie begyndte at tænke over sit liv, og blev depressiv; selvom hun havde tjent stabler af penge og havde stor succes, var der ingen som holdt af hende, og ingen hun holdt af. Ensomheden trængte sig på, og hun begyndte at drikke, mens hun blev mere og mere deprimeret. En dag, i en rus af nervepiller og stærk spiritus, fandt hun sig på toppen af sin bygning, klar til at hoppe...

Citat: "Hør her; nok elsker jeg penge, og naturligvis stoler jeg da på dig, skat. Men ikke uden gummi."

Fortrydelser: Lisa Marie efterlod sin toårige lillebror, Daniel, da hun stak af hjemmefra. Tænk at lade ham vokse op hos de stivstikkere.

Personlighed: Først virker Lisa Marie som en utrolig glad og frisk type, Som altid er klar på sjov, og som elsker at være i rampe-lyset, hvor alle kan se hende. Lærer man hende nærmere at kende, vil den illusion hurtigt falde væk. Hun mangler et mål i livet, og folk som respekterer hende, og nogen at tage sig af (hvadenten de vil det eller ej). Hun er egentlig meget usikker på sig selv.

Lisa Marias åndesyn.

Du er en kat. Du føler noget varmt i nærheden, men du ved ikke hvad det er .

Pludselig ser du, at du er omringet af store hunde, hunde med flammende gab, og deres kløer skinner som sølv. Men deres øjne...

Deres øjne gløder

med et had så intenst som du aldrig før har set eller følt, og du mærker frygten stige op i dig.

De lister nærmere og nærmere, varmen fra deres munde bliver til en brændende hede, og dine øjne svider og løber i vand.

Den største af hundene hyl, et hyl som stiger til et skrig så højt, at dine trommehinder sprænges, og blodet fosser ud af dem.

Lyden stopper.

Hundene kommer nærmere, cirkler omkring dig.

Din pels begynder at ryge, og din krop smerter som aldrig før.

Ild.

Panikken stiger op i dig, og du flygter hen mod det frelsende vand.

Du mærker det kølige vand mod din hud, frelst.....

"Pete", alias:

Daniel Peter Wixchovskoy.

Profession: Gadedreng.

Baggrund: Født i udkanten af Vancouver i 1980. Pete løb hjemefra som tolvårig, da hans forældre flippede over, at han havde røget pot, og at de havde fundet pornoblade under hans seng, gjorde det ikke bedre. Efter at hans far havde givet ham et forsvarligt lag tæsk, stjal Pete hvad han kunne finde af kontanter, og stak af hjemefra. Pete levede et stykke tid af de penge han havde, men da de slap op, var han virkelig i knibe. Pete begyndte at stjæle, og blev hurtigt en ferm lommetyv. Pete fik fat i omkring \$30 om ugen, men sommetider meget mere. Han blev en dag taget af politiet, ikke for lommetyveri,

men fordi hans forældre havde efterlyst ham. Pete stak hurtigt af igen, og havde denne gang besluttet at prøve at finde sin storesøster som også var stukket af hjemefra, fordi hun var blevet gravid, da Pete var cirka to år gammel. Pete har nu i to år prøvet at finde Lisa Marie, men det er ikke lykkedes ham.

Citat: "Fuck dig og din mor og din søster og bror; Jeg er fa'me da ikke trækkerdreng, dit perverse svin."

Personlighed. Pete er en uforskammet lille slyngel, med en kæft der kan få en sømand til at måbe. Han stjæler for det meste fra de rige og velklædte, ikke fordi han er de svages beskytter, men fordi de fattige ikke har noget der er værd at tage. Pete rører aldrig hårde stoffer, men ryger lidt pot en gang imellem. Ellers er han kæderyger, og elsker billig sprut. Pete er måske lidt for fræk og rapkæftet til tider, men er normalt glad og tilfreds, så længe han er mæt og ikke fryser for meget.

Pete's åndesyn.

Du ser på dig selv...en rotte.

Alt er mørkt og klamt omkring dig, en fugtig hule.

Du hører en hvæsen bag dig, og ser en sort kat se ned på dig med glødende øjne.

Trængt op i en krog...

Du hvæser og angriber, kradser og bider, men en pote fejer dig væk.

Du mærker det svidende sår i siden, blodet pibler frem...

Du angriber i panik, men bliver kastet væk, væk fra den mur som fangede dig.

Du flygter skrækslagent, og når frem til et sted hvor monsteret ikke tør følge...

Vandet.

Du springer i sidste øjeblik, da du mærker en skarp klo flænse din hale.

Du dykker ned i det kolde vand, og mærker glæden.

Frelst.

Richard Pichon,
 "Warlock"

Profession: Hacker/Universitets-studerende.

Baggrund: Født i Quebeck i 1974, af fransktalende forældre. Lige fra Warlock fik sin første 64'er som 10-årig har computere været hans liv, og da han fik sin første PC'er et par år senere, sad han ved den i tre døgn uden at sove, bare for at finde ud af hvordan den virkede. I gymnasiet var denne intelligente dreng langt foran de andre, for han havde forlængst skrevet et program til at løse sine opgaver; de skulle bare scannes ind. Da Warlock kom på universitet, opdagede han internet. Han købte straks det hurtigste modem han kunne finde, og blev hurtigt en god hacker. Hans karakterer forblev høje, selvom han sjældent kom til timer. Som han selv sagde, gik han der kun for at få et diplom i datalogi, for de kunne ikke lære ham noget alligevel. Warlock begyndte som industrispion, via nettet, og solgte oplysninger til dem der betalte mest, og sørgede altid for at tilbyde offeret chance for at købe det stjålne tilbage.

Citat: "Hvad? Kan du ikke køre det? Hør her, det eneste du skal gøre, er at reboote din computer med en bootdisk, hvorpå du bare rekonfigurerer din CONFIG.SYS, og sørger for at fjerne de mest krævende programmer fra din AUTOEXEC.BAT, og husk at loade din DOS high. Men hvis du kun har 128kb cache og 2mb ram, kan du godt glemme alt om det!"

Personlighed: Du taler altid om computere, for mennesker er sgu' da så ulogiske, at dem gider du ikke rigtigt snakke med... Men det ville nu være rart med lidt omsorg og opmærksomhed en gang imellem.

Warlocks åndesyn.

Du ser dig omkring, men alt er mørkt.
 Du ser ned på dine... Ingen hænder?
 Du skriger i panik, men der kommer ikke en eneste lyd frem.
 Du får øje på en tvedelt tunge der stikker frem fra... Din mund?
 Du mærker jorden ryste, og du kan lugte flammerne bag dig.
 Du flygter i panik, kan lugte vand forude.
 Dundrende hove slår ned omkring dig, men undgås ved et lykketræf..
 Der, lige fremme, er det frelsende vand.
 Du glider ned, frelst.

 Dette er korte beskrivelser, af de vigtigste NPC'er i scenariet. Du bør spille dem, som du opfatter dem.

Ahmed al Rabin.

Ahmed blev født i Persien i 1299 e.Kr., og blev hurtigt en af sin stammes største krigere. Han blev rekrutteret af Assamite klanen som 25-årig, og blev hurtigt accepteret som snigmorder. Han har i de sidste 52 år arbejdet for prins Jean, og mange mener, at han er den eneste grund til, Prinsens hoved sidder hvor det skal. Han er utrolig loyal, men hvis spillerne skulle tilbyde ham ansættelse, vil han måske gå over til dem, så snart hans opgave er løst, eller prinsen væk. Desværre er han hyret til at dræbe spillerne, og han viger aldrig fra en aftale.

Beskrivelse: Mellemøstlig statelig mand af moderat højde, men han er sej og senet under sit altid elegante jakkesæt. Ahmed har et vildt udtryk i øjnene, og minder om et kattedyr, klar til at springe, sidder hele tiden og vrider sig, som om han var fanget i sine klæder.

Brightwater.

Brightwater har tjent Siad som ghoul i 2000 år, og er tæt på at dø. Han var sin stammes Shaman, og med 2000 års erfaring i magi, er han en farlig mand, når han altså ikke er fuld. Får han lidt vampyrblod, forvandler han sig fra en fortrukket sut, til en smuk ung mand ved sine fulde fem.

Prins Jean Vasseur af Vancouver.

Prins Jean blev født i Marseilles i det herrens år 1672, og modtog Kysset af en Ventrue, hvis navn han aldrig har kendt. Efter en Brujah Prins ved navn Valius erklærede en blodjagt på ham, flygtede han til Canada, og efter mange intriger fik han magten over Vancouver. Straks efter overtagelsen, erklærede han en blodjagt på alle Brujah der var i byen. Han fik ram på alle, pånær éen. Prins Jean styrer Bank of Vancouver, en gammel traditionsrig bank, og en del andre selskaber. Han sidder i bestyrelsen i de fleste store banker og børsrådgivere firmaer, og har en god kontrol over politiet. Han har ikke meget at frygte fra sit primogen, tror han da. Mange Kindred i byen venter bare på, at han skal bryde Maskeraden...

Beskrivelse: En kraftigt bygget intimiderende mand, som folk har svært ved at se i øjnene. Forestil dig Brian Dennehy fra "Blue Heat" i et Armani Jakkesæt.

Siad.

Siad blev vampyr for et utal af år siden, og var med til at skabe Kartago til det, det var. Han har kun skabt få af sin slags, og så spillerne. Da han flygtede fra Kartago, nåede han at redde the Book of Nod, som han har beskyttet lige siden. Siad var en fredselkende vampyr, og var i sin tid kun et enkelt skridt fra Golconda, men har siden Kartago på det nærmeste opgivet sin jagt efter fred og er blevet mere kynisk.

Beskrivelse: En afrikaner i hvid kåbe. Lille, men udstråler et utroligt skær af viden og magt. Han er venlig men bestemt overfor spillerne, men véd, at deres træning skal ske hurtigt, så han kan blive lidt utålmodig.

Efterskrift.

Vi håber at du har fundet brujah underholdende og at du vil bringe denne følelse med dig til Fastaval, når du skal køre scenariet.

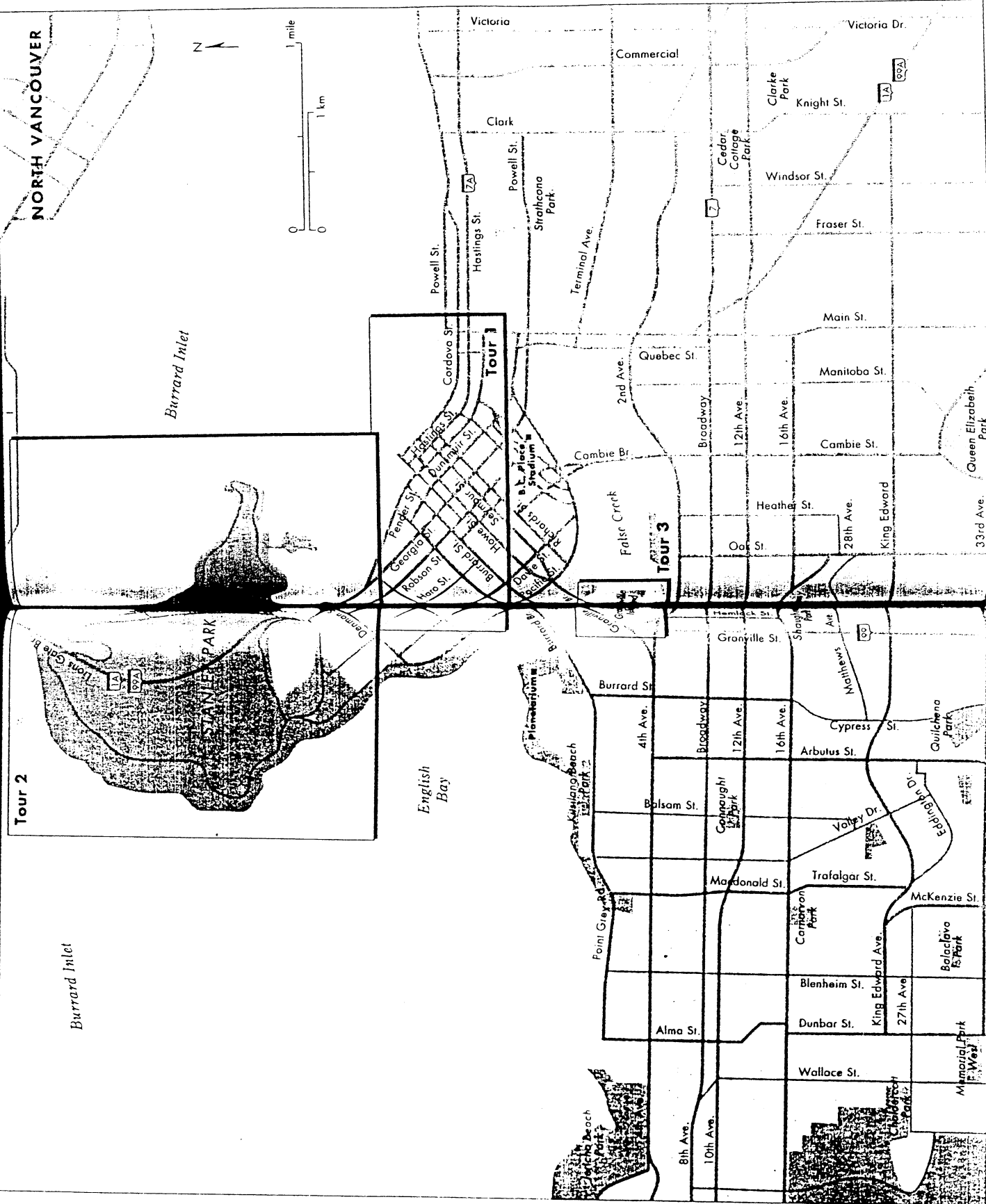
Vis der er ting du er tvivl om, noget du synes vi har lavet forkert eller du bare har lyst til at snakke med os, er du velkommen til at ringe til os.

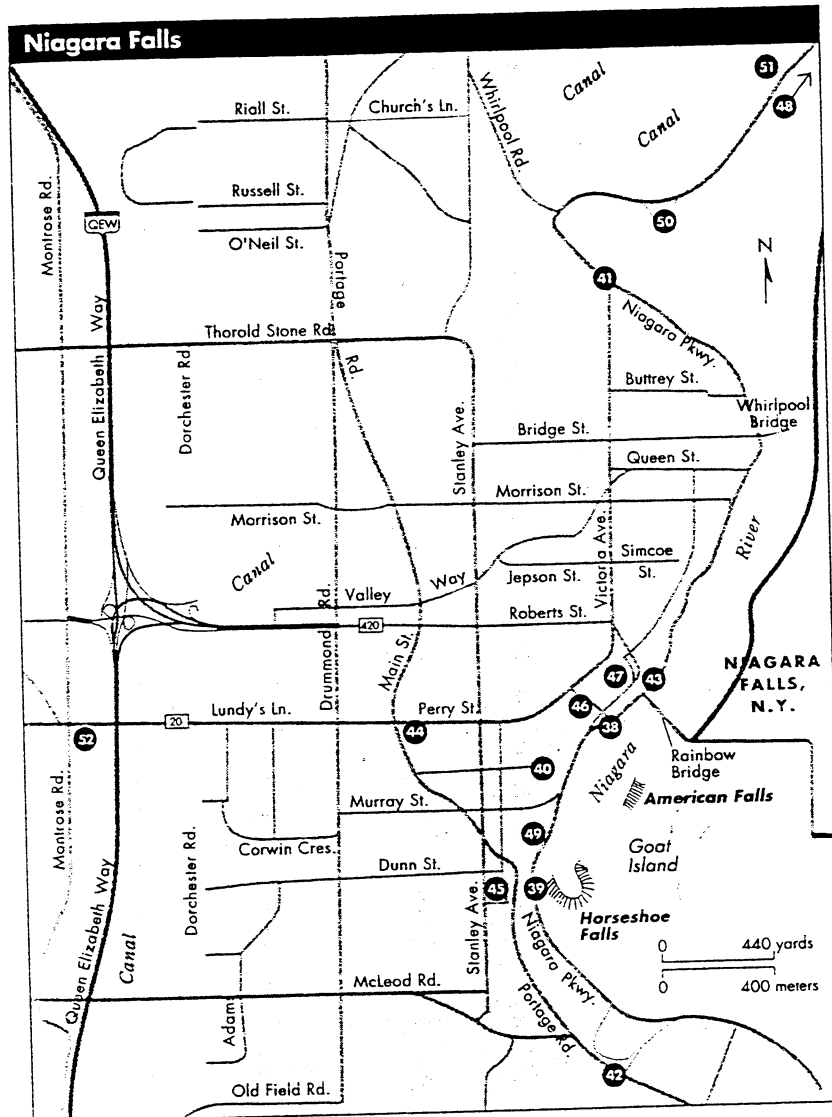
Danni Börm 86 43 76 68

&

Tore Vange 86 43 88 13

Vancouver Exploring (Boxes Refer to Detail Maps)





- | | | |
|---|---|--------------------------------------|
| Clifton Hill, 46 | Niagara Falls Museum, 43 | Table Rock Scenic Tunnels, 39 |
| Floral Clock, 48 | Niagara Glen Nature Area, 50 | Whitewater, 52 |
| Lundy's Lane Historical Museum, 44 | Niagara Parks School of Horticulture, 51 | |
| <i>Maid of the Mist</i> , 38 | Niagara Spanish Aerocar, 41 | |
| Maple Leaf Village, 47 | Queen Victoria Park, 49 | |
| Marineland, 42 | Skylon, 40 | |
| Minolta Tower-Centre, 45 | | |

VAMPIRE

The Masquerade™

Name: DAVID
 Player:
 Chronicle:

Nature: BON VIVANT
 Demeanor: ARCHITECT
 Clan: BRUTAH

Generation: 6TH
 Haven:
 Concept: GUPPIE

Attributes

Physical

Strength ●●●●●
 Dexterity ●●●●●
 Stamina ●●●●●

Social

Charisma ●●●●●
 Manipulation ●●●●●
 Appearance ●●●●●

Mental

Perception ●●●●●
 Intelligence ●●●●●
 Wits ●●●●●

Abilities

Talents

Acting ●●●●●
 Alertness ●●●●●
 Athletics ●●●●●
 Brawl ●●●●●
 Dodge ●●●●●
 Empathy ●●●●●
 Intimidation ●●●●●
 Leadership ●●●●●
 Streetwise ●●●●●
 Subterfuge BRIBES ●●●●●

Skills

Animal Ken ●●●●●
 Drive ●●●●●
 Etiquette BUSINESS ●●●●●
 Firearms ●●●●●
 Melee ●●●●●
 Music ●●●●●
 Repair ●●●●●
 Security ●●●●●
 Stealth ●●●●●
 Survival CORPORATE ●●●●●

Knowledge

Bureaucracy ●●●●●
 Computer ●●●●●
 Finance ●●●●●
 Investigation ●●●●●
 Law BUSINESS ●●●●●
 Linguistics ●●●●●
 Medicine ●●●●●
 Occult ●●●●●
 Politics CORPORATE ●●●●●
 Science ●●●●●

Advantages

Disciplines

AUSPEX ●●●●●
 PRESENCE ●●●●●
 DOMINATE ●●●●●
 OBFUSCATE ●●●●●
 Celerity ●●●●●

Backgrounds

●●●●●
 ●●●●●
 ●●●●●
 ●●●●●
 ●●●●●

Virtues

Conscience ●●●●●
 Self-Control ●●●●●
 Courage ●●●●●

Other Traits

Potency ●●●●●
 Fortitude ●●●●●
 ROTEAN ●●●●●
 ●●●●●
 ●●●●●

Humanity

●●●●●●●●●●

Health

Bruised
 Hurt -1
 Injured -1
 Wounded -2
 Mauled -2
 Crippled -5
 Incapacitated

Combat

Weapon	Difficulty	Damage

Willpower

●●●●●●●●●●

Blood Pool

110

Experience

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Disciplines: 3 Backgrounds: 5 Virtues: 7 Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

VAMPIRE

The Masquerade™

Name: *JEFFREY*

Nature: *CHILD*

Generation: *5. th*

Player:

Demeanor: *GALLANT*

Haven:

Chronicle:

Clan: *BRUJAH*

Concept: *Private Eye*

Attributes

Physical

Strength _____ ●●●●○
 Dexterity _____ ●●●●○
 Stamina _____ ●●●○○

Social

Charisma _____ ●●○○○
 Manipulation _____ ●●●○○
 Appearance _____ ●●●○○

Mental

Perception _____ ●●●●○
 Intelligence _____ ●●●○○
 Wits _____ ●●●○○

Abilities

Talents

Acting *BOGART* ●●●●○
 Alertness ●●●○○
 Athletics ○○○○○
 Brawl ●●●○○
 Dodge ●●●○○
 Empathy ●●●○○
 Intimidation ●○○○○
 Leadership ○○○○○
 Streetwise ●●●○○
 Subterfuge ●○○○○

Skills

Animal Ken ●○○○○
 Drive ●●●○○
 Etiquette ●●●○○
 Firearms ●●●○○
 Melee ○○○○○
 Music ○○○○○
 Repair ○○○○○
 Security ●●●○○
 Stealth ●●○○○
 Survival ○○○○○

Knowledge

Bureaucracy ●○○○○
 Computer ●○○○○
 Finance ●○○○○
 Investigation ●●●○○
 Law ●●●○○
 Linguistics ●●●○○
 Medicine ●●○○○
 Occult ●○○○○
 Politics ●●○○○
 Science ○○○○○

Advantages

Disciplines

PROTEAN ●●●○○
AUSPEX ●●●○○
OBFUSCATE ●●○○○
ANIMALISM ●○○○○
POTENCE ●●●○○

Backgrounds

_____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Virtues

Conscience ●●●○○
 Self-Control ●●●○○
 Courage ●●○○○

Other Traits

CYCLERITY ●●●○○
FORTITUDE ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Humanity

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Health

Bruised
 Hurt -1
 Injured -1
 Wounded -2
 Mauled -2
 Crippled -5
 Incapacitated

Combat

Weapon	Difficulty	Damage

Willpower

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Blood Pool

40

Experience

VAMPIRE

The Masquerade™

Name: WARLOCK

Nature: PRAISESEETER

Generation: 5th

Player:

Demeanor: LOVER

Haven:

Chronicle:

Clan: BRUJAH

Concept: HACKER

Attributes

Physical

Strength ●●●●●
Dexterity ●●●●●
Stamina ●●●●●

Social

Charisma ●●●●●
Manipulation ●●●●●
Appearance ●●●●●

Mental

Perception ●●●●●
Intelligence ●●●●●
Wits ●●●●●

Abilities

Talents

Acting 00000
Alertness ●●●●●
Athletics 00000
Brawl 00000
Dodge 00000
Empathy 00000
Intimidation ●●●●●
Leadership 00000
Streetwise 00000
Subterfuge ●●●●●

Skills

Animal Ken 00000
Drive 00000
Etiquette "THE NET" ●●●●●
Firearms 00000
Melee 00000
Music 00000
Repair "ELECTRONICS" ●●●●●
Security "COMPUTERS" ●●●●●
Stealth 00000
Survival 00000

Knowledge

Bureaucracy ●●●●●
Computer "HACKING" ●●●●●
Finance ●●●●●
Investigation ●●●●●
Law ●●●●●
Linguistics ●●●●●
Medicine 00000
Occult ●●●●●
Politics ●●●●●
Science ●●●●●

Advantages

Disciplines

AUSPEX ●●●●●
OBSCURE ●●●●●
DOMINATE ●●●●●
PROTEAN ●●●●●
POTENCY ●●●●●

Backgrounds

00000
00000
00000
00000
00000

Virtues

Conscience ●●●●●
Self-Control ●●●●●
Courage ●●●●●

Other Traits

CELEBRITY ●●●●●
FORTITUDE ●●●●●
00000
00000
00000

Humanity

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Health

Bruised
Hurt -1
Injured -1
Wounded -2
Mauled -2
Crippled -5
Incapacitated

Combat

Weapon	Difficulty	Damage

Willpower

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Blood Pool

40

Experience

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Disciplines: 3 Backgrounds: 5 Virtues: 7 Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

