

Med Baron Cimetières tillåtelse...

Ett scenario till Gothcon XXIII - 1999

av

Johan Englund och Tom Lindahl



Innehållsförteckning:

Bakgrund	1
Spelledarens genomgång	3
Intro: Savage Seas	5
Spelledarpersoner	13
1. Tillbaka till Los Angeles	15
2. Förhör hos polisen	18
3. St. Thomas kyrkogård	21
4. Nästa morgon	23
5. Kontakta kontakterna	24
6. Universal Studios	27
7. Olyckan	32
8. Release the Dogs of War	33
9. Catalina Island	35
10. Överfall av Varulvar	39
11. Papa Bouviers Entré	41
12. The Cave	44
13. Boplatsen	46
Karaktärer:	
Patricia Summers	49
Edwyn Wenders	51
Jordan Rezzi	53
CJ Williams	55
Regler & Stats	57

Detta scenario får skrivas ut och kopieras för privat bruk. Världen som är beskriven i detta scenario bygger på böckerna om *Anita Blake* av Laurell K. Hamilton och är copyright därav.

Johan Englund
thoresson.englund@swipnet.se

Tom Lindahl
tomper@tomper.com

Bakgrund

Regissören och producenten Richard Tomlinson gjorde sig ett namn i skräckfilmsbranschen genom att göra det ingen annan vågade eller kunde. Produktionerna var till en början små och gjordes under tuffa förhållanden där man vände på varje dollar för att få det hela att gå runt. Tomlinsons filmer blev med tiden kult bland en stor grupp tonåringar världen över och efter några motiga år började de slipade filmbolagsmogulerna vädra en ny marknad. När pengarna började rulla in växte projekten och Tomlinson fick tillgång till specialeffekter och inspelningsplatser han tidigare bara kunnat drömma om.

Bakom kulisserna var verkligheten något brutalare; det är nämligen så att Tomlinsons hela tiden använt sig av riktiga varulvar, vampyrer och zombies i sina filmer, t.o.m. långt innan de blev så att säga "lagliga". Tomlinson är nämligen inte någon vanlig människa, han har nämligen älvblod i sina ådror. I släkten Tomlinson fanns s.k. "Unseelie" arv, det onda och egoistiska släktet av älvor. RT hade således avsevärt större insikt i de övernaturligas värld än gemene man och han var inte sen att utnyttja sina kunskaper för egen vinnings skull.

I tidiga år hade Tomlinson kommit i kontakt med en afroamerikan, Leonard Bouvier, som praktiserade vodun, eller voodoo som det populärt också kallas. De båda vännerna hade dåligt om pengar och med tanke på Tomlinsons kontakter bland B-filmsproducenter, hans "naturliga charm", samt Bouviers voodoo så kläckte de iden om att använda Bouviers zombies i små filmprojekt. Tomlinson gjorde några ganska diskutabla skräckfilmer med en hel del splatter och lättklädda damer, som de efter vissa problem lyckas prångla ut på S&M klubbar och i sjaskiga striphak. De tjänade inte särskilt mycket pengar och hade det inte varit för att efterfrågan på mer traditionell skräckfilm ökade så hade de nog lagt ner sitt projekt. Med några vaga löften och pengar från maffian sjösatte de nästa projekt, de använde liken efter okända dödsfall som zombies i en ny form av mer grotesk form av splatter-skräckfilm som blev en omedelbar succé.

Tomlinson var dock inte nöjd med att göra kult B-filmer, han ville göra sina skräckfilmer med A-filmsbudgetar och alla specialeffekter man kunde drömma om. För att förverkliga detta tog han kontakt med olika formskiftare, t.ex. varulvar och varleoparder, samt vampyrer och övertygade ett antal av dessa att jobba för honom i syfte att göra hans filmer häftigare och hippare. Staden Los Angeles mästarvampyr blev inte överförtjust, men detta utspelade sig mitt i bryttiden då Brewsterlagen om vampyrers medborgarskap höll på att gå igenom, och stadens mästare såg Tomlinson som en möjlig bundsförvant i en ny tid.

Filmerna blev med tiden grövre och Bouvier kom på Tomlinson med att använda zombierna på ett sätt som stred mot voduns lagar. Bouvier hade med åren blivit den mäktigaste vodunprästen i hela Kalifornien och Tomlinsons nu mycket utstuderade användning av zombies började bli en belastning.

Bouvier fruktade vad som skulle kunna hända om The Loas - voduns andar - utkrävde hämnd eller kompensation för deras missgärningar, samtidigt som han inte ville att religionen skulle framställas i dålig dager. Vodun hade i och med att zombies blivit vardagsmat, kommit att accepteras av allt fler av de vita amerikanerna och religionen var på stark frammarsch inte minst i LA och då särskilt Hollywood. En snaskig skandalartikel där vodun länkades samman med Tomlinsons mega-zombieskräckisar skulle vara en katastrof och Bouvier drog sig således ur allt.

Tomlinsons bolag RT Productions hade fram till detta växt hundrafalt och var nu en koloss att räkna med, och Tomlinson själv var snuskigt rik. Lite skit hade dock börjat läcka ut och vissa känsliga finansärer hade redan vid filmningen av storsäljaren "Evident Evil" börjat dra sig ur eller ifrågasätta bolagets metoder. Pulsen hade ökat något när Sony Entertainment hoppade av storprojektet "Savage Seas", men snabba manövrar och ett välsmort munläder hade fått staden Los Angeles mästarvampyr Emanuel Christopher att satsa i stort sätt allt denne ägde på projektet. Tomlinson kände sig tvingad att gå med på villkor som kanske inte är de allra bästa, bland de snällare villkoren så förband han sig att använda sig av skådespelare som Emanuel Christopher så att säga rekommenderade.

Bouvier fortsatte att varna Tomlinson för vilka konsekvenser hans missbruk av zombies kunde få och uppmanade honom att genast sluta. Trots löften om motsatsen fortsatte Tomlinson att använda zombies i splatterscener, nu genom att använda en mindre nogräknad vodunpräst Mister Jay från Benin, som mot betalning ställde upp på vad som helst.

Det var dock inte bara med sitt nya storprojekt som Richard Tomlinson hade problem, också privatlivet var ett stort kaos. Tomlinson var sedan länge gift med sin collegeförälskelse Ellen, mer känd som den berömda tantsnuskförfattarinnan Cassandra de la Croix, och de hade tillsammans sonen Quentin. Ellen Tomlinson tog starkt ståndpunkt mot det övernaturligas intrång i vardagslivet och då särskilt vampyrism, och hon blev tidigt en aktiv medlem i HAV, Humans Against Vampires. Cassandras försäljningssiffror var sedan några år tillbaka på nedgång och slitningar uppstod i äktenskapet då hon alltmer ifrågasatte syftet med RT's filmer och tyckte att

Med Baron Cimetières tillåtelse...

dom förskönade det övernaturliga. Sonens uppror mot modern var att göra sig ett alldeles eget namn som den vulgäre rockstjärnan Devlyn Midnight, vars gimmick är vampyrism och den androgyna sexualiteten. Cassandra blev alldeles hysterisk och stämde skivbolag, managers och alla andra som kom i vägen. Quentin, som nu tagit namnet Devlyn, fortsatte att hetsa modern med en serie riktigt perversa uttalanden och avslutade allt med att låta sig "omfamnas" och bli vampyr på riktigt.

På Cassandras sida tog det riktig skruv efter detta och med hjälp av ett koppel slipade advokater, kämpar hon än idag för att på laglig väg få sonen dödförklarad och sonens mästare avrättad som mördare. Cassandra har hela tiden anklagat Richard för att det är dennes ointresse för sonen under de tidiga uppväxt åren som ligger bakom alla problem han orsakar hennes svaga hälsa nu. Det är mer eller mindre allmänt känt att Tomlinson har älskarinnor vid sidan av och att han sällan är i hemmet i Beverly Hills. Trots detta tar paret inte ut skilsmässa och det är något som kommit att förbrylla LA's alla tabloidjournalister.

Tomlinson går ut med stora trumman och meddelar att man minsann beslutat sig för att inte filma Savage Seas havssekvenser utanför Mexiko som först var tänkt, utan man ta dom så att säga, "on location" utanför Afrikas kust. För inspelningarna till havs hyr man in en äldre jätteoljetanker som placerats i malpåse av den Saudiarabiske ägaren Sheik Al Hoif. Tankern snabbrenoveras för att kunna husera ett större filmteam under en längre tid och speciella avdelningar i fartyget förbereds för att användas i mer utstuderade scener. För de mer diskutabla snuff-scenerna bygger man om den främre tanken till en dold inspelningsstudio där bland annat filmens coolaste och kladdigaste avslutningsscener skall filmas. Tankern läggs för ankar utanför den Afrikanska staten Benin och i skydd av mörkret börjar lokala fiskare transportera ut både mer eller mindre färska lik, samt Mister Jay och dennes hantlangare. De nedre regionerna i förskeppet görs om till en temporär massgrav och man gör några tester för att lugna Tomlinson och förvissa sig om att allt fungerar.

Läget förvärras dock av att Los Angeles mästervampyr Emanuel Christopher plötsligt meddelar att han och hans följe skall komma och besöka inspelningsplatsen i och med att filmens huvudrollsinnehavare Louis Christo kommer ut. Mäster Christopher kräver att få en komplett redogörelse för utgifter och omkostnader för projektet och varnar för vad som kan hända om allt inte är i ordning. Tomlinson blir skräckslagen och ser sig desperat om efter en räddning. Hans plan är både enkel och skrupelfri, han övertalar Mister Jay att mot en nått summa pengar beordra de "olagliga" zombierna att löpa amok och döda Mäster Christopher och lite annat löst folk. I den allmänna förvirringen placerar han och hans livvakt ut några små sprängladdningar som sänker fartyget. Tomlinson rapporteras som saknad och han kan starta ett nytt liv någon annanstans med de pengar han förskyllat från RT Productions. Pengarna som Emanuel Christopher investerat.



Spelledarens genomgång

Historien

Rollpersonerna är som sagt insytlade i århundradets mest omtalade och omskrivna skräckfilmssatsning av zombiefilmsgurun Richard Tomlinson. Skvallerpressen har skrivit spaltmeter om produktionen redan innan filmningen ens startat och varje person som fått jobb med filmen har skrivit långtgående avtal om tystnadsplikt och lojalitet. Rollpersonerna arbetar alla på olika sätt med filminspelningen och de har nyligen flugits till en Afrikansk stad de inte alls känner till, och därifrån med helikopter till en skrotfärdig oljetanker ”D Fellow” utanför Benin. Trycket på inspelningsteamet är hårt och rollpersonerna märker så småningom att Tomlinson är märkbart nervös och irriterad över det följande med vampyrer som anlant med huvudrollsinnehavarna.

Stormen drar in under andra nattens filmningar men arbetet fortsätter som vanligt. På grund av sista minuten ändringar i manus övertalas Patricia plötsligt, och kanske mot bättre vetande, att ta en biroll i filmen. Hon får till sin stora frustration göra några kärleksscener mot Jordan Rezzi och vampyren Louis Christo.

När CJ hämtar lösammuniton uppe på däck ser hon ett ljussken vid styrbord bog och om hon tittar dit bevitnar hon hur en mindre lastbåt just tar sig bort från skrovet. Hon skyntar ett ljussken som sannolikt härrör från en lucka av något slag i skrovet på tankern. Säkerhetschefen säger till CJ att hon inte skall lägga sin näsa i blöt om hon nu inte vill ta första helikoptern hem igen.

Den utomordentligt snygge vampyren Robert som gästar inspelningsplatsen, ger Patricia uppmuntrande kommentarer och flirtar lite med henne. Vissa tagningar omlokaliseras efter mycket gnabb om att stjärnan Julie Forrester inte tål sjögång. Stjärnorna flyger strax därefter med teamets enda helikopter till staden Lagos i Nigeria. Robert flyger av någon anledning med dom från tankern vid tolv tiden, det blåser nu kraftigt men helikoptern gör ändå en sista resa.

Stormen blir allt kraftigare och vid ett-tiden bryts allt filmande, det blåser helt enkelt för mycket. Karaktärerna har i stort sätt bara hunnit tillbaka till sin hytter när skeppet börjar kränga och de hör svaga slag mot skrovet. Plötsligt hör rollpersonerna skottlossning från däck och de möts i korridoren av en vettskrämd regiassistent som upprepat stammar ”Dom kommer, dom kommer”.

På väg upp mot däck möts de av en grupp herrelösa zombies som sliter allt i sin väg i stycken. Den enda fria flyktvägen är tillbaka ner i skeppet och bort mot nästa trapphus. De drivs bort mot de avstängda delarna av tankern och hamnar plötsligt i en okänd inspelningsstudio. Kulisserna påminner om flera andra på skeppet fast med den stora skillnaden att det finns stora brunaktiga blodfläckar, kulhål, blodiga motorsågar och yxor, samt en trave ”bodybags” vid ena väggen. Samtidigt som flera zombies kommer stapplande, ser de bortifrån en korridor en skynt av Tomlinson och dennes livvakt som skyndar iväg mot det läge där CJ tror att den lucka hon skyntade tidigare fanns. Den korridor där de skyntade Tomlinson är dock blockerad av ett stabilt vattentätt skott som är låst från andra sidan. Karaktärerna lyckas efter många om och men komma upp på däck och hittar en livflotte.

Karaktärerna räddas av Benins kustbevakning och fastnar några frustrerande dygn i Benins huvudstad innan de kan flyga hem. Tillbaka i LA gör sig några gamla bekanta påminna, t.ex. Jordans pack, Edwyns kontakt Philippa Freestone, CJ's gamla Sergeant, samt att Robert uppvaktar Patricia.

Los Angeles ”Preternatural Investigations Team” har fått delar av haveriutredningen på sitt bord och ringer för att plocka in karaktärerna för en kortare intervju och verifiering av vittnesmål.

Sergeant Farnham från Los Angeles ”Preternatural Investigations Team” har även något annat än ett kort förhör i kikaren. Han sätter lite press på rollpersonerna och vill att de skall animera Tomlinsons lik på kyrkogården och fråga ut denne lite angående olyckan och andra misstänkta olagligheter på hans inspelningsplatser. Anledningen till att Farnham inte kan göra det den officiella vägen är att Tomlinsons änka, tantsnuskförfattarinnan Cassandra de la Croix, vägrar ge sitt tillstånd. Mycket tack vare att hon sympatiserar med mer konservativa krafter som inte riktigt uppskattar de övernaturligas nyvunna ställning i samhället.

På kyrkogården upptäcker rollpersonerna att det faktiskt inte är Tomlinson som ligger i graven utan en av matroserna från ”D-Fellow”. Matrosen vet inget speciellt om Tomlinson eller något annat. Patricia noterar dock att någon har animerat matrosen tidigare, och Edwyn får en vision av Papa Bouvier.

När de lagt tillbaka matrosen i graven anfalls rollpersonerna av ghouls, likätare, hemska monster som bebor gamla och/eller övergivna kyrkogårdar. På väg från kyrkogården i sin bil möter rollpersonerna ett antal polisbilar med blåsljus, men ingen av dem tar någon särskild notis av sällskapet.

Sergeant Farnham låter oroad och förvånad när de rapporterar vad som inträffade natten före, han säger att han skall börja rota i affären. På morgonen är sällskapet fria att kontakta de spelledarpersoner som finns omnämnda i

deras bakgrundshistorier. Här kan de få information om Tomlinson och dennes brokiga förflutna. Framåt förmiddagen kontaktas de av "Savage Seas" nye regissör Michael Martins. Han vill bestämt att de skall komma över till Universal Studios då Cassandra återupptar arbetet med filmen. Alla rollpersonerna får attraktiva erbjudanden allt efter deras respektive specialitéer, Jordan som skådespelare, CJ som manusförfattarinna o.s.v.

Rollpersonerna träffar Martins och senare också Tomlinsons änka Cassandra de la Croix, i Hangar 7 på Universal Studios. I en flyttlåda som kommer från Tomlinsons kontor hittar sällskapet två något hotfulla brev från en mystisk person vid namn Leonard Bouvier. Sällskapet får även höra att megastjärnan Devlyn Midnight skall göra en hemlig spelning på den trendiga nattklubben "The Cave" nästa kväll. Hela projektet läggs på is när det avslöjas att RT Productions är helt utblottat och att det endast kvarstår en spottstyver av de hundratals miljoner dollar "Savage Seas" skulle kosta.

På väg från Universal utsätts rollpersonerna för ett mordattentat, en enorm Coca-Cola skylt faller ner och nära på krossar dom. Sällskapet bevittnar hur förövarna försvinner i en svart van, och skriker anti-vampyr slagord åt rollpersonerna.

Några samtal med sina respektive kontakter ger en hyfsat bra bild av vem Leonard "Papa" Bouvier är, men inte var han befinner sig. Sergeant Farnham går inte att få kontakt med av någon besynnerlig anledning och Detektiv Mark Spinelli svarar i hans telefon. Spinelli är HAV:are och lierad med Cassandra så han lurar rollpersonerna i ännu ett attentat, ett "minerat" Beachhouse. Ett mystiskt telefonsamtal från en person med jamaciansk dialekt räddar rollpersonerna.

På kvällen tar Robert Campbell kontakt med sällskapet och vill att dom skall komma ut till honom på Catalina Island.

I Roberts villa ser rollpersonerna Roberts värste konkurrent till titeln Mästervampyr över Los Angeles, Don Diego Santeria som samtalar med varulven Jake Fulber. Efter en stund kommer Sara in; ett sändebud för vampyrrådsmedlemmen Vandraren. Hon ställer ett ultimatum att Robert får 48 timmar på sig att bevisa sin och sina anhängares oskuld för mordet på Emanuel Christopher, den före detta Mästervampyren över LA. Rollpersonerna samtalar med Robert som ger dom den ledtråd som leder dom till Bouviers svartklubb.

Bouvier tar efter lite diskussion emot rollpersonerna och svarar ärligt på alla frågor de ställer. De får reda på att Tomlinson är "Unseele" och således har ett gömställe, kallat boplats, en plats dit han är mystiskt bunden och återvänder för att samla kraft. Endast familjemedlemmar har vetskap om var boplatsen är och således borde Tomlinsons son Develyn Midnight, vet var den ligger.

Rollpersonerna kommer förhoppningsvis ihåg att Devlyn gör en hemlig spelning på nattklubben "The Cave" på kvällen.

Efter lite diskussion kommer sällskapet in på The Cave och de får efter lite problem tag på Jordans gamle kompis, Develyn Midnight. Han vet till en början inte riktigt vad rollpersonerna pratar om, men drar sig sedan till minnes att fadern hade ett litet ruckel uppe i bergen.

Väl framme vid boplatsen ser sällskapet ett öde förfallet hus utan några som helst tecken på liv. I källaren hittar de vad som påminner om en gruvgång, samt en nyligen grävd grav. Rollpersonerna lyckas animera den person som ligger i graven och de upptäcker att det är Tomlinson som faktiskt är död. Tomlinson berättar vad som hände på "D Fellow" och därefter då sällskapet frågar ut honom. Efter en stunds utfrågning dyker Cassandra och Spinelli plötsligt upp bakom dom med vapen i händerna. Cassandra erkänner att det var hon som lät döda sin make och kräver att Patricia lägger tillbaka honom i graven. Tomlinsons zombie lyder dock inte och när Spinelli råkar komma för nära sliter zombien armen av honom. Ljuset försvinner plötsligt och Cassandra lyckas fly inåt i gången. Efter lite om och men lyckas rollpersonerna få ljus igen och de upptäcker då att Cassandra tagit en bunden Farnham som gisslan och hotar med att döda honom. När hon är på väg upp för trappan dyker plötsligt Papa Bouvier upp och knockar henne bakifrån med sin käpp. Den frigivne Farnham arresterar Cassandra och när de lämnar huset kommer Robert förbi med glada nyheter, och vi får ett lyckligt slut.

Intro: Savage Seas

Scenen kan ses som ett intro till det som kommer utspela sig i Los Angeles längre fram i scenariot. Rollpersonerna bekantar sig med sina roller och deltar i filminspelningarna, Patricia får till Jordan omåttliga förtjusning hoppa in som skådespelare i scenerna mot honom. Här introduceras de också flera stora SLP's även om de flesta förolyckas och bara nämns i det fortsatta scenariot.

Det blåser upp till storm och något underligt händer med tankern "D Fellow", samt av någon besynnerlig anledning vaknar plötsligt en massa zombies upp och ställer till oreda. Rollpersonerna finner av en slump en dold filmstudio i tankerns förskepp där man tydligen har spelat in groteska snuff-scener. De skymtar även Tomlinson och dennes livvakt i en korridor i förskeppet, men tappar bort dom.

Till sist hittar dom en fri väg upp till livflottarna och de kan rädda sig av de nu faktiskt sjunkande tankern.

Tidslinje

16.45	Rollpersonerna delar rum i väntan på Tomlinson.
17.00	Tomlinson anländer och håller inledningstalet.
17.15	Derek Lowe samlar inspelningsteamet i motorrummet.
18.30	Tomlinson kommer ner till motorrummet och övertalar Patricia att spela Sandy.
20.00	Kafferast. Folk ser helikoptern anlända med Emanuel Christopher, Robert Cambell, mfl.
21.00	Scen 11 – Bob och Sandy i motorrummet. Tomlinson icke närvarande.
23.00	Derek ber CJ gå upp på däck och hämta lösammunitionen. CJ noterar luckan i skrovets och den mystiska båten.
23.10	Scen 21 – Zombierna. Mister Jay animerar zombies. Robert pratar lite med Patricia.
23.30	Stjärnorna gnäller på Tomlinson och vill flyga därifrån med helikoptern, vilket slutar med att filmningarna ställs in för kvällen.
00.00	Det blåser upp och börjar regna, Helikoptern med Robert och stjärnorna flyger därifrån.
01.00	Vädret blir sämre och zombierna löper amok.



Inspelningarna av filmen Savage Seas inleds med scenerna som utspelar sig till havs. Dessa filmas på en inhyrd oljetanker utanför Afrikas kust, närmare bestämt utanför Benin, ett land känt för att vara starkt influerat av vodun, eller voodoo som vi västerlänningar säger. Den uttjänta och skrotade tankern "D Fellow" är 240 meter lång med en dödvikt på 240.000 ton och har utrustats med utrymmen motsvarande vilken större filmstudio som helst.

Vädret är relativt bra med växlande molnighet, en svalkande sjöbris från Atlanten och temperaturer upp mot 30 grader. Solen spelar över det rostiga skrovets väldiga sidor och däckets sjuder av aktivitet när inspelningsteamet febrilt försöker få allt färdigt innan kvällen. Hela dagen har helikoptrar flugit i skytteltrafik mellan "D Fellow" och den större staden Lagos i Nigeria med personal, material och förnödenheter. Filmteamet är nu på plats, allt är strax iordningställt och nu är det bara de stora skådespelarna och Tomlinson själv som fattas.

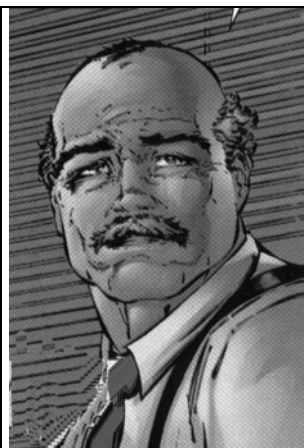
Inledning

Rollpersonerna delar hytter med varandra, Edwyn och Jordan har en hytt medan Patricia och CJ har hytten bredvid. De delar en gemensam toalett och dusch som ligger mittemellan hytterna med en dörr från varje. Hytterna är spartanskt möblerade med en våningssäng utmed ena långväggen, ett mindre bord med två stolar och en ventil i skrovsidan som släpper in ljus utifrån.

Rollpersonerna har varit på "D Fellow" i nära en vecka nu och från början var det bara dom som bodde i den korridor där deras hytter ligger, så de har lärt känna varandra lite grann.

Tomlinson och dennes assistenter anländer strax innan fem och det syns att den store regissören är märkbart stressad. Han viftar bort några frågor och beger sig tillsammans med säkerhetschefen genast ner under däck. Då ett par av skådespelarna är vampyrer så väntas deras helikoptrar inte anlända förrän vid midnatt så det blir inte så mycket gjort förrän dom anlänt. De kända skådespelarna och filmteamets mer prominenta medlemmar har hytter i påbygganden på akterdäck, medan en särskild korridor längre ner i fartyget iordningställts för vampyrerna.

Efter några timmar medan solen så sakterliga håller på att gå ned på horisonten, samlar man alla i inspelningsteamet på helikopterplattan som ligger ett trettiotal meter framför påbygganden. Tomlinson håller ett välkomsttal och en kortfattad briefing för alla inblandade där han går igenom vilka regler som gäller på fartyget.



Tomlinson välkomsttal och briefing

Han inleder med att välkomna alla till inspelningen av århundradet största skräckfilm alla kategorier, det är inte bara en zombiefilm utan alla tider "Cross-genre" projekt. Han meddelar också stolt att det är den första fullängds och fullbudget filmen någonsin som använder riktiga vampyrer och varulvar som huvudrollsinnehavande skådespelare. Tomlinson framhäver även att inspelningsteamet skall känna att dom är med om något historiskt, en stor händelse för skräckfilmens ställning. Han försöker var mycket känslös när han poängterar att han och många andra satsat sina liv i detta projekt och att alla måste göra sitt absolut yttersta för att det skall lyckas. Alla på "D Fellow" är ett stort team och för att passningsspelet skall fungera måste alla var uppmärksamma och alerta.

Han avslutar talet med att säga att några för projektet mycket betydelsefulla finansiärer kommer att anlända med de övriga skådespelarna nu i natt. Alla måste tänka på att dessa personer är den avgörande kuggen för att projektet skall gå att ro i land, och de måste behandlas med yttersta respekt, inget får gå fel.

Efter sin känslomässiga och engagerande avslutning drar han snabbt de regler som gäller på fartyget :

- 1 Delar av akterskeppet har anpassats för inspelningsarbetet medan förskeppet och motorrummet behållits intakt för att tjäna som inspelningsplatser. Personal skall hålla sig borta från de delar av skeppet som markerats med avspärningar, man vill inte ha några olyckor som sinkar inspelningsarbetet.
- 2 Av säkerhetsskäl så måste alla som inte arbetar på de olika inspelningsplatserna vistas i den del av skeppet som anpassats för boende.

Förberedande av scenerna i motorrummet

Efter välkomstalet samlas de olika inspelningsgrupperna för att gå igenom vad som skall göras inför kvällens inspelningsstart och upplägget på de scener man skall filma. Rollpersonerna tillhör alla samma grupp och de har scener som skall förberedas för tagning i motorrummet. Hela gruppen, ett tjugotal personer, beger sig ner till motorrummet och klämmer ihop sig längst ner. Regiassistenten Derek Lowe, som ansvarar för motorrumsscenerna, berättar kortfattat vad det är man skall göra. Derek går snabbt igenom vilken typ av scener man skall filma, vilka skådespelare som skall vara med i tagningarna i motorrummet och vilka stämningar regissören vill ha på materialet. *(beskrivning av scenerna finns längre fram i scenariot)*

Motorrummet

Motorrummet är egentligen en stor hall men de fyra väldiga motorerna som är över tre våningar höga, tar upp stora delar av utrymmet. Storleken på motorerna gör att rummet mer liknar en väldig labyrinth av lejdare, gallerdurk i flera våningsplan med små skrymslen under och bredvid motorerna. Utrustningen i motorrummet är sliten och illa medfaren med stora rostfläckar, flagnande färg, oljespill och dåligt rengjorda ytor.

Flera av de stora skådespelarna skall filmas i olika situationer i motorrummet från vitt skilda delar av manus.

Morgondagen inleds dock med scener där några statister som föreställer motormän utför lite ”sådana där allmänna motorsysslor” här runt i kring, som Derek uttrycker saken.

Man hade även tänkt ta några sekvenser där Jordan talar med en kvinnlig motorman, den skådespelerska som var tänkt till den rollen kom dock inte loss från någon ”sit-com” i LA.

När Derek kommit hit så uppenbarar sig Tomlinson och dennes livvakt, regissörens lönnfeta figur tar sig lite besvärat ner för lejdaren bakom gruppen. Han går fram till Derek och frågar lite glatt hur det går och om det är några problem. Han talar lite allmänt med Derek om att statisttagningarna måste vara klara innan solnedgången ”då du vet vad vaknar”, blinkar Tomlinson lite spexat till gruppen.

När Tomlinson avslutat sitt samtal med regiassistenten Derek och är på väg bort mot lejdaren stannar han plötsligt till och stirrar på Patricia som står borta vid ena väggen och tittar på. Han slår på charmen och går bort och presenterar sig och frågar om inte det är hon som är ”zombierättsövervakaren”, och lägger ögonbrynen i djupa veck.

Tomlinson talar lite allmänt med Patricia om hur hans filmer blir bättre med de riktiga zombiesarna och att inte förglömma vampyrerna. Han lägger huvudet lite på sned och frågar lite diskret om inte Patricia skulle vilja vara ”stand in” i för den saknade statisten i de scener Derek just beskrev. Tomlinson lägger på en del charm och säger att han givetvis ger henne skådespelarlön. Tomlinson nöjer sig inte med ett nej och drar slutklämmen att det skulle väl inte skada med lite extra klirr i kassan. Han ler brett när Patricia tackar ja och mumlar något åt Derek om att han måste fixa ett manus till Patricia. Tomlinson nickar åt gruppen och klättrar sedan upp för lejdaren och försvinner uppåt.

Derek harklar sig efter en stund när Tomlinson är klar och påkallar gruppens uppmärksamhet. Han säger nåt om att de fått ännu en skådis på halsen och ler lite fänigt pojkaktigt åt Patricia.

Han fortsätter med att drar den scenen som skall tas när solen gått ner. Vampyrskådespelaren Louis Christo, och några zombies, skall delta i natttagningarna och man skall ta scener både från början och slutet av manus.

Efter genomgången bryter Derek för fikapaus och meddelar bestämt att tagningarna återupptas vid 21.00. Alltså efter solnedgången, då vampyrerna anlant.

Helikoptern och Robert Campbell

När gruppen kommer upp på däck för att ta en kopp kaffe möts de av ljudet och ljuset av en landande helikopter. Vinddraget från rotorn gör att det är svårt att ta sig fram och karaktärerna blir stående bredvid lejdaren medan de vänta på att kunna gå vidare. Helikoptern landar och ut ur den kommer ett tiotal exklusivt kläda personer, de känner igen vampyren Louis Christo, samt skådespelerskorna Julie Forrester och Alistair Lynn. Rollpersonerna ser hur Tomlinson och dennes livvakt står hukad borta på landningsplattan, men det är inte skådespelarna han välkomnar utan en mörk gestalt som just lösgjort sig från helikoptern. Både Patricia och Jordan känner igen gestalten som en vampyr och med största sannolikhet en mycket mäktig sådan. Den nyanlända vampyren är en elegant klädd, kortvuxen och mörkhårig man i femtio årsåldern med en bestämd och självsäker hållning. Efter honom kommer ännu en vampyr samt ett par dödliga som uppenbarligen är tjänare då de bär bagage. Den andra vampyren, en ung reslig man i trettioårsålder med rågblont halvlångt hår, betraktar Patricia en stund när det nyanlända följet passerar rollpersonerna. Vampyren, Robert Campbell, ler förtjust och nickar lite diskret mot Patricia när han går förbi.

Rollpersonerna har nu "ledigt" en kort stund fram tills inspelningarna återupptas igen och kan således göra lite vad dom vill. SL bör här komma ihåg reglerna som gäller på "D Fellow" om att man inte skall vistas utan för den del i aktern som är avsedd för boende. Vakterna är dock inte övernitiska så länge rollpersonerna inte snokar borta vid de främre tankarna där den hemliga inspelningsstudion finns. Det är endast ett fåtal av säkerhetspersonalen, ett par "Goons" lojala med Tomlinson, som känner till de hemliga delarna av fartyget de andra kommer bara påpeka att man av säkerhetsskäl inte bör vistas i fören. CJ som är säkerhetsansvarig för motorrumsguppen kan röra sig ganska fritt i "sina" regioner, samt även en del uppe på däck, men också hon får problem om hon rör sig uppe i fören.



Kvällstagingarna

Prick klockan nio på kvällen inleder Derek med hög och manande röst förberedelserna inför kvällens tagningar där han hunsar en par stackars statister. Det är mycket rutinmässiga uppgifter som att kontrollera några mätare, öppna en ventil och att tvätta durken. Derek kräver dock minst ett dussin omtagningar för att han skall nöja sig med en scen och ju längre tiden går desto surare blir statisterna på honom.

Efter statisterna är det dags för Jordan och Patricia som skall spela en något erotiskt laddad scen mot varandra. Patricias roll är Sandy, kaptens unga dotter som förälskat sig i marinkårssoldaten Bob. Sandy smyger ner till Bob när denne lastar om lådor nere i maskinrummet. Hon skall göra sitt bästa för att försöka förföra den måttligt intresserade Bob.

Scen 11

Detta är scenen där Jordans rollfigur marinkårssoldaten Bob lastar ammunitionslådor i ett utrymme vid motorrummet.

Sandy smyger sig på Bob bakifrån och överraskar denne som hoppar till. Sandy sätter sig fnittrande på en låda som står på andra sidan korridoren. :

Bob : Hoppa aldrig på mig så där igen, Ok?

Sandy : Hihi, Är den store soldaten rädd för en lite tjej eller? Hihi.

Bob : Ähh, Du skall väl inte vara här nere egentligen?

Sandy : Va è de me dig? Gillar du inte flickor eller... man har ju hört hur ni sjömän är...

Bob : Vet din farsa om att du är här nere?

Derek älskar att regissera "sina" skådespelare och tar varje chans han får att tala om för dem hur scenen skall göras, vilka ansiktsuttryck de skall ha eller hur de skall röra sig. SL bör fresta på skådisarnas tålmod en aning genom att ropa bryt, och förtvivlat försöka få dem att ta del av hans vision av scenen.

Efter en kortare paus då man egentligen bara väntat på att vampyrerna skall komma i ordning så fortsätter tagningarna i motorrummet. Alla tagningar med vampyrer klassas som särskilt viktiga av Tomlinson så dessa regisserar han själv. Hela inspelningsteamet är på plats i motorrummet när vampyr skådespelaren Louis Christo anländer tillsammans med Robert Campbell. Robert och Louis kommer skrattande ner för lejdaren till motorrummet knappt tio minuter efter att solen bör ha gått ner och de bryr sig inte det minsta om att all aktivitet avstannade när de kom ner. Louis glider efter en stund över till Tomlinson och faller lite nonchalant kommentaren "Nä, här blir inga barn gjorda" varvid både han och Robert skrattar lätt. I nästan samma ögonblick kommer Mäster Christopher ner för lejdaren och de båda vampyrerna tystnar tvärt när de ser hans strängt iakttagande gestalt. Efter det lilla intermezzot stramar Louis upp och gör med en nick klart för regissören att han är redo att börja filma. Under tiden har Robert gått över och ställt sig en bit från Patricia som han ger små leenden när deras blickar möts.

Under inspelningen samt efter att inspelningen är klar, försöker Robert Campbell att samtala med Patricia. Han är intresserad av Patricia då han känner hennes krafter och attraheras av henne. Han kommer på olika sätt försöka få kontakt med henne och föra några små samtal med henne. Han är mycket attraherad av Patricia och försöker smöra en hel del för henne.

Patricia känner dessutom att Mäster Christopher är både äldre och mäktigare än Robert och Louis, han utstrålar kraft och ålder på ett sätt hon aldrig tidigare upplevt.

Regiassistenten Derek skickar upp CJ på däck för att hämta lösammunition inför Scen 21. På sin väg från förrådscontainern på däck så märker hon plötsligt ett ljussken vid styrbords bog. När hon tittar efter bevitnar hon hur en mindre lastbåt just tar sig bort från skrovet. Hon skymtar ett ljussken som sannolikt härrör från en lucka av något slag i skrovet på tankern.

Påkallar hon säkerhetschefens uppmärksamhet via radion säger han till CJ att hon inte skall snoka om hon nu inte vill ta första helikoptern hem igen. Han försöker inte vara direkt otrevlig bara påpeka att Tomlinson gett klartecken för att den där lilla skorven skulle lasta av något.

Den lilla lastbåten har lastat ombord fyrtio stycken nya zombier som Tomlinson enligt planerna skulle använda till olagliga splatterscener. Nu när han planerar att mörda Mäster Christopher så kommer Tomlinson att se till att de anfäller vampyren och sliter honom i stycken, varpå de skall löpa amok bland resten av fartygets personal.



CJ kommer tillbaka lagom för inspelningarna av scen 21...

Ombord har det hela tiden funnits med en zombieanimatör som kallar sig Mister Jay. Det är en lång mager afrikan som mestadels håller sig för sig själv. Patricia har aldrig ens hört talas om Mister Jay och är lite undrande över varför Tomlinson använder en helt okänd och lite skum animatör från Benin när det finns flera framstående företag i USA som skulle garantera både kvalité och etik. Mister Jay talar mycket dålig engelska men försöker alltid svara vänligt och korrekt på Patricias frågor och tilltal men säger aldrig ett ord mer än nödvändigt och är mycket bra på att under långa stunder vara helt försvunnen.

Scen 21

Mister Jay animerar och beordrar runt fyra zombies i motorrummet medan Louis Christo springer från dom eller filmas med dom i bakgrunden. Även Jordan får fly från dom ner för en lejdare.

Scenen innehåller flera sekvenser med riktiga zombies som rör sig på motorrummets lejdare och gångar.

Tomlinson är tillräckligt intelligent för att veta att man inte kan regissera zombies, utan han försöker istället febrilt få Mister Jay att förstå vad det är han vill uppnå. Tomlinson är mycket vänlig mot Louis Christo men kör lite mer med den stackars Jordan.

Efter scenen med zombierna i motorrummet känner rollpersonerna hur vädret har försämrats och tankern gungar nu en aning i sjön. Ner för lejdaren till motorrummet kommer plötsligt stjärnan Julie Forrester. Hon går fram till Tomlinson och beklagar sig över hur fruktansvärt det är och att hon minsann inte tål gungande båtar och måste absolut sättas iland. Tomlinson råkar i ett jättegräl med henne och hennes agent Mister Perkins som på ett något snorkigt sätt försöker förklara för Tomlinson att Miss Forrester minsann inte behöver finna sig i detta, det kan man läsa på sidan 12 i hennes kontrakt.

Efter många om och men avdelas en del av filmteamet att tillsammans med stjärnorna Julie Forrester och Alistair Lynn ta några scener i Lagos som komplement till kommande material på Martinique.

Sonika beslutas det att stjärnorna skall omedelbart ta helikoptern till Lagos. Patricia hör även att Roberts Mästare (Emanuel Christopher) säger åt honom att följa med Louis Christo och de andra i helikoptern för att hålla ett öga på dem.

Efter den heta diskussionen bryter en synbart förbannad Tomlinson inspelningarna för kvällen, hela inspelningsgruppen applåderar för skådespelarna och Tomlinson. Klockan är strax efter ett och det syns tydligt att teamet glädjer sig åt att nattens tagningar gått så snabbt och smärtfritt.

Stormen



När de kommer upp till däck har vädret försämrats ytterligare och nu slår vågorna in över fördäcket. Man kan se hur ett par orange kläda prickar gör klart helikoptern. De ser skepnaden av Robert och Julie Forester m.fl. klättra in i helikoptern som efter några ögonblick flyger därifrån med blinkande positionsljus.

En stund senare på väg tillbaka till sin hytter, eller om de är på väg någon annanstans, känner CJ hur skeppet börjar kränga en aning och hon hör svaga slag mot skrovet och något som hon tror är

skottlossning. Plötsligt hör rollpersonerna öppen skottlossning från däck och de möts i korridoren av en vettsskrämd och dyblöt regiassistent som hysteriskt skriker ”Dom kommer, dom kommer”.

Bortifrån fördäck kan de urskilja en mängd skepnader som på ett stelt och annorlunda sätt rör sig mot akterskeppet. Tre orangeklädda gestalter kommer springande över däck, då och då vänder de sig om och skjuter mot skepnaderna som blir allt fler och fler.

Patricia känner igen en zombie när hon ser en och detta är en stor samling herrelösa zombies som hon inte på något sätt rår på att kontrollera. Hon är också aningens ställd då det enligt Tomlinson och dennes animatör Mister Jay inte skulle finnas mer än åtta zombies på båten.

Hon inser genast hur allvarlig situationen är och SL bör påpeka det för spelaren som spelar Patricia att en herrelös zombie kan slita till och med en vampyr i bitar.

För att få mer plats vid akterskeppet har produktionsbolaget låtit flytta livflottarna till mitten på fartyget, och vägen till dom är nu avskuren av ett trettiotal zombies. Den enda fria vägen är således neråt och CJ vet att det finns en nöduppgång som mynnar inte långt från livflottarna.

CJ har sitt tjänstevapen och skulle karaktärerna få för sig att skaffa mer vapen vet CJ att det finns ett vapenskåp i säkerhetsrummet som ligger en våning över deras hytter i motsvarande korridor. Vapen är tre pistoler av samma modell som den CJ har, med ett extra magasin i en ficka på hölstret, samt en pumphagelbössa med tolv extra patroner.

När de kommit nästan halvvägs till nödutgången spärras korridoren av fem herrelösa zombies som är upptagna med att slita en stackars assistent i bitar. Bakom sig uppfifrån akterskeppet, hör rollpersonerna skrik och spridd skottlossning. Lite längre bort upptäcker de ett låst trapphus de inte tänkt på innan. Trappen är en smal spiraltrappa i gallerdurk som leder neråt i fartyget till en dåligt upplyst och smutsig korridor. Den del av korridoren som går akteröver är blockerad med plåtskrot och gamla lådor, föröver är det dock fripassage. Det ligger en del skräp och damm på golvet, tittar man närmare så upptäcker man en del levrade blodfläckar på golvet och ett blodigt fotavtryck.

Korridoren slutar efter hundra meter vid en nyligen insvetsad stabil plåtdörr, som definitivt inte hör hemma där egentligen. Dörren är låst men Jordan kan bända upp den med lite hjälp. Rollpersonerna befinner sig nu i en tidigare okänd inspelningsstudio. Kulisserna påminner om flera andra på skeppet, fast med den stora skillnaden att det finns blodfläckar och rester relativt färska och intorkade fläckar, samt kulhål med spår av att de verkligen träffat en blodfylld kropp innan de slagit i vägen.

Studion är ett trettiotal meter lång och ungefär femton meter bred, takhöjden är ungefär sju meter. Kulisserna föreställande olika utrymmen i båten är byggda så tätt som möjligt för att spara plats, i taket hänger ljusramper och några höj och sänkbara plattformar. Utmed ena sidan står det tre tunnor med vatten där ett par blodiga motorsågar och yxor är nedstuckna. Lite längre bort i ett hörn ser de en grön presening i grov plast/gummiväv som ligger över en hyfsat stor hög av något slag. Tittar de under presseningen ser de en trave ”body bags” innehållande stympade lik, de flesta ser ut att ha varit zombies men ingen av rollpersonerna är patolog så dom är inte helt säkra.

CJ som är uppmärksam skymtar plötsligt en gestalt vid en dörr i det högra bortre hörnet av rummet. Hon är nästan helt säker på att det var Tomlinson hon skymtade, men när rollpersonerna kommer fram till dörren ser de att det är ett vattentätt skott, alla försök att få upp det misslyckas det är blockerat från andra sidan på något sätt.

Borta i vänstra bortre hörnet finns också en dörr, men denna är av samma modell som den dom kom in igenom. Om rollpersonerna stannar och lyssnar vid plåtdörren kan de urskilja släppande fotsteg på andra sidan. Dörren har en regel i överkant och en underkant och det syns några inte helt levrade blodfläckar i nederkant på karmen.

Öppnar de dörren står de plötsligt öga mot öga med ett tiotal förruttnade zombier efter afrikaner. Deras händer och ansikten är täckta av färskt blod och de ser synnerligen målmedvetna ut. Zombierna släpar på den tudelade och synnerligen död kroppen efter Mister Jay, en obeskrivlig fasa lyser ur det döda anletet.

Rollpersonerna hinner precis slå igen och regla dörren innan zombierna når fram. Dörren bågnar för de slag den får utstå, men den verkar hålla stånd en stund i alla fall.



Patricia känner att zombierna på andra sidan dörren alla är nyligen döda personer och att de är herrelösa som de andra.

Någon av rollpersonerna märker efter en stund, gärna när dom panikartat letar en flyktväg, att det droppar vatten uppifrån taket. Där uppe bland tampar, taljor och ljusramper går att skymta vad som sannolikt är en lucka av något slag. Inte långt från luckan hänger en hög och sänkbar inspelningsplattform.

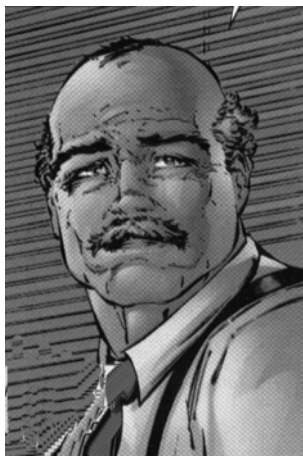
Det är tänkt att rollpersonerna skall slita lite med att få en av plattformarna som hänger i taket i läge för att på så sätt kunna ta sig upp på däck. Medans de håller på med den lyckas zombierna bryta upp dörren och ta sig fram mot rollpersonerna. Zombierna kan dock inte klättra och de sliter istället sönder allt löst i sin väg.

Rollpersonerna kommer upp på däck och möts av stormvindar och bitande regn. Över vindens tjut hör de sprid skottlossning från akterbyggnaden, men ser inga andra på däck. Några andra livbåtar har sänkts ner från akterbyggnaden och man ser hur personer inne i båtarna fiskar upp andra ur det skummande havet.

De har nästan nått livflottarna när övre delen av akterbyggnaden plötsligt exploderar i ett stort eldklot och sprider splitter och brinnande fragment över stora delar av däcket. Inte långt därefter ruskar tankern till och de hör ett avläggset dån, CJ förstår att det var en explosion långt ner i skeppet någonstans, kanske t.o.m. i maskinrummet.

Här slutar vårt maraton intro, rollpersonerna måste ta sig bort med en livflotte för att överleva, men det inser dom nog själva också.

Spelledarpersoner



Richard Tomlinson

Richard Tomlinson började sin bana som C-filmsregissör med några riktigt diskutabla porr projekt. Han gick sedan med vodunprästen Bouviers hjälp vidare och gjorde några zombiefilmer som blivit riktiga kultklassiker. Han använde sig av riktiga zombies, men senare även av vampyrer och varulvar för att göra scener som ingen annan kunde eller vågade göra. Tomlinson hade kontakter i övernaturliga kretsar tack vare att han själv hade mörkt älvblod i sina ådror och det är så han fick information om hur han kan dra nytta av sin vän Bouviers krafter.

Tomlinson är nära nog skräckslagen över att Los Angeles mästervampyr, Emanuel Christopher, i egen hög person kommer till inspelningsplatsen och kräver att få en redogörelse för det ekonomiska läget. Även Tomlinson inser att han ligger mycket risigt till om Christopher får reda på att han lurat sitt bolag på pengar och att filmerna inte alls är så dyra som han påstår.

Denna nervositet färgar av sig på Tomlinsons sätt, han blir lite korthuggen och snäser irriterar av dem som ifrågasätter eller kritiserar honom.

Tomlinson har mörkt älvblod i kroppen och det ger honom karaktärsdrag som känslökyla och egoism, samt att det gör honom till en ytterst opålitlig person. Han gör dock alltid ett vänligt och förtroende ingivande intryck och är mycket bra på att få människor att lita på honom. Han är kompis med alla omkring sig för att i nästa ögonblick baktala sina ovänner bakom deras rygg.



Emanuel Christopher

Mäster Christopher som han föredrar att bli kallad, är en nära tolvhundra år gammal vampyr vars existens genom århundradena satt sina spår på världshistorien. Han kom till Sydamerika från Spanska Nederländerna i början av sextonhundratalet och slog sig snart ned i Texas som då var en del av den spanska kolonin Mexiko. Skiftningarna i Spaniens maktbaser i världen medförde att han drog västerut mot Kalifornien, och där stödde de då hyfsat nybildade Förenta Staternas maktövertagande. Från sin hacienda utanför Los Angeles medverkade han till att göra den framväxande staden till en världsmetropol för nöjesindustrin. Christopher har enda sedan filmens tillkomst varit en trogen benefactor och finansär med flera intressen i bland annat Universal Studios. I mitten av femtiotalet flyttade han sin "daytime retreat" till den pittoreska ön Catalina Island strax utanför Los Angeles kust.

Christopher är på "D Fellow" för att sätta lite press på sin nyvunne kompanjon, som han inte litar på då denne har Unseelie blod. Och då han satsat mycket stora pengar i projektet, kanske lite för stora för hans ekonomis bästa, så måste filmen gå med vinst för att han inte skall stå utblottad. Han är oroad för att Tomlinson plötsligt valt att flytta inspelningarna från LA till en skrotfärdig tanker utanför Afrika, och vill veta om det ligger något bakom ryktet att RT productions fått problem med sin zombie "leverantör".

Christopher är klart medveten om att Tomlinson missbrukat zombies i sina tidigare filmer, men det är inget som direkt stör honom så länge det hålls hemligt.

Emanuel Christopher är en kortvuxen man i femtio årsåldern med välfriserat och lite tunt mörkt hår. Hyn är trots den döda blekheten fortfarande mörk, med kraftiga anletsdrag. Christopher uppträder en aning stelt och bestämt, med en självsäker hållning som kan kännas aningen intimiderande.



Derek Lowe

Derek har sedan unga år varit ett troget Tomlinson-fan och han vek aldrig en tum från pojkdrommen om att en gång få gå i sin idols fotspår. Efter examen på regilinjen vid en berömd filmskola, satsade han all tid och all energi på att få jobba med sin idol. Tomlinson som känner igen en lätt duperad idiot när en trillar framför honom anställde genast den unge Derek, gav honom en usel lön och lät honom arbeta dygnet runt.

Derek är en lite skygg ung man med halvlångt hår och ett tunn litet getskägg. Han är lite lagom tafat och nördig, och har lite svårt att hänga med i snabba skämt. Detta till trots så är han en mycket social och trevlig person som tyvärr inte alltid märker att delar av hans omgivning gör honom till åtlöje.



Robert Campbell

En nära fyra hundra år gammal mästervampyr som tillhör Emanuel Christophers följe och är dennes mer eller mindre lojale tjänare. Robert följer sin mästare i stort sätt vart han än reser, och har genom åren fått agera livvakt åt honom vid ett flertal tillfällen. Han har som mästervampyren av LA's avkomma redan en framskjuten position i staden men har de senaste tio åren börjat utveckla krafter som gör att han även skulle klara sig på egna fötter om så skulle behövas.

Robert faller för den naturliga skönheten Patricia, samt för det faktum att hon har krafter som skulle göra henne till en intressant kandidat som mänsklig tjänare. Och för övrigt så tycker han att en liten romans inte skulle skada då det lättar upp stämningarna på detta gudsförgätna fartyg. Robert har aldrig gillat Tomlinson och är övertygad om att denne på något sätt lura Mäster Christopher. Han har inga bevis men det är något med Tomlinsons utstrålning som stör hans sinnen.

Robert är en ung reslig man i trettioårsåldern med rågblont halvlångt hår och ett silkeslent anlete. Han är mycket vänlig och artig till sättet och tilltalar alltid folk med någon form av titel, exempelvis Miss Summers eller Miss Williams till Patricia respektive CJ, och Mr Rezzi till Jordan osv.



Louis Christo

En snart hundraårig vampyr med anknytningar till Emanuel Christophers värste konkurrent Don Diego Santeria, men ändock hyfsat lojal mot Los Angeles mästervampyr. Han är son till en fattig grekisk emigrant som i slutet av artonhundratalet flyttade till San Fransisco för att söka lycka i dåtidens guldrush. Han drogs tidigt till filmen och byte namn till Louis Christo och flyttade i detta sekels början ner till Los Angeles och den där snabbt växande filmindustrin. Här mötte han Don Diego Santeria som av okänd anledning valde att göra honom till vampyr.

Louis är på "D Fellow" uteslutande som skådespelare och vill bort från det förbannade stinkande badkaret så fort som det bara är möjligt. Han är gladlynt och skämtsam, nästan på gränsen till irriterande enligt vissa. Han är storvuxen och muskulös med mörkt hår och ett välansat skägg som ramar in hans mjuka ansiktsdrag.



Mister Jay

En lång mager afrikan i trettiofemårsåldern som ständigt ser bister ut var man än ser honom. Han är helt flintskallig och bär alltid en grön-röd-gul stickad liten mössa som påminner om liten fez.

Mister Jay håller sig mestadels för sig själv, men svarar alltid vänligt på frågor och tilltal men säger aldrig ett ord mer än nödvändigt. Han är mycket bra på att under långa stunder vara helt försvunnen och sedan bara dyka upp.

1. Tillbaka i Los Angeles

Efter räddningen av en marinkårs-helikopter togs de blöta och kalla karaktärerna till ett amerikanskt militärfartyg i närheten. Efter en våldsam storm där gruppen bara ligger och mår dåligt i sina hytter flygs de till Lagos varpå de får åka plan hem till Los Angeles.

Oljefartyget "D Fellow" klarade inte av sjögången utan förläste i havet utanför Benin. Med tanke på skeppets ålder så är haveri-kommisionen inte förvånad, och kritik har riktats mot de ansvariga för filmproduktionen. Rapporter om en explosion nämns i nyheterna men inga fakta har framkommit. Att hitta ansvariga är dock inte så lätt, eftersom Richard Tomlinson har rapporterats förolyckad i stormen. Kustbevakningen i Benin hävdar att de fiskat upp hans kropp ur vattnet vid den klippiga kusten, och att den har flugits till LA där han redan har begravits. De blir meddelade att en utredning om händelserna runt stormen kommer att ledas från Los Angeles polisen, och att de förväntas avlägga en rapport där i sinom tid.

Tomlinson är dock inte alls död utan har mutat Benins kustbevakning att ljuga samt skeppa en annan kropp i en kista till Los Angeles. Tomlinson flyger i smyg tillbaka till Californien efter att ha invigt sin fru Cassandra om hans plan. Hon ser till att jordsätta kistan med den falska kroppen snabbt och lätt, medan andra lömska idéer börjar spira i hennes huvud.



Rollpersonerna landar i LA och får opretentiöst ta taxi hem. Trötta efter att ha riskerat livet till havs, av sjösjuka och jet-lag somnar de utmattade in. Nästa dag kommer de var och en att väckas abrupt. Här följer fyra partier solo-spelande med varje spelare.

Patricia Summers:

Telefonen ringer. En kvinnlig röst i andra änden frågar om hon har hamnat hos fröken Patricia Summers. Hon fortsätter och presenterar sig som Monica Johnson från polisens Preternatural Investigations Team. Hon meddelar att Sergeant Paul Farnham skulle vilja tala med henne angående händelserna på Richard Tomlinsons filminspelning.

Hon ber Patricia komma ner till stationen klockan två i eftermiddag. Hon ber om ursäkt då hon förstår att hon måste vara trött efter de uppskakande händelserna, men det skulle vara mycket bra om hon kunde ta sig tid.

När hon skall till att gå ut ur sin lägenhet ringer dörrklockan. Vid första anblick ser Patricia bara en djungel av blommor utanför sin dörr, men vid närmare inspektion döljer sig en ung man i en enkel uniform bakom dem. Han frågar om hon är fröken Patricia Summers; han har ett blommogram till henne. Han ställer ner den enorma buketten som består av trettio röda rosor, trettio vita samt fem svarta, och hans fräkniga ansikte ler brett.

”Det verkar som om någon tycker om er VÅÄÄLDIGT mycket fröken” säger han.

Han påpekar att det finns ett kort där inne i buketten någonstans, och väntar sedan tålmodigt på dricks, samtidigt som han ler brett.

Kortet som är skrivet med guldpränt på äkta handgjort papper lyder:

En mångfald av färger för att passa Er skönhet

Vitt för Er änglalika hy och vackra inre

Rött för passionen i Ert blod och flammorna runt Er kropp

Svart för de mörka hemligheter som lockar så

Då blommors skönhet vissnar, kommer Er att bestå för evigt

Jag är lättad över att se Er i oskadd och ställer mig till Ert förfogande för att se att så förblir. Din ödmjuka tjänare,

-Robert

(Hans visitkort med telefonnummer är medskickat)

Edwyn Wenders:

Telefonen ringer. En kvinnlig röst i andra änden frågar om hon har hamnat hos herr Edwyn Wenders. Hon fortsätter och presenterar sig som Monica Johnson från polisens Preternatural Investigations Team. Hon meddelar att Sergeant Paul Farnham skulle vilja tala med honom angående händelserna på Richard Tomlinsons filminspelning.

Hon ber Edwyn komma ner till stationen klockan två i eftermiddag. Hon ber om ursäkt då hon förstår att han måste vara trött efter de uppskakande händelserna, men det skulle vara mycket bra om han kunde ta sig tid.

När Edwyn börjar bli klar att ge sig av så ringer telefonen igen. Denna gången är det Phillipa Freestone, Edwyns välgörare och arbetsgivare på firman Ressurrection Inc. Hon frågar hur han mår och beklagar sig över allt elände som hänt. Hon håller en vänlig omtänksam ton, men ibland lyser hennes girighet igenom som när hon frågar om han fortfarande kan använda sin förmåga och jobba för henne.

Hon frågar lite om vad som hände på fartyget egentligen, och undrar huruvida ryktet som säger att Los Angeles Mästervampyr omkom i stormen är sant. Om Edwyn pressar henne så berättar hon att hennes kontakter i de övernaturliga kretsarna skvallrar om att staden inte har någon Mästare, då Emanuel Christopher viskas ha varit försvunnen sedan incidenten.

Phillippa avslutar samtalet med att säga att han alltid kan komma till henne om han har problem.

Jordan Rezzi:

Jordan drömmer dåliga drömmar om att vara inlåst i en liten hytt med en förmultnande zombie. Drömmen blir dock mycket behagligare efter ett tag då den övergår till att handla om hur en varm, vacker och snäll kvinna kärleksfullt klappar hans hår och stryker bort det från hans ansikte. Hon kysser honom på kinden och på örat... ...och Jordan inser att något varmt faktiskt rör vid hans öra och vaknar tvärt. I sängen bredvid honom ligger en ung kvinna och luktar på honom. När han vaknar drar hon sig tillbaka med en lätt ryckning på axlarna och purrar någonting om att han fortfarande luktar salt. Jordan känner igen henne som Nathalie, en av de yngre vildare varulvarna i flocken som är på bra fot med Jake Fulber. Hon är klädd i tajta jeans och en kamouflage-topp.

Jordan hinner knappt reagera på Nathalies närvaro då han ser Jake Fulber - sin plågoande i flocken, sitta och luta sig på sänggaveln. Hans muskulösa seniga kropp är instoppad i ett par läderbyxor, en vit skjorta och en arméväst. Han osar intimiderande fara.

Bakom honom ser Jordan dock Nina Fortran, som i luftiga träningskläder står vid fönstret och vinklar persiennerna så att lite solljus kommer in.

Nina tittar på honom och inleder konversationen med att önska honom en god morgon. Nina är lite omtänksam om hur Jordan mår, medan Jake alltid håller sin hårda blick fäst vid honom och har ohöljt hot i rösten varje gång han talar.

Nina och Jake pratar med Jordan lite lätt om vad som hände på båten men är inte så intresserade av några ingående detaljer. Vad de är ute efter är information om vad som har hänt med LA's vampyrmästare - Emanuel Christopher - och vem som kan ha varit iblandad i hans frånfälle. Ryktet säger att han är död, och hela LA's övernaturliga värld är på helspänn. Dels kommer olika vampyrer att intrigera sinsemellan för att försöka sätta sig på tronen, men det är inte den enda aspekten på situationen. Då Mäster Christopher var en så kallad Wolflord dvs. hade krafter som kunde styra vargar och varulvar, så ser flocken nu en chans att få mer frihet. De är därför angelägna att inte näste Mästare blir en ny Wolflord.

Jake är väldigt kritisk mot allt Jordan säger och antyder hela tiden att Jordan är ute efter att föråda flocken eller dylikt. Nathalie verkar tycka om att Jordan är nervös och slickar bort svettpärlor från hans kropp, samt luktar på och vidrör honom då och då.

När de inte kommer längre med konversationen kommer Nina fram till Jordan och sniffar honom traditionellt bakom örat. Hon säger åt honom att vila upp sig, så får de höras av senare. De tre varulvarna går ut genom ytterdörren, och Nathalie slänger en sista utmanande blick på honom.

Telefonen ringer. En kvinnlig röst i andra änden frågar om hon har hamnat hos herr Jordan Rezzi. Hon fortsätter och presenterar sig som Monica Johnson från polisens Preternatural Investigations Team. Hon meddelar att Sergeant Paul Farnham skulle vilja tala med honom angående händelserna på Richard Tomlinsons filminspelning.

Hon ber Jordan komma ner till stationen klockan två i eftermiddag. Hon ber om ursäkt då hon förstår att han måste vara trött efter de uppskakande händelserna, men det skulle vara mycket bra om han kunde ta sig tid.

CJ Williams:

Telefonen ringer. En kvinnlig röst i andra änden frågar om hon har hamnat hos fröken Carolyn Williams. Hon fortsätter och presenterar sig som Monica Johnson från polisens Preternatural Investigations Team. Hon meddelar att Sergeant Paul Farnham skulle vilja tala med henne angående händelserna på Richard Tomlinsons filminspelning.

Hon ber CJ komma ner till stationen klockan två i eftermiddag. Hon ber om ursäkt då hon förstår att hon måste vara trött efter de uppskakande händelserna, men det skulle vara mycket bra om hon kunde ta sig tid.

Strax innan CJ skall bege sig iväg ringer telefonen igen. Det är hennes gamla Sergeant Carl Harry som vill kolla hur hon mår. Han skämtar lite om hur vatten och vind aldrig har skadat dem förut och börjar berätta om den där gången de var på uppdrag vid oljeborrplattformen i Mexikanska Gulfen och en orkan drog in etc.

Sen nämner han neutralt att stormen åtminstone förde något gott med sig, eftersom han har hört det ryktas att en par vampyrer och lykantroper gick åt. Ett rykte säger till och med att självaste Stadens Mästare kolade under olyckan; det vore ju något att fira.

Carl ber henne ta det lugnt och ta lite permission, tills hon är fit-for-fight igen. Det där manusskrivandet kommer säkert att funka snart, han skall hålla ögonen öppna efter möjligheter.

2. Förhör hos polisen

Då spelarna är de sista överlevande som lämnade skeppet, är polisen i Los Angeles mycket angelägna om att ställa några frågor till dem. Hela härvan med oljefartyg utanför Benins kust, skräckfilmer, zombies, vampyrer och underliga filmskapare har ledde till att ärendet snabbt lades på The Preternatural Investigations Team, eller på polisjargong - The Spook Squad. Stämningen i resten av poliskåren är lite av avmätt - alltför mycket konstigt folk, ingen idé att lägga ner en massa energi på döda vampyrer och zombie-producenter. Ärendet har sålunda hamnat på Sergeant Paul Farnhams skrivbord.



Paul Farnham

Farnham är en veteran i kåren och har varit chef för The Spook Squad sedan den startades för fem år sedan. Hans långa massiva kroppshydda var säkerligen mycket intimiderande när han har yngre och mer vältränad, nu har han plockat på sig några kilo för mycket på äldre dagar men bibehåller fortfarande en stor pondus. Hans djupa röst och skarpa blick gör att folk tar honom på allvar.

Han klär sig propert i skjorta och kostym, men brukar hänga av sig kavajen på sitt kontor. Han har även ett par glasögon som han tar av och på både för att kunna se bättre, men även för att skapa effekt när så krävs.

Farnham har haft ögonen på Richard Tomlinson sedan länge, eftersom flera zombie-rights aktivister har anklagat honom för övergrepp. Farnham misstänker att RT inte har haft rent mjöl i påsen och att han pysslar med något skumt men har inte haft resurserna att undersöka det hela i detalj. Nu pinglar dock hans polisinstinkter och han är övertygad om att det är olagligheter i gömningen. LA's Mästervampyr sägs ha förolyckats i stormen, och likaså Tomlinson själv.

Kustbevakningen i Benin som påträffade RT's kropp är inte intresserade av att tala, och den slutna kistan som transporterades tillbaka till LA begravdes snabbt på önskan av RT's fru, Cassandra de la Croix. Kroppen var svårt sargad då den slagit mot klipporna vid kusten, och den identifierades via tandavtryck.

Farnham har försökt få tillstånd att väcka RT ur sin grav för att få ett vittnesmål, men Cassandras advokater blockerar honom effektivt. Farnhams ser dock en möjlighet då han gör ingående undersökningar på spelarnas karaktärer. Han hittar smuts på dem, och ser chansen att lite fult utnyttja dem för att kringgå byråkratin i hopp om att kunna klara upp alla skumma detaljer runt Tomlinsons projekt. Farnham tror att RT ligger bakom Matterns död, och säkerligen en massa andra olagligheter också.

Då Patricia är en Animist så vill han att hon skall försöka väcka RT ur sin grav och för att fråga ut honom om hans företelser och skumma affärer. De andra tre spelarna kan vara användbara då de har vissa speciella talanger. Om de hjälper till att olagligt animera ett lik så får Farnham dessutom ytterligare en hållhake på dem.

Slutligen skall sägas att Farnham inte vill spelarna något ont, under sin bistra min så gillar han dem egentligen. Han är dock fast bestämd att sätta dit RT och alla andra korrupta lagbrytare.

Våra fyra hjältar har alla fått kallelser att infinna sig på polishuset för att berätta sin version om vad som hände på båten. Var och en kommer dit och träffar en receptionist, som pekar på en dörr längst bort i en korridor. Hon ber dem gå igenom den och ta trappan ner, där finns ett väntrum så kommer Sergeant Farnham snart att ta hand om dem. De noterar att LA's Preternatural Investigations Team har fått källarlokalerna, kanske inte de mest prestigefyllda men funktionsdugliga.

I väntrummet finns ett par soffor samt en kaffeautomat. Där träffar rollpersonerna varandra i väntan på att Farnham skall kalla in dem. De har möjlighet att prata med varandra ett par minuter innan en man kommer ut genom en dörr. Det är Spinelli, en av Farnhams underordnade. Han håller en kaffemugg i ena handen och har blivit ombedd att visa in de fyra vittnena till Farnham. Spinelli har dock fattat att de har mycket med vampyrer och zombies att göra, och är inte sen att förolämpa dem och komma med sliskiga halvrasistiska kommentarer. Han insinuerar kanske att Patricia har sex med zombies, samt tittar kanske på Jordan och nämner hypotetiskt att om han själv hade blivit biten av en varulv så skulle han skjutit sig i huvudet direkt istället för att låta andra komma till skada.



Mark Spinelli

Spinelli är ett första klassens äckel. Han har sedan flera år tillbaka varit med i både HAV samt den mer militanta gruppen Humans First. Hans avsky för de övernaturliga elementen i samhället är uppenbar även om han inte säger något som är direkt kriminellt när han är i tjänst.

Spinelli har träffat Cassandra via HAV och är inblandad hennes pengasvindeln. Han vet om att Tomlinson inte dog i stormen utan smög sig in i USA obemärkt och vidare in i Los Angeles. Cassandra ville dock inte dela pengarna med honom utan slog sig samman med Spinelli som hjälpte till att mörda honom. Spinelli är därför nyfiken på vad spelarna vet och har för sig.

Spinelli är klädd i en billig lite skrynklig kostym med en blå slips löst hängd runt halsen. Hans svarta spretiga hår har på tok för mycket flott i sig, och Spinelli har en tendens att dra fingrarna igenom det. Djupt satta mörka ögon blänger föraktfullt på sin omgivning.

Spinelli leder in dem genom kontorslandskapet innanför dörren och slutligen fram till ett kontor där han knackar på och öppnar dörren. Han visar in rollpersonerna till Sergant Farnham och avlägsnar sig med en syrlig kommentar om att de stackars vittnena är här.

Farnham presenterar sig och startar en gammal bandspelare som står på skrivbordet. Han frågar dem vad de gjorde natten då stormen hände och försöker helt enkelt få dem att återberätta vad som hände.

När vittnesmålet är klart sträcker Farnham ut sin sin långa arm och stänger av bandspelaren. Hans blick sveper över gruppen och till sist tar han till orda.

-”Okej, tack för att ni kom hit. Era vittnesmål var bra att höra, även om de inte hjälper oss att sätta åt... att lösa frågan huruvida ett brott har begåtts.”

Farnham tar av sig glasögonen och tittar på dem igen, varpå han berättar att han behöver deras hjälp. Han har haft ögonen på Richard Tomlinson i flera år och han är övertygad om att han är en av de fulaste fiskarna som krälat upp på Los Angeles stränder. Spook Squad har misstänkt honom för olagliga zombie-slakter, skatteffiffel, och en uppsjö andra saker. Ett antal människor har även försvunnit från hans inspelningsplatser tidigare spårlöst och vissa vill tro att de har förolyckas och att RT har mörklagt allting.

Farnham har försökt få tillstånd att väcka upp Tomlinson från hans grav för att fråga ut honom om vad som verkligen hände på oljetankern och även i andra misstänka härvor. Tyvärr är detta omöjligt eftersom Tomlinsons hustru, Cassandra de la Croix vägrar ge sin tillåtelse. Hon har hyrt in ett antal advokater som begraver polisen i papper och stämningar just nu.

Farnham förklarar att Cassandra är en aktiv medlem i HAV - Humans Against Vampires - och tyvärr har mycket bestämda åsikter om allt övernaturligt. Att animera folk från de döda är att motsätta sig Guds ord, och att hon är därför rabiat när det kommer till önskemål att skända hennes avlidne mans grav. Han nämner att en skillsmessa varit nära förestående ett flertal gånger då Tomlinsons affärer och hennes åsikter inte gått ihop.

Farnham gör parallellen till paret Tomlinsons son - Quentin eller mer känd som vampyr-rockstjärnan Devlyn Midnight, som Cassandra i över ett år försökt få dödförklarad och hans Mästare åtalad för mord. Hon har ett dussin advokater som jobbar med stämningar och byråkratiskt pappersskyfflande dygnet runt.

Det är här gruppen kommer in. Farnham har förstått att Patricia har förmåga att väcka de döda, samt att de alla säkert kan hjälpa varandra att utföra en liten tjänst. Han vill att de väcker Tomlinson när ingen ser dem och frågar ut honom om händelserna på fartyget. Om han nu verkligen ligger där. Han ber dem ta med en bandspelare, och kontakta honom personligen när de är klara. De får hans visitkort med ett telefonnummer till Preternatural Investigations Team.

Farnham försöker främst övertala Patricia genom att förklara hur överjävlig Richard Tomlinson är, och hur de har indikationer på att över hundra zombies har brutalt styckats med motorsågar, brända med skärbrännare eller hackade med yxor. Och han har tjänat grova pengar på det. Om hon inte hjälper till så kommer det att vara fritt fram för nästa generation slem-producenter att kasta sig över marknaden. Tomlinson måste avslöjas och fällas, även postumt!

Med Baron Cimetières tillåtelse...

Om de inte vill göra honom denna tjänst så plockar han fram ett par mappar med papper ur en byrålåda, och skummar igenom dem snabbt. Han nämner att han har gjort lite efterforskningar på dem och att deras förflutna är något av de brokigaste han sett. Han nämner även att det finns några frågetecken... Sedan gör han små vaga referenser till:

- Vad som hände med nattvakten som patrullerade ett industriområde för ett par år sedan... och slänger en blick på Jordan.
- Eller vart ifrån automatvapnen med silverkulor kom, som de två medlemmarna från Humans First använde i en attack mot en lykantrop-pub. Man skulle nästan kunna tro att någon med militärkontakter fixade fram sånt... kanske en Sergeant till och med... *(en referens till CJ's kompis Carl Harry alltså)*
- Han gör även vissa gliringar mot Edwyn om dennes förflutna och hur det fortfarande finns vissa uppklarade detaljer i en del fall.



3. St. Thomas Kyrkogård

Rollpersonerna tar lämpligast Patricias svarta Range Rover ut till kyrkogården. St. Thomas kyrkogård ligger i ett grönområde i utkanten av Pasadena. Den sista kilometern går den lilla vägen genom en skog med enorma träd som hotfullt sträcker sina skuggor efter bilen när den passerar. Gatulampor i 1800-tals stil kantar vägen och avger ett svagt sken i den fuktiga dimman som har bildats längs marken. Om det inte vore för Range Roverns tysta muller så kunde hela det hela varit tagit ur en gammal svartvit film.

Efter ett tag slutar lyktorna vid sidan av vägen att lysa. Stolparna står där men inget ljus kommer från dem. Strax efter faller bilens strålkastarljus på en järngrind iklädd slingrande murgröna. Bakom det höga järnstaketet breder St. Thomas Kyrkogård ut sig.

(Om spelarna undersöker de slockande lyktorna så ser de att lyktorna som sitter på de två meter höga stolparna har slagits sönder. Det är samlingen Ghouls som vistas på kyrkogården som inte uppskattade det närliggande ljuset och slog sönder dem.)

Grinden är låst med en kätting som är slagen runt grindens bägge porthalvor och fäst med ett hänglås. Ovansidan på staketet och grinden är prytt av spetsar.

Innanför staketet går ett nätverk av små grusgångar över kyrkogården. Den kalla fuktiga dimman täcker marken och får spelarna att rysa till. Längre in kan rader av gravstenar skimras här och var. En och annan krypta byggd åt någon rik affärsman eller kändis tornar upp sig mellan de lummiga trädgångarna som avtecknas mot den mulna natthimlen.

En informationstavla är upprest innanför grinden. En har en stiliserad karta över gravarna och en lista med namn och bokstavskombinationer visar vart de begravda ligger.

Richard Tomlinsons grav är naturligtvis belägen en bra bit in på kyrkogården. Späd på spelarnas rädsla över att inte hitta tillbaka genom att berätta för dem att ”de passerar den första gamla kryptan, sedan tar de vänster över kullen med stenkors, sedan höger längs med en kullerstens-stig betäckt av mossa...” etc. Nämn även att sikten är dålig och att de inte längre ser grinden.



Tomlinsons grav är kantad av rosenbuskar men ingenting har ännu börjat växa på den bruna jorden som ligger spridd över själva graven. En enkel gravsten i marmor deklarerar att ”Här vilar Richard Tomlinson”.

Det är nu upp till Patricia att genomföra sin Animeringsritual med allt vad de innebär av kyckling-offrande och reciterande av ramsor etc. Passa på att skrämma spelarna med skator som prasslar i träden och flyger förbi. Tänk på att de endast ser vad deras lampor lyser upp.

Patricia noterar att någonting känns fel när hon genomför animationen. Hon känner gensvar av någon i graven men när hon inkanterar Richard Tomlinsons namn så är svaret inte så starkt som det borde. Hon lyckas dock övertyga personen i graven att resa sig, och strax börjar jorden ovanför graven att röra på sig. En hand skjuter plötsligt upp som en perverterad blomma, strax följd av en annan och efter en minut har en mycket lortig och jordig man i kostym tagit sig ur graven och stirrar tomt på Patricia.

Vad gruppen snart ser är att det inte är den Richard Tomlinson de har träffat, som står framför dem. Mannen/Zombien svarar plikttroget på de frågor som Patricia ställer och gör det hon ber den om, så länge som det är enkla kommandon. Hans svar är dock korta och enkla, och levererade med en kvävt grymtande röst. Mannen är inte Richard Tomlinson utan heter Frank Dorfman. Han är en av de personer som omkom i stormen utanför Benins kust. Han var en av dem som skötte själva fartyget, och det var första gången han jobbade för Tomlinson. Frank tänkte inte på några speciella underligheter ombord eftersom han tyckte allt film-tjohej var underligt. Han hade försökt rädda sig själv med hjälp av en livflotte men drunknat.

Vad Patricia däremot tycker sig märka efter en stund med zombien, är att det verkar som om någon annan utöver henne har animerat honom nyligen. Zombien är lite för mjuk i rörelserna för att han skall ha legat still sedan Tomlinsons begravning skedde. Om hon frågar zombien Frank, så vet han bara att en mörkhyad herre kallade på honom. Hans minne om saker som skett efter hans död är mycket dåligt, och han vet inte när, hur, eller varför.

Rollpersonerna noterar dock spår av en tidigare cirkel av blod på marken, som någon har försöka suddas bort. När Edwyn vidrör denna får han följande vision:

En kraftigt byggd afroamerikan klädd i en mörk kostym och med diverse färgglada halsband och benbitar utsmyckade över kroppen, står bredvid Tomlinsons grav. Han håller en död kyckling i handen och säger med en djup basröst "Richard Tomlinson, jag Papa Bouvier kallar dig med Baron Cemitières tillåtelse ur din grav..." Liket av Frank Dorfman stiger upp ur graven och den mörkhyade mannen ser bekymrad ut."

När Patricias frågor börjar sina, så är det dags att introducera lite äkta fara för spelarna. På kyrkogården bor nämligen ett tjugotal Ghouls - köttätande zombies som rör sig på eget bevåg. De är vanligtvis fega, men i natt är de hungriga och laddningen från Patricias magi har fått dem att röra på sig lite extra. Någon i gruppen hör återigen ett prasslande i vegetationen längre bort. Denna gången flyger ingen skata bort. Om de lyser ditåt kan de ana en rörelse bakom en gravsten... men det kan ju lika gärna ha varit en skugga från ficklampan. Snart börjar det dock komma små ljud från olika håll på kyrkogården, och kanske tycker de sig märka en rörelse i ögonvrån igen. Om inte Patricia har stoppat ner zombien Frank i sin grav igen, så tappar hon koncentrationen nu och Frank lägger sig till rätta under jorden på eget bevåg.

Dimman har (såklart) tätat under tiden och når dem till låren nu. Gruppen försöker förmodligen att ta sig tillbaka till bilen. Öka på de skrämmande ljuden och få gruppen att definitivt se skepnader som rör sig mellan gravarna nu.

Ghoularna har omringat gruppen och börjar sluta cirkeln trygga i sitt antal. Dags för lite action... Låt spelarna skjuta/bulta/skära sönder ett lagom antal Ghouls, och låt några av dem bli milt skadade i attacken. Rivsår, klösmärken, kanske ett bett eller två om de är klumpiga. Låt gärna Jordan och CJ få rädda de andra två, samt låt Edwyn få en skräckinjagande vision om "blod och äta en stackars hund" när han blir överfallen av en Ghoul. Kom ihåg att en Ghoul kan fortsätta att stappla framåt även om den har förlorat vissa kroppsdelar eller har lidit skottskador. Försök skapa lite panik hos spelarna. :-)

Uppjagade och rädda når gruppen grinden till slut. Range Rovern står kvar där de parkerade den, och de kan ta sig därifrån. När de lämnar vägen till kyrkogården och svänger ut på den stora vägen tillbaks till stan, så möter de strax ett par polisbilar som passerar dem.

(Skulle kunna vara på väg mot St. Thomas Kyrkogård, men även mot något annat. Det råkar dock vara Spinelli med backup, som har fått rapporter om skottlossning på kyrkogården och åkt för att undersöka. Spinelli noterar Range Rovern som passerar...)

4. Nästa Morgon

Spelarna skall nu prata med Farnham om vad som hänt och vad de fick veta. Han är mycket intresserad av informationen, men har inga vidare instruktioner åt dem. Han skall undersöka vidare.

Spinelli har dock lagt ihop ett och ett, och fattat att det var rollpersonerna som var på kyrkogården. Han inser att de förmodligen har pratat med det falska liket i Tomlinsons grav. Han fattar även att de kommer att berätta allting för Sergeant Farnham. Spinelli kontaktar därför Cassandra för att lägga upp en plan. De bägge beslutar att rollpersonerna samt Farnham måste försvinna.

Efter att spelarna har talat med Farnham lyckas Spinelli och hans HF-kompisar kidnappa Farnham. Samtidigt har Cassandra anordnat en "olycka" på Universal Studios som skall lösa problemet med rollpersonerna.

Möte med Sergeant Farnham

Rollpersonerna kan kontakta Farnham nästa morgon och berätta vad de fått veta. Han lyssnar intresserat på deras berättelse. Farnham vet inte något om Papa Bouvier men mottager informationen intresserat och sammanbitet. Han ställer några kompletterande frågor och tackar dem för hjälpen. Han hör av sig om han hittar något som de kan hjälpa till med, annars önskar han dem lycka till.



5. Kontakta kontakterna

Spelarna har nu lite handlingsfrihet innan nästa fasta punkt i plotten tar vid. De kommer antagligen att kontakta några av sina bekanta för att undersöka Papa Bouviér eller Tomlinson. De flesta vet inte så mycket men lite information kan rollpersonerna komma över.

Efter ett par timmar, dvs. innan spelarna hinner slappna av för mycket, så tar plotten vid igen. Detta i form av telefonsamtal från Michel Martins, den nye regissörern för Savage Seas. Fortsätt då till kapitel 6. **Universal Studios.**



Carl Harry

CJ söker möjligtvis upp sin gamle sergeant från Navy SEALs, Carl Harry. Trots att båda lämnat aktiv tjänst har de fortfarande kontakt med varandra eftersom Carl var CJ's första befäl och CJ är en av de få personer han har stort förtroende och respekt för.

Carl gillar CJ och hjälper gärna henne om hon behöver ett handtag; hans affär medför att han ogärna ger sig ut på längre exkursioner och äventyr. Han svarar dock på frågor och skaffar fram eventuella vapen CJ önskar. Om det är enklare skjutvapen eller silverammunition hon behöver så kan han fixa fram det på några timmar.

Angående Papa Bouvier vet han ingenting, och om CJ nämner att Bouvier är en animatör så säger Carl att han aldrig har gillat de där nekrofil-killarna.

Frågar hon om Tomlinson så vet han inget mer än att han pysslade med skräckfilmer.

Om CJ börjar fråga om HAV så vet Carl egentligen inte särskilt mycket, han tycker mest att dom är barnsliga amatörer som leker med saker dom inte behärskar. Ryktesvägen har han hört att Cassandra de la Croix skänkt en del pengar till rörelsen och att hon gett sitt stöd till dom vid andra tillfällen.

Frågar dom om Spinelli, eller visar en bild, så känner Carl igen honom från foton han sett på folk med sympatier i HAV och HF.

Sgt Carl Harry (ret.)

Carl är en muskulös vältränad man i fyrtioårsåldern med stubbat blont hår och blå oskuldsfulla ögon. Han är fortfarande i topptrim och är som CJ en livsfarlig motståndare. Han gillar CJ och hon är en av de få personer han litar på och han kan tänka sig att ge henne en hjälpande hand om hon är i knipa.

Efter sin militär tid öppnade han en "Army surplus shop" i Venice CA, några kvarter från det kända Venice Beach. Carl kan skaffa fram de flesta handeldvapen CJ kan känna att hon behöver, inklusive silverammunition. Dock kan han inte skaffa fram sprängämnen, tyngre vapen eller eldkastare.

Carl är inte helt förtjust i varken vampyrer eller varulvar och har vissa känningar inom HAV. Han blandar sig dock inte in i våldsamheter som skulle ge honom trubbel med lagens långa arm.

Vampyren Robert Campbell

Patricia som har fått ett telefonnummer till sin beundrare; vampyren Robert Campbell, kanske ringer honom. Eftersom hon ringer under dagen så når hon hans telefonsvarare då han sover. Se under kapitel 8. **Release the Dogs of War.**

The Zombie Rights Movement

Patricia kanske söker upp sina vänner på Zombierättsrörelsens högkvarter, en mindre lokal i anslutning till UCLA. Det är trångt, instängt och en del människor rusar tillsynes bara runt med mappar från en travé till en annan. Patricias kompis Howard Byrke sitter i ett hörn och läser en bunte datautskrifter, medan han emellanåt blåser bubbler med ett rosa tuggummi. Han blir glad att se Patricia och frågar ivrigt om vad som hände på "D Fellow". Han har givetvis läst en del i tidningarna, men litar inte tillräckligt på media för att rakt av köpa deras förklaringar.

Howard har hört talas om Papa Bouvier och vet en del om vodun (*Ta väl valda bitar av det som står under Philippa Freestone*) Howard säger förtroligt till rollpersonerna att han tror Bouviers makt är överskattade, men att han förmodligen är en mycket farlig man ändå. Bouvier har ju försökt bli rumsren på sistone, så att få en sådan här affär i knät skulle ju inte precis gynna honom. Bouvier sägs nämligen ha haft samröre med zombieskräckfilmsregissören Richard Tomlinson och ryktet säger att Bouvier finns i eftertexterna till ett par av Tomlinsons tidigare filmer. Aktivisterna har försökt snoka i omständigheterna runt dessa filmerna tidigare, men då de gjordes för flera år sedan har det vart svårt.

Howard vet inte direkt var Bouvier bor eller hur man hittar honom, han är fortfarande mycket försiktig av sig. Howard gillar inte Tomlinson och dennes produktioner men håller sig neutral; finns det bevis så får gruppen polisanmäla RT productions och gå den juridiska vägen.



Howard Byrke

En ungman i tjugo årsåldern med en mörk nördig frisyr och ett försök till skägg längst fram på hakspetsen. Han är trevlig och öppen, men är något misstänksam mot nykomlingar. Han misstror nöjesindustrin som skor sig på försvarslösa lik och andra övernaturliga varelser.

Philippa Freestone

Edwyn kan söka sig till sin benefaktor Philippa Freestone för att få hjälp. Philippa hjälper gärna gruppen med vad hon kan, men hon vägrar göra något olagligt eftersom det skulle kunna skada hennes rykte och firmans anseende bland de rika och berömda i Beverly Hills etc. Om de skulle berätta om Tomlinsons grav och den olagliga animeringen blir hon oroad och förklarar att det är hårda straff för sånt.

Om de nämner Rastafaris så blir hon intresserad, och berättar vad hon vet om Papa Bouvier. Hon vet inte mycket utöver att den mest framstående Vodun-prästen i Nord-Amerika heter Leonard Bouvier, men kallas allmänt Papa, och att han har en grupp lojala lärjungar av rastafaris kring sig. Bouvier är mycket mäktig och det cirkulerar en uppsjö av rykten kring honom i animistkretsar, hans kyrka har de senare åren växt explosionsartat och det sägs att den har nästan femtusen medlemmar i bara Kalifornien. Det starkaste vodunfästet i världen finns annars i det lilla Afrikanska landet Benin, som ligger vid den västafrikanska kusten. Phillipa har hört historier om ofattbart mäktiga vodun houngans, eller nekromantiker om man så önskar, som kunnat kontrollera och animera zombies via medium och det sägs att de via sina Loas också kan påverka vindar, väder och djur. Det är ju i och för sig bara rykten, men man vet ju aldrig.

Philippa Freestone inleder med att kort beskriva Vodun och lite skillnader inom tron. Vodun, eller Voodoo som vi västerlänningar säger, är västafrikansk tro som blandats med kristna influenser och som växte sig stor bland slavarna på plantagen i Västindien och Amerikanska södern. Centralt i tron är tillbedjan av olika Loas, en slags andar som har olika ansvarsområden.

Även Vodun särskiljer på det som vi västerlänningar kallar svart och vit magi. En ”vit präst” kallas för ”Houngan” och det sägs att han ”tjänar Loas med sin högra hand”. En uteslutande svart, ond, Vodun präst kallas ”Bokor” och han ”tjänar Loas med sin vänstra hand”. Mäktiga Loas är *Legba*, solen och astral-resorna beskyddare, *Erzulie* kärlekens och kvinnlighetens beskyddare, samt *Baron Cimetière* kyrkogårdarnas beskyddare, eller *Samedi* de dödas beskyddare.

Phillipa avslutar med att säga att en vampyrkontakt varnat henne för att något var på gång bland vampyrerna och att man gör bäst i att hålla sig utanför.



Philippa Freestone

Philippa är en ganska snygg kvinna i fyrtioårsåldern med blont halvlångt hår och blå ögon. Hon bär alltid matchande designerdräkter och en vit blus. Hon har en tendens att sminka sig lite för hårt och man kan tycka att hon ser lite för utstuderad ut även på en helt vanlig dag på kontoret.

Philippa älskar att hjälpa sina skyddslingar och vill vara "hela världens kompis", det är dock en stor fördel om "hela världen" kan betala bra för sig. När hon väl kommit igång är det svårt att få tyst på henne och hon älskar att vända och vrida på ett problem och framkasta nya konspiratoriska ideer. Hon älskar även att leka mamma till Edwyn och är ganska påfrestande i sitt daltande ibland.

Varulvsflocken

Jordan beslutar sig kanske för att uppsöka den bar där flocken brukar koppla av ibland. Där hittar han Antonio Cérvés, ledaren för flocken - dess alfahanne. Med honom sitter Nina Fortran flockens alfahona.

De lyssnar på hans bekymmer och problem, men har inte mycket att berätta om Bouvier eller Tomlinson. De önskar de kunde hjälpa honom men just nu är de mer oroade över rörelserna bland Los Angeles vampyrer, där det är stormigt eftersom en ny Mästare av Staden måste tillsättas. Flocken försöker påverka beslutet så att det inte blir en ny Wolford, men det är svårt att få fram information.



Antonio Cérvés

En solbränd muskulös man i trettioårsåldern. Han klär sig i mjuka ljusbruna byxor av mocca-läder, och en matchande jacka. Tjockt svart hår binds samman i en mycket lång hästsvans. Han ger ett beskyddande förtroendeingivande intryck, och verkar alltid uppriktigt intresserad av vad folk säger.



Nina Fortran

En attraktiv ung kvinna med en blick som tyder på intelligens. Hon tycker om Jordan, och har tagit hand om honom en smula men har inte velat hålla honom i handen hela tiden. En lång fläta pryder hennes rödhåriga huvud.

6. Universal Studios



Efter att spelarna har talat med Farnham lyckas Spinelli och hans HF-kompisar kidnappa Farnham. Samtidigt har Cassandra anordnat en "olycka" på Universal Studios som skall lösa problemet med rollpersonerna.

Telefonsamtal från Tomlinson Productions

Under förmiddagen får var och en av rollpersonerna ett samtal från en man vid namn Michael Martins, som är den nye regissören för *Savage Seas*. Han berättar att filmen inte skall läggas ned trots allt, utan att Tomlinsons fru, den kände tantsnusk-författarinnan Cassandra de la Croix, som har ärvt produktionsbolaget, har gått in som producent och vill fullfölja filmen. Hon vill göra filmen som en hyllning till sin avlidne make ära, Richard skulle velat ha det så.

Nya filmningar skall upptas, denna gång på Universal Studios jättelika anläggning i Los Angeles. Han ber därför att de skall komma till hangar 7 klockan 14.00 samma dag för att gå igenom det kommande arbetet. De är ju faktiskt fortfarande under kontrakt.

Han nämner även att vissa omstruktureringar i arbetsformerna kanske kommer att ske:

- Han har fått tag på ett gammalt manus som CJ har skrivit och gillar vad han ser. De finns tankar om att hon kanske kunde hjälpa till och skriva om vissa scener som inte riktigt fungerar. Med tanke på att Cassandra inte är så förtjust i vissa övernaturliga element i filmen så kan det behövas en hel del nyskrivande faktiskt.
- När han har tittat igenom de bitar som hittills har filmats så har han imponerats av Jordans agerande. Han funderar på att låta skriva om manuset lite så att Jordans rollfigur får en mer framträdande position. Ett par av de tidigare huvudrollsinnehavarna har ju droppat av...
- Han har sett filmsekvensen där Patricia är med, och han tycker den har något speciellt. Hon gör sig mycket bra på film, mycket fotogenetisk. Han skulle vilja skriva in henne i storyn i en mindre roll, dock tycker han att hon skall spela en mer intellektuell och mer avancerad roll, inte ett av filmens många bildsköna vån. Kanske rollen som Doktor Freeman; hon som löser filmens gåta i slutet kunde vara något?

Martins kommer intyga att alla zombie incidenter skall utredas, påståenden om misskötsel och missbruk kommer inte åter upprepas nu när Cassandra tagit producentstolen i besittning. (Se nedan). Han kommer även köra med att han inte får säga detta egentligen och sedan berätta att Cassandra sett filmmaterial på Patricia och att hon gillar vad hon såg.

Är Patricia ovillig att delta i ett projekt där man tidigare missbrukat zombies kommer Martins försöka få Jordan och / eller CJ att försöka övertala Patricia att i alla fall komma med ner till Universal Studios och tala igenom saken. SL kan smöra för Jordan om att dom två gör sig bra tillsammans och att dom båda är stjärnmateriel, om så behövs.

- Då några av filmens tidigare kameramän sade upp sig efter incidenten på havet, finns det nu en öppning för Edwyn om han är intresserad. De skulle även behöva lite hjälp med upplägget av vissa sekvenser skall filmas, och skulle behöva några nya friska idéer.

Cassandra som mer eller mindre öppet har HAV-sympatier och inte riktigt gillar zombies, vampyrer och varulvar har krävt omskrivningar i manus. Hon har personligen gjort ändringar i manus och har annonserat att hon vill göra en film mer i stil med andra storfilmer, som exempelvis *Titanic*. Mer kärlek och sex, hon vet vad publiken vill ha. Dessutom har ett flertal av de planerade zombiescenerna redan filmats, och resten tänker de lägga in med datoreffekter. Filmen kommer att gå mer från det traditionellt splatter-skräck-film-stuket till lite mer karaktärsskådespeleri.

Cassandra de la Croix har mycket riktigt startat upp Savage Seas projektet igen, och har låtit samankalla ett ny-uppstärsmöte på Universal Studios. Projektet och Tomlinson Productions har dock inte några pengar kvar eftersom RT Tomlinson har fifflat undan dem till ett hemligt konto i Schweiz, något som bara Cassandra vet om. Hon spelar dock ovetande och tänker köra projektet och firman i graven som sig bör. Nu har dock rollpersonerna dykt upp och hotar allting med sitt snokande. Hon beslutar därför att röja dem ur vägen genom att arrangera en "olycka" när de kommer till Universal Studios. Hon diktat ihop några passande meriter för rollpersonerna och får Universal att sätta regissören Michael Martins i registolen efter sin make. Detta gör hon för att locka karaktärerna till Universals Hangar 7 så hon får chans att träffa dem och se hur de ser ut, samt se om de verkligen är ett reallt hot, inte för att det kommer rädda dom från olyckan men ändå.



Universal Studios Hollywood

Universal studios ligger mellan Hollywood och San Fernando Valley och är den största film och TV anläggningen i Hollywood. Bredvid själva studiokomplexet ligger nöjesfältet Universal Studios Hollywood där turister kan få uppleva scener från berömda filmer och titta på spektakulära shower. På området finns flera stora, och en uppsjö små, inomhus studios, s.k. "sound stages", samt ett par gator med tidstypiska hus ur olika epoker i historien. De kompletterande tagningarna på Savage Seas görs i den största av studioerna, den s.k. Hangar 7, där flera av Universals största produktioner spelats in.

När rollpersonerna anmäler sig hos vakten på Universal så hänvisar han dom till en besöksparkering och meddelar att om dom bara väntar en liten stund så skall man ordna fram passerkort och transport in på området åt dom. Kommer spelarna var för sig, så möts de i vaktens lilla väntrum. Rummet har röda galonmöbler och några sönderlästa Playboy Magazines ligger i en hög på ett litet soffbord i ena hörnet.

Hangar 7 och mötet med Cassandra.

Hangar 7 är en väldig hall som byggdes under filmens storhetstid på 30 och 40-talet. Från taket hänger ljusrampor och utmed ena sidan finns trappor och loftgångar i två våningar som leder till loger, förråd och kontor. Ett tiotal scenarbetare bygger kulisser på olika ställen i hallen och i vänstra hörnet har man börjat bygga upp en typisk kyrkogård. Borta på den undre loftgången ser de två yngre män som under visst skrattande och stojande bär flyttlådor från en bygghiss som står framkörd mot loftgångarna.

Ingen tar särskilt stor notis av rollpersonerna och stämningen som möter dem i Hangar 7 är sömning och inte särskilt engagerad. Arbetat verkar inte ha kommit igång riktigt efter den tragiska olyckan.

Frågar de någon av scenarbetarna eller ynglingarna var de kan hitta Michael Martins pekar dom bort mot loftgångarna, och säger att han nog är på sitt kontor på andra våningen där borta.

När rollpersonerna passerar två, eller precis lämnar, de två ynglingarna som lastar flyttlådor överhör de hur den ena säger till den andra. ”Förresten Ken, Chaffisen sa att Devlyn Midnight kommer göra ett oannonserat framträdande på The Cave i morgon kväll efter konserten på Rose Bowl. Vad tror du, skall vi försöka komma in, eller?”.

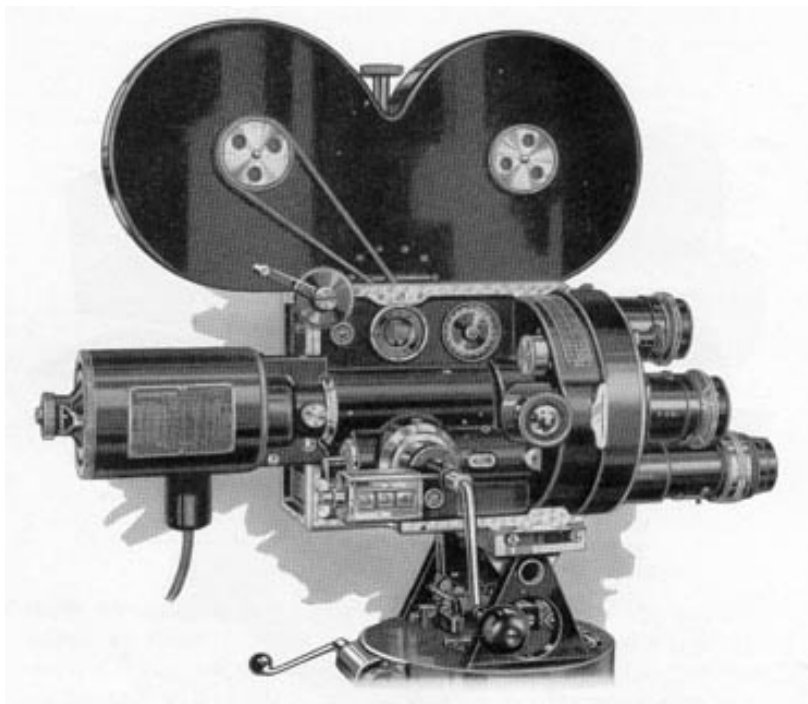
Efter lite letade hör de en röst från ett kontor med halvöppen dörr, på en liten slarvigt handskrivna lapp står det ”Regissör Michael Martins”. Inifrån överhör de Martins som uppenbarligen talar i telefon. ” Jo jag har fått ta över Tomlinsons projekt ”Savage Seas”, inte min dröm precis - för mycket dålig publicitet.”

Avbryter rollpersonerna honom så håller han luren mot bröstet och tittar lite frågande på dom. Om inte så säger han ”Ja vi träffas imorgon kväll då, Puss och hej” så lägger han på och upptäcker rollpersonerna. Försöker rollpersonerna konfrontera Martins med det han nyss sa så försöker han slingra sig ur det hela med att zombie skräckisar inte riktigt är hans grej.

När karaktärerna presenterar sig blir Martins glad och välkomnar dom till projektet. Han tycker att det är kul att ha dom här och att Cassandra snart skall dyka upp. Han säger också att Cassandra berättat en del om dem och att han är imponerad, det här har helt klart potential att bli ett ypperligt samarbete.

Martins ber dom göra det bekvämt för sig i rummet bredvid, det finns kaffe i bryggaren och muffins i på bordet, så skall han bara springa och leta reda på Cassandra. Han är strax tillbaka.

Inne i det lilla kombinerade kontoret och fikarummet står några medfarna flyttlådor, den översta är märkt ”Tomlinson’s Office” med en svart spritpenna. I lådan finns en mapp med det brev Papa Bouvier skrev till Tomlinson när han bröt deras samarbete. Där ligger även ett nyligen skickat brev där Bouvier uppmanar Tomlinson att sluta, samt två medföljande blodiga fjädrar.



Flyttlådan

Brev 1.

21 Mars 1995

Richard det är inte längre möjligt för mig att samarbeta med dig. Trots mina varningar har du svikit mitt förtroende och fortsatt missbruka våra Loas makt. Dina mörka gärningar kommer förr eller senare att slå tillbaka mot dig själv, ty ingen Loa låter sig tiganade utnyttjas upprepade gånger utan att kräva hämnd. Vår vänskap är för evigt förlorad om du inte vänder dig från den mörka stig du börjat vandra utefter.

L.Bouvier

Brev 2.

3 Feb 1998

Tomlinson för flera år sedan varnade jag dig för att fortsätta missbruka våra Loas makt. Jag mottog då ditt eviga löfte om att du aldrig igen skulle beträda den mörka stig du funnit. Det har nu kommit till min kännedom att du vid upprepade tillfällen brutit ditt löfte och således ljugit för mig och våra Loas. Ingen Loa kan stilla sittande se på medan detta inträffar så bered dig på deras hämnd, och bered dig väl ty ingenstans kan du gömma dig.

L.Bouvier

Brev 2 innehåller också två röda tupp fjädrar med ett flertal tydliga brunaktiga fläckar som uppenbarligen är torkat blod.

Edwyns syn

Edwyn får en syn när han tar i någon av de två fjädrarna som ligger i kuvertet till brev nummer två.

Den storvuxne och korpulente afrikan han sett tidigare i sin vision från kyrkogården sitter vid ett enkelt bord i en mörk rökig lokal. Han stirrar kallt på "Edwyn" medan han trummar på bordet med sin käpp.

Taket är lågt och bakom honom ser du ett par skitiga, högt sittande fönster, ungefär som om ni vore i en källarlokal. Han lägger undan käppen, tar fram ett kuvert och stoppar två röda blodiga fjädrarna där i, blodet är färskt, och han muttrar tyst för sig själv "Ohh Richard, det är en sak att lura en dödlig och en annan att lura en Loa."

I bakgrunden ser Edwyn vad som måste vara en tuppåknings-arena, en samling afrikaner och asiater trängs utmed räcket vadsländes och ivrigt påhejande.

Martins vet inget om att Tomlinson skulle leva, eller om vad som hände på tankern, varken om olyckan eller om "snuff" scenerna. Pressar eller hotar rollpersonerna Martins kommer han kalla på vakten när första tillfälle ges, han tål inte vad som helst av sina medarbetare.

Efter att de suttit några minuter i det lilla fikarummet så hör de hur en person i höga klackar närmar sig och efter några ögonblick så kommer Martins in genom dörren tillsammans med en medelålders kvinna kläd i en exklusiv dräkt med matchande hatt, skor och väska. Det är givetvis Ellen Tomlinson, alias Cassandra de la Croix tantsnusk litteraturens okrönte drottning.

Cassandra presenterar sig för hela sällskapet och fäller några snyftande kommentarer om den fruktansvärda olyckan och hur hemskt det måste ha varit.



Ellen Tomlinson alias Cassandra de la Croix

Ellen Tomlinson är en medelålders lite satt kvinna med vitt lockigt hår. Hon bär ett par exklusiva glasögon, med "senilsnöre" gjort av ett äkta pärlhalsband. Klädstilen är alltid exklusiv och hon föredrar designerdräkter med matchande hattar, skor och väskor. Ellen sympatiserar öppet med HAV och i det fördolda med den mer terrorinriktade organisationen "Humans First". Hon har genom HF kontakt med Mark Spinelli som rapporterar rollpersonernas förehavanden. Hon är på ytan en varm och mycket trevlig person, men inombords är hon känslökall och hatisk mot allt övernaturligt. Hennes effektivaste vapen är hennes hysteriska gråtanfall som hon använder när helst något går emot henne.

Om Edwyn och Cassandra skakar hand så får han följande syn :

Du ser ryggtavlan på en kort, överviktig medelålders man som bär klara likheter med Tomlinson. Mannen går med tunga steg nerför en ranglig trappa ner i vad som liknar en källare med stenväggar och jordgolv.

Cassandra kommer blåneka till all kännedom om det som Edwyn ser i synen och kommer falla i gråt om hon pressas eller om någon av rollpersonerna blir fientlig.

Fortlöper allt utan missöden så drar Cassandra ungefär samma arbetsuppgifter för den kommande filmproduktionen som Martins berättade om i telefonsamtalet. Hon ger ett glatt och samlat intryck, men om något skulle gå emot henne så använder hon sig av sin "kvinnliga" sårbarhet och faller i gråt.

Rollpersonerna, Martins och Cassandra sitter och diskuterar när en yngre, kostymklädd man lite diskret knackar på karmen till den öppna dörren. Martins skiner upp och vinkar in mannen, " Det här är Doug Adams, projektets ekonom." Adams ser dock en anings butter ut när han går framåt kaffebryggaren och håller upp en plastmugg med kaffe. Han vänder sig om och säger med blicken riktad mot Cassandra att det verkar som om RT Productions dras med ekonomiska svårigheter, stora summor pengar har rullat ur bolaget de senaste veckorna. Han avslutar med att släppa bomben att det bara finns ca hundratusen dollar kvar allt som allt i bolaget, så ungefär 100 miljoner har försvunnit på en styv vecka.

Den stackars Cassandra stirrar på Adams med ögon stora som tefat, hon skakar lite lätt på huvudet och brister ut i hysterisk gråt.

Ellen Tomlinson är en övertygad HAV:are och skulle någon av rollpersonerna ställa sig upp och hojta något i stil med; "Men, men, Fru Tomlinson det är er make som tagit pengarna, han är inte alls död! Jo vi vet, för vi animerade honom ur graven och det var inte hans lik som var där." så kommer Cassandra att först, storögt, stirra på idioten en kort stund och sedan fullkomligt hysteriskt skrika " Ni gjorde vad?!?! Jag skall ta mig tusan stämna era söta små arslen till borte Uzbekistan." <fritt översatt från engelskan>

Denna lilla roliga situation förändrar egentligen inget, förutom att dom fått en saftig stämning på halsen från Cassandra och hennes koppel av lojala och kostympryda advokater, som sniffar ett fet arvode.

Martins och Adams leder, vad spelarna än gör eller säger, efter en stund ut den stackars snyftande "änkan" från det lilla fikarummet.

Martins kommer tillbaka efter några minuter, han ser sig lite dystert omkring och säger att Cassandra valde att tillsvidare lägga ner produktionen. Han skall kolla närmare på ekonomin då han inte litar på "kostymsnubben" Adams och hör av sig omgående om eller när arbetet återupptas.

7. Olyckan

På väg ut från Hangar 7 passerar de Universals tjugotalsgata, med flervåningshus i Amerikansk östkuststil. De ser ett par män på ett tak snett över gatan som håller och arbetar på en väldig reklamskylt. Rollpersonerna är precis i färd med att passera en tvärgata när Jordan uppfattar ett knackande och knäck ljud snett uppfifrån. Han uppfattar hur den väldiga skylten är på väg att trilla ner precis över dem.

Det står spelarna fritt att reagera på "hotet", men för historiens fortsättning så är det ju lämpligt om alla fyra som av ett under precis hinner kasta sig undan.



På taket skymtar CJ eller Jordan två maskerade gestalter strax efter att skylten slagit i marken. Dörren till huset där de skymtade de maskerade figurerna på taket är olåst. Trapphuset är enkel trappa med gott om plats för eventuellt filminspelande.

Byggnaden är ett typiskt borgerligt amerikanskt trevåningshus, med nära nog platt tak. Längst upp i trapphuset, bredvid vindsdörren, finns en stege som leder upp på taket.

Om rollpersonerna tar sig upp på taket så finner de inget förutom fästena till den nerfallna reklamskylten, stagen är tydligt avsågade och en hög muttrar och bultar tyder på att någon ville att skylten skulle ramla ner. Några meter från fästena ligger två skiftnycklar och en bågfil, alla verktygen ser ut att vara helt nya och är av vanligt förekommande märken och alltså omöjliga att spåra.

När rollpersonerna kommit upp på taket ser de hur brandstegen på andra sidan huset gungar och rister som om någon hastigt klättrade ner för den. Ner gatan ser de två svartklädda män som springer mot en svart van en bit bort. Den ene bär en lång svart läderrock och när han märker rollpersonerna så skriker han "Jävla blodsugarhoror!" De båda kastar sig in i vanen och försvinner med tjutande däck.

Om Edwyn tar i sågen och skiftnyckeln på taket så får han följande syn:

Du ser en svartklädd mansgestalt, han bär vad som ser ut som en svart läderrock. Gestalten skyfflar jord med en ålderdomlig metallskodd träskeyffel.

Tillkallar rollpersonerna vakten så kommer två yngre välfriserade män snart uppsvängande på gatan i en liten eldriven golfbil med texten "Security" på sidorna. Den ene presenterar sig som Carl och synar vänligt platsen, han frågar ut spelarna lite och försöker sedan vänligt avsluta samtalet med att man från säkerhetsavdelningens sida genast skall ta tag i det inträffade och se till att händelsen reds ut. Han ber sin kollega ta och kolla med underhållsavdelningen vilka som jobbat med skylten under dan, så reds den tragiska olyckshändelsen ut snart. Grindvakterna är låter något förlägna och ursäktande om rollpersonerna är överdrivet upprörda, men de kan inte riktigt få fram vem vanen tillhör.

8. Release the Dogs of War

Nu har spelarna en stor handlingsfrihet. Den något styrda röda tråden tar en paus tills kvällen inträffar. De inser ju att någon försöker döda dem, och söker antagligen hjälp hos en eller flera personer; samt försöker kanske ta reda på mer vad som är på gång.

Samtidigt försöker Spinelli och hans Humans First fanatiker att ta kål på dem, eftersom olyckan på Universal Studios misslyckades. Dessutom har Papa Bouvier fått upp vittringen på dem och har skickat ut några av sina folk för att bevaka dem.

Nästa fasta riktmärke för storyn är en resa till Catalina Island för att träffa vampyren Robert då natten har fallit. Här nedan följer några scener som kan inträffa under resten av dagen, beroende på vad spelarna tar sig för.

Försök låta dem få tid att hitta på saker så att de känner att de inte är styrda av plotten, men var försiktig så att de inte får tråkigt om de inte kommer på något att göra.

Kontakta Sergeant Farnham



Om de försöker ringa Farnham igen så får de en överraskning. Spinelli har lyckats kidnappa Farnham och föra bort honom. Vad resten av poliskåren anbelangar så har han helt enkelt inte kommit in till jobbet idag.

Om de ringer numret till Farnhams kontor så svarar dock Spinelli själv! Han försöker dämpa sina förolämpningar och hålla dem kvar på linjen tillräckligt länge för att kunna få reda på vart de är. Han ljugar om att han och Farnham är förtrogna med varann och att han också vill sätta dit Tomlinson mm. Han hörde av Farnham att de varit vid Tomlinsons grav och han tycker det är bäst att de söker skydd hos honom.

Om de av något anledning skulle anförtro sig åt Spinelli och berätta om mordförsöket, så lovar han att ge dem beskydd och försöker bestämma en plats där de kan träffas. Väl där erbjuder Spinelli dem nyklarna till ett så kallat "safe-house" i form av en stuga på stranden där de kan ligga lågt tills han hinner undersöka vem som är ute efter dem.

Förföljda av Rastafaris

Under tiden har Papa Bouvier fått reda på att rollpersonerna undersöker Tomlinson och liksom honom själv har animerat det falska liket i hans grav. Han vill undersöka vad de gör, och om de möjligtvis kan vara användbara som allierade i sökandet efter Tomlinson. Papa Bouvier har därför sänt ut sina hantlangare att följa efter gruppen och bevaka dem.

Vid ett par tillfällen kommer därför rollpersonerna att notera att en eller ett par rastafaris verkar skugga dem, eller bevaka dem. Gör spelarna lite paranoida genom att vid ett par tillfällen låta någon av dem notera att en man eller kvinna i rasta-flätor tittar bort när de ser honom/henne. Kanske någon åker förbi på en motorcykel eller liknande.

Försök skapa ett par scener där spelarna antingen får jobba för att komma undan sina förföljare eller för att jaga ifatt dem. De bör alltid tro att de lyckas skaka av sig sina skuggor, men bör aldrig få tag på någon rastafari. Var försiktig med hur nära Papa Bouviers folk kommer så att spelarna inte lyckas fånga dem, samt försök skapa lite mystik runt händelserna. Bouviers folk kan ju trots allt lite voodoo, så kanske de pratar med stadens Loa som hjälper dem att smälta in i stadens skuggor och gränder? Kanske mannen rollpersonerna förföljde in i en gränd är spårlöst borta och bara en svart katt fräser åt dem?

Philippa Freestone

Edwyn kan söka sig till sin benefaktor Philippa Freestone för att få hjälp. Philippa hjälper gärna gruppen med vad hon kan, men hon vägrar göra något olagligt eftersom det skulle kunna skada hennes rykte och firmans anseende bland de rika och berömda i Beverly Hills etc. Om de behöver ett "safe-house" kan de få nyckeln till hennes Beachhouse; men det vet hon ingenting om, om polisen skulle fråga.

Carl Harry

CJ söker möjligtvis upp sin gamle sergeant från Navy SEALs, Carl Harry. Se under kapitlet **Kontakta Kontakterna**.

Zombie Rights Aktivisterna

Patricia kanske söker upp sina vänner på Zombierättsrörelsens högkvarter. Se under kapitlet **Kontakta Kontakterna**.

Varulvsflocken

Jordan beslutar sig kanske för att uppsöka den bar där flocken brukar koppla av ibland. Se under kapitlet **Kontakta Kontakterna**. Dock skall det tilläggas att flocken inte har möjlighet att ge honom och hans vänner skydd i form av "livvakter" just nu eftersom det är oroligheter i flocken. Antonio och Nina är upptagna med att hålla samman flocken, då många medlemmar funderar på att lämna staden tills frågan om nästa Mästare av Staden har lösts. De kan dock erbjuda Jordan ett "safe-house" i form av Antonios strand-hydd, om han är intresserad.

"The Safehouse"

Om rollpersonerna har tagit sig till ett safehouse på stranden, antingen genom Spinellis blåsning eller varulven Antonios erbjudande eller från Philippa Freestone, så kommer de att råka ut för ytterligare ett attentat. Ett stuga på stranden ungefär trettio minuter bilkörning söderut, som ligger bland ett tiotal liknande hus lite avskilt. Huset är vitt och står nära två meter upp i luften på ett antal kraftiga stolpar. När de varit i huset en stund så ringer telefonen. När någon av dem svarar så hör de bara en röst med jamaicansk brytning som mystiskt säger "Your in danger, Man". Efter en kort stunds letande hittar förhoppningsvis CJ bomben som HAV placerat på en av stolparna under huset.

Det är givetvis så att Spinelli försöker lura rollpersonerna i ännu en fälla. Under "Safehouse:t" har en HAV:are placerat en bomb som skall spränga rollpersonerna och huset i luften. Bomben är mycket kraftig och sitter placerad på en av stolparna mitt under huset. Tanken är inte att rollpersonerna skall dö här utan SL bör ge dem tid att hitta bomben, ge Edwyn eller CJ en snilleblix om så behövs.

Vampyren Robert Campbell



Patricia som har fått ett telefonnummer till sin beundrare vampyren Robert Campbell, ringer troligen honom för att söka hjälp. Om hon ringer under dagen så når hon hans telefonsvarare eftersom han sover. Roberts mjuka lockande röst säger:
"Ni har kommit till Robert Campbell; jag beklagar att jag inte kan tala med er just nu. Hur mycket jag än skulle vilja lyssna till er ljuva stämma så måste jag dock få min skönhetsömn. Men för all del, berätta om er själv så kontaktar jag er så snart tillfälle erbjuds. Au revoir... <pip>"
I så fall så kontaktar Robert henne så fort han vaknar på kvällen. Om Patricia ringer på kvällen så svarar Robert och är mycket angelägen om att hjälpa henne och hennes vänner.

Robert nämner att han är värd för en liten bjudning i natt, ute på sin herrgård på Catalina Island - en ö ett par mil söder om Los Angeles. Ett antal betydelsefulla vampyrer är inbjudna så säkerheten kommer att vara hög, och ingen skulle våga angripa rollpersonerna där. Robert lovar att försöka hjälpa dem lösa sina problem. Han ber dem ta nästa båt ut till Catalina Island och ta sig till hans villa i Hamilton Cove.

9. Catalina Island



Från hamnen i Los Angeles går färjor ut till ön Catalina som ligger 35 kilometer söderut. Resan tar ca 1,5 timmar och ger spelarna tid att bli ännu mer paranoida.

Hamnen är festligt upplyst av rader av färgglada lampor. Ett tradjazz-band spelar iklädda sina polkagris-randiga kostymer på en liten scen en bit bort och utmed kajen ligger ett antal restauranger där folk skrattar och har det trevligt.

En stor skylt deklarerar att under den avgår färjorna till Catalina Island. En vacker färja på ungefär

fyrtyo meter ligger förtöjd vid kajen, och mellan den och rollpersonerna finns ett staket med ett biljettbås.

Gruppen har inga problem med att få biljetter till färjan som avgår om tio minuter och tar dem till staden Avalon på ön. De får även en liten broshyr om Catalina Island. Damen i luckan säger även att det är den sista färjan som går ikväll. Nästa färja tillbaka är morgonfärjan som lämnar Avalon klockan 10.00 imorgon bitti.

På färjan

På färjan ut råkar rollpersonerna i samspråk med en attraktiv kvinna i trettioårsåldern vid namn Sara. Bara Sara. Hon är klädd i en enkel men elegant röd dress, och småpratar med dem om vad de skall göra på Catalina och lite om livet i allmänhet, och hur vackert havet är. Självt kommer hon från östkusten och skall hon möta en släkting på ön.

Sara är i själva verken en Tjänare till en ohyggligt mäktig vampyr som kallas Vandraren. Vandraren är medlem av det legendariska vampyr-rådet som styr över USA's vampyrer, och han har förmågan att besätta sin Tjänares kropp när det passar. Sara är på väg ut för att leverera ett meddelande till Robert Campbell, men det säger hon förstås inte.

Jordan och Patrica märker inget speciellt med hennes doft eller liknande, hon verkar vara en helt vanlig människa. Kanske lite starkare "aura" om Patricia anstränger sig för att känna efter.

Avalon

1,5 timmar senare anländer färjan till staden Avalon. Det är en vacker syn som rollpersonerna ser när de närmar sig över de becksvarta vattnen in mot de höga bergen som tornar upp sig ur havet. Gatlyktornas sken ringlar fram som reflektioner i de små vågorna i den vindstilla natten. Enstaka bilar kan ses fara förbi på någon väg i fjärran, men annars begränsas alla tecken på liv till nattliga vandrare som promenerar längs kajen samt ett förälskat par som sitter ihopkrupna på en bänk. Färjan lägger till och efter att passagerarna har släppts av så börjar personalen att förtöja båten för natten.

För att ta sig vidare till Roberts villa kan spelarna leta upp en taxi. Den pratglade chaffisen är övertygad om att de är två unga förälskade par som åker med honom, och han kan inte låta bli att babbla om vems flickvän han tror är vems och hur han tycker att de passar ihop och hur han i alla sina år har märkt att det är något speciellt med atmosfären på Catalina som gör att alla får väckanslor året om. Hela tiden spelar han gamla smöriga Sinatra låtar i bilstereon.

Taxin tar dem via slingrande vägar längs bergsidorna utmed kusten, hela tiden med det svarta havet nedanför dem. Vid horisonten kan de se ljuset från Los Angeles lysa upp natthimlen. Efter tjugo minuters färd stannar taxin framför en enorm villa omgiven av ett stenmur. En vacker järngrind vaktas av två herrar i vit smoking. De bemöts mycket artigt när en av dem frågar vilka de är och kontrollerar att de finns med på gästlistan han håller i handen. CJ noterar att bägge är tränade vakter och är mycket alerta även om de verkar avslappnade och lugna.

De finns med på listan, dock allra längst ner. De är skrivna som Patricia Summers med följe. Vakterna önskar dem välkomna och öppnar grinden.

Roberts villa

Dörrarna till den luxuriösa villan står öppna och när rollpersonerna kliver in möts de av sorlet från ett tjugotal personer som minglar i den stora salen. Klädseln varierar från smoking och designerklänningar till smått obscena läder-utstyrslar och vågade spets-kreationer. Några ögonblick lyfts då de stiger in men i stort ignorerar de andra gästerna dem.

Ett par bord med silverkandelabrar och ett par bålskålar står utställda. Två av de tre bålskålarna är människoblod blandat med champagne och med jordgubbar i. Den tredje är till för de mer mundana gästerna. Det är dock svårt att se skillnad på dem, men om man luktar eller smakar så förstår man vad de är. Jordan med sitt skarpa luktsinne fattar nog vad det är i skålarna, men de andra kanske gör en liten blunder. Om Edwyn kommer i kontakt med bålen så får han en vision av smärta och trötthet då "hans" blod rinner ur ett sår i handleden ner i en glastratt och vidare ner i en flaska. Donatorn verkar dock villig.

Glasväggen ut mot altanen med havsutsikt har öppnats, och de kan skymta Robert Campbell samtala med en reslig herre med lätt mörkt hy och svart slickat hår, Mästar vampyren Don Diego Santeria.



Don Diego Santeria

Don Diego är den vampyr som ligger närmast posten som Mästare av Staden efter Robert Campbell. Han är därför angelägen om att sätta dit Robert så att han kan ta över makten i Los Angeles. Don Diego har därför spritt ut ryktet att det var Robert som såg till att Emanuel Christopher dog, så att han kunde ta över makten. Don Diego har även lyckats väcka amerikans Vampyr-Råds intresse då hafsiga mord på Mästarvampyrer inte är bra för stabiliteten i vampyrsamhället. Då Santeria är en Wolflord så har han numera viss makt över varulvarna i Los Angeles, även om den inte är stark ännu. Han har dock lovat Jake Fulber att han skall få bli ledare för flocken dvs. Alfa; om Don Diego blir ny Mästare av Los Angeles. Jake ser sin chans att stiga i graderna och agerar hejduk för Santeria.

När rollpersonerna närmar sig och Robert uppmärksammar dem, så avvisar han mannen med en skarp men besvärad blick och går mot dem. Han ler när han ser Patricia och kysser hennes hand, och håller henne en kort stund runt midjan när han säger hur orolig han har varit för henne.

Någon gång under konversationen lägger Jordan märke till att Don Diego Santeria samtalar med Jake Fulber från Varulvsflocken som misstänkt nog också gästar festen.

Robert ber dem följa med till ett par stolar på altanen och låter dem berätta om sina problem och misstankar. Till slut nickar han och berättar att han misstänkte att Tomlinson låg bakom den nuvarande härvan. Pengarna som Emanuel Christopher hade investerat i filmprojektet har försvunnit från kontona, Robert vet inte vart men allting pekar ju på att Tomlinson svindlade bort stora mängder.

Han får ett litet leende över läpparna och nämner att han har pratat med Tomlinsons son, sin egen "skyddsling" och en glimt av huggtänder syns. Robert försöker hålla ett oskyldigt ansiktsuttryck men har svårt att inte le när han berättar att Devlyn Midnight, det nya stjärnskottet på vampyr-rock-scenen, är hans avkomma.

Devlyn som egentligen heter Quentin Tomlinson, har föresten en spelning i morgon kväll på den berömda arenan The Rose Bowl. Robert uttrycker sina sympatier för den stackars pojken, den kan inte vara lätt att få reda på att ens far är död, samtidigt som ens mor försöker få honom själv dödförklarad.

Robert känner inte igen namnet Papa Bouvier. Han vet dock att vodun-kulten är på frammarsch i Los Angeles, men att de håller en låg profil. Så vitt han vet så har de inte ställt till med något speciellt de senaste åren. Nämner rollpersonerna att de letar efter ett skumt ställe där vadslagning och tuppfäkning pågår, eller visar upp fjädrarna de hittade i brevet, så berättar Robert att det enda stället där det pågår tuppfäkning är på en svartkrog i utkanten av Chinatown. Ingången är via en liten affär som heter "Jonathon's Store", och Robert ger dem adressen.

Robert berättar även att det är många olika intressen som jobbar för att få posten som Mästare av Los Angeles. Som det verkar nu så står det mellan honom själv och Don Diego Santeria. Robert har stöd av många eftersom de tror att han har en bra maktbas i staden då han borde ha tillgång till Christophers förmögenhet och tillgångar. Därför är det extra viktigt att han får tillbaka pengarna från Tomlinson. Don Diego har stöd av många vampyrer eftersom han är en Wolflord och sålunda kan styra upp varulvarna i staden, något som Robert är noga med att påpeka för Jordan.

Sara anländer

Plötsligt märker de att en bekant figur har anlant genom ytterdörren. Det är Sara som gör en effektiv entré i sin röda klänning. Av någon anledning dör sorlet ut en smula och folk vänder sig mot henne för att se vad hon gör här. Robert tittar frågande på rollpersonerna och går sedan fram för att undersöka vad kvinnan vill.



Sara

Sara är ingen vampyr utan en Mänsklig Tjänare till en legendarisk vampyr kallad Vandraren. Vandraren har inte visat sig i sin egen kropp det senaste århundradet utan besätter istället sin Tjänare Saras kropp när hon vill göra sig hörd. Vandraren kan även besätta andra svagsinta kroppar och tvinga dem att göra fruktansvärda saker...

Sara kliver sedan fram och meddelar att hon har anlant för att det högsta rådet över de Amerikanska kolonierna har ett meddelande till Mäster Robert Campbell, denna estats herre. Hon meddelar att hennes Mästare Vandraren, en upphöjd medlem av Rådet snart kommer för att tala med Robert.

Ett tyst sorl utbrister i salen, då Sara sluter ögonen och slappnar av. Strax rycker hon till abrupt och andas ut med en lång väsning. När hon öppnar ögonen är de helt svarta – Vandraren har tagit över hennes kropp.

Vandraren (i Saras kropp) förklarar att hon är här för att utreda huruvida Robert Campbell har tagit stadens förre Mästare Emanuel Christopher av daga. Om han inte kan bevisa sin oskuld så måste han dö. Hon ställer pressande frågor och tvingar honom att berätta allt han vet om vad som hände på oljefartyget.

Robert berättar sanningsenligt att hans Mästare Christopher beordrade honom att följa med Louis Christo och de andra som tog helikoptern från båten, för att se efter deras säkerhet. Själv skulle Christopher stanna och leta upp Richard Tomlinson eftersom han misstänkte att regissören hade något fuffens för sig i skydd av stormen. Det sista han såg av sin Mästare var hur han begav sig ner under det främre däck för att leta efter Tomlinson. Sedan lyfte helikoptern och for mot Lagos.

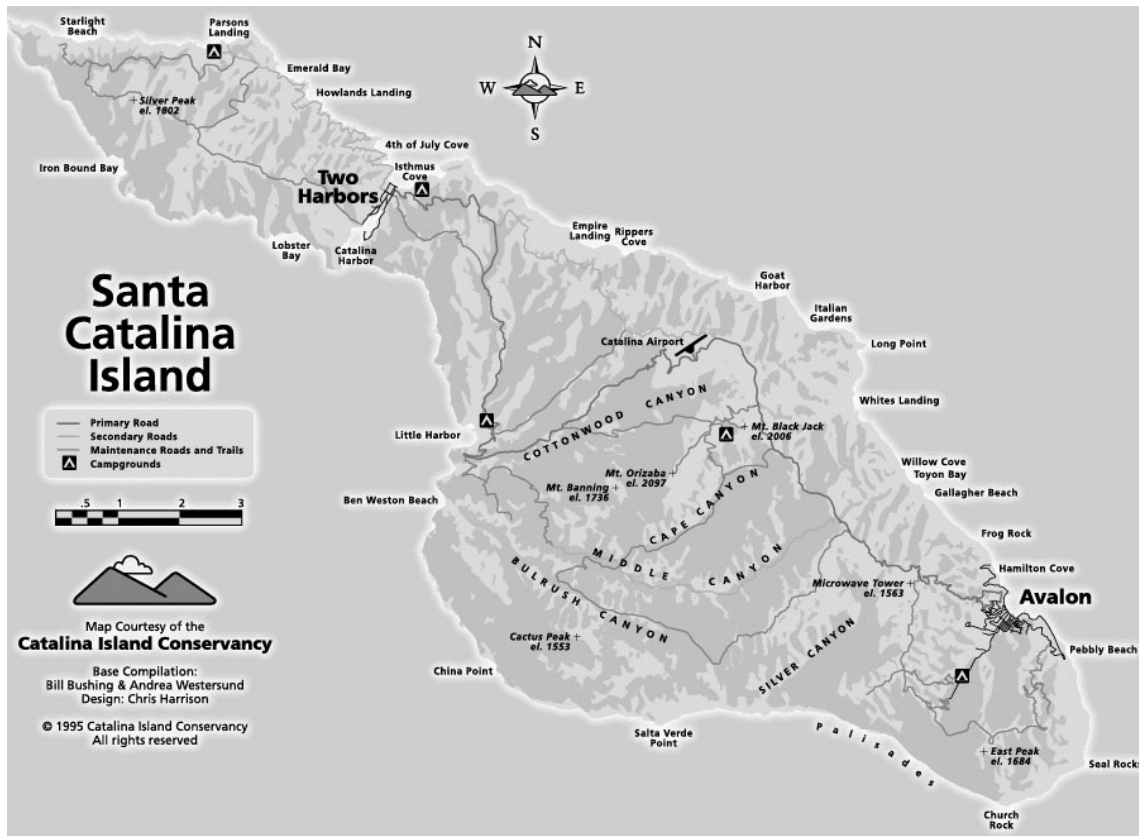
Sedan vänds Vandrarens uppmärksamhet mot rollpersonerna. De benämns hela tiden som Roberts "coterie" dvs. som Roberts personliga tjänare. Om någon av rollpersonerna skulle motsätta sig detta frågar Vandraren kort om det finns någon annan vampyr de svär lydnad till? Om inte så är de per definition Roberts coterie.

Rådet vill veta exakt vad de gjorde ombord och deras involvering med Emanuel Christopher och med Robert.

Vandraren lyssnar och försöker ställa så svåra frågor som möjligt.

Avslutningsvis vänder sig Vandraren till Robert igen om förklarar att han fortfarande är sannolikt skyldig till Christopher död. Men han får en chans att bevisa sin oskuld; han och hans coterie har 48 timmar på sig att lägga fram bevis annars bestraffas Robert och hans medskyldiga med döden. "Medskyldiga" har en uppenbar betydelse som rollpersonerna inte missar då Vandraren granskar dem kallt.

Rådet framstår mycket riktigt som kalla beräknande individer, och deras anklagelser mot Robert är ju ganska orättvisa. Men som det är nu kommer Robert att bli den näste Mästaren av Los Angeles om ingenting stoppar det, och Rådet skulle föredra en Wolflord som kan kontrollera de otäcka lurvbestarna i staden. Men de kan inte styra och ställa som de vill utan måste göra allting genom sina rigida lagar och traditioner. Och om Robert nu lyckas trassla sig ur deras fälla så är han kanske inte så dum som ny Mästare av Staden ändå.



Robert blir naturligtvis bestört och bedyrar för Patricia att han inte visste någonting om detta. Om han hade kunna ana detta så skulle han aldrig ha råkat blanda in henne. Robert säger att han inte kan lämna Catalina Island ikväll, han måste hålla ställningarna på festen och dessutom är det inte så värst många timmar kvar av natten. Han erbjuder dem dock all hjälp han kan uppbringa, inklusive sin snabba motorbåt som ligger i hamnen i Avalon. För att bevisa sin oskuld måste de försöka hitta Tomlinson som mycket troligt ligger bakom det hela. Ett steg i rätt riktning är väl Papa Bouvier som verkar känna Tomlinson bättre än Robert eller rollpersonerna.

10. Överfall av varulvar

Rollpersonerna har nu en bra bit kvar på natten, men kan inte ta sig in till Los Angeles igen förän färjan avgår nästa morgon vid 10.00. Om dom inte absolut vill och kommer på något extra slugt förstås. De är trötta efter en lång dag och borde söka efter ett ställe att sova på, kanske ett hotell i Avalon eller ett rum på Roberts herrgård om de vill. Hur som helst kommer de att ta sig tillbaka till Avalon någon gång, och det är då Jake Fulber slår till.

Don Diego Santeria har lovat Jake att han skall få bli Alfa dvs. ledare för varulvsflocken, om Don Diego kommer till makten. Eftersom Santeria har makt över vargar kan han kuva Jakes hatobjekt Antonio Cérves som leder flocken just nu och Jake skulle få ta hans plats. Vilket också skulle betyda att han får lägga vantarna på Nina Fortran som han suktar efter.

Så för att uppnå sitt mål har Jake bestämt sig för att hjälpa Santeria genom att stoppa rollpersonerna i deras mål att fria Robert Campbell. Jake vet bara ett sätt att stoppa dem...

Rollpersonerna har förmodligen tagit en bil eller taxi tillbaka mot Avalon. Jake och hans lojala varulvspolare Nathalie och Willcox, ligger i bakhåll utmed den slingrande bergsvägen. När rollpersonernas bil kommer runt en kurva står det en bil på tvären över bägge körfälten. Den har varningsblinkers på och motorhuven är öppen. En kvinna i tajta reviga jeans står böjd ner i motorhuven. Taxichaffisen utbrister ett intresserat "He-llo..." och stannar.

Kvinnan vänder sig om och Jordan hinner bara kort tänka att han känner igen henne, då någonting far ut ur buskaget vid sidan om bilen. Kvinnan är Nathalie och mannen som krashar in i deras Taxi med ett vrål är Willcox.



Jake Fulber

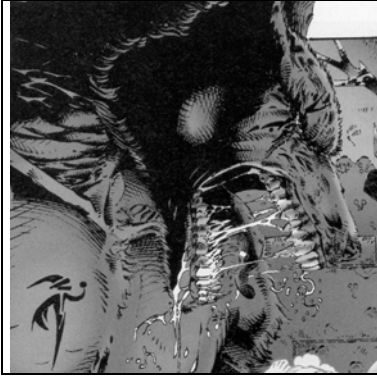
Jake är muskulöst byggd och i sin halv-varg/människoform ännu mer så. Han har ett par lösa armébyxor på sig men utöver det syns bara hans håriga överkropp, klorna på hans händer och huggtänderna i hans vildsinta vargansikte.

Jake är en klassisk badguy. Han är väldigt arg och hatiskt inställd till rollpersonerna, speciellt Jordan som han aldrig har tyckt om. Speciellt inte eftersom Nina daltar med Jordan, något som Jake inte tål. Jake har sett fram emot tillfället att döda Jordan länge och vill gärna ta sin tid, eftersom han är helt säker på att rollpersonerna är hjälplösa mot honom och hans ego. Jake har på klassiskt manér även en tendens att skryta om sig själv och varför han kommer att slå ihäl dem, samt ångestfyllt förklara hur länge han längtat efter Nina etc. etc.



Nathalie

Nathalie hjälper Jake och är lojal, men mest bara för att hon ligger under hans beskydd, dvs. tillhör hans gäng ungefär. Hon är inte hatisk mot rollpersonerna men är på det klara med att Jake vill se dem döda så då hjälper hon till. Om Jake skulle dö, så inser hon sitt underläge och underkastar sig Jordan genom att blotta strupen.



Willcox

Willcox är en bjässe till man, och i sin varm/människoform når han strax över två meter och kan liknas vid extra-upplåst Swarzenegger fast gjord i tegel. Tjockt mörkt hår täcker hans kropp och inga klädesplagg finns kvar på honom. Han är inte dum, men ganska envis och kanske lite lättlurad.

Willcox försöker i stil med en Japp-reklam välta hela bilen nedför stupet mot havet. De omtumlade rollpersonerna får försöka stoppa honom eller komma ut ur bilen på bästa sätt. Samtidigt ser de kvinnan vända sig om och börja gå emot dem.

På något sätt bör rollpersonerna lyckas ta sig ut ur bilen. Jake kommer då flygande och gör sitt bästa för att slå ihjäl Jordan, samtidigt som han hånar och skryter på tok för mycket.

En dramatiskt riktig strid utbrister och rollpersonerna bör bli lagom skadade innan de lyckas nedgöra Jake och hans anhang. Exploderande bilar och folk som kastas ned för stup, är bara exempel på sceniska sätt att lösa striden på.

Nathalie kanske lever eller kanske dör; om hon får överleva så är det upp till Jordan och de andra rollpersonerna vad de vill göra med henne. Om Jordan låter henne leva så frågar hon honom om han erbjuder sitt beskydd. Detta betyder att han lovar att försvara henne mot andra faror i gengäld mot att hon är lojal till honom.

Rollpersonerna åker båt tillbaka till fastlandet...

11. Papa Bouviers entré

Rollpersonerna söker upp Papa Bouvier, den Nordamerikanska Vodun kultens överhuvud, för att ta reda på vilka intressen han har i affären Tomlinson. Bakom den lilla butiken "Jonathan's Store" ligger en svartklubb som specialiserat sig på tufffäktning och andra svartspel. Klubben drivs av Bouvier och där har han sitt kontor. Rollpersonerna får efter lite snack träffa Papa Bouvier och här får de reda på att alla "Unseelie" har en boplat, en plats där de samlar kraft och gömmer sig. Bopplatsen går i arv så bara familjemedlemmar känner till var den ligger och detta borde leda rollpersonerna att söka upp Jordans gamle bekante Develyn Midnight.

I slumkvarteren som vetter mot Chinatown på Twilling Street ligger den lilla handelsboden "Jonathan's Store". Butiken ligger en halvtrappa ner i källarplanet, dörren är täckt av affischer men här och var lyser den flagnande röda färgen igenom. Lokalens två fönster är igensatta med rödmålad plywood och även de nära nog täckta med affischer och klotter. Dörren in gnisslar upp och en liten klocka i dörrens överkant annonserar deras ankomst. Ljuset är nedtonat och när rollpersonerna först kommer in i butiken ser de bara en mängd udda hyllor fullproppade med allsköns lump, från trämasker, till strådockor, machetes och burkar med salvor. Hyllorna verkar täcka varje ledig plätt i lokalen och först efter lite letande hittar de en minimal disk med ett rött tungt draperi bakom. Kassapparaten är från sent sextiotal och på apparaten hänger en pamflet som uppmanar "alla bröder" att ställa sig upp mot det vita förtrycket.



Spelarna kan snoka runt i butiken en liten stund, men de finner igen direkt intressant. Hela lokalen är dock sprängfylld med prylar och souvenirer med Vodun anknytning, så SL är fri att improvisera ;o).

Efter en stund dras draperiet åt sidan och en negress med ett myller av långa smala hårflåtor, en inte direkt diskret svart push-up BH och svarta cykelbyxor visar sig. Hon tittar lite på rollpersonerna och undrar om hon kan hjälpa dom med något särskilt, av någon besynnerlig anledning riktar hon blicken mot Patricia när hon talar.

Lisa Marie lyssnar på dem slugt, och försöker avgöra om de är snutar eller inte. Efter tillräckligt bra snack från rollpersonerna ler hon lite nervös åt rollpersonerna och ursäktar sig med att hon måste ringa några samtal för att stämma av lite bara. Rollpersonerna kan urskilja hur Lisa Marie talar med någon bakom draperiet.

Drar de undan draperiet ser de Travis och Lisa Marie som argumenterar och Lisa Marie är just i färd med att lyfta telefonen när de avbryts. Travis blir mycket sur och försöker med milt våld fösa rollpersonerna tillbaka ut i butiken. Han har sin magnum 357 ner körd i byxorna vid korsryggen och han kommer inte tveka att använda den om så behövs.

Lisa Marie ringer ner till Papa Bouvier som sitter på sitt kontor i den ännu ej öppnade svartklubben. Bouvier tittar lite på rollpersonerna genom en dold videokamera i butiken och bestämmer sig sen för att ta emot sällskapet.

Efter en del överläggningar så kommer Lisa Marie ut i butiken igen ler lite sensuellt mot Jordan. "Om ni följer mig så tar "Le Papa" emot er ner i sitt kontor." Bakom draperiet finns ett mindre pentry, några stolar och en trappa som leder neråt. På en av stolarna sitter Travis och kollar lite surmulet på rollpersonerna när de passerar. Trappan knarrar när de följer Lisa Marie ner i mörkret, och sedan fortsätter in bakom en knappt synlig plåtdörr. Rollpersonerna kommer in i en medfaren och skum källarlokal med stolar och bord stapplade här och var. Det är lågt i tak och är man får emellanåt ducka för avloppsrör, elstegar och slitna taklampor.

Lutade mot en ranglig bardisk står två sjaskiga "latinos" och dricker öl, bredvid dom står ett par sopborstar och en skitig svabb. I lokalens borte ände urskiljer rollpersonerna en tufffäktnings-arena med tydliga brunaktiga fläckar på det slitna träet.



Lisa Marie La'Valle

Lisa Marie är en tjugofemårig afroamerikan med håret i långa smala flåtor som hon sätter upp i en stor tofs mitt på huvudet. Hon klär sig alltid sexuellt utmanande och tycker om att visa upp sitt behag med en tajt push-up BH. Hon ler också väldigt ofta för att verkligen visa sitt vita vackra leende. Hon bor ovanpå butiken och har varit medlem i Papa Bouviers Vodun kyrka sedan barnsben då hennes familj är djupt troende.



Travis

Travis är en lång muskulös afroamerikan i trettiofem årsåldern med rakat huvud och en urtvättad svart "Black Panther" T-shirt. Han är född misstänksam och ogillar tanken på att ta ett gäng vita till Papa Bouvier, även om Papa uttryckligen godkänner det.

Rollpersonerna leds in bakom bardisken och in genom en bastant plåtdörr. Den sjaskiga baren förbyts plötsligt mot en mindre hall med persisk matta på golvet och mörk ekpanel på väggarna. På en stol i ena hörnet sitter en rastasubbe med en stor färgglad T-shirt, avklippta armeshorts och jumpboots. Han ler mot dom när de kommer in och rollpersonerna känner genast igen honom som en av de rastatyper de sett tidigare när de känt sig förföljda.

Lisa Marie vänder sig mot rollpersonerna och säger kort att "Le Papa" inte tar emot beväpnade gäster så det vore bäst om dom frivilligt lämnade eventuella vapen här, i annat fall måste Jamie visitera dom. I och med den sista repliken ler rastatypen som heter Jamie och slänger några blickar på CJ.

Låter rollpersonerna sig inte visiteras så kommer dom inte in utan att bruka våld, och i såna fall så utbryter skottlossning för både Jamie och Lisa Marie är beväpnade med automatpistoler. Det vill vi undvika då Bouvier inte talar med någon som uppenbarligen är fientligt inställd.

Rollpersonerna leds genom hallen in i Bouviers arbetsrum/bibliotek, där Bouvier själv sitter bakom ett stort ekskrivbord i en mycket elegant svart skinnfåtölj. Väggarna i rummet är nära på täckta av ett par massiva ekbokhyllor, fyllda med böcker av både äldre och nyare modell. Golvet är äkta parkett med en stor persisk matta mitt i rummet, på mattan står fem mindre fåtöljer också de i svart läder.

Bouvier ler när rollpersonerna kommer in i arbetsrummet och han ber dem sätta sig i den lilla gruppen med fåtöljer i hörnet. Han reser sig och vankar lite av och an samtidigt som han tittar på var och en av rollpersonerna och ler lite extra åt Patricia. Bouvier undrar stilla på vilket sätt han kan hjälpa herrskapet och svarar kortfattat och sanningsenligt på de frågor rollpersonerna ställer.

Han förnekar inte att han känner Tomlinson och att han var på kyrkogården och animerade den falske Tomlinson. Bouvier förklarar kortfattat att Tomlinson svikit sina löften till honom, hans äldste vän. Fast det är vad man kan förvänta sig från en "älva", de anser sig stå utanför lojalitet och vänskap säger han surt. På frågan om han vet var Tomlinson finns svarar Bouvier att han är "Unseelie", har ont älvblod i sina ådror, vilket gör honom oberäknelig. En sak är dock säker, alla "Unseelie" har en plats de återvänder till för att slicka sina sår, en sorts kraftpunkt som ibland kallas boplats. Denna plats behöver egentligen inte vara mer än ett ruckel, men många Unseelie ser om sina boplatser och ett säkert tecken är om det är äldre byggnader som ligger undanskymt och har en jordkällare av något slag. Boplatserna är en hemlighet som alla Unseelies låter passera från fader till äldste sonen, men oftast vet alla familjemedlemmar var den ligger. Således borde Tomlinsons son, Develyn Midnight, veta var boplatserna finns. Problemet är bara att hitta sonen och sen få kontakt med honom. Undrar rollpersonerna varför Bouvier inte sökt upp Develyn så säger han "Inte ens jag som mäktig Vodun präst får "audiens" hos mega rockstjärnor hur som helst. Tillråga på allt så är han ju även vampyr och inte särskilt pigg på att folk skall veta var han tillbringar dagen."



Leonard "Papa" Bouvier

En storvuxen och något överviktig afroamerikan i fyrtiofemårsåldern med vita stråkar i sitt välfriserade och i övrigt svarta hår. Han bär en mörk skraddarsyd kostym, vit skjorta, slips, röd sammetsväst och en väl synlig klockkedja i guld. Han uppträder mycket vänligt och gör ett förtroendeingivande intryck.

Bouvier har varit med länge och litar absolut inte på någon som på något sätt har samröre med vampyrer, även om han döljer det bättre än Travis.

12. The Cave

Devlyn Midnight eller Quentin Tomlinson som han egentligen heter, spelar ikväll på den berömda arenan The Hollywood Rose Bowl. Biljetterna har sedan länge varit utsålda så det kommer att bli problem om rollpersonerna vill ta sig in på konserten. Till och med svartabörshajarna har inga biljetter kvar då Devlyn Midnight är otroligt populär.

Devlyn kommer inte att stanna på The Rose Bowl efter framträdandet; det är för mycket galna fans som har campat utanför sceningången, och på tok för många backstage-pass har delats ut. Devlyn kommer att spektakulärt plockas upp av en helikopter från scenen och flygas ut. Devlyn kommer att göra ett oannonserat gästframträdande på en av LA's fräckaste nattklubbar – The Cave, senare under natten. Om rollpersonerna vill träffa honom så är det det säkraste stället.

Utanför The Cave är en kort kö på tio personer. Två dörrvakter står vid ingången som består av en elegant trappa i svart marmor som leder ner under marken. Trappans väggar och tak är skulpterade så att de skall lika naturliga grottväggar, och gasdrivna facklor lyser upp längs väggarna.

En av dörrvakterna har en klassisk Dracula-utstyrel på sig och har en mycket blek hy. Han är ingen äkta vampyr även om alla i kön tittar intresseserat på honom. Den andre dörrvakten är en latinamerikansk herre lik Antonio Banderas. Han är klädd i ridstövlar, svarta läderbyxor och en öppen vit kråsskjorta. Han är en äkta vampyr. När sällskapet kommer på tur tittar han granskande över dem med ett lockande leende på läpparna som visar en glimt av huggtänder. Han tittar på Patricia och Edwyn och frågar lättsamt med en allvarlig underton "Är inte ni lite för unga för sådana här exotiska upplevelser? Vi har en åldersgräns på 22..." Efter några pinsamma ögonblick och uppvisande av legitimation och tjafsande så kommer sällskapet in.

Väl nedanför trappan så breder en stor lokal ut sig. Det visar sig att man kommer ut på bottenplanet av en trevåningsklubb som sträcker sig uppåt. Ett stort dansgolv tar upp en stor bit av golvytan, följt av en sektion med bord där folk sitter och dinerar och dricker. En upphöjd scen går ut i en halvcirkel från ena väggen. Det är öppet hela vägen upp till taket på tredje våningen och balkonger med räcken kantar de övre planen, bakom vilka ytterligare folk vid bord skymtas.

Kyparna och servitriserna är alla bleka till hyn och utmanande men elegant klädda. De flesta är vanliga människor, men en eller två äkta vampyrer agerar kypare och sprider lite vampyrisk laddning i lokalen. Hela stället osar av förbjuden vampyrisk erotik. CJ kommer att tänka på några intima stunder med sin vampyriske ex-pojkvän och rodnar. Patricia rodnar antagligen ända från tårna då fantasier om Robert Campbell tvingar sig in i huvudet. Edwyn får en spontan flash första gången han vidörör något i lokalen, vilken ger honom visioner av heta kroppar som slingrar sig om varandra, passionerad trummande puls, och smak av varmt underbart blod när hans tänder varsamt sjunker in i en hals. Jordan känner sig hemma.

På scenen just nu är en vacker kvinna som sjunger en Mariah Carey liknande låt, samtidigt som ett antal dansare showar bakom henne. Rollpersonerna får göra lite vad dom vill ett tag innan nästa akt kommer upp på scen...

Devlyn Midnight

Efter en stunds paus kommer konfrenciern upp på scen igen. Exalterat deklarerar han att The Cave är otroligt stolta att få presentera en nyss inkomen gästartist, en legend i sin egen tid "Devlyn Midnight"!

Fräcka färgade lampor och lasereffekter börjar belysa scenen samtidigt som två kraftiga burar sänks ned från taket. Tung aggressiv experimentiell musik börjar flöda över lokalen då bandet störtar in på scen och sliter i sina gitarrer och misshandlar sina trummor. I burarna dansar/ålar/skakar en man och en kvinna halvnakna iförda enbart leopardskins-tanga. Mitt på scen har en likkista kommit upp ur golvet, och då locket öppnar reser sig en underlig varelse stelt ur den. Det är Devlyn som är iklädd en skum rosa plast-utstyrel som ser ut som en parodi på den traditionella Dracula-munderingen, och med allsköns underligt smink och korpsvart långt lockigt hår. Mystiska kromdetaljer sticker ut på strategiska ställen och hans huggtänder som han gillar att visa upp är röd-lackerade.

Devlyn greppar sin mikrofon och kvider ur sig en mysco sång om hur blod smakar samma från bägge könen oavsett vart man biter, och han gör sitt bästa för att chockera och vara vulgär. När låten når sitt klimax ryter mannen och kvinnan i burarna till och börjar kasta sig mot gallren i frenesi. Publiken får se dem förvandlas till leoparder som vrålar och ryter från sina burar. Devlyn har såklart lykantropiska var-leoparder som dansare. Efter att han spelat sin låt tackar han alla överdrivet socketsött, och går ut bakom scenen tillsammans med bandet. Publiken applåderar frenetiskt, och det är nu upp till rollpersonerna att försöka träffa Devlyn.

Med Baron Cimetières tillåtelse...

De får försöka t.ex. muta/charma/lura/spöa någon av vakterna som står utanför någon av sceningångarna eller klura ut något annat listigt sätt att komma in. Jordan som dansat för Devlyn tidigare känner honom hyfsat bra, och kanske försöker göra sig sedd eller hörd medans Devlyn är på scen. Annars kanske han ser någon gammal bekant gå förbi och kan övertala honom/henne att fixa in dem backstage.

De kommer i varje fall fram till en dörr med en guldstjärna på dörren och där en plakett med Devlyn Midnight är fastsatt. Om de knackar på så hörs ett uttråkat "Ah, va ére?" innifrån.

Där inne finner de Devlyn i ett par träningsbyxor och en Pepsi T-Shirt som nyss kommit ur dushen, och jobbar hårt för att bli kvitt sitt smink.

Han känner igen Jordan och blir lite glad över att se honom. Jordan får en komplimang för sin dans, och sen ber Devlyn dem att slå sig ner. Spelarna får nu försöka ta reda på vart Tomlinsons "boplats" ligger.

Devlyn eller Quentin som han egentligen heter, tror att hans far är död men har inte tagit nyheten så värst hårt. Han vet att hans mor Cassandra vill göra honom arvlös och få hans Mästare Robert Campbell dödsdömd för mord. När han får höra om Roberts predikament med Vampyr-Rådet blir han hjälpsam, även om han är nyfiken på hur rollpersonerna kommer in i det hela.

Han frågar om de menar hans pappas stora villa i Beverly Hills där han bott de senaste åren? Det är ju uppenbarligen inte fallet, eftersom boplatsen enligt utsago skall ha varit i släkten Tomlinsons ägo i flera generationer. Devlyn drar sig då till minnes en gammal kåk ett par mil uppför kusten dit hans pappa tog med honom ett par sommar när han var liten. Han kan faktiskt ge dem en hyfsad vägbeskrivning dit.

13. Boplatsen



Rollpersonerna har via Devlyn fått fram att Tomlinson har ett gammalt ruckel till sommarhus strax utanför Los Angeles. Här väntar ett tomt hus utan några som helst tecken på liv, i källaren återfinns den "grav" som Tomlinson begravdes i efter att Cassandra skjutit honom. Tomlinson kan animeras och kommer villigt att svara på de frågor rollpersonerna ställer. Efter en stund dyker Cassandra och Spinelli upp och överraskar spelarna bakifrån, och det uppdragas snabbt vem som är skurken. Tomlinsons zombie vägrar lyda Patricia och tar livet av Spinelli. Cassandra tar den bundne Farnham som gisslan och tar sig mot trappan. Där smyger Bouvier upp bakifrån och knockar henne med sin käpp.

Boplatsen

Ett 1½ plans trähus som sett sina bästa år, med flagnande beige färg och två igenspikade fönster. Huset ligger lite avsides i början på en skogsdunge i slutet på en längre gata med villor. Tomten är igenvuxen och huset döljs delvis bakom ett par vildvuxna träd som ser ut att stått där i många år. En delvis igenvuxen grusgång leder upp mot en väderbiten ytterdörr med ett litet fönster i. Dörren är låst, men nyckel ligger som traditionellt ska under dörrmattan, som är en bastmatta med texten "Welcome" tryckt på. De noterar genast när de kommer in och letar efter ljusknappen att det inte finns någon elektricitet i huset.

Bottenvåningen

Bottenvåningen består av ett kök, ett allrum och ett förråd i anslutning till köket. Köket har inga moderna bekvämligheter och med tanke på dammet på spisen och i ugnen så är det inte troligt att någon använt dom den senaste tiden. I förrådet finns en lucka som leder ner till källaren, den är inte särskilt dold och upptäcks hyfsat lätt.

Övervåningen

Övervåningen har snedtak och två rum som båda används som sovrum. Det är hyfsat dammigt i båda rummen och det är högst otroligt att någon har använt sig av dom på åtminstone flera veckor. Vid en av sängarna på ett sängbord, hittar de ett foto med en yngre Tomlinson och Bouvier som ler mot kameran med solig sandstrand i bakgrunden.

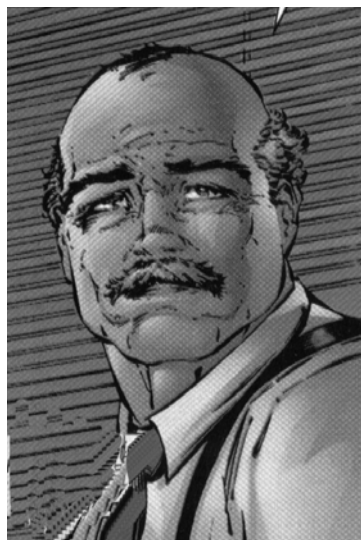
Källaren

Källaren har en ranglig trätrappa som leder ner i det inte riktigt ordentligt utgrävda utrymmet som källaren utgör. Golvet är av jord och väggarna och taket stötas upp av ett antal mycket gamla trästöttor. I borte änden ser de något som liknar en gammal gruvgång, gången är ungefär två meter hög och två meter bred och leder snett nedåt. Följer de gången kommer de efter ett tiotal meter till en gammal presenning som ligger slarvigt slängd över två skyfflar och en hacka. Lyfter man på presenningen så syns det klart och tydligt där under att någon nyligen grävt ett "mansstort" hål i källaren.

Patricia och Jordan känner att något är fel när de stiger ner i källaren, det känns som om det vilar någon form av latent uråldrig kraft där ner.

Edwyn känner det som om en tyngd placeras över hans huvud när han tar i det rangliga träräcket som hänger i trappan.

När Patricia kommer ner i källaren kan hon känna att platsen är helgad åt någon eller något på ett underligt sätt som hon inte alls känner igen. Rollpersonerna bör efter lite letande hitta den igen grävda och nertrampade graven. Skulle de få för sig att gräva upp den så låt dom, men det enklaste är ju att försöka animera det som ligger i graven. Patricia lär ju inte ha en höna med sig att offra, men i detta fallet kan hon välja att istället offra en del av sitt eget blod för att lyckas med animationen. Det räcker alltså om hon skär sig i handen. Det är ju så att det är Tomlinson som ligger där, kanske till spelarnas stora förvåningen. Låt spelarna få en något utdragen och lite irriterande pratstund med Tomlinson innan ni hoppar vidare.



Richard Tomlinsons historia

Tomlinson förskingrade pengar från RT productions och lät också bolaget betala hans små utsvävningar. Vampyren Mäster Christopher var en av hans hemliga finansärer, men han hade börjat ana att allt inte stod rätt till med filmen. Tomlinson fruktade för sitt liv när Los Angeles mästervampyr plötsligt gjorde blixervisit på tankern D Fellow. Han såg sin enda utväg i att döda Mäster Christopher, sänka tankern och själv "ta livet" av sig i processen.

Leonard Bouvier hade hotat honom med sina Loas och att dom skulle hämnas på honom för att han missbrukade zombies. Han vet inte vad dom blodiga fjädrarna betyder exakt, men det har något med offret till "The Loas" i samband med zombieanimering att göra.

Till en början gick allt planenligt, extra zombies togs ut till båten, sprängladdningar placerades i motorrummet och Mäster Christopher lurades i en fälla. Sedan började allt gå fel, Mr Jay, zombieanimatören, påstod att någon mycket mäktig utomstående kraft hade stört zombierna. Mr Jay svamlade om att "Le Baron Cimetière" hade något med saken att göra, men Tomlinson uppfattade aldrig riktigt i vilket sammanhang. Tomlinson vet inte vem eller vad Baron Cimetière skulle vara.

Tomlinson och livvakten flydde med en uppblåsbar livflotte genom en hemlig lucka i skrovet vid den dolda studion. När man fiskades upp av en räddningsbåt från Benin så mutade Tomlinson kaptenen att identifiera ett annat lik som honom och sedan inte registrera att Tomlinson och livvakten också kom ombord. Från Benin flög man med falska pass omgående tillbaka till Los Angeles. Tomlinson hade under "flighten" över Atlanten sett till att tillgångar flyttades från RT Productions till konton på olika skatteparadis. Det är även sant att Tomlinson under flera år lurat sitt eget bolag på pengar med luftfakturor och falska kvitton.

Väl tillbaka i LA tog han kontakt med sin hustru Ellen och annonserade att han överlevt katastrofen på D Fellow och att han hade pengarna som försvunnit ur RT Productions. Ellen och Richard kom överrens om att mötas i den gamla stugan. När Tomlinson anlände på kvällen rök det i skorstenen, men när han kom in genom dörren var allt svart och ficklampan låg inte på sin plats vid dörren, stugan har nämligen ingen elektricitet.

Tomlinson fick fram sin tändare och upptäckte att luckan till källaren var öppen. Han gick ner för trappan och när han kommit enda ner hördes steg bakifrån och han hann skymta en storvuxen skugga innan allt svartnade. Det sista Tomlinson minns är ett mörkt och dundrande skratt som liksom hånade hans dumhet.

Spelledaren måste notera att en zombie inte själv kan berätta om en händelse fritt ur hjärtat, man måste liksom leda den framåt med mycket väl formulerade och ledande frågor. SL bör försöka misstolka rollpersonernas frågor lite lagom för att irritera dom lite.

Zombies efter människor som blivit mördade eller dött en våldsamt död, har svårt att svara på frågor om sin egen död och har ofta minnesluckor som blandas med korta minnesbilder.

När Tomlinson berättar om det mörka skrattet tycker sig CJ uppfatta någon form av rörelse bortifrån gången, och han hinner inte mer än reagera förrän han ser Spinelli komma fram ur skuggorna med ett pump hagelgevär riktat mot henne. Alla rollpersonerna upptäcker den objudne gästen och strax bakom Spinelli ser de Cassandra de la Croix. Hon kommer fram ur skuggorna med en mindre automatpistol riktad mot Jordan, och hon ler lite självsäkert medan hon träder fram. Spinelli säger åt dem att kasta undan sina vapen om de har några.

Spelledaren måste göra det MYCKET klart för spelarna att de inte har en chans att börja dra sina vapen eller bråka så länge som Spinelli och Cassandra har dem på kornet.

Cassandra säger nåt om hur tråkigt hon tycker det är att "ni ungdomar" lagt era näsor i blöt och att det måste sluta så här tråkigt, för hon är ju van vid lyckliga slut. Hon hånlar mot Patricia när hon säger det sista, i nästa ögonblick blir hon som förbyttn och skriker något i stil med "Stoppa genast tillbaka min man ditt lilla missfoster" åt Patricia. Sen säger hon att det skall kännas som en befrielse när världen rensas från avskum som er, varpå hon hotar att blåsa skallen av lurväveln Jordan om inte Patricia stoppar tillbaka hennes man i sin grav.

Nu märker dock Patricia att hennes kraftcirkel kring graven känns underlig. Det känns som om någon eller något stod och flåsade henne i nacken, men det står ingen bakom henne. När hon försöker kontrollera Tomlinson märker hon att zombien inte lyder henne, den bara står där. För ett ögonblick så märker Patricia en glimt, eller

glöd, i ögonen på zombien som inte borde vara där, det verkar som om livet återvände för ett ögonblick. Patricia tror sig inte längre har kontroll över zombien, men den är inte heller herrelös.

Zombien bara står där och vägrar lyda vad hon än gör och Cassandra blir rosenrasande efter en stunds försök. Cassandra börjar sikta på Jordans huvud och skriker att nu är det en silverkula i loppet och att hon inte kommer tveka att skjuta huvudet av det här missfostret om Patricia inte genast lägger tillbaka hennes man i graven. För effektens skull så kan Cassandra skjuta Jordan i benet eller nåt, för att bevisa att det verkligen är silverkulor.

Vad Patricia än försöker så rör sig inte zombien ur fläcken, inte en min förutom den glimt som Patricia anade. Zombien är troligen herrelös, men betar sig inte som en sådan. Cassandra blir hysterisk och rollpersonerna skall få ett par svettiga minuter då de verkligen tror att de kommer att dö.

Efter en stunds skrikande och hotande så tappar Spinelli tålmodet och tar ett steg framåt mot Patricia för att hota henne med hagelgeväret. När Spinelli är inom räckhåll för Tomlinson-zombien så reagerar denna helt plötsligt. Tomlinson rycker med fruktansvärd kraft hagelgeväret från Spinelli och för ett ögonblick är Cassandras fulla uppmärksamhet riktad mot zombien. Spinelli försöker ta tillbaka geväret från Tomlinson, men det resulterar i att zombien sliter högra armen av honom. Spinelli faller skrikande ner på knä, blodet forsar från den tomma armhålan. I samma ögonblick slocknar ficklampan och allt blir kolsvart. Rollpersonerna uppfattar ett skrapande ljud och hör ett dovt mullrande skratt som kommer från mitt ibland dom.

Patricia och Edwyn känner hur en varm och överväldigande kraft nästan som slår dom till marken, den sköljer över dom de kan nästan ta på atmosfären runt omkring dom. Skrattet hörs genom Spinellis skrik och Patricia och Edwyn är inte helt säkra på om de verkligen hör skrattet eller om det finns inne i deras huvuden.

Spinelli skriker ljudligt en kort stund och tystnar sedan tvärs, det enda som hörs är hans avtagande jämmer och svaga rosslingar när livet sakta rinner ur honom. Rollpersonerna famlar i mörkret en kort stund medan de letar efter ficklampor, tändstickor eller tändare. CJ och Jordan uppfattar hur Tomlinsons zombie rör sig inåt gruvan och kort därefter hörs tre skott i snabb följd där inifrån. Kort därefter hör rollpersonerna också Farhams röst där inifrån. Han ropar på hjälp, hans röst låter inte direkt panikslagen men angelägen.

När rollpersonerna fått fram ljus igen ser de Tomlinsons zombie ståendes helt still bland dom, med blod droppandes från armarna och ansiktet. På golvet en bit bort ligger den döende Spinelli i en pöl av sitt eget blod.

Bortifrån gruvgången ser de Cassandra komma gående med en bunden Farnham stapplande framför sig. Hon har sin pistol riktad mot Farnhams tinning och hennes ansiktsuttryck är fullständigt panikslaget.

Cassandra skriker ”Flytta på er annars blåser jag huvudet av honom.”

När hon passerar Patricia stirrar hon stint på henne och säger ” Jag svär att jag skall hämnas det du gjort Spinelli, ditt lilla missfoster.”

Sakta backar Cassandra upp för den rangliga trappan och hånler när hon säger ”Må ni ruttna i helvetet, avskum”. Hon hinner knappt avsluta meningen när plötsligt silverknoppen på en vandringskäpp träffar henne i bakhuvudet. Cassandra faller huvudstupa ner för trappan och Farnham skriker till av förvåning när de alla ser Papa Bouviers massiva kroppshydda uppenbara sig i trappan.

”God afton. Jag hoppas ni är vid god hälsa fortfarande?” säger han med ett brett leende.

Bouvier går sakta fram till Tomlinson och för en talisman av något slag i ett korsmonter framför zombien medan han med dov stämma säger. ”Je le grand priest Papa Bouvier ber dig le Baron Cemitière att ge denne man sin vila åter.” Tomlinsons zombie reagerar efter några sekunder och börjar med stapplande steg ta sig tillbaka till sin grav. På samma sätt som han reste sig ur graven så sjunker han nu också tillbaka ner i jorden.

När sällskapet kommer ut ur stugan väntar en välbekant figur på dem. På gården står ett antal rastafaris och ur en limo kliver just Robert ut och ler när han ser dem. Medans Farnham tar hand om Cassandras medvetslösa kropp med ett belåtet leende, kramar Robert om Patricia och betraktar varmt sällskapet.

Han tar ett steg tillbaka och uttrycker sin uppriktiga glädje över att de är oskadda. Nu när de har bevis om mordet på Mäster Christopher är de ur knipan, och Robert blir ny Mästare av Staden. Vilket sätter Don Diego Santeria ur spelet, säger han och ler mot Jordan.

Sedan skiner han upp och berättar att han kommit över några av Cassandras papper och numera har lyckats ta tillbaka de förskingrade pengarna. Så allting verkar ju lösa sig till det bättre. Han nämner avslutningsvis att han har börjat fundera på att slå sig in på film-banan. Men det är klart, vad är en producent utan bra skådespelare i huvudrollerna (sneglar på Jordan), bra manus (sneglar på CJ), ett proffs som koordinerar kamerateamet (sneglar på Edwyn), samt en... personlig rådgivare (tar Patricias hand).

THE END

Karaktärer

Patricia Summers



Patricia Summers är en ung vit amerikanska född den 13 juli 1977 i Fresno. Modern var en shoppingfixerad hemmafru med bristande intellektuellförmåga och en passion för TV-såpor. Fadern å andra sidan var en något asocial matematiker som under Patricias uppväxt arbetade i sort sätt dygnet runt. Han hade under sin universitetstid på UCLA kommit att intressera sig för datorer och dataprogrammering och värvades snart till ett av de snabbt växande mjukvaruföretagen som poppade som svampar ur marken. Hustrun hade inget alls emot att maken var ständigt frånvarande då storleken på hushållskassan, enligt hennes tycke, mer än väl kompenserade för denna olägenhet. När Patricia var i fyraårs åldern började modern vara otrogen med några av de hantverkare hon nödvändigtvis behövde ha rännande i huset. Hennes shoppingturer började även de allt mer urarta och makens om än höga lön började få problem att hålla jämna steg med kreditkortsföretagens allt längre räkningar. Strax efter Patricias sjuårs dag fick fadern till sist nog och han lämnade Patricias mor.

Fadern tvingades betala ett förhållandevis stort underhåll, men inte alls i den storleken att modern skulle kunna bibehålla sin extravaganta livsstil.

Kreditkortsföretagens indrivare knackade snart på dörren och med ens förbytes lyx och överflöd mot ett återhållsammare levne på ruinens brant. Patricia och modern flyttade till en enkel lägenhet i ett av Fresnos bostadsprojekt i de lite ”ofinare” stadsdelarna.

Den nya skolan var rena pesten och Patricia hatade alla korkade lärare och dom andra barnen som inte alls ville lära sig något eller förstå hur bokstäverna föll på plats i böckerna. Som om inte Patricas något högre intelligensnivå var nog så började det ske konstiga saker i hennes närhet. När hon villigt berättade för modern om de bleka tanterna och farbröderna hon såg på skolan skickades hon först till en psykolog och sedan vidare till en äldre katolsk präst. När hon började närma sig puberteten växte problemen i omfattning och döda fåglar och överkörda katter började plötsligt rycka och vissa ”livstecken” kring deras lägenhet. Alla andra barn i hennes område och skola började undvika henne och de viskade bakom ryggen på henne när hon gick förbi.

Patricas moder tröttande på sin dotter när dennes halvt förrutnade och synnerligen döda f.d. hamster Byron kom krälände i entrén en natt. Efter en del hot och påtryckningar så lyckades modern övertyga fadern om att något måste göras och det på stort. De enades snart om att det var bäst att skicka dottern till en katolsk internatskola där de skulle kunna handskas med de ”oheliga” händelser som skede runt i kring dottern. Fadern gjorde i stort sätt vad som helst för att bli av med sin tjugiga ex och tyckte att internatskola var ett, om inte billigt, så iallafall rimligt pris att betala. Att dottern var ett blivande geni gjorde väl bördan något lättare att bära, om nu bara den katolska kyrkan kunde ”bota” henne.

Internatskolan var kanske inte riktigt det Patricia hade hoppats på, men här blev hon åtminstone inte utfrusen. Studierna gick väl bra, för att inte säga mycket bra, utan att hon tvingades lägga ner alldeles för mycket av sin själ i det. Regelbundna böner och mässor höll de så kallade ”problemen” i schack och Patricia började så smått glömma det som hänt henne tidigare. Istället började hon intressera sig för skönlitteräraverk av diskutabel kvalitet och då särskilt billiga kiosk-skräckisar och thrillers. Allt eftersom hon trängde djupare ner i den genren så upptäckte hon även de ”fackböcker” som avhandlar okultism och mysticism på ett mer eller mindre vetenskapligt sätt. Patricia plöjde igenom hyllmeter efter hyllmeter med konspirationsteorier och avslöjanden av sanningen bakom världens existens. Det var allt från hur tempelriddarna styrde världen till bevisen för att Jesus egentligen inte dog på korset utan att han flydde över bergen till en avlägsen indisk by.

Hon fascinerades av allt hon läste och började allt mer se logiken i teorierna och teserna, de nästan talade till henne och hon älskade det. Så när college närmade sig visade hon sin envetna vilja och satte sig på tvären. Hon ville varken läsa medicin, juridik eller datavetenskap, utan övernaturlig biologi, historia och filosofi. Efter många långa och hårda gräl så gav skolan och föräldrarna upp, Patricia skulle i alla fall läsa på den bästa skolan i Kalifornien, även om det var diskutabla ämnen. Patricia älskade sin tid på college och hon skrev den ena utmanande uppsatsen efter den andra. Hon kom även i kontakt med några äldre elever som tillsammans med några lärare hade extra undervisning kvällstid i ”tillämpad övernaturlig biologi”, de studerade och diskuterade mer ingående teorin bakom exempelvis magi, vampyrism och zombieanimering. Under diskussionerna kände Patricia att döden och zombies var något som liksom låg rätt för henne. Tillsammans med de andra började hon

experimentera och försöka animera ett lik på den lokala kyrkogården. Det var med fascination hon såg sin första zombie långsamt resa sig ur graven och villigt överlämna sig åt hennes vilja.

Åren gick och plötsligt hade hon slutat college utan egentligen veta vad hon skulle ta sig till härnäst. Hon hade sökt till anrika Harvard och chanserna var goda att hon skulle få gå vidare i sina studier i övernaturlig biologi. Den stora frågan var dock vad hon skulle ta sig för över sommaren, hon hade vissa kontakter med en s.k.

”zombierätts grupp” i Los Angeles och de tyckte att hon kunde få bli deras första representant på en filminspelning. Zombies hade blivit vanliga i underhållningsbranschen de senaste åren, de klagar ju inte och kräver ingen lön, och ”gruppen” hade arbetat hårt för få samma ställning som djurrättsgrupperna har på filminspelningarna.

Det var den beryktade skräckfilmsproducenten Richard Tomlinson som skulle spela in en ny mångmiljon-film till havs. Projektet som hade namnet ”Savage Seas” skulle spelas in på en gammal oljetanker utanför Afrikas kust, och Patricia hade fått uppdraget att övervaka hanteringen av zombierna ombord så att ingen kom till skada eller behandlades illa. Det var med oblyg stolthet som Patricia begav sig iväg för att flygas ut till oljetankern ”D Fellow” ett par mil utanför Benin.

Personlighet

Patricia är ett typiskt ungt och framfusigt yrväder som har mycket svårt att acceptera ett nej utan lång diskussion. Hon har också otroligt svårt att erkänna att hon har fel i en fråga eller att hon skulle gjort ett misstag, och hon är mycket bra på att komma med olika ursäkter och undanflykter. Hennes envishet kompletteras med en otrolig nyfikenhet och frågvishet som ibland kan tyckas vara på gränsen till öppna förolämpningar. Hon har även en förmåga att hellre dra utstuderade slutsatser och kasta fram mycket överdrivna ”konspirationsteorier” för saker som enkelt kan förklaras på ett mer naturligt och mindre upphetsande sätt.

Patricia är lite ovan när det rör män och det är för övrigt de enda tillfällena som hon kan råka bli mållös och generad.

Patricias krafter

Animera zombies – Kraften att få en död människas ”skal” att resa sig ur graven, det är inte anden som följer med zombien ur graven utan endast kroppen. En zombie har ingen egen vilja och kan inte ta egna initiativ, den behåller dock minnen av vem den tidigare var och om händelser i liv.

Ritualen för att animera en zombie inleds med att animatören gnider in en egen komponerad salva i bland annat ansiktet, på armarna och mitt för hjärtat. Den enda helt uteslutbara ingrediensen är ett offer av något slag. En normal ritual kräver att man offrar en kyckling, men ju äldre liket är desto större måste offret vara. För att animera en tvåhundraårig zombie krävs det teoretiskt sett ett människooffer, vilket är förbjudet och bestraffas med automatiskt dödsstraff i elektriska stolen. Vid enklare animationer då offret inte varit död någon längre tid, kan det räcka med ett offer kallat ”den lilla döden” vilket innebär att animatören skär sig i armen och offrar en del av sitt eget blod.

Innan offret, slås en machete eller annan kniv på gravstenen sju gånger samtidigt som man kallar på den som ligger i graven. Efter det sjunde slaget snittar man halsen av offret och blodet droppas runt graven för att bilda en sk kraftcirkel. När kraftcirkeln är sluten inkanterar animatören den avlidnes namn ännu en gång och beordrar denne att resa sig ur graven.

Det levandes Aura – Som animatör har Patricia kraften att se/känna vilken typ av varelse en specifik person är. Vissa typer av varelser, typ spöken eller mycket aggressiva lykantroper eller vampyrer känns automatiskt med denna kraft. Även om de döljer sig så känns luften kring dem ”elektrisk”.

Edwyn Wenders



Edwyn föddes en mörk och stormig natt den 6 Mars 1972 i den lilla hålan Springbrook i Arkansas. Fadern var en lågutbildad byggjobbare som varvade olika korttidsjobb med perioder av arbetslöshet och fylla. Modern var en överbeskyddande, utbildad och praktiskt lagd kvinna som jobbade nätter på stadens långtradarfik, skötte ett hushåll och försökte uppfostra en barnaskara på fem ungar.

Vid fem års ålder drabbades Edwyn av hjärnhinneinflammation och låg under flera dagar i djup koma på gränsen mellan liv och död. En tid efter sin sjukdom började han få konstiga drömmar, som med åren utvecklades till att bli rena ”syner” som även kom under dagtid. Till en början berättade Edwyn om sina syner, men det resulterade bara i att han fick ett ordentligt kok stryk för att han sprang omkring

och ljög om vad fadern hade haft för sig på nätterna då modern jobbade. Händelserna kring synerna resulterade i att den tidigare så nyfikne och gladlynte Edwyn slöt sig från omvärlden och mest försökte hålla sig i en drömvärld där alla ville honom gott. De tre äldre bröderna, som till råga på allt var 2 meter och vägde nära 120 kg, medan han var blotta 175 cm och vägde 65 kg, ansåg att deras lillebror var knäpp och borde spärras in och behandlade honom därefter. .

Skolåren blev en enda lång pina för Edwyn och till slut var han mobbad av istortsätt alla i Springbrook, förutom originalet gamle farbror Richard som ägde stadens enda fotoaffär. Den gamle mannen tog sig an den unge Edwyn och en nära vänskap utvecklades. Edwyn spenderade allt mer av sin tid i fotoaffären och när han var i tretton årsåldern började han också jobba extra där på kvällar och lov. Han intresserade sig även för fotograferandets konst och i det fann han en väg att på anstånd få utlopp för sin nyfikenhet och upptäckarlust utan att riskera att stadens innegång skulle få för sig att göra sig lustiga på hans bekostnad. Större delen av sin ungdom blir Edwyn en osynlig betraktare av verkligheten runt omkring honom i Springbrook. Med sin kamera och kraftiga objektiv satt han på betryggande avstånd och följde människors liv och öden i den sömniga lilla staden. Hans arkiv växte med tiden till en veritabel guldgruva för den lille hobby utpressaren, med otrogna äkta makar, älskande collestudenter och till och med vad som av rättsläkaren skulle komma att klassas som ett olyckligt självmord. Vänskapen till Richard växer sig allt starkare, och snart inser Edwyn att den äldre mannen inte bara suktar efter hans hjälp och kamratskap. Å ena sidan äcklas han av Richards sexuella närmanden, men han har ju inget annat och världen utanför Springbrook ter sig med ens så stor och hotfull.

Tidigare har han aldrig riktigt själv tillåtit sig att förstå vad det egentligen är han ”ser” eller ”upplever”. Detta går dock upp för honom när han 16 år gammal, städar nere i källaren under fotoaffären och upptäcker en mystisk pinnstol med konstiga intorkade, brunaktiga fläckar på. Synen eller upplevelsen som sköljer över honom när han rör vid stolen får honom att skrika av terror. Edwyn tvingas uppleva hur den ”vänlige” Richard med ett leende av sadistisk njutning sakta och metodiskt torterar ihjäl en pojke som troddes ha rymt från staden för över tjugo år sedan. Panikartat inser Edwyn att han själv med största sannolikhet kommer röna ett liknande öde om han inte genast lämnar Springbrook.

Edwyn rymmer samma kväll och tar sig liftande mot sina drömmars stad, Los Angeles. Storstan var inte alls vad han förväntade sig och han drev runt i LA på jakt efter uppehälle och en möjlighet att försörja sig. Han sparkapital tar snart slut och mot sin vilja snärjs den unga söte pojken i prostitutionsträskets garn. Edwyn äcklas av de lönnfeta medelålders människens lustna blickar och oblyga smekningar, men deras sedelbuntar är som ljuv musik för en svältande mage och otroligt svåra att motstå. Varje försök att ta sig ur träsket slutar alltid med att han känner sig sjunka än djupare och han tar till sprit och droger för att på så sätt dämpa ångesten och depressionerna.

Edwyns depressioner blir allt svårare och hans utvecklar en aversion för mänsklig kontakt. Den enda utväg han ser ur sitt privata helvete är att ta livet av sig, men också detta skrämmer honom då han fruktar det som väntar på andra sidan. Mitt upp i detta får han en kväll en vision starkare än allt han tidigare upplevt, en upplevelse av en brutal gruppvåldtäkt som får honom att totalt flippa över. Vilt skrikande utan riktigt veta vad han gör springer han dit hans instinkter för honom, rakt in i den gränd där en ung flicka ligger döende bland sopor och annat skräp. I sitt tillstånd kastar han sig tjutande över den blödande flickan och hans syner förstärks ytterligare av den fysiska kontakten med henne. Edwyn kollapsar nerblodad över henne och hans fingeravtryck finns nu överallt. Polisen hittar de båda strax efter han kollapsat och drar den enda vettiga slutsatsen, att ännu en knarkare har fått ett överslag och våldtagit och mördat en stackars femtonårig flicka.

Edwyn bedyrar hela tiden sin oskuld men det framkommer inget i utredningen som på något sätt styrker hans version av händelsen. Trots en övertygande bevisning från åklagarsidan frikänns han på grund av vad som närmast kan beskrivas som en teknikalitet.

Under den massmedialt uppmärksammade rättegången har flera vilda spekulationer om övernaturlig inblandning i dådet, och Edwyns eventuella kopplingar till olika obskyra rörelser flutit runt i den mindre nogräknade pressen. Fallet väckte med tiden Philippa Freestones, grundaren till "Resurrection Inc", intresse och hon får snart indikationer på att Edwyn har "fjärnskådande krafter" något hon som framgångsrik affärskvinna ser som en tillgång till hennes då nyligen startade firma. Hon tar kontakt med Edwyn och inser mycket snart att han är en intelligent ung man som hamnat på glid, samt att han har en förmåga att känna en persons eller ett föremåls historia och vilka känslöintryck de är befläckade med.

Philippa drar honom bildligen ur gatuträsket och lovar att hon skall hålla honom därifrån om han går med på att göra henne vissa tjänster emellanåt. Edwyn är inte direkt pigg på att bli den där konstiga kvinnans privata "touch and tell puppy", men han inser snabbt att han har inga andra val. Han ställer endast ett villkor och det är att hon skaffar ett riktigt jobb åt honom som har med fotografering att göra, för han vill inte bli en relik som man bara dammar av när den behövs.

Med Philippas hjälp får Edwyn jobb som fotoassistent på en mindre TV-studio i LA, och han tar det slitsamma första steget mot att bli drogfri. Edwyn sliter hårt, han ställer i ordning kamerorna, drar kablar, bär videokassetter och efter idogt arbete får han även hoppa in och filma emellanåt. Han trivs mycket bra när han får sitta bakom kameran och inser att det är detta han vill ägna sig åt.

Det är med lättnad Edwyn mottar nyheterna från den sömniga lilla hålan Springbrook att en av delstaternas värsta sexualmördare gripits där, gamle farbror Richard. I dennes källare hittades kvarlevorna efter åtminstone ett tjugotal unga män och polisen fruktade att dödssiffran skulle komma att stiga ytterligare när man var färdiga med utgrävningarna av gärningsmannens butik och jaktstuga.

Edwyn börjar ta kvällskurser för att ta igen det han missat från skolan, men också för att lära sig mer om film och fotografi. Två år passerar och Edwyn får mer och mer ansvar på den lilla TV-studio och han blir tillsist bildproducent. De riktigt stora filmerna och lönecheckerna lockar dock alltmer och han nappar direkt när han erbjuds att bli kameraassistent för den legendariska skräckfilmsgurun Richard Tomlinsons storfilm "Savage Seas", en ny mångmiljon-film till havs. Projektet skulle spelas in på en gammal oljetanker utanför Afrikas kust, och det var med blyg stolthet som Edwyn begav sig iväg för att flygas ut till oljetankern "D Fellow" ett par mil utanför Benin.

Personlighet

Edwyn är en något tillbakadragen ung man som skyr fysisk kontakt med andra män, och allra mest då äldre män. Han älskar dock fortfarande att på avstånd sitta och studera människor som likt myror stretar för att dra sitt strå till stacken och gno för att få vardagen att gå ihop. Edwyn sitter djupt ihop krupen bakom sin kamera och ser "sina" människor upptagna med sina liv runt omkring honom. Han känner en samhörighet med dom, han känner för dom och deltar i deras liv även om de aldrig ser honom.

Den otäcka händelsen i gränden och dess rättsliga efterspel gnager dock fortfarande på Edwyns samvete och han försöker hjälpa sin omgivning som någon form av återgåld. De enda personer Edwyn egentligen känner att han kan ty sig till är kvinnor för hela hans liv har varit kantat av våldsamma och perversa män och som motsats till varma och ömma modersgestalter.

Visionerna

Edwyn har förmågan att "se" eller "känna" händelser som ett föremål eller en person varit med om i det förgångna. Dessa visioner kan vara allt ifrån klara tydliga stillbilder av traumatiska händelser till mer subtila intryck av känslor. Styrkan i synerna är beroende av kraften i de känslor eller händelser som föremålet eller personen belackats med. Edwyn är medveten om att synerna avtagit i frekvens och styrka allt eftersom hans eget känsloliv blivit stabilare; de har inte avtagit helt men är färre och påverkar honom inte lika hårt.

Jordan Rezzi



Avgasdimman låg tät över Detroit en vinterdag 1974, och tutandet från bilköerna ekade mellan höghusen och industrilokalerna. I en taxi hördes en kvinnas skrik och den italienske chaffisen svor en ramsa när han insåg att hans kund skulle föda i hans baksäte. Det var sålunda en svordom som hälsade Jordan Rezzi till världen, något som kanske kom att färga resten av hans liv...

Han far lämnade modern innan Jordan blev född. Modern Maria som bara var 17 vid födseln hade det svårt med pengar redan innan barnet kom till världen. Dubbla jobb gav henne lite mer pengar men desto mindre tid för Jordan. Hon fick böna och be hennes grannar och bekanta att ta hand om honom allt som oftast när hon inte hade tid.

Om sanningen skulle fram så fann hon babyskötsel och barnavård lite för krävande; pengarna hon tjänade gick då och då till vita pulver istället för blöjor. Jordans barndom var berövad av moderskärlek och en stark känsla av att vara oönskad inpräntade sig i hans själ. Hans mor ville inte ha honom; personerna som tog hand om honom medan hans mor arbetade tyckte han var en oönskad börda.

Jordan sökte därför undermedvetet efter någon samhörighet eller efter någon som ville ha honom. Hans barndom och tonår var därför full av

gängtillhörigheter och ett klassiskt strävande efter att bli populär genom att vara tuff och häftig. Han blev smått kroppsfixerad och började styrketräna och var nog med att se bra ut.

Under hans yngre år, när hans mor inte kunde bli av med honom på kvällen tog hon med honom till nattklubben där hon jobbade. Inskuffad i köket där han var ur vägen, tittade han i smyg på de underbart glittrande och vackra dansarna som uppträdde på scenen. Alla verkade tycka om dem och applåderade. Dansarna verkade så glada och lyckliga för de log hela tiden. Detta minne gjorde att Jordan även började träna dans i hopp om att bli populär och älskad.

Jordan var inte sen att visa framfötterna när han nådde åldern då tjejer kom in i bilden. Han stötte stenhårt på alla, och var riktigt skicklig på att smöra in sig. Han hade ett flertal intima förhållanden med det motsatta könet, men det var något panikartat som knöt sig i magen på honom när det kom till att binda sig i ett förhållande. Det slutade alltid med att han betedde sig så illa att tjejerna gråtande bröt kontakten. Jordan hade ju sin image att upprätthålla så han skrattade bara bland sina kompisar, men inombords mådde han dåligt.

Hans mor Maria fick en ny pojkvän när Jordan var sexton. Den nye mannen visade tydligt att Jordan var i vägen. Även hans mor visade undermedvetet att hon hellre ville ha Jordan ute på gatan än hemma i lägenheten där han störde hennes nya romans.

När Jordan fyllde arton var det något som fick hans kropp och själ att genomsyras av ångest. Han orkade inte med sitt sketna liv i Detroit längre, det måste finnas bättre ställen som kunde leda till bättre liv. Han packade en bag och snodde alla pengar i sin mors plånbok. Sen satte han sig på bussen mot Californien - det förlovade landet. En karriär som modell eller dansare hägrade.

För att spara lite pengar liftade han stora delar av sträckan. Den sista etappen mot LA fick han lift av en herre i en stor Mercedes. Efter ett par mil blev det dock klart att mannen förväntade sig betalning för skjutsen, då han drog ner sin gylf. Jordan som vägrade blev utslängd vid vägkanten i skogarna strax utanför Los Angeles. I skenet av fullmånen började Jordan vandra mot LA. Det dröjde inte länge förrän ylanden hördes från skogen och plötsligt exploderade buskarna bredvid honom och en hårig skepnad störtade fram emot honom. Den kraftiga vargen slog honom till marken och Jordan kämpade för sitt liv. Han lyckades hålla vargens dreglande käftar ifrån sig under vad som kändes som en evighet. Med en ljudlig smäll vräktes vargen bort från honom och en förvånad Jordan såg en ännu större best vråla mot vargen som attackerat honom. Efter ett par sekunders skällande dem emellan störtade de bägge in i skogen igen och försvann. En blodig och mörbultad Jordan traskade chockad in i Los Angeles.

Där drev han runt ett tag men lyckades snart charma en kvinna att hysa in honom ett tag framöver. Medan han sökte jobb som modell och dansare var han tvungen att ta arbete som garderobiär och diskare på olika klubbar. Han drygade även ut inkomsterna med att förföra rika damer som var villiga att sponsra en Adonis ett tag. Veckorna gick och modelljobben var svårfångade. En kväll började Jordan att må väldigt dåligt. Han kräktes på sitt diskarjobb och blev hemskickad. Han tog en genväg genom ett industriområde men ramlade snart till marken i smärtor. Tio minuter senare stod Jordan hårig, flämtande och blodtörstig, ylande mot fullmånen.

En otursam nattvakt som kom för att undersöka ljuden fick iväg ett par skott med sin revolver, men kunde inte undgå varulvens käftar. Helt ur stånd att kontrollera sin egen kropp dödade Jordan mannen. Han vaknade i sin säng nästa morgon med söndertrasade kläder och svaga minnen från natten. Han bröt samman då han förstod att han hade drabbats av Lykantropi.

Polisen verkade inte ha några direkta spår så Jordan undkom upptäckt. Någon annan fick dock upp spåret... En vecka senare ringde det på dörren till hans lägenhet. Det lokala varulvsfloeken hade inte missat att en ny lykantrop var i farten. Förstående över hans situation bjöd de in honom i sin skara, och Jordan blev sålunda upptagen som en medlem i floeken.

Varulven som bitit Jordan hette Jake Fulber. Han var en man med ungefär samma kroppsbyggnad som Jordan och befann sig ganska långt ned i floekens rangordning. Han hade fått en hel del utskällningar av floekens Alfahanne, ledaren Antonio Cérves. Dessutom hade hela floeken bestraffat honom hårt med kraftig misshandel. Antonio verkade dessutom tycka om Jordan, något som gjorde Jake hatiskt inställd mot Jordan.

Antonios Alfahona hette Nina Fortran och var en lång, vacker kvinna som dessutom besatt en imponerande kroppsbyggnad. Både hon och Antonio hade stått upp mot flera utmaningar och vunnit. Strider om alfapositionen var oftast till döden. Nina verkade också tycka om Jordan och gav honom några hjälpande råd och leenden då han försökte finna sig tillrätta i den nya packmiljön.

Livet i varulvsfloeken innebar en ny gemenskap för Jordan samtidigt som han fick vara på vakt hela tiden eftersom tecken på svaghet gjorde en till mål för utmaningar om rangordning. Kroppskontakt var vanlig i floeken, något som härörde från den djuriska sidan. Man luktade på varandra och efter fullmånens jakt somnade de alla i en stor grupp tillsammans.

Med lite stöd från sina vänner och bekanta i varulvsfloeken lyckades Jordan äntligen få in en fot i modellbranschen; ett par underklädeskataloger, en och annan klädreklam samt en reklamfilm för Dr. Peppers med smultronmak prydde snart hans meritförteckning. Han medverkade även som bakgrundsdansare i ett par Hip-Hop videos samt dansade i en bur på ett antal konserter med den nye rockstjärnan och vampyren Devlyn Midnight. Jordan festade runt rätt ordentligt tillsammans med Devlyn och resten av gänget på turnén. Jordans tveksamma inställning till vampyrer avtog något efter att ha snackat skit med Devlyn ett par gånger.

Jordan är mycket medveten om sin kropp och sin utstrålning och han älskar att utnyttja den och flirta med alla kvinnor i hans väg. Många tycker att han är ett riktigt äckel, men alltför ofta fungerar hans retsamma oblyga flörter och kvinnorna faller för hans charm. Ilskna avvisande kvinnor tänder bara hans intresse.

Det var hans charm och fotogenetiska kropp som gjorde att han nyligen fick en roll i riktig film. Det var den beryktade skräckfilmsproducenten Richard Tomlinson som skulle spela in en ny mångmiljon-film till havs. Projektet som hade namnet "Savage Seas" skulle spelas in på en gammal oljetanker utanför Afrikas kust, och de behövde en skådis till en mindre roll - en marinkårssoldat vid namn Bob. Det var med oblyg stolthet som Jordan meddelade resten av floeken att han skulle bli kändis på riktigt, innan han begav sig iväg för att flygas ut till oljetankern "D Fellow" ett par mil utanför landet Benins kust.

Om varulvar

Som varulv har Jordan förmågan att förvandla sig till en varg samt även till den klassiska vargman-formen. I dessa senare skepnader är han mycket stark och vig; samt att farliga klor och tänder finns till hans förfogande om han skulle ge sig in i strid. Men även i mänsköskepnad är Jordan betydligt starkare och vigare än gemene man. Han kan enkelt lyfta ett par hundra kilo eller bända upp en dörr om han så skulle önska.

Dessutom är hans luktsinne otroligt skarpt. Han kan sniffa sig till saker på långt håll, och även avgöra om folk han träffar är vampyrer eller annat som luktar annorlunda.

Jordan är medlem av en varulvsflock i Los Angeles. Det är en stark gemenskap i floeken gentemot utomstående, och flockmedlemmarna hjälper varandra både med varulvsproblem men även med vardagsproblem samt stöttar varandra. Det finns en känsla av "vi mot dem" inom floeken eftersom samhället ofta betraktar dem som äckliga bestar. Dock är floeken hierarkiskt uppbyggd med hårda regler som skall följas och underliggande rivalitet.

Svagare varulvar söker beskydd av starkare i utbyte mot lojalitet. Då och då förekommer våldsamma slagsmål när någon i floeken försöker klättra på den sociala stegen då han eller hon tror att någon mer betydelsefull kan plockas ner. Det är bara strid om ledarpositionen - att vara Alfa - som obönhörligen är till döden.

Det djuriska beteendet är starkt inom floeken. Det är mycket beröring och sniffande på varandra, oavsett vilken skepnad de än befinner sig i. De är också påverkade av månen - om det är nära fullmåne har varulvarna svårare att kontrollera sitt humör och råkar lättare ofrivilligt byta skepnad.

Det levandes Aura – Som varulv har Jordan kraften att se/känna vilken typ av varelse en specifik person är. Vissa typer av varelser, typ spöken eller mycket aggressiva lykantropier eller vampyrer känns automatiskt med denna kraft. Även om de döljer sig så känns luften kring dem "elektrisk".

C.J. Williams



Carolyn Jennifer Williams far ägde en bomullsplantage i Lousianna. Han var född i slummen och hade fått slå sig fram genom livet, och dess törnar syntes i hans väderbitna ansikte. Nu ägde han dock en stor affärsfirma och hade nått framgång i livet. Hans fru - en attraktiv kvinna yrkesaktiv i Saint Louis filharmoniska orkester, dog 1967 när hon födde deras första barn - en dotter.

Fadern som hade mött motgångar tidigare fylldes av sorg men vägrade låta sig knäckas av hans frus död utan började undermedvetet lägga frågan om hela sitt livs framgång på axlarna på sin dotter. Om bara hon lyckades i livet och nådde framgång så skulle hans existens och hans frus död vara berättigad.

CJ som hennes far kallade henne, fick de bästa privatlärarna, och hennes far såg till att ta tid från jobbet och spendera med sin dotter som sig bör. Redan i den förberedande privatskolan var hon mer begåvad än de andra eleverna. Trots att hennes far gav henne mycket uppmärksamhet och kärlek var CJ fortfarande väldigt pressad. Hon

kände undermedvetet sin fars höga förväntningar på henne och försökte alltid göra honom till lags.

De verkliga höjdpunkterna i hennes barndom var därför de tillfällen hennes guvernant tog med henne på teater, musikal eller bio. CJ lät sig helt föras bort till de fantastiska berättelser som uppspelades och kunde slappna av och vara hänfört lycklig. CJ som var naturligt mycket intelligent plöjde även igenom böcker på löpande band.

College var en intressant upplevelse för CJ även om hon kände sig lite utanför. Hon maxade alla proven relativt enkelt och alla lärarna var överförtjusta i henne. Kamrater fick man dock inte genom att vara duktig utan CJ gick med i Cheerleader truppen. Attraktiv som hon var blev hon populär bland killarna och hon hade några pojkvänner. Ingen relation höll speciellt länge eftersom pojkarna var betydligt omognare än CJ.

Hon tröttnade snart på att vifta med pom-poms och bestämde sig istället för att de riktiga prestationerna låg ju inom själva idrotten inte vid sidan av arenan. CJ gick med i friidrottslaget och vann inom de närmsta åren två delstatmästerskap i löpning och spjutkastning. En smärre incident med en överförfriskad pojkvän gjorde även att hon började träna Aikido, något som hon skaffade sig svart bälte i efter ett par års träning.

När det var dags för universitet valde CJ Harvard i hopp om att träffa mer likasinnade personer. Hon hade inte riktigt klart för sig hur en likasinnad person skulle vara, något som gjorde henne lite obekvämt. Det var något som gjorde att hon inte var tillfredsställd och nöjd med sig själv, men hon kunde inte sätta fingret på det. På Harvard studerade hon en avancerad kurs i Engelsk Litteratur, något som hon inte riktigt förstod varför hon valde. Det kändes dock som det rätta. Hon träffade även en vampyr på universitetet - en man som studerade kvällskursen i samma ämne som hon. Efter ett tag började de umgås och blev ett par under ett par månader. Relationen avbröts när de insåg att de aldrig skulle komma varann helt nära om han inte fick dricka av henne - och det vägrade hon. Relationen gav henne dock perspektiv på vampyrer, hon hade inga fördomar men heller inga förskönade illusioner. Hennes far var märkbart orolig över förhållandet men förklarade för henne att det var hennes val hur hennes liv skulle se ut. CJ kände än mer press att göra sin far stolt och lyckas i livet.

Efter examen på Harvard var CJ lätt olycklig. Hon visste inte vad hon skulle göra av sitt liv, inget hon gjorde kändes helt rätt. Hon hade en svag känsla att hennes far ville att hon skulle åstadkomma något annat med sitt liv, men hon visste inte vad. Efter en ångestfylld vecka trodde hon sig ha kommit fram till att hennes far kanske hade velat ha en pojke och att hon borde bevisa sig på det mer manliga planet. CJ sökte därför in till Navy Seals - marinkårens specialförband.

Efter rigorösa tester och nedvärderande behandling kämpade CJ sig igenom uttagningstesterna och blev antagen till utbildningen. De tre påföljande åren var ett deltidshelvete där hon ständigt var tvungen att bevisa sig för alla andra på förläggningen. Deras krav och förväntningar bleknade dock i jämförelse med CJ's egna krav på sig själv för att en gång för alla lyckas i livet och blidka sin far.

Hon genomförde utbildningen med goda resultat och fick till slut sina med-soldaters godkännande och uppskattning. CJ's förband skickades ut på ett antal skarpa uppdrag under åren som följde, bland annat gjorde de ett antal attacker mot knark-karteller i centralamerika. Hon var även med på ett tillslag mot ett fraktfartyg utanför Madagaskars kust, där kapare hade råkat ge sig på en båt som händelsevis innehöll en hemlig last från CIA. Inga överlevande lämnades.

Efter tre års aktiv tjänst fick CJ meddelandet att hennes far hade insjuknat i cancer och var sängliggande. Hon for genast till hans sida och fick beskedet att han inte skulle klara sig utan låg för döden. Först nu talade de två ut ordentligt om livet, deras förväntningar och viljor. Hennes far förklarade att han inte hade menat att pressa henne och att han älskar henne för att hon är hans dotter, inte för vad hon gör eller åstadkommer.

CJ tog avsked från Navy Seals efter sin fars död, ledsn över hans bortgång men lättare till sinnet över sitt eget liv. Hon kände sig fortfarande inte tillfredsställd med sin tillvaro och funderade på vad hon egentligen själv mest önskade.

Med ett leende kom hon ihåg matinéerna med sin guvernant och de underbara biograferna hon varit på. Det var då hon kom fram till att det hon verkligen tyckte om och brann för var att skriva berättelser och historier. Hennes egna liv gjorde att hon hade många vinklingar och aspekter på människors liv som skulle göra sig bra i vilken historia som helst. CJ fick upp livsglädjen igen och styrde sina steg mot hennes nya och slutgiltiga mål - att skriva ett filmmanus till Hollywood!

Den enda kontakten CJ har med sitt forna liv inom Marinkåren är via sin gamle sergeant Carl Harry. Trots att båda lämnat aktiv tjänst så har de fortfarande kontakt med varandra. Carl var CJ's första befäl och CJ är en av de få personer han har stort förtroende och respekt för. Carl hjälper gärna henne om hon behöver ett handtag, och CJ vet att han fortfarande kan skaka fram vapen och prylar om det behövs.

Carl har vissa något trångsynta åsikter om vampyrer och varulvar som i korthet går ut på att de borde avlivas, men han har inte gått med i HAV eller Humans First eftersom han avskyr politiska fanatiker i alla dess former. CJ misstänker att han kanske har sålt vapen till dem någon gång, men att hans hårda attityd är något överspelad. CJ brukar prata sönder hans argument varje gång de diskuterar övernaturliga varelser, så han håller mest fast vid sina fördomar av princip.

Det var genom Carl som CJ fick tipset om en öppning i hennes nya karriär. Tydligt skulle den beryktade skräckfilmsproducenten Richard Tomlinson spela in en ny mångmiljon-film till havs. Projektet som hade namnet "Savage Seas" skulle spelas in på en gammal oljetanker utanför Afrikas kust, och de behövde därför säkerhetspersonal med sjövana. Kompetent sådan med tanke på hotet från pirater, så CJ's bakgrund passade ju fint. Kanske skulle hon nu kunna få tillfälle att prata in sig hos någon producent eller regissör och lägga fram sina kunskaper som manusförfattare. En chansning, men någonstans måste man ju börja och alla andra försök att få någon att läsa hennes verk hade ju misslyckats. Så CJ tog jobbet som säkerhetsvakt på den gamla oljetankern "D Fellow".

CJ har med sig ett antal av sina manus som hon skrivit tidigare, i hopp om att kunna visa något för en producent eller regissör. Hon tog med sig:

"Icebreaker" - en thriller utspelad på en isbrytare utanför Alaska, men en sinnrik plot och mycket dramatik.

"The Wayfarer" - ett romantiskt äventyrsdrama om en expedition genom afrikas jungler på 1930-talet.

"Twelve minutes until midnight" - en skräckis/thriller om ett museum som i själva verket är en boplats för ett antal vampyrer. Knorren på storyn är att det till början är de gästade ungdomarna som kämpar mot vampyrerna, men allt eftersom filmen går bildas två andra läger bestående av både vampyrer och människor - de goda och de onda från varje "ras".

Personlighet

CJ är otroligt kompetent och det vet hon om. Hon vet också om att hon är betydligt intelligentare än de flesta i sin omgivning, men hon är fortfarande ödmjuk och inte alls en besserwisser. Hon tummar dock inte på sina åsikter om hon vet att hon har rätt, och hon har lätt för att ta kommandot över en grupp människor och myndigt bestämma vad som skall göras - ofta omedvetet.

Regler

Reglerna till detta scenario är valfria. Om du som spelare vill ha något att hålla i handen en mörk konvents natt så är du välkommen att prova det enkla systemet här nedan. Om du hellre vill använda ditt favorit-system så gör du så, men scenariokonstuktörerna tar inget ansvar för eventuella skador som kan uppkomma. Vad du än väljer så tänk dock på att spelglädjen är viktigare än regeltekniska detaljer. Tack.

Systemet använder sig av tre D6 systemet från "In Nomine". Man använder alltså tre sex sidiga tärningar, där en av tärningarna skall gå att särskilja från de övriga två. När man slår ett färdighetslag slås samtliga tärningar, de två lika visar om man lyckas eller ej och skall vara under eller lika med svårighetsgraden. Svårighetsgraden bestäms av SL, men kan i strid vara färdighetsvärdet på exempelvis pistol. Den tredje tärningen markerar effekten man får på den uppgift eller handling man utför, en sexa är mycket bra medan en etta är dåligt. Slår man två ettor och en sexa som effekttärning har man lyckats utomordentligt bra och handlingen utförs med maximal effekt. Två sexor och en effekt etta är på motsvarande sätt dåligt, man misslyckas grovt med handlingen och man exempelvis fumlare i strid.

Grundegenskaper

Styrka

Vighet

Intelligens

Precision

Uppmärksamhet

Vilja

Sex grundegenskaper som varierar i värde från 1 till 8 beroende på vilken typ av varelse som avses. En normal människa har värden kring 3 till 4, medan en varulv har en smidighet kring 5 – 7 och en styrka på ungefär 5 i mänsklig form.

Svårighetsgrader

Svårighetsgraden är normalt ett färdighetsvärde eller summan av två grundegenskaper som modifieras efter hur svår uppgiften är. Vid färdighetsslaget skall man sedan slå under sin svårighetsgrad med de båda lika T6:orna. I närstrid slår de två kombatanterna var sitt slag och lyckas båda så vinner den med högst effekt, har båda lika hög effekt slår man om.

Mörker	-2	Enkel	+2
Stress	-2	Lätt	+1
"Långt bort"	-2	Normal	0
"Point Blank"	+1	Svår	-1
Lasersikte	+2	Tuff	-2

Tålighet

En rollpersons tålighet är måttet på hur väl denne klarar fysiska skador av olika slag, exempelvis slag och skottskador.

När **Tåligheten** halverats på grund av fysisk aktivitet får rollpersonen en ökning på svårighetsgraden på färdighetsslagen med ett poäng per förlorad tålighet under det halva tålighetsvärdet.

EPIC

Epicism poäng kan rollpersonen använda för att "automagiskt" lyckas med ett färdighetsslag, sänka sin skada med tre tålighetspoäng, eller för att få göra om ett slag.

Vapen

För enkelhetens skull så har vi bara skadan att tänka på. Svårighetsgraden är för t.ex. pistol är färdigheten Handeldvapen plus eventuella modifikationer. Skadan är Effekttärningens värde modifierat enligt skadetabellen här nedan.

Typ	Skada	Typ	Skada
Knytnävar	E / 3	Stor Pistol	E + 1
Spark	E / 2	Hagelböss	E + 2
Kniv	E / 2	SMG	E + 1
Svärd	E + 2	Automatkarbin	E * 2
Pistol	E		

Jordan

Grundegenskaper

Styrka	5
Vighet	4
Intelligens	2
Precision	3
Vilja	3
Uppmärksamhet	3

Tålighet 22

Färdigheter

Ducka	8
Smyga	5
Närstrid	7
Handeldvapen	4
Dans	4
Köra bil	4
”Lockpicking”	3

EPIC 2

Patricia

Grundegenskaper

Styrka	2
Vighet	3
Intelligens	5
Precision	4
Vilja	4
Uppmärksamhet	4

Tålighet 12

Färdigheter

Ducka	5
Smyga	4
Närstrid	3
Köra bil	5
Övernaturlig Biologi	6
”Zombieanimation”	6

EPIC 2

CJ

Grundegenskaper

Styrka	4
Vighet	5
Intelligens	4
Precision	5
Vilja	5
Uppmärksamhet	4

Tålighet 18

Färdigheter

Ducka	8
Smyga	7
Närstrid	8
Handeldvapen	8
Simma / dyka	6
Köra fordon	7

EPIC 2

Edwyn

Grundegenskaper

Styrka	2
Vighet	3
Intelligens	4
Precision	3
Vilja	3
Uppmärksamhet	6

Tålighet 12

Färdigheter

Ducka	4
Smyga	3
Närstrid	4
Handeldvapen	5
Fotografi / Film	8
Köra bil	4

EPIC 2

Zombie

Grundegenskaper

Styrka	10
Vighet	1
Intelligens	-
Precision	1
Vilja	-
Uppmärksamhet	-

Färdigheter

Närstrid	3
----------	---

Tålighet 20

Ghoul

Grundegenskaper

Styrka	7
Vighet	5
Intelligens	1
Precision	3
Vilja	2
Uppmärksamhet	4

Färdigheter

Närstrid	5
Ducka	7
Smyga	8
Tålighet	20

Jake Fulber

Grundegenskaper

Styrka	6
Vighet	5
Intelligens	3
Precision	2
Vilja	4
Uppmärksamhet	3

Färdigheter

Ducka	7
Smyga	5
Närstrid	8
Handeldvapen	4
Tålighet	24

Nathalie

Grundegenskaper

Styrka	5
Vighet	6
Intelligens	3
Precision	3
Vilja	3
Uppmärksamhet	4

Färdigheter

Ducka	8
Smyga	5
Närstrid	6
Handeldvapen	4
Tålighet	21

Willcox

Grundegenskaper

Styrka	7
Vighet	4
Intelligens	2
Precision	4
Vilja	3
Uppmärksamhet	3

Färdigheter

Ducka	7
Smyga	5
Närstrid	7
Handeldvapen	4
Tålighet	26

Travis

Grundegenskaper

Styrka	4
Vighet	4
Intelligens	2
Precision	4
Vilja	3
Uppmärksamhet	4

Färdigheter

Ducka	7
Handeldvapen	7
Närstrid	7
Tålighet	18

Mark Spinelli

Grundegenskaper

Styrka	4
Vighet	3
Intelligens	4
Precision	4
Vilja	3
Uppmärksamhet	3

Färdigheter

Ducka	6
Smyga	4
Närstrid	4
Handeldvapen	7
Tålighet	17

Cassandra

Grundegenskaper

Styrka	2
Vighet	3
Intelligens	4
Precision	2
Vilja	4
Uppmärksamhet	3

Färdigheter

Ducka	3
Handeldvapen	6
Närstrid	3

Tålighet 15

"Generic Goon"

Grundegenskaper

Styrka	4
Vighet	3
Intelligens	2
Precision	3
Vilja	3
Uppmärksamhet	3

Färdigheter

Ducka	5
Smyga	4
Närstrid	6
Handeldvapen	6

Tålighet 17