

Döden i Venedig

1348



Av:
Johan Englund
&
Tom Lindahl

Önehållsförteckning

Sida 3	Spelledarens genomgång
Sida 6	Scen 1 - Ett skepp kommer lastat
Sida 9	Scen 2 - Falskspel bakom Kulissen.
Sida 13	Scen 3 - Djävulens kreatur.
Sida 16	Scen 4 - Under Ytan
Sida 18	Scen 5 - Det tomma Nästet
Sida 19	Scen 6 - Gryning i Staden.
Sida 23	Karaktärs Galleri
Sida 31	Spelledarens Disciplin-lista

Vi vill tack alla som på olika sätt hjälpt oss med detta scenario. Ett särskilt stor tack vill vi ge karaktärsbladsfixaren/korrekturläsaren Kristian Lejsund, karaktärstecknaren Måns Diktorsson, samt disciplintolkaren Jenny Silk.

Detta scenario får skrivas ut och kopieras för privat bruk. *Vampire - The Masquerade* är copyright White Wolf Inc.

Johan Englund
thoresson.englund@swipnet.se

Tom Lindahl
tomper@tomper.com

Spelledarens genomgång

Bakgrunden till denna historia inleds långt innan första delen utspelar sig. Det är nämligen så att strax efter Troiles diableri av Brujah svor en av dennes grandchilders, Elisier, att han skulle hämnas sin "broders" illdåd. Då Troiles fraktion är starkare drar Elisier sig undan för att avvakta och planera sitt nästa drag.

Århundraden förflyter, nya arméer trampar fram över världen och nya härskare regerar, men i skuggorna fortsätter Elisier smida sin plan på hämnd. Då Elisier är en man med insikt i uråldriga riter och blodsmagi så samlar han en grupp lärda besläktade kring sig för att finna vägen mot hämnd. Deras ansträngningar får efterverkningar i det dödliga samhället runt i kring dem, och det är så myten om biblioteket i Alexandria växer fram.

För utan att avslöja de verkliga motiven för sina medhjälpare så har Elisier studerat de besläktades blod, dess sammansättning, olikheter, styrka och svagheter. Forskningen har så sakta kommit att fokuseras mot hur diableri påverkar blodets sammansättning och vilka svagheter som finns i en diablerist blod.

Detta har medfört att Elisiers medhjälpare börjat ana oråd, att något inte stämmer med deras forskning och att Elisier har en dold agenda. En inre konflikt är på uppseglande samtidigt som andra aktörer börjar få upp ögonen för forskarnas aktiviteter. Det är nämligen så att man under årens lopp samlat på sig stora mängder blod av varierande typ, ålder och generation. Samlingarnas omfattning och den oro forskningen väcker har medfört att en grupp äldre besläktade beslutat sig för att dessa kunskaper är alldeles för farliga för att de skall få komma ut.

Elisier beslutar sig för att forskningen nu kommit så långt att han kan klara sig på egen hand och planerar därför att göra sig av med sina kumpaner. Den afton han sätter sina planer i verket går allt fel redan från början. Delar av samlingen är borta. Elisier misstänker genast att hans närmaste man, Tzimiscen Lasiesceu, fattat misstankar och flytt. Mysteriet tättnar när han hittar flera av sina medhjälpare mördade och upptäcker att någon utomstående tagit sig in obemärkt. Längst ner i den allra heligaste kryptan finner han Lasiesceus svårt sargade och diableriserade kvarlevor. När så klockorna börjar klämta ovanför och det hörs skrik om att elden är lös grips han av vild panik och börjar febrilt samla på sig så mycket av sin forskning som möjligt. På sin väg ut ser han konturerna av en man komma mot honom ur infernot av eld och rök. Gestaltens händer brinner och hans bleka anlete är stelt som hugget ur sten. Det är bara Elisiers kunskaper i Temporis som precis räddar honom undan en säker död.



Samlingarna sprids över den kända världen och fragment hamnar sedermera i bl.a. Jerusalem, Konstantinopel och Bagdad. I Jerusalem glöms de med tiden bort och inte förrän staden faller åt korsriddarna återfinns de under ruinerna av Herodes palats. De hittas tillsammans med andra skrifter och dokument som avslöjar den övernaturliga delen av världen. De som finner dem är inga mindre än grundarna av det som skall komma att kallas Tempelriddarorden. De var en samling män starka i sin tro och med rena hjärtan, ända tills de fann kunskaper de inte kunde behärska och korruperades. Tempelriddarna spred sig över Europa och med dem följde deras besläktade korruperare. Innan ordens upplösning, 1307 i Frankrike och 1308 i England, så manipulerades Tempelriddarna av två olika fraktioner. På ena sidan en gruppering västeuropeiska besläktade som länge trodde de hade total kontroll över orden. På andra sidan besläktade från Mellanöstern och Nordafrika,

främst då setiter, men enligt rykten även Baali. Dessa två makter intrigerade om makten över detta mycket välbärgade, inflytelserika och slagkraftiga samhällselement. Den eskalerande konflikten avbröts dock tvärt av kyrkans och det franska kungahusets order om sektens bannlysning.

Tempelriddarna avvecklades dock inte helt, många flydde utomlands eller gick under jorden. Bland annat försvann hela ordens flotta som låg i hamn i La Rochelle spårlöst, över 20 fullrustade krigskepp borta utan att någon sett en skymt av dem.

Det som inträffade var att tempelriddarna ur sina hemliga skrifter fått kunskaper om att bortom det stora havet i väster, under stjärnan Al Merikha, väntade det förlovade landet. Flottan korsade således Atlanten bärandes hela ordens skrifter och rikedomar med kurs mot ett nytt förlovat land. Den nådde den nya världen nära 200 år före Columbus gjorde anspråk på den bedriften. De första européerna landsteg således år 1308 på New Foundland i

nuvarande Kanada. De döpte landet de kommit till efter den stjärna som väglett dem över det stora havet till Almerikha, men då tempelriddarna talade franska så uttalades det ungefär Amerika.

Under sina flykter genom Europa hade de bannlysta tempelriddarna fått hjälp och tak över huvudet av personer och familjer som på olika sätt sympatiserade med dem.

Ett brödrapar från den stora handelsstaden Venedig härbärgerade eller hjälpte ett antal f.d. tempelriddare att ta sig till det vänligt sinnade Skottland. Skottland var vid denna tiden hårt ansatt av England och man tog emot dessa stridstränade, men bannlysta, riddare med öppen famn. För att Påven eller Engelsmännen inte skulle fatta misstankar så slussade man sedan, från sina hemliga slott och fästningar i Skottland, ett antal av riddarna vidare till Amerika.



Elisier går efter händelserna i Alexandria under jorden och håller sig av rädsla dold i flera hundra år. I början av vårt årtusende inleder han dock sökandet efter de bitar av samlingen som försvann. I början av tolvhundratalet får han så upp ett hett spår, en krigarsekt från norr som gjort utgrävningar där han misstänker att delar av samlingarna gömmts. Elisier började skaffa information om och kontakter i länderna i norr och väster, Europa kallades det visst. Efter många års hårt arbete har han fått så pass med inflytande över bl.a. tempelriddare och några av kyrkans män att han vågar bege sig till Europa. Hans sökande har gett honom en klarare bild av vad som hänt med de saknade delarna av samlingen och lyckats spåra huvuddelen till staden Venedig.

Venedig är vid denna tid en av de mest mäktiga och betydelsefulla städerna i Europa, dit både dödliga och besläktade lycksökare flockas. Maktbalansen i staden hänger på en skör tråd och det finns två klara fraktioner som slåss om att få övertaget. Å ena sidan Nosfertun Marcio och på andra sidan den uråldrige Tzimiscen Lord Radovan. Lord Radovan har de senaste hundra åren så sakterliga manövrerat bort av Marcio som nu nästan har totalt grepp om Furst Narses, Lasombran som regerar i Venedig. Vad båda dessa aktörer inte vet är att Claudius Giovanni mycket diskret ligger och späder på fientligheterna mellan dem. Ignatius Giovanni stärtlade ställning hos Furst Narses har medfört att familjen Giovanni totala maktövertagande rycker allt närmare. Man har, ju mer läget förvärrats med pestepidemin, manipulerat Marcio och Radovan mot varandra och de båda är nu övertygade om att den andre är ute efter dem.

Läget förvärras av att den av Claudius Giovanni inbjudne Setiten Saulize blivit avslöjad av sällskapet. Familjen Giovanni har inlett ett samarbete med Saulize utan att var medvetna om att han redan har en fot i Venedig, via den duperade Toreadoren Baron Trabiatti.

Claudius Giovanni får kalla fötter när sällskapet, Vincenzos hantlangare och i förlängningen Lord Radovans marionetter, verkat komma något på spåren, de snokade ju i hamnen. Han försöker således påverka Furst Narses att tro att Vincenzo och hans tjänare är lierade med de förhatliga Setiterna och därmed röja dem ur vägen. Radovan å sin sida är helt övertygad om att det är Marcio som försöker skada honom genom att angripa Vincenzo och dennes allierade. Marcio har alltså blivit förledd att tro att det är Vincenzo och sällskapet som samarbetar med Setiterna, och förutsätter därför att Radovan ligger bakom också detta.



Marcio lurar alltså ner sällskapet hos sig för att förhöra dem om vad som försiggår. Nosferatun blir dock mycket förvirrad när inser att dom inget vet. Marcio förstår att allt inte står rätt till och vill således ha ett "allvarligt samtal" med Vincenzo för att rätta ut alla frågetecken.

Han förleder sällskapet att tror att han är på deras sida och att de måste rädda Ventruerprimogenen genom att ta honom ut ur Venedig på skeppet "Svarta Duvan". Marcio tänker låta skeppet ta dem till en säker ö där han skall spärra in dom i väntan på "förhör". Lord Radovan däremot är övertygad om Marcio nu laddar för dödsstöten, han känner sig plötsligt mycket hotad och gör ett desperat motdrag. Han försöker sälja ut Vincenzo och sällskapet till Ignatius, och i förlängningen till Marcio för att distrahera denne medan han satsar allt på att stärka Brujahn Don Cornelios och Toreadoren Bartoluccis position i staden. Han använder sig av ett vilande trumfkort, en gruppering "övervintrade" och överåriga fd Tempelriddare han haft inflytande över för många år sedan. Han skickar dom till Ventruerprimogenens palats för att ge intrycket av att han satsar allt han äger och har på att skydda denne.



Familjen Giovanni ser även sin chans att göra sig av med ett annat hot, nämligen de "övervintrade" Tempelriddarna. Giovanni smuggelskepp har vid ett par olika tillfällen kommit i konflikt med mystiska krigsskepp, som man efter många om och men lyckats länka samman med dessa konstiga dödliga. Planen är enkel, Giovanni har placerat ut arrangerade lik som leder sällskapet från Vincenzos krypta till kyrkan San Zanello, då de tror att Tempelriddarna tagit Vincenzo. I själva verket är det så att det är Baron Trabiatti som lurats att stjäla Ventrueprimogenens kropp och skall föra den till Setitens skepp i hamnen. Trabiatti följer sällskapet och anger dem varje gång till Ignatius Giovanni's män, som försöker gå in och döda dem.

Förhoppningsvis får spelarna av misstag med sig Elisiers samlingar på vägen ut, då mästaren bland tempelriddarna försöker föra dem i säkerhet.

Här kommer Elisier in och sätter käppen i hjulet för alla inblandande. Han upptäcker plötsligt att en hel hoper andra besläktade försöker stjäla hans grejor. Inte nog med det heller de verkar slåss inbördes också, således måste dom veta allt om hans samlingar och forskning. Elisier går nästan bärsärk av frustration över att allt kan vara till ända efter alla dessa år, och han och hans män blandar sig skoningslöst in i striden.

Baron Trabiatti och Saulize flyr handlöst mot hamnen för att rädda sig undan denne okände besläktade. Efter följer sällskapet som nu fått upp vittring på Vincenzo som med största säkerhet ligger i Trabiattis gondol. Sällskapet hinner upp Trabiatti när de precis lämnar kanalerna och kommer ut i den delen av hamnen som kallas Grande Canale.

Sällskapet besegrar Trabiatti och Saulize, kom ihåg att Saulize måste undkomma då han är med i del två. De hittar skutan "Svarta Duvan", en riktig skrov med skum besättning, och gryningen är nu bara några timmar borta när de sätter segel.

Skutan har inte kommit mer än några hundra meter ut ur hamnen när de angrips av ett annat snabbt skepp. "Svarta Duvan" bordas och det hela resulterar i en våldsam strid där Elisier slår sans och balans ur sällskapet.

Elisier letar efter skrifterna och när han fått dem eller tröttnat bryter han av mesanmasten och driver den rakt genom kölen.

Sällskapet splittras upp under den våldsamma striden och de hamnar så småningom var för sig i havet.

Elisier seglar iväg genom natten och det sista Ludivicio ser är Setiten Saulize hänga upp och ned i masten, samt att han hör en vän pojkstämmas skratt i natten.

Scen 1 - Ett skepp kommer lastat

I herrens år 1348 drabbas Europa av Digerdöden, den svarta döden. En sjukdom som dödar urskiljningslöst och av många anses vara guds straff för att man misslyckades med att återerövra det heliga landet.

Skutan med ventrueprimogenens gemål *Esmaralda* anländer till Venedigs hamn. Med på den finns hennes beskyddare, assamiten Zaid ibn Rahmin, kallad till sin benefactor, ventrueprimogenen Vincenzo da Riotta, för att höra dennes vilja. Med dem reser även lasombran Mariá Esperanza, även hon kallad till deras gemensamma benefactor, ventrueprimogenen Vincenzo da Riotta, för att höra dennes vilja. De anländer till Venedig 1348, cirka en månad efter det att pesten brutit ut i staden.

Hamnen har egentligen stängts och alla anländande skepp där sjukdomen brutit ut, eller att misstanke finns om att det för smitta, sätts omedelbart i blockad eller till och med bränns. På grund av resesällskapets dignitet har det givits löften om att man skall ges fri lejd in i staden. På kajen väntar den resterande delen av det blivande sällskapet, toreadoren Ludivicio Ghirlandio och brujahan Claude de Bourgonville. De är där för att tillse att ventrueprimogenens gemål kommer fram säkert.



På kajen drar en hopper "flagellanter" fram och mässor om att gudsstraff är över mänskligheten. I samma ögonblick kommer en slup upp mot kajen där spelarna gör sig beredda att äntra sin gondol. Upp på kajen klättrar en skröplig kåpbeklädd äldre man eller kvinna, denne knuffas brutalt omkull av en ovarsam vakt. Kåpan faller undan och ett ansiktet märkt av pestens härjningar blottas. Pöbeln blir som vild, en syndare försöker föra in smittan i staden, allt slutar i ett väldigt upplopp där den äldre mannen slås till döds. Ett fullskaligt upplopp är väl under uppblåsande och folksamlingen attackerar de numerärt underlägsna vakterna.

Folksamlingen tränger närmare och en mindre strid utbryter mellan sällskapet och pöbeln om sällskapet inte flyttar på sig.

I det allmänna kaoset upptäcker Ludivicio Ghirlandio plötsligt två kåpbeklädda gestalter som verkar ha kommit iland från en av de andra skutorna i hamnen. De använder sig uppenbarligen av den vampyriskaförmågan obfuscate för folksamlingen viker liksom av en osynlig kraft undan och ingen verkar uppmärksamma dem. Deras auror avslöjar att de båda är besläktade.

Olyckligtvis träffas den ene gestalten av en sten som någon

på måfå kastat in i folksamlingen. Gestalten rycker instinktivt till av smärtan och han knuffar ofrivilligt till den andre så att bådas kåpor faller undan. De känner igen Toreadoren Baron Trabiatti, som kan sägas vara lite av en ledargestalt för Toreadorerna i Venedig, och en okänd okänd besläktad. Han är en kortväxt man med mörk uppsyn och arabiskt utseende, hans blick är vakande och en aning skrämnd. De båda tar sig snabbt vidare genom folksamlingen och är snart försvunna igen.

Detta är Toreadoren Baron Trabiatti och Setiten Saulize som just kommit iland från en skuta lite längre bort. Läs mer om dessa två NPC:er i NPC galleriet.

Pöbeln driver framåt och sällskapet får dra sig undan för att inte blandas in i striden. Även den storväxte Brujahan anser situationen vara något för mäktig för honom. Bakifrån folksamlingen någonstans hör sällskapet slag och skrik, vilket sannolikt innebär att stadsvakten anlant och börjat slå sig fram genom mobben. Sällskapet drivs ner mot kanalen och det ända vettiga är att via gondol dra sig tillbaks från platsen.

Efter en händelselös färd på Venedigskanaler anländer de till Ventrueprimogenens palats och visas genast in av Vincenzos trogne ghouls Albeto. Esmaralda förs hastigt undan mot "sov-kvarteren", en våning upp. Ludivicio hör en tjänare säga något om att de måste skynda sig att förbereda henne. Tjänarna verkar lite oroliga och stämningen är spänd, det verkar som om man håller på att lasta några låror på en lite större gondol.

Salongen är svagt upplyst, ljusens fladdrande sken gör att man kan skymta väggar täckta av överdådiga konstverk och en magnifik takmålning. Ventrueprimogenen, Vincenzo da Riotta, sitter hopsjunken i en stor röddraperad stol i ena hörnet av salongen. Bredvid finns en stor öppen spis och i den flämtar en döende brasa.

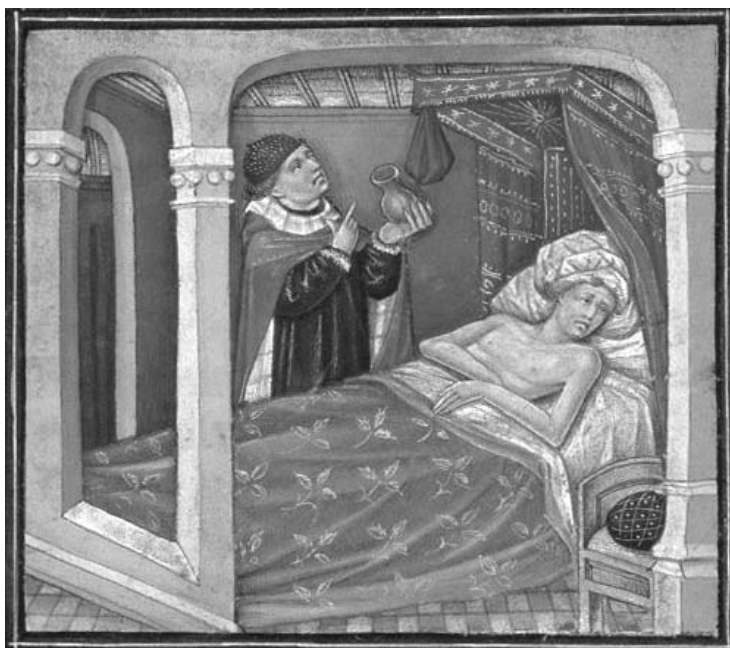
Vincenzo da Riotta är utmärglad och hans anlete formligen lyser av inre oro och hopplöshet. Han vinkar ansträngt mot en grupp stolar och förväntar sig att sällskapet skall ta plats. Med en djupt suck inleder han sedan sin beskrivning av läget i staden.

" Det smärtar mitt hjärta djupt att behöva säga detta, Den fruktansvärda sjukdom som härjar vår stad har tagit en hård tull av mina nära och kära. Skall det erkännas så har min klan Ventrue ansats hårt av dödens skugga. Jag är den siste Ventrueen som ännu inte tvingats i torpor på grund av att våra vitaeförsörjare drabbats av den svarta döden.

" Allt detta är allra nästan för bra för att vara en gärning av slumpen, en mörk och ond kraft ligger så säkert som det är sagt bakom denna djävulska sjukdom. Mina konkurrenter har börjat vädra morgonluft, känner bytets sista desperata dödsryck och gratulerar varandra för fjällandet av detta värdefulla pris.

" Ni mina vänner måste bege er till Furst Narses och framföra mina ursäkter och beskriva det desperata läget för honom. Han måste fås att reagera nu, vi är förvisso inte de bästa av vänner, men vi strävar båda mot samma mål; Vår stads fortlevnad."

" Det må kanske vara guds straff, men det ter sig nu allt troligare att det är en ond kraft som ser sig nögd att föregripa hans gärningar. Dessa avgrundens ormar slingrar sig in våra salar och sprider där sina sockersöta lögner, ta vara på er mina vänner och lita inte på någon"



Vincenzo förklarar alltså att hans "herd" är på väg att dö ifrån honom och att han som sina klanbröder snart tvingas gå i torpor p.g.a. blodbrist, vilket han också förbereder för.

Han ber sällskapet att hjälpa honom ordna för hans tillbakadragande och påtvingade torpor-vistelse. Han ber dem att i hans ställe gå på "Festivo del Estinto" i Dogens palats nästkommande kväll för att där framföra hans sista ord för Furst Narses.

Vincenzo är djupt oroad över situationen, det florerar alldeles för många dåliga omen för att det skall kunna komma något gott ur detta. Sällskapet måste få Furst Narses att inse hur allvarlig situationen redan har hunnit bli, samt påpeka att han måste agera mot de krafter som är ute efter att störta Vincenzo da Riotta, men han varnar dem för att lita på någon, för man vet aldrig vilka som suktar efter makt och rikedom.



Vincenzo da Riotta.

6:de gen. Ventrue

Klan Ventrues starke man i Venedig har kommit lite i skymundan då staden nästan domineras av den oväntade alliansen mellan Lasombra och Cappadocians. Hans förflutna är till stora delar höljt i dimmor och ett flertal rykten florerar kring hans person. Ett mycket ihärdigt rykte gör gällande att Vincenzo skapades i Rom kring Jesu födelse och att han bittert kämpade för imperiets fortlevnad. Efter splittringen kom han till den lilla staden Venedig uppe i norr, som då blev en del av det östromerska riket.

Vincenzo var en av krafterna bakom stadens handelsframgångar och dess begynnande välstånd. Vid sidan av Lasombran Narses var han under flera århundraden en av de mäktigaste männen i Medelhavsområdet, och klan Cappadocians intåg på scenen förändrade drastiskt förutsättningarna. Ett ökande tryck från de Nordeuropeiska Ventruernerna i kombination med att Narses frös samarbetet klanerna emellan medförde att Vincenzo blev hårt trängd och att han snabbt förlorade sin maktbas. Hans ställning i Venedig försämrades för varje dag som gick fram tills den stora pestepidemin drabbade Europa. Farsoten har slagit fruktansvärt hårt mot klan Ventrues "herds" och många inflytelserika klanmedlemmar har tvingats i torpor på grund av blodbrist.

Vincenzo da Riotta är en ganska kort men ändå muskulös person, med ett stramt sätt och vanligtvis få känslouttryck. Han är utseendemässigt i den tidiga medelåldern, ungefär 35 - 40 år, med grånande mörkt hår och klarblå ögon. "Åldern" har börjat sätta sin spår och Vincenzo har begynnande tendenser av förföljelsetecken och brist på engagemang. Han har alltmer fallit över mot ett känslolöst utnyttjande som närmast gränsar mot sadism. För att vara Ventrue så är han ovanligt intresserad av konst och han omger sig gärna med konstnärer och konstverk i världsklass. Vincenzo har även en stark dragning mot kroppslig skönhet och han har trots att han är besläktad ett flertal älskare och älskarinnor, både besläktade och icke besläktade, som han inte bara utnyttjar för födans skull.

Baron Trabiatti.

8:de gen. Toreador

En äldre besläktad som ursprungligen härstammar från de södra regionerna av Italien. Trots sin respektingivande ålder, cirka 500 år, har han en nackdel: hans relativt höga generation. Detta har gjort att många äldre har en tendens att se ner på honom och ibland göra sig lustiga på hans bekostnad. Hans tragiska första hundra år har satt djupa spår och han har med åren blivit en smått hatisk individ. Trabiatti lockades i sina värsta stunder att sälja sig till Setiten Saulize, och han är nu så djupt snärjd och korrumpad att det "inte längre finns någon återvändo". Emellanåt väcks hans ånger och samvetet får överhanden, vid dessa tillfällen blir han irrationell och tvekar inför de handlingar han tvingas göra.

Trabiattis kontakter med Ignatius Giovanni har medfört att han tvingats av Setiten Saulize att spela ett dubbelspel i dennes planer. Exakt vad Saulize tänker göra vet inte Trabiatti, men han misstänker att det har med ett tronövertagande att göra. Detta på grund av att han hört av Ignatius att denne är rädd för att Vincenzo sökt stöd av Assamiterna. Ignatius allierade, Setiterna, är ju Assamiternas svurna fiender.

Trabiatti var från början en vänlig man, med goda ideal och ett obefläckat samvete. Hans omfamning blev en mardröm och som "yngst" i en grupp intrikata Toreador-childers blev han snabbt "flockens" hackkyckling. Han naivitet och godhet förbytes mot ett obeskrivligt hat mot sina "bröder och systrar" och sin "skapare". Trots sitt målvedetna hat är han fortfarande lite oöverlagd och gör ofta lite förhastade och således illa genomtänkta "manövrer" i "stridens hetta".

Saulize av Alexandria.

8:de gen. Setite

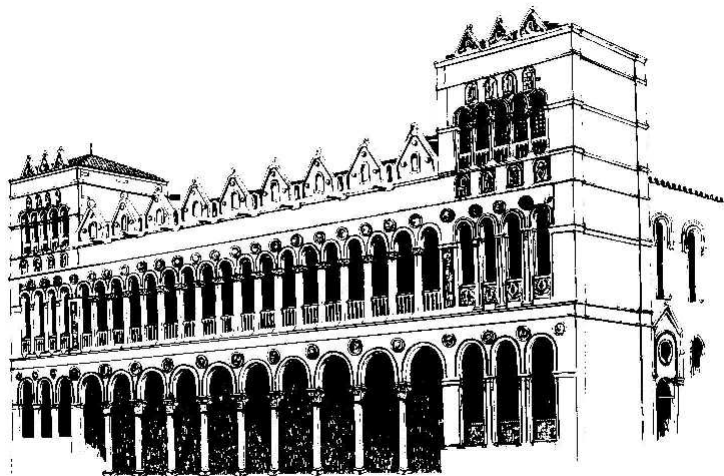
För vissa är Saulize ondskan personifierad, hans blotta närvaro korrumperar och för ondskan med sig. Saulize själv ser sig dock endast som en tjänare, trogen sin herre och för alltid skyddandes dennes intressen. I sina egna ögon är han en god tjänare som tjänar sin herres sak, inga moraliska ställningstaganden, han gör bara sitt jobb. Han försvarar sin herres goda namn mot de krigiska folken i norr, som manipuleras och indoktrineras av fiendens tjänare.

Saulize jagar skrifter från Alexandria som hans "herre" länkar samman med en mycket gammal besläktad som enligt sägnerna under århundraden bedrivit forskning om och med högpotent blod, möjligen till och med blod från en Anteduvilian.

Hans ögon är glimmar klart nötruna och hans hy är aningens brun, med en blekt ton. Tänder lyser som eldar när han ler, vilket han gör ofta när han på ett trivsamt sätt försöker få alla att tro att han är harmlös. Saulize överdriver sällan åt något håll vad gäller personligheten, han håller sig vänligt neutral och lite lagom underdånig för att inte väcka för mycket uppmärksamhet. Han använder sig för det mesta av "mask of a thousand faces" och föredrar att försöka smälta in på den plats han befinner sig.

Scen 2 - Falskspel bakom Kulissen.

Dogens palats är smyckat för aftonens tillställning, och dess ståtliga fasader är upplysta av facklor och fyrfat. Tjänstefolket skyndar febrilt in i det sista för att allt skall bli perfekt och till herrn i husets förtjusning. Ute på St Markus platsen har en grupp fattiga börjat samlas, de dras till ljudet och dofterna av festligheternas förberedelser.



Trots den allvarliga epidemin i Venedig hålls den traditionella karnevalen som det är brukligt. De besläktade har då sin egen "fest", den traditionella Festivo del Estinto, till de dödas ära. Den utsökt dekorerade salen är nästan fylld till bristningsgränsen, och samtliga närvarande är djupt oroad över utvecklingen. Den närvarande presenterar sig lite inbördes och samtalar lite förstrött i små grupper runt om i salen.

Brujahas starke man, Don Cornelio, är väldigt nyfiken över hur det står till med Vincenzo. Är läget verkligen så allvarligt som det påstås, har han gått i torpor?

Malkavprimogenen Tribaldi mässar högljutt om att Gehenna är över dom och påpekar för de närvarande att nära 400 dödliga drar sin sista suck varje dag.

"Håller dödens lie denna hastighet så får vi snart alla livnära oss på råttor, de är snart de ända som är kvar bland våra salar." Säger han syrligt och kastar en teatralisk och menade blick mot Nosferatun Amanda som står lite för sig själv i ett hörn.

"Ni skulle allt ha lyssnat på mina varningar när gudarna straffade oss tidigare i år, jordens skälvanande var ett tecken från vår gud."

Ett flertal av kvällens gäster verkar onaturligt intresserade av det lilla sällskapet från Vincenzo da Riotta

Efter en stund kommer Baron Trabiatti av klan Toreador fram till Ludivicio Ghirlandio och inleder ett besynnerligt samtal. Det är nämligen så att Ludivicio olyckligtvis råkar vara iförd maskeradmask och mantel av samma snitt som Ignatius Giovanni senare kommer att bära.

Baron Trabiatti kommer sålunda fram och uttrycker sina farhågor över de olyckliga händelserna i hamnen i går kväll.

"Jag måste tyvärr meddela att vår käre vän blivit inkrimerad. Det verkar inte bättre än att några av Vincenzo da Riottas vasaller spionerade i hamnen då vår vän olyckligtvis blev avslöjad."

Baron Trabiatti är lite lätt upprörd över att saker och ting inte riktigt går som han tänkt sig. I sitt stressade tillstånd misstar han Ludivicio för Ignatius Giovanni och han går fram och samtalar med honom. Han har tänkt meddela Ignatius att det strulat i hamnen och att besläktade lojala mot Vincenzo da Riotta sett Setiten Saulize i hamnen. Han resonerar att sällskapet lägliga placering inte kan ha varit en slump utan är övertygad om att de skickats av Vincenzo som således vet något, eller kanske allt.

Trabiatti ser ut att vara allvarligt oroad och flackar kring med blicken, han letar uppenbarligen efter något. Han glider sedan hastigt bort genom folkmassan innan Ludivicio hinner reagera. Don Cornelio dyker strax därefter fram och frågar lite nyfiket vad Baron Trabiatti hade att säga så hastigt. Han låter inte den stackars Ludivicio få en syl i vädret, men efter en stund kommer Micchellio av klan Cappadocian över och räddar honom. Micchellio är också lite undrande inför Vincenzos mycket plötsliga besked om att han tvingas gå i torpor. Ludivicio underhålls av Micchellio ända tills Furst Narses gör sitt intåg i salen.



Fursten med följe träder in i salen under pompa och ståt, med titel-proklamation och hela köret.

I Furst Narses följe ingår Ignatius Giovanni, och Ludivicio inser direkt att mannen faktiskt är klädd exakt identiskt som honom själv. Ögonblicket efter följet trätt in möts Trabiattis och Ludivicios blickar och båda inser vad som inträffat.

Baron Trabiatti skyndar omgående över till Ignatius och det syns på håll att han är mycket upprörd över något. Han gestikulerar vilt och höjer rösten emellanåt, så Ignatius är tvungen att lugna ner honom.

Ludivicio kan urskilja att Trabiatti säger något om att sällskapet lurat honom att anförtro sig åt dem. De måste således vara spioner utsända av en Don Radovan.. något. Han insisterar hela tiden på att Ignatius måste göra något för att rädda situationen.

Under tiden detta inträffar så har Furst Narses tagit till orda och han ondgör sig över situationen i staden.

” De dödliga dör i oanade mängder av den fruktansvärda och tidigare okända sjukdomen, den svarta döden. Situationen i Venedig är nu i det närmaste ohållbar, så

dessvärre är det nu så att Fursten tyvärr känner sig tvingad att förvisa ett antal besläktade från staden på obestämd tid, närmare bestämt fem stycken.”

I den konstpaus som uppstår när Fursten talat passar Ignatius på att snabbt smita fram och viska något i hans öra. Fursten får något mörkt i blicken och vänder sig mot folksamlingen samtidigt som han fäster blicken på Ludivicio och sällskapet.

” Tyvärr får jag nu höra att det är så att vår stad håller på att förrådas av en samling hala ormar som tror att de skall kunna sälja vår vackra stad åt Sets vedervärdiga tjänare. Jag är tvingad att proklamera att den förste som utvisas blir Esmaralda, childern till Vincenzo da Riotta, Primogen av klan Ventrue, som med min välsignelse omfamnades tidigare denna kväll. Det ter sig nu som om mitt förtroende missbrukats, och att man smider ränker bakom min rygg. Jag känner mig djupt förolämpad över det inträffade och de ansvariga skall få sota för sitt förräderi. Jag skall genast tänka över vilka de övriga fyra som skall fördrivas blir, och proklamerar det till gryningen.”

Don Trabiatti söker Ludivicios blick under hela Furst Narses avslutade mening och ler elakt varje gång han tror att denne ser honom. Han har nu satt sin medkonspiratör och allierade på att röja sällskapet ur vägen.

Furst Narses vet inget om Setiter eller Trabiattis förhållande till familjen Giovanni, han övertygas snabbt om Vincenzos förräderi och ser chansen att göra sig av med denne. Sällskapet är lojala mot Vincenzo och är därför ett potentiellt hot, de måste ju ha någon koppling till Setiterna om nu Vincenzo låtit sig korrumpas. Men det spelar egentligen ingen roll om de är förda bakom ljuset eller inte, ingen kommer sakna dom, och det är ju bäst att var på den säkra sidan.

Ignatius har under talet börjat samla vakter kring utgångarna och det syns lång väg att han tänker fånga in sällskapet. Han sölar något och varken vakterna eller Ignatius verkar riktigt anse att sällskapet utgör något allvarligt hot.

Alla utgångar är avspärrade, men Assamiten uppmärksammar att tjänarnas serveringsgång ser obehövad ut. Serveringsgången är full av tjänare som förbereder förfriskningar, dukar fram eller bara försöker vara sin herre till lags. Sällskapet stöter ihop med ett antal tjänare på sin väg ut och efter sig hör de skrik och svordomar. Passgen leder dem genom palatset och de finner sig plötsligt ståendes i vad som sannolikt är de dödlige Dogens salong.

Salen är nedsläckt men de kan urskilja både kostbara och tidskrävande dekorationer i en omfattningen de inte ens kunnat drömma om. I ena änden av salongen finns en utgång ut på en balkong som vetter inåt mot kanalen på baksidan.

Battista Bartolucci.

6:de gen. Toreador

En äldre, kringresande Toreador som färdas runt i Norra Italien och låter sig begestras av städernas och katedralernas skönhet. Han har en gammal vänskap med Vincenzo da Riotta och anses vara en av de starkaste förespråkarna för ett tätare samarbete bland de besläktade i Europa, och då främst de södra regionerna. Till hans, eller rättare sagt Vincenzos, nackdel talar att Bartolucci gärna vänder kappan för vinden, att han stödjer den starkaste eller mest prestigefyllda sidan. När det nu gått upp för honom vilken prekär situation Vincenzo befinner sig i har han övergett honom och låter sig villigt köpas över av sin klanbroder Baron Trabiatti.

En korpulent och välklädd herre, utseendemässigt i 30 års åldern, med svarthår och gröna ögon. Han anser sig vara förmer än de flesta omkring sig, de dödliga behandlar han i bästa fall endast som värdefull boskap. Han tenderar att utnyttja de av lägre status och framhäver gärna sin egen förträfflighet och betydelse för världen.

Don Cornelio.

7:de gen. Brujah

Don Cornelio ogillar starkt de styrande i Venedig, men håller god min medan han väntar på rätta ögonblicket för att slå till och "befria" staden. En del känner till hans ambitioner, främst de som utsatts för hans ränker och dubbelspel. För att få in en fot i Venedig har Cornelio börjat bearbeta Ignatius med lögner och halvsanningar, och han och hans "herrar" har så smått börjat nafsas på agnet. En lögn som vissa tagit fasta på är att Vincenzo gjort någon form av uppgörande med Assamiterna och att de skickat förstärkningar, någon eller alla av Vincenzos fem "tjänare".

Utseendemässigt är Don Cornelio en atletiskt byggd man i 30 års åldern, med mellanblont hår och blå ögon. Han är oftast mycket trevlig och omtänksam, en person som snabbt blir omtyckt. Bakom den trevliga fasaden är han en maktbegärlig och ambitiös man som är kapabel att gå över lik för att uppnå sina mål.

Micchellio da Venezia.

7:de gen. Cappadocian

Micchellio är en infödd venetianare som omfamnades tidigt i stadens begynnelse av de Cappadocians som emigrerade till Italien från sina hemtrakter i Kappadokien. Han var en framgångsrik ung präst som tidigt hade intresserat sig för döden och själavård. Officiellt håller Micchellio posten som primogen i Venedig, men de senaste femtio åren har familjen Giovanni inom klanen mer och mer tagit initiativet i staden. Mycket tack vare att Giovanni starka man i staden är ingen mindre än Claudius Giovanni, en besläktad av femte generationen. Rykten påstår även att självaste Augustus Giovanni, childer till Cappadocius, härbärgar någonstans i staden. I motsats till Ignatius Giovanni, den synliga kraften bakom Cappadocians i Venedig, är Micchellio en lugn och intellektuellt lagd man.

Micchellio är en mycket lugn, harmonisk och intellektuellt lagd äldre herre. Utseendemässigt är han i 45 - 50 års åldern, med grått välfriserat hår och ett välansat skägg. Han brusar sällan upp och visar alltid upp en samlad fasad utåt, han föredrar att tala sina meningssmotståndare tillrätta.

Tribaldi da Narlopio.

7:De gen. Malkavian

En lång spenslig yngling med utstuderat stor näsa och blont axellångt hår. Han vankar rastlöst omkring och hans sinnen verkar alltid tyngda av något. Ingen i Venedig undgår att någon gång träffa på denne man när han med sorgtyngda steg vandrar på stadens gator. Med åren har fler och fler av hans "profetior" börjat slå in, och allsköns olyckor och dåliga omen händer kring honom när han saktmodigt lunkar fram. På grund av detta har Ignatius fått ett dåligt öga till Tribaldi, och de båda kan i det närmaste beskrivas ha ett "katt och hund" förhållande.

Tribaldi ser allvaret i allt som sker runt i kring honom, ur allt som försiggår föds någon form av olycka. Han har tagit fasta på att den enes bröd blir den andres död, och försöker alltid föra fram de dåliga sidorna av allt som sker. Man skulle kunna kalla honom för mano-depressiv, men det ligger närmare sanningen att kalla honom för en mano-pessimist. En person som alltid ser de sämsta sidorna av människors gärningar och inte är sen att klart och tydligt påpeka detta så att alla hör. Skulle ödet av någon anledning inte riktigt se saken ur hans perspektiv så är han inte sen att hjälpa olyckorna lite på traven.

Ignatius Giovanni.

6:te gen. Cappadocian

En av de mer offentliga medlemmarna av klan Cappadocian i Venedig. Annars har familjen Giovanni inom klanen de senaste hundraåren skickligt lyckats manövrera bort all "inomklanlig" konkurrens i staden. Ignatius är familjens synliga kraft i Venedig och han har sakta fått mer inflytande och högre status än sin klans officiella primogen. Ignatius står Furst Narses nära och anses av många fungera som dennes "Spionmästare" och biträdande lagman. Han har inte precis rykte om sig att vara en social person, utan anses vara en riktig översittare. Få personer står honom nära och det ter sig allt mer som om han endast är en marionett åt de verkliga herrarna inom familjen Giovanni.

Ignatius går fram som en virvelvind och bryr sig aldrig om resultatet av sitt agerande eller sina ord. Egentligen går det hela ut på att visa de gamla dammsamlarna runt omkring att han inte på något sätt är sämre än dem. Han är en mycket fysisk och provocerande person, med ett inre behov av att visualisera sin makt, att visa vem som bestämmer och vems ord som är lag. Detta har gjort att han är en av Venedigs mest hatade män, och få besläktade talar frivilligt med honom.

Furst Narses av Venedig.

5:te gen. Lasombra

Den mäktigaste mannen i Venedig och även i stora delar av Medelhavet. Under hans styre har staden gått från att vara en obetydlig fiskeby till att bli en av södra Europas mäktigaste städer. Elaka tungor gör gärna gällande att Narses inte skulle kunna hålla sig kvar vid makten utan klan Cappadocians stöd.

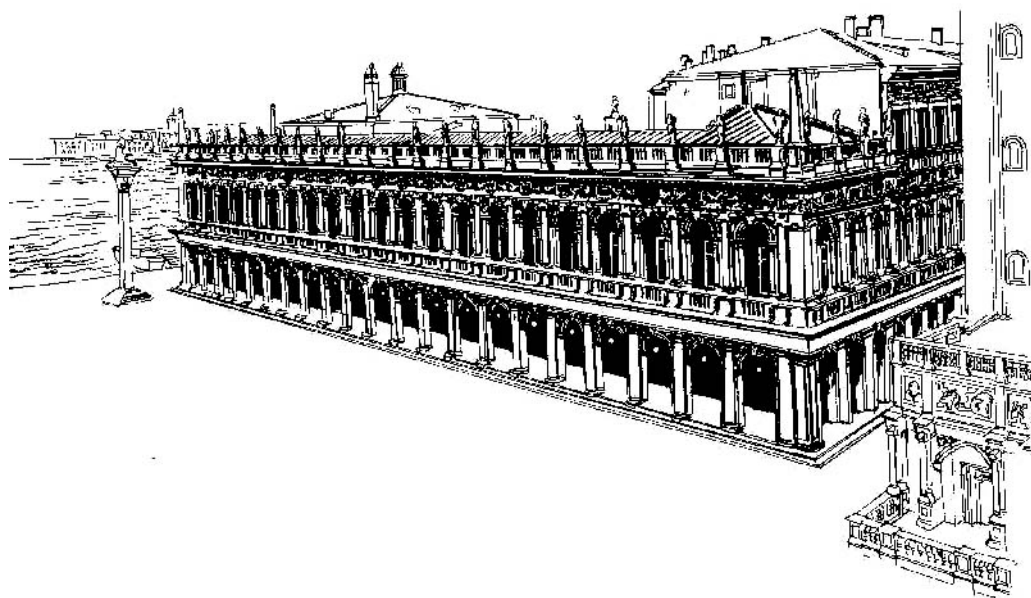
Han styr staden med den berömda järnhanden och tillåter inga utsvävningar eller beteenden som kan äventyra den fina balansen mellan de besläktade och de dödligas samhälle. Den senaste tidens oroligheter, först en jordbävning som skadade delar av staden och sedan pesten har medfört att hans styre hårdnat än mer.

Den stora pestepidemin har slagit hårdare mot det dödliga samhället än någon annan farsot, och den har även börjat få efterverkningar bland de besläktade. Det finns en växande rädsla bland de äldre besläktade att detta skulle vara början på Gehenna

Furst Narses gör ingen hemlighet av att han har sitt Haven i Dogens palats, ingen vet dock exakt var i byggnaden.

En ståtlig man, utseendemässigt i 30-års åldern med kropp och anlete likt en skulptur av en grekisk gud. Hans släkt härstammar från den grekiska kolonisationen av Italien och detta syns mycket tydligt. Han utstrålar på samma gång både styrka och vishet, och det ligger något överlägset i hans hållning och sätt. Narses möter alltid blicken från dem han samtalar med och spelar gärna på sin maktställning i ett samtal.

Han kan annars sägas vara lite av ur-arketypen för en framstående medlem av klan Lasombra, med sinne för både diplomati och intrigerande



Scen 3 - Djävulens kreatur

Sällskapet flyr längst kanalerna och det mest logiska är nu att ta sig tillbaka till Vincenzos palats för att varna denne för Baron Trabiattis och Ignatius Giovannis förräderi, försöka rädda honom och Esmeralda, samt att själva söka skydd.

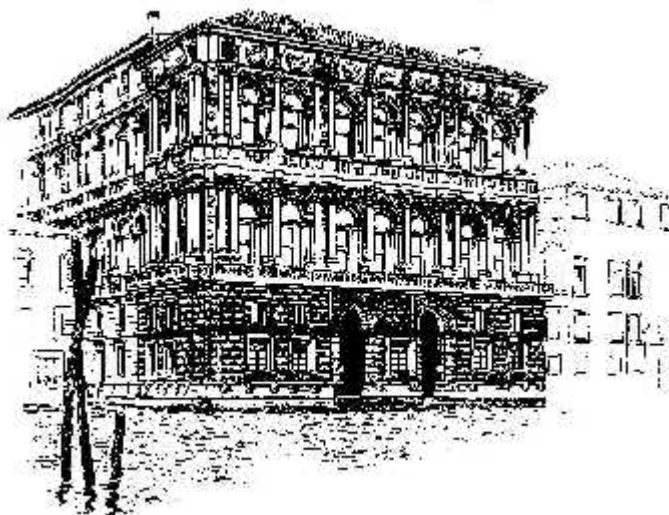
Under tiden sällskapet flyr har Ignatius Giovanni hastigt samlat ihop sina och prinsens styrkor och gett sig iväg för att tysta Vincenzo och sällskapet.

Han resonerar att sällskapet måste ha agerat på Vincenzos order då de var i hamnen. Och då Ignatius är en slipad och van intrigör så tror han inte ett ögonblick på något så naivt som slumpen. Alltså är den enda vettiga slutsatsen att sällskapet spionerade i hamnen, samt att Vincenzo således vet något om familjen Giovannis samarbete med Setiterna. Sällskapet måste dö!.

Alternativt kanske de beger sig till hamnen eller något liknande ställe. Låt spelarna i dessa fall upptäcka en mystisk skuta som stilla guppar en bit ut på redde. De hittar även en av Ignatius Giovannis trognaste childers, Pietro Giovanni och två ghouls dödade.

Det är Elisiers skepp sällskapet upptäckt, han har precis anlänt till staden och håller på att kontakta sina spioner. Pietro råkade komma i vägen och likviderades för att inte äventyra uppdraget.

Drar spelarna fötterna efter sig i hamnen, eller någon annanstans, så låt en av Elisiers ghouls upptäcka dom. De måste fås att inse att deras situation i staden blir mer och mer hotad ju längre de flummar omkring. De jagas sedan från platsen av några av Elisiers ghouls.



När de närmar sig palatset kan de på avstånd höra Ignatius fräna stämma. Furstens män upptäcker dem inte genast, utan bara om de väljer att kasta sig fram från sitt gömsle. Avvaktar de eller försöker smyga runt till bakgården bevittnar de följande scen:

Vincenzo da Riottas ghouls Albeto försöker först lugna och sedan mota bort en hätsk Ignatius Giovanni. Albeto försöker påstå att Furst Narses inte kommer vara nådig mot Giovannin om han trakasserar Ventruerprimogenen och dennes tjänare.

Ignatius snäser hånfullt av honom,

"Vincenzo är en förrädare och han skall ställas till svars för sin kollaboration med Furstens svurna fiender. Din ömkliga själ skall jag plåga senare."

Innan Albeto riktigt hinner hämta sig efter chocken faller Ignatius honom med ett välriktat slag. Ignatius ger Albeto några extra sparkar innan han leende kliver över kroppen. Han signalerar till sina män och kliver in i palatset medan han ropar:

"Leta upp Esmeralda och för henne till mig, hittar ni Don Vincenzo så gör inget förhastat, han är både gammal och slug."

Albeto är svårt skadad och blöder ymnigt ur ett elakartat sår i pannan, men han lever fortfarande. Sällskapet kan ta sig fram till honom om de så önskar utan att de upptäcks av Ignatius styrkor.

Att försöka ta sig in genom porten är en mycket dålig idé, men Toreadoren känner till ett sätt att ta sig någorlunda osedda in på bakgården.

Furst Narses styrkor, leda av Ignatius Giovanni, stormar palatset och en vild strid utbryter när Vincenzos tjänare gör sitt yttersta för att skydda sin herre och dennes egendom.

Sällskapet upptäcker även en andra grupp som strax därefter blandar sig i striden, den verkar bestå av dödliga, men de kämpar tappert och deras tro tycks vägleda dem.

Ventrueprimogenens palats

Palatset är en ståtlig fyravåningsbyggnad som på två sidor gränsar mot kanaler. Fasaden är pråligt utsmyckad för visa Vincenzo da Riottas framgång och ställning i staden.

Det finns en bakgård med två ingångar, en i varje flygel, för tjänare och leveranser av olika slag. Endast den ena leder ner mot källaren, och detta vet Ludivicio. Halvvägs ned i den trappa som leder neråt till källaren ser de liket efter en av Vincenzos ghouls.

Källaren.

Källaren består till största delen av olika typer av förråd, mat- och vinkällare. Längst in ser de en stabil ekport som står på glänt. Där bakom finns det rum som är Vincenzos falska haven, det är helt kallt förutom den ”försåtsminerade” kistan. Fällan har slagit igen över och dödat två gestalter: en av Ignatius Giovannis hantlangare samt en dödlig som är klädd som en Tempelriddare.

I övrigt så är rummet helt tomt och det finns inga spår efter någon lönngång.

1 Våningen.

Här återfinns den praktfulla huvudentrén och den magnifika trappan upp till salongerna och palatsets stora sal.

På baksidan finns bakgården med tjänstefolkets entré, godsmottagningen, bakstuga och köksingång.

Kökspersonalen gömmer sig vettskrämda längst inne i köksavdelningen. I trapphuset möter de både ”tempelriddare”, Vincenzos ghouls och Ignatius hantlangare.

2 Våningen.

Flera stora salonger och en praktfull sal finns i nära anslutning till huvudentréns centrala trappa. Här och var på våningen möter de ett tiotal ghouls och ”tempelriddare” som slåss mot varandra i olika konstellationer. Situationen är mycket kaotisk.

Salongerna är tomma om man bortser från de stridande, i stora salen möter de två av Ignatius ghouls som stoppar på sig av silver- och guldföremål de funnit.

3 Våningen.

Tredje våningen kallas officiellt för sovvåningen och karaktärerna har alla sina kvarter i anslutning till denna, även om det bara är Ludivicio som anses vara gäst och därmed har ett finare rum. Esmeralda borde sannolikt vara här någonstans, och kanske även Vincenzo da Riotta.

Här uppe återfinns Ignatius Giovanni och dennes hejdukar, sammanlagt 3 besläktade och fyra ghouls.

Det bisarra läget har alltså uppstått att tre fraktioner, exklusive spelarna, slåss mot varandra i palatset utan att egentligen veta riktigt vem som är vän eller fiende. Furst Narses och Ignatius styrkor har till en början inga problem med att driva tillbaka försvararna, men när de dödliga som påminner om tempelriddare blandar sig i striden börjar anfallarna tveka och vacklar aningen i sitt angrepp.

Esmeralda hittas av Ignatius Giovanni och Lasombran Fabiano Ovuerti i sovkvarteret på plan 3, men de hittar inte Vincenzo da Riotta i byggnaden. De letar bryskt igenom hela plan 3, vänder på allt och slår sönder diverse möblemang.

Sällskapet skall här inte lyckas rädda Esmeralda utan de drivs på flykten av Ignatius Giovanni och Fabiano. Skrämdom gärna en aning så dom inser vilket allvarligt hot Ignatius och Fabiano utgör.

Onkräftarna

Ignatius Giovannis män letar primärt efter Esmeralda då de har misstankar om att Vincenzo flyttat sig till ett säkrare plats.

Ignatius har med sig sina två childers, de är ungefär likvärdiga med Ignatius, samt Furstens childer Fabiano Ovuerti (*De återfinns i bilagorna*). Huvuddelen av denna fraktion återfinns på plan 2 och 3.

En grupp dödliga, ålderdomligt klädda och utrustade riddare, tempelriddarna, blandar sig in i striden och slåss mot allt och alla. De slåss mot alla de tror är djävulens tjänare, alltså alla som kommer i deras väg. Huvuddelen av denna fraktion återfinns på plan 1 och 2.

Furstens män med Ignatius och Fabiano i spetsen upptäcker så småningom sällskapet och börjar misstänka att sällskapet är en räddningsaktion och att dom möjligen lyckats få med sig Ventruerprimogenen som kanske låg gömd någonstans.

Gruppen Tempelriddare har Lord Radovan manipulerat att blanda sig i striderna. Det är en desperat åtgärd från en man som börjar känna sig trängd och förnimmar snaran som långsamt dras åt kring hans hals.

Varken försvararna eller angriparna förstår något, båda parterna tror att det är motståndarna som fått förstärkning.

Bakifrån närmar sig skrik och stridlarm från de stridande parterna och det är en mycket dum ide att stanna kvar och slåss.

Alldeles utanför upptäcker de en mystisk skugga som påkallar sig deras uppmärksamhet, det ser ut att vara Nosferatun Amanda som vill att de skall följa henne. Samtalar de med henne säger hon:

" Lord Marcio önskar träffa er omgående, Det gäller Lord Vincenzos och er ytterst prekära situation."

Hon leder sällskapet in mellan några hus i närheten och in bakom en utskjutande murstock. En löndörr döljer effektivt nedgången i vad som till en början påminner om ett källarvalv. Gångarna byter snart karaktär och Amanda för ner sällskapet under staden, genom gångar som bär tecken på att vara säkerligen flera tusen år gamla.



NPC Galleri

Fabiano Ovuerti

7:de gen. Lasombra

Fabiano är Furst Narses mest framstående childer och en av hans trognaste undersåtar som gör i princip vad som helst för sin Sire. Han har under de senaste åren mer och mer börjat synas tillsammans med Ignatius Giovanni och kan jämte honom anses var lagens långa arm i Venedig.

Fabiano är en man i trettioårsåldern med ett typiskt Sydeuropeiskt utseende. Han har svart, lätt grånande, hår, bruna ögon och ett välansat skägg.

Han är en god manipulator och en person som utnyttjar andra för att själv slippa försätta sig i situationer där det finns risker. Fabiano ifrågasätter aldrig en önskan från Furst Narses och ser alltid till att utföra dessa utan anmärkning.

Scen 4 - Under Utan

Efter en stunds promenad i fuktiga och kanske inte riktigt vällyktade gångar kommer de ut i en dåligt upplyst större sal som svagt påminner om en rovdjurslya. I ena hörnet skymtar de en gestalt som sitter böjd över ett äldre bord av något slag, som enda ljuskälla har han ett litet antikt fyrfat. Amanda avvaktar, som av respekt eller rädsla, och vinkar lite diskret åt sällskapet att de skall stiga fram.

Gestalten är klädd i en kåpaliknande klädnad som sannolikt varit mycket exklusiv en gång i tiden. Han tittar upp och det fladdrande ljuset från fyrfatet avslöjar Lord Marcios deformerade anlete.

" Välkomna mina vänner, situationens allvar kräver att jag tar större risker än jag kanske skulle velat. Det ter sig som om det är en sammansvärjning mot vår gemensamma vän Lord Vincenzo, det skulle inte förvåna mig om det är den hale skurken Lord Radovan. "

" Våra fiender försöker utnyttja Lord Vincenzos tillfälliga svaghet för att ge honom, och i förlängningen också mig, dödsstöten. Mången "hungrig varg" vädrar morgonluft och ser en möjlighet att komma åt vår vitae. "



Lord Marcio suckar djupt medan han ansträngt reser sig och med släppande steg haltar runt skrivbordet. När han närmar sig sällskapet känner de en hur en lätt liklukt tränger sig på.

Lord Marcio betraktar lugnt och med en viss nyfikenhet personerna ingående en och en, medan han verkar mumla:

" Någon av er vet hemligheten, ni ser bara inte svaret som funnits framför er näsa hela tiden. "

Han gör ett försök till dramatisk konstpaus och det skeva leendet blottar hans ruttnande och förvridna tänder.

" Ja, stundens allvar kräver att vi agerar skyndsamt. Du, Ludivicio kom fram till mig och se mig djupt i ögonen. "

Han tar ett steg framåt och ler ännu ett av sina vedervärdiga leenden.

" Jag vill bara blotta dina sanna tankar för dig och skingra de dimslöjor som lagts likt skymmande skuggor över dina sinnen. "

Marcio plockar fram minnesbilder hos Ludivicio som den "vänlige" Vincenzo fått honom att glömma. Ludivicio vet nu plötsligt att han övervakat byggandet av en hemlig viloplats i ett kapell tillägnat Jungfru Maria.

Minnesbilder

Kapellet uppförde du till en början som en hyllning till Jungfru Maria innan Lord Vincenzo avslöjade sina tankar om en hemlig viloplats.

I ett mörkt hörn av sakristian utformade ni en liten och diskret helgonbild som döljer nedgången till den hemliga kryptan.

Arbetskraften fördes i hemlighet in till staden från fastlandet och när deras arbete var utfört försvann de för alltid.

Lord Marcio haltar långsamt tillbaka till sitt skrivbord och slår sig ned med en ljudlig suck som får den underbara lukten av förruttnande lik att åter sprida sig.

" Ja, ja, stundens allvar var det. Som ni säkert förstår så måste ni hämta Vincenzo och föra honom i säkerhet. Gryningen närmar sig, men jag skall till se att det finns en skuta som väntar på er i morgon så ni skyndsamt kan lämna staden. "

Han vänder sig och vinkar åt Amanda, som nu plötsligt står alldeles jämte dem.

" Visa sällskapet till en säker plats där de kan invänta att nattens skyddande mörker åter skall omsluta oss. "

Därmed återvänder hans intresse till de pergament som ligger framför honom och Amanda vinkar lite nervös åt sällskapet att de skall följa henne. Sällskapet visas till en krypta där de kan tänka över sina planer och invänta nästa natt. För att vara en Nosferatuhåla så är den faktiskt väldigt bekväm med exklusiva sängar, arabiska sittkuddar och mjuka mattor.

Lord Marcio börjar få misstankar om att allt kanske inte står riktigt rätt till. Han finner inget som stärker de misstankar och påståenden han blivit serverad om att Lord Vincenzo och sällskapet skulle samarbeta med Setiterna. Han tvekar nu om det verkligen är den fördömde Lord Radovan som ligger bakom detta, han får inte i hop ekvationen.

Lord Marcio utger sig alltså för att vara en av Vincenzos vänner och förtrogna, och att han vill göra allt för att sällskapet skall kunna rädda Vincenzo undan en säker död. Hans mål är som sagt att få sällskapet och Lord Vincenzo ombord på skutan "Svarta Duvan" för att senare kunna "förhöra" Vincenzo om vad som egentligen försiggår i staden. Sällskapet utnyttjar han bara för att komma åt Vincenzo utan att det finns några uppenbara spår som leder tillbaka till honom.

NPC Galleri

Amanda **8:de gen. Nosferatu**

Amanda är en av de mer synliga medlemmarna av klan Nosferatu i Venedig, och hon förser ett flertal av stadens "köpmän" med information och nyheter. Hon har så sakterliga blivit något av en talesperson för klan Nosferatu, deras ansikte utåt kan man säga. I verkligheten är hon en av Marcios blodsbundna och villiga tjänare, inget passerar henne utan att Marcio får nys om det. Vad Marcio dock inte vet är att på grund av hennes viljestyrka är blodsbandet mycket svagt och att Amanda egentligen bara spelar med.

Hennes hår är svart som natten och med en lyster som ens är få Toreadorer förunnat. Det lätt deformerade ansiktet bryter dock abrupt av mot hennes vackra hår. Huden har en blekgul-grå nyans, öronen är aningen spetsiga, men hennes pigga blå ögon lyser som Medelhavet. Amanda är liten till växten och aningen klent byggd, vilket gör att hon helst avstår från att slåss. Hennes taktik är istället att främst spela ofarlig och försöka tala sig ur situationen, misslyckas detta så smiter hon från platsen. I samtal ger hon skenet av att vara timid och försiktig, men bakom fasaden döljer sig en slipad intrigör.

Marcio **5:te gen. Nosferatu**

Marcio är för de flesta bara en legend och ingen erkänner öppet att de mött denna uråldriga besläktade. Rykten gör gällande att han var med vid fallet av den andra staden och att han träffat ett flertal av Antedeluvianerna, bl.a. den som nu kallas Cappadocius.

Det finns de som menar att han är en av krafterna bakom Venedigs kraftiga expansion och att klan Nosferatu har en hemlig pakt med de styrande ur klan Lasombra.

I verkligheten så är Marcio den som håller i många av trådarna i staden och runt om i medelhavsområdet. Det var han, ensam, som var hjärnan bakom stormningen av Konstantinopel i början av trettonhundratalet. Inget undgår hans kontaktnät och han har nu nått den position att han inte längre själv behöver anstränga sig, utan utnyttjar sina villiga instrument, såsom Furst Narses och Micchellio.

Kortvuxen, krum och med ett delvis obrukbart ben så är Marcio ingen imponerande syn. Hans ålder är svårbestämbar mycket tack vare det förskrumpnade och sargade anletet. Han har en tendens av vara lite vresig och kort i humöret när han anser att andra betar sig dumt eller inte förstår.

Lord Radovan **5:te gen. Tzimisce**

En tillbakadragen äldre besläktad som är mycket äldre än han erkänner. Hans vanligaste utseende är en äldre man i 50-års åldern, men han har tillfälligtvis antagit utseendet av kvinnor och yngre män om det behövs. Få besläktade utanför Venedig känner till hans existens, och inom staden är det få som vågar nämna honom vid namn.

Lord Radovan är kraften bakom bl.a. Vincenzo da Riotta, Don Cornelio och Battista Bartolucci. Furst Narses var under många år en av Lord Radovans marionetter, men av någon anledning fick Nosferatun Marcio ett oväntat övertag och Radovans maktbas har nu försämrats drastiskt. Anledningen till att Lord Radovan trots detta gett visst stöd åt Narses kampanj mot Vincenzo är att han vill försöka lura sin värste konkurrent Marcio att tro att Radovan totalt tappat stinget och blivit oförsiktig.

De individer som någon gång träffat Lord Radovan är alla ense om att han är åtminstone tusen år gammal. Man vet med säkerhet att han inte längre livnar sig på de dödligas blod, och att han har bildat en "herd" av sjätte generationens besläktade. Hans uppträdande och känslolöshet skvallrar om betydande ålder, och han sägs ha manifesterat krafter som ligger bortom de flestas fattningsförmåga. Han är totalt avtrubbad från sin mänsklighet och behandlar dödliga som ohyra.

Scen 5 - Det Tomma Nästet

När de nästa afton slår upp ögonen sitter Amanda helt orörlig på en kudde i ena hörnet och iakttar dom nyfiket. Hon ler lite extra åt Ludivicio och ser nästan generad ut en stund.

Hon inleder med att meddela att Vincenzos gemål, eller childer som hon blev en kortare period, Esmaralda, "tyvärr" gjorde sådant motstånd att Ignatius Giovannis män blev tvungna att döda henne när de skulle fånga henne för att kunna utföra utvisningen från staden. Hon ler ett ytterst menande och ironiskt leende medan hon skruvar lite på sig. Hon spricker sedan plötsligt ut i ett brett leende och säger lite lätt fnissande att hon har ytterligare "glada" nyheter. Jo, det är så att Furst Narses, på Ignatius inrådan, om några minuter tänker proklamera att det är sällskapet som är de andra fyra som skall avvisas. Marcio har ordnat att en skuta med destinationen Granada väntar dem och Vincenzo ca 5 glas efter midnatt. Så han föreslår att de hämtar sin "herre" och skyndsamt beger sig till skeppet.

Amanda har fått i uppdrag att följa och vägleda sällskapet när de skall bege sig till Vincenzos verkliga viloplats. Toreadoren minns nu väl vart han skall föra sällskapet för att hitta Vincenzo.

Kapellet, tillägnat Jungfru Maria, ligger utmed en smalare sidokanal i de sydliga delarna av staden och är en mindre, ganska diskret byggnad. Kapellet är olåst och där inne råder ett nästan kompakt mörker och det är alldeles tyst. I ett mörkt hörn av sakristian finns en liten och diskret helgonbild under vilken nedgången till den hemliga kryptan döljer sig. När de kommer in i sakristian märker de att nedgången till kryptan står uppbruten. De varken hör eller ser något annat mystiskt än att kryptan står öppen.

Rör de sig nedåt får Assamiten en känsla av att allt inte står riktigt rätt till. Han kan inte säga vad det är, men han har en obehaglig känsla i maggropen.

Baron Trabiatti har varit framme och stulit Vincenzos kropp framför näsan på både sällskapet och Lord Marcio.

Nere i kryptan är det dödstyst, stilla, och det finns inga som helst spår efter Vincenzo da Riotta. Däremot finner de en död man klädd som tempelriddarna brukade vara klädda. Liket ligger fastnaglad på kistan med ett svärd kört genom bröstkorgen.

Den döde bär inga ytterligare tecken på yttre våld eller att han skulle gjort något motstånd, det hela ger onekligen intrycket av att vara arrangerat.

Rummet är förutom detta helt tomt och kallt precis såsom Ludivicio minns det. När han ser sig om i rummet minns han att de byggde en hemlig gång i ena väggen. Denna är mycket väl dold och mynnar ut vid kapellets klocktorn.

Samtidigt som Ludivicio kommer ihåg detta hör de tunga steg ovanför, och Ludivicio tycker sig höra en bekant röst som säger "De gick ner i kryptan".

Amanda ser sig skräckslaget omkring och försvinner som uppslukad av skuggorna.

Baron Trabiatti har alltså hållit koll på sällskapet och underrättat Ignatius om var Vincenzo ligger. Men Saulize bedriver ett dubbelspel och får Trabiatti att plocka med sig Vincenzo ut innan sällskapet och Ignatius anländer. Ignatius skall fås att tro att det är sällskapet som lyckats föra undan Vincenzo. I förlängningen så kommer de att tro att det är Lord Radovan som räddat honom och han faller i Saulizes händer.

Beter sig spelarna som idioter, eller har problem med rollspelandet, så kan man låta dem upptäckas av en grupp av Ignatius män och en mindre strid utbryter. Sällskapet bör dock fås att fly relativt fort då Ignatius och Fabiano är dom i hälarerna.

Efter några hektiska minuter av jakt lyckas de skaka av sig förföljarna och bör nu vara en aning rådvilla. Strax efter att de undkommit Ignatius dyker Amanda plötsligt upp alldeles bredvid Ludivicio. Hon ler lite försynt och ursäktar sig med att hon inte är någon vidare slagskämpe.

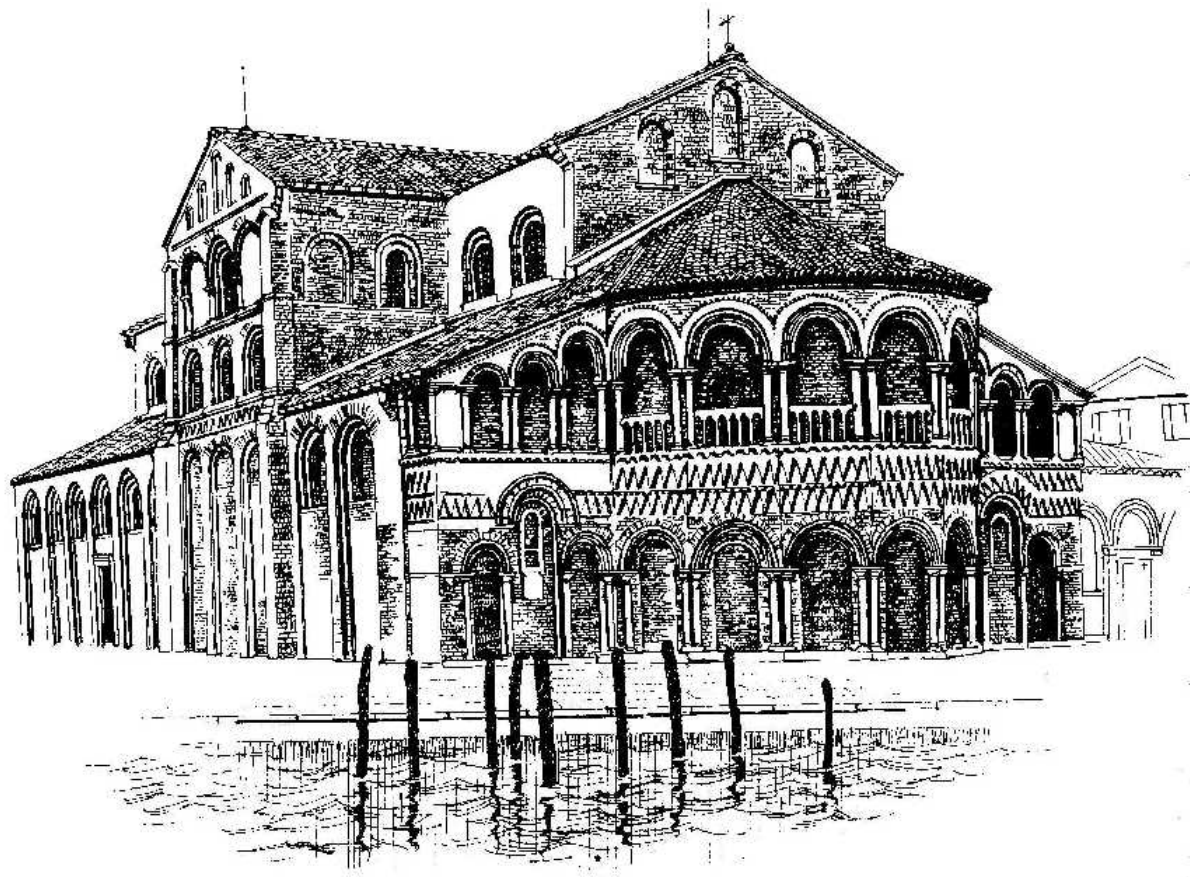
Sällskapet har nu bara en ända ledtråd, nämligen tempelriddarna. Späd gärna på deras misstänksamhet mot denna grupp och låt Amanda komma någon fråga i stil med, "Vad har Vincenzo gjort tempelriddarna" eller "Det här var ju en ordentlig soppa, är de där vansinniga riddarna inblandade också."

Frågar sällskapet henne om vad hon vet om "tempelriddarna" eller de mystiska liken rycker hon lite på axlarna och försöker förklara lite. Jo, hon har träffat på dem förut, en kvarleva sen före exkommunikationen, men hon vet inte särskilt mycket. Dom är mer eller mindre från vettet, men hon vet att de sannolikt huserar i kyrkan San Zanipolo. Det har enligt hennes Sire, Olivio, cirkulerat en del halvperversa rykten om dom säger hon med ett leende, medan honom gör några obscena gester med höfterna.

Det är här meningen att spelarna skall ta sig till denna kyrka / kloster och undersöka om det har något samband med Vincenzo.

Scen 6 - Gryning i Staden.

De beger sin nu förhoppningsvis mot kyrkan och klostret San Zanipolo, i annat fall så kan Ignatius män få hitta dem igen och jaga dem runt staden en stund. Medan de jagas runt kan du låta Amanda fälla några syrliga kommentarer om tempelriddarna och om att tidens sand inte precis frusit i sitt glas.



Klostret San Zanipolo är lugnt och stilla det ligger nästan öde, alla där inne sover nog. Även här tycker sällskapet, främst Zaid, att det är något som inte stämmer, skuggorna runt dem verkar röra sig disharmoniskt och nästan "fel". Byggnaderna är låsta, men det är en enkel sak för Zaid att fixa upp en dörr eller ett fönster och ta sig in den vägen. Knackar de på dröjer det några minuter innan en sömning munk öppnar porten. Han är inte alls särskilt intresserad av att bråka med några främlingar, som säkert är tiggare.

Munken heter Filipo och är dåligt insatt i de "övervintrade tempelriddarnas" göromål. Hans lojalitet baseras till största delen på pengar, men han fruktar dem så pass att han inte yppar något särskilt frivilligt.

Väl där inne i klostret hittar dem relativt enkelt nedgången ner under klostret, passagen står öppen och det verkar vara en viss aktivitet där nere. Under klostret finns ett system av kryptor och katakomber med skelett, dödskallar osv.

De konfronteras plötsligt av ett antal män klädda som Tempelriddare, med ringbrynjor, vita mantlar och svärd av ett äldre och kraftigare snitt. Deras tro är stark och de slåss med oanad skicklighet och aggressivitet.

Katakomberna

De stensatta gångarna är bredda nog för att man skall kunna slåss någorlunda bra i dem, med det är inte mer. Väggarna ser ut att vara minst hundra år gamla, men stundvis syns det att gångarna är äldre än så. Tempelriddarna försvarar främst en serie rum som verkar vara förråd av något slag. Här finns vapen, förnödenheter och skatter av olika slag. I kryptan längst in finns en del värdeföremål och en samling skrifter. Ett par av dessa skrifter samlar "tempelriddarnas" mästare / ledare snabbt ihop i en läderväska när de börjar inse att de svårligen kan motstå angriparna. Någon Vincenzo da Riotta hittar de dock inte.

De angripna Tempelriddarna inser snabbt sin prekära situation och försöker rädda vad som räddas kan undan dessa satans tjänare. Mästaren bland Tempelriddarna försöker fly med ett antal skrifter och lite andra artefakter. Var de än letar så hittar de dock inte Vincenzo där nere, och förhör de någon av tempelriddarna så är han livrädd och babblar något om att deras ledare mött frälsaren. Han säger också att en satans tjänare setts smyga omkring utanför, hans beskrivning passar ganska bra in på Trabiatti.

De mystiska skrifterna

Maria kan tyda delar av skrifterna och det verkar som om de härrör från experiment som utförts med olika typer av besläktat blod. Skrifternas huvudintresse verkar dock ligga mot hur en besläktads blod påverkas av diableriseringar. Ett flertal experiment har tydligen utförts på detta område.

Efter en stunds strid hör Ludivicio röster ovanför, och även denna gång så hör han en bekant stämma säga "De är där nere". Det är samma röst som förra gången i kryptan, men nu känner Ludivicio igen rösten, det är Baron Trabiatti. Sällskapet uppfattar också Fabianos stämma när han manar på sina mannar.

Hur mycket de än letar så hittar de inga lönngångar, förhör de någon av "tempelriddarna" så verifierar denne också att det inte finns någon lönngång.

Låt sällskapet svettas lite och försöka komma på listiga sätt att klara sig undan en säker död, innan du låter Ludivicio uppfatta svaga ljud av strid uppfifrån.

Plötsligt hör även de andra halvkvävda skrik och ljudet av strid, det låter som om de slåss ganska häftigt där uppe.

Vågar de sig upp ser de en ung spenslig tonåring med mörkt krulligt hår kasta omkring fullvuxna män med rustning. Striden är väldigt hård och brutal och de ser ett antal okända besläktade som far fram som slättermaskiner på torget utanför klostret. Elisier är mer intresserad av den stora och mer fientliga gruppen av besläktade än av sällskapet.



Han kommer alltså inte att bry sig särskilt mycket om sällskapet och jagar de mer mäktiga männen.

Elisier anländer lagom för att se ett stort uppbåd besläktade utanför det kloster där delar av hans försvunna studier bör befinna sig. Han är helt övertygad om att de "onda krafterna" är honom på spåren igen och i ren förtvivlan så låter han sina childers anfalla. Han själv kastar sig hejdlöst fram genom massan av folk och besläktade för att ta sig in i klostret och försöka hitta skrifterna innan de förstörs.

Den förvånade Ignatius slåss plötsligt för sitt liv mot okända besläktade, det måste vara ett dubbelspel från Furst Narses sida.

Trabiatti har tyvärr inte hunnit släppa av Setiten Saulize och den torporiserade Don Vincenzo utan de finns fortfarande gömda i hans gondol.

Väntar en del av sällskapet utanför kommer de att märka att torget utanför sakta omringas av besläktade och ghouls som gör sitt yttersta för att inte höras. De kan antigen försöka varna den eller de som gått in i klostret, eller själva fly in. Har tempelriddarna inte upptäckt sällskapet tidigare så kommer de helt säkert att göra det om resten kommer in. Stannar de trots detta kvar på torget så omringas de snart av Ignatius och Fabiano och deras män. Så när läget ser som mest hopplös ut så kommer plötsligt Elisier stormandes.

Sällskapet drivs på flykten av ömsom Ignatius trogna och ömsom Elisiers män. Mitt i villervallan får Ludivicio syn på Baron Trabiatti som flyr mot hamnen i en täckt gondol, och de kan skymta den där mystiska mannen från två nätter tidigare. De verkar ha mycket bråttom och för ett ögonblick kan Ludivicio också skymta Amanda som verkar jaga efter Trabiatti.

Sällskapet jagar förhoppningsvis efter och de hinner upp Trabiatti när de precis lämnar de smala kanalerna och kommer ut i den inre hamnen som kallas Grande Canale.

Sällskapet besegrar Trabiatti och Setiten Saulize. Kom ihåg att Saulize måste undkomma då han är med i del två. Låt Saulize försvinna mystiskt och spårlöst mitt under brinnande slagsmål i gondolen för effektens skull.

I gondolen ligger Vincenzo da Riotta insvept i ett skynke, han är uppenbarligen i torpor och går inte att väcka.

Karaktärerna lyckas efter lite ståhej mellan skeppen i hamnen till slut föra sin gondol fram till skeppet "Svarta Duvan". Skutan är en riktig gammal skorv som sett sina bästa dagar för länge sedan, och vars besättning är en bunt

ovanligt ovårdade slashasar. De möts vid lejdaren av kaptenen, en fetlagd och svartmuskig karl i fyrtioårsåldern. Han betraktar sällskapet med ett försök till skeptisk blick och undrar med spelat lugn vad som står på längre bort i hamnen.

Besättningen är inte sena att inse situationens allvar och skyndar nästan hysteriskt med att kasta loss och sätta segel. Gryningen är nu bara några timmar borta när skutan efter några minuter för fulla segel stävar ut mot Medelhavet.

Om spelarna har med sig Baron Trabiatti kan de börja förhöra honom. Han är en härdad man som förstår att han ligger risigt till så han förnekar inte att han jobbar för Ignatius Giovanni, som vill ta makten i Venedig. Den andre personen i gondolen var Saulize, en Setit i Ignatius tjänst.

Trabiatti försöker helt enkelt komma till någon överenskommelse med karaktärerna som innefattar hans överlevnad. Han kan tänka sig att sälja ut Ignatius eller vem som helst.

Hur som helst så märker karaktärerna snart att ett snabbt slankt skepp har satt ut efter dem. När Lasombran tittar närmare så inser hon att det knappar in på dem. Toreadoren ser efter en stund den mörkhåriga ynglingen som bistert rör sig på skeppet.

Låt spelarna svettas lite igen. Lasombran kan trimma seglen och dra i några tampar så att deras skepp går lite fortare men ca 2 kilometer ut kommer de att bli upphunna.

Elisier kommer förfölja "Svarta Duvan", även om han redan har skrifterna, för att ta reda på vad det egentligen var för besläktade som flydde så plötsligt från staden när han kom. Men i detta fall så kommer han bara borda skutan, fråga ut sällskapet och sedan sänka skorven.

Elisier har med sig tjugo vältränade pirater på sitt skepp. De seglar upp jämsides med karaktärernas skepp och slänger över en massa äntherhakar och bordar. Spelarna och deras besättning kämpar bittert mot anfallarna en stund.

Sedan kliver Elisier över till spelarnas båt. Han går bistert fram till den bakre masten och bryter av den. Sedan tittar han sig omkring och fäster sin blick på en av spelarna. Om Elisier har sett någon hålla i skrifterna från kyrkan så är det honom/henne, annars den som råkar stå närmast.

Han går lugnt men raskt mot denne och frågar kallt "Var är skrifterna?"

Om spelaren inte ger honom ett svar han är nöjd med är han plötsligt framme vid denne i nästa ögonblick (Temporis) och greppar tag i karaktären och kastar honom/henne genom en hytt och ut i havet. Applicera lagom mycket skada!

(Om karaktären har skrifterna på sig så åker han naturligtvis inte i havet...)



Han stegar så mot nästa karaktär, bryter av ett trästag som ser otäckt spetsigt ut och frågar igen...

Elisier bultar alltså all sans och balans ur karaktärerna tills han har fått tillbaka sina skrifter. Sedan kliver han raskt fram till stormasten. Han knäcker den med ett våldsamt brak, lyfter hela masten med segel och allt, och driver den rakt igenom hela båten. Han vrider till och karaktärerna kan höra vattnet rusa in genom kölen...

Efter detta hoppar han och de resterande piraterna ombord på Elisiers skepp igen och kastar loss. Om någon karaktär försöker ta sig ombord försöker ett par av piraterna att slå tillbaka denne i havet. Misslyckas de kliver Elisier fram och säger kallt "Var inte dum." Och pekar manande över relingen. Om inte spelaren fattar vinken plockar Elisier upp denne och kastar honom 40 meter ut i havet, tvärs igenom det sjunkade skeppets trasiga segel.

Det sista karaktärerna ser när de ligger mörbultade i havet eller förtvivlade på det sjunkade skeppet är Elisiers skepp segla ut mot Medelhavet. På avstånd hör de Saulize förtvivlade skrik och ser hans gestalt dingla upp och ner i stormasten. Skutan försvinner sedan bort mot den annalkande gryningen och det sista de hör är Elisiers ungdomliga stämma skratta.

NPC Galleri

Elisier av Kittim

5:de gen. True Brujah

Det som tros vara hans riktiga utseende är en ganska spenslig, kortvuxen ung man i 18 - 20 års åldern med mörkt krulligt hår och gröna ögon. Tack vare sina mäktiga förmågor har personer med andra utseenden antagits vara Elisier. Han är en man driven av det han ser som sin uppgift i "livet", att utkräva hämnd på diableristen Troile och dennes oäkta avkommor. Elisier är många tusen år gammal och kan närmast anses vara en mytologisk figur. En karaktär med hans personlighetsdrag förekommer i vissa mytologier, som budbärare åt mäktigare "gudar". För tillfället letar han efter delar av de försvunna samlingarna från Alexandria som splittrades efter bränderna och spreds över världen under korstågen.

Årtusenden som "odödlig" har satt djupa spår i själen på honom, och han framträder oftast som en mycket känslökall och målmedveten individ. Med åren har han utvecklats en mindre "delusion"; han förutsätter att de flesta besläktade han möter bär skuld i Troiles död, och agerar utifrån detta.



To be continued...

Karaktärs Galleri

Zaid ibn Rahmi

9:de gen. Assamite

Föddes 1075 i en liten fattig fiskeby några dagsmarscher från Antioch, en större handelsstad vid Syriens kust. Fadern var fiskare och modern var dotter till grannfamiljen, också dom fiskare. När du var nio år omkom din far, farbror och äldre bror under en storm. Din mor gjorde det enda hon kunde göra, hon gifte om sig med en äldre änklings längrer i byn, även han fiskare. Han var en snål och känslökall man som gärna tog den betydligt yngre kvinnan till sig, men som inte ville kännas vid hennes fyra barn. Och skulle de ändå bo hos honom så kunde de även göra någon nytta.

Vid fjorton års ålder rymde du hemifrån och styrde dina steg mot möjligheterna i den stora staden, där gatorna var belagda med guld och alla hade fina kläder och arbetade åt Viziren. Livet i staden var dock inte som du trott och du lyckades nått och jämt hanka dig fram. Med tiden uppmärksammades det att du hade ett kvickt huvud och ett gott minne. En av de mindre förnäma köpmännen tog dig under sitt beskydd som lärling. Du fick slita vid hans sida på marknaden varje dag, men han behandlade dig ändå förhållandevis väl, och du lärde dig att läsa, skriva, räkna, värdera varor och att föra bok över transaktionerna.

En dag när ni båda var på väg mot grannstaden i affärer hörde du för första gången din gud tala till dig, en inre röst pockade på din uppmärksamhet. Den talade till dig emellanåt och försökte göra dig uppmärksam på att allt inte var som det verkade i den värld du levde. Så småningom började du inse att du såg saker som ingen annan verkade uppmärksamma.

En dag kom en mystisk främling in till ert stånd; han var klädd i en exklusiv svart klädnad och hade en utsökt mantel svept kring sin kropp. Han log milt och sade till dig att det var dags att följa honom till ditt riktiga hem. Utan minsta tvekan insåg du genast att det han sade var sant. Övertygad om att det var din faders ande som kommit tillbaka från de döda för att vägleda och hjälpa dig följde du främlingen.

Främlingen tog dig till ett avsides beläget "kloster" och du upptogs som lärjunge i en mystisk orden kallad Euthanatos. Där uppfostrades du i den enda sanna tron, tron om livets och dödens kretslopp som resulterar i själen utvecklas genom återfödelse. Den "goda döden", i syfte att kultivera och hjälpa den blinda mänskligheten utvecklas, blev ditt kall.

På dina resor genom Syrien och delar av södra Kappadocien konfronterades du med en ny företeelse, nämligen odöda. Dina mästare hade varnat dig för de varelser som brutit livets, dödens och återfödelsens naturliga kretslopp. Frestelserna blev dig så sakterliga övermäktiga och du lockades att överge din sak i utbyte mot ofattbara rikedomar. Utan något egentligt mål drev du omkring i städerna och tog mäktiga män av daga mot betalning. Dina bravader uppmärksammades av en gruppering "odöda" som förundrades över din tur och skicklighet. De kallade sig Assamiter, eller Hassams söner, de "odödas motsvarighet till Assasinerna. De vävde sitt garn så väl att du snart var fast och fick för sista gången skåda solens värmande strålar. Efter sju års hård träning bedömdes du vara redo för din nya existens, men omställningen till trots hade du fortfarande behållit din tro och övertygelse. Din skapare styrde din "odöda" existens under sju år och du fick fortsätta att ta utvalda av daga. Efter ytterligare sju år bedömdes du vara mogen att släppas lös över ett tillbakatryckt och sargat Europa. Allt var så främmande och helt emot dina övertygelser att du hatade varje ögonblick av ditt uppdrag. Från att ha rest runt i södra Iberien, och till viss mån in i kristna områden, lejdes du av Alfonzo Lopez för ett mycket delikat uppdrag i dåtidens mest betydelsefulla stad, Venedig. Uppdraget var att först se till att inte ens ett hår kröktes på Ventrueprimogenen Vincenzo da Riottas huvud, och sedan när Alfonzo Lopez förtrogne Mariá Esperanza fullföljt sitt uppdrag hos Vincenzo taga honom av daga.

Du är en något tillbakadragen person som ägnar din lediga tid åt studier av olika slag. Du är smått besatt av tanken att en gång återfå de krafter du en gång hade, och sökandet efter detta fyller en stor del av din tid. Andra viktiga studieobjekt är dina kommande offer och deras vanor och din grundinställning är att nogsamma förberedelser alltid lönar sig. Detta till trots är du ingen folkskygg individ, du önskar bara få din dos av samvaro i lite mindre och inte så frekvent omfattning. Av och till är du en mycket social individ som gärna samtalar med människor runt omkring dig, och då särskilt dina offer.

Du ser dig själv som något sträng och konservativ, men ändå rättvis person. Du behandlar de som förtjänar din respekt väl, medan du öppet föraktar ynkryggar och förräddare. Din fostran bland "dödens magiker" har gjort att du utför allt dödande med en närmast rituell precision och en otrolig hängivenhet. De "goda döden" är en gåva



från dig till ditt offer. Du närmast utför "guds vilja", då han kallat offrets själ till sig, och guds utvalda förtjänar inte att lida utan skall behandlas med respekt.

Du försöker till det yttersta att följa klanens vilja, men på senare tid så har du börjat inse att världen inte är svart och vit. Vilka grupperingar står egentligen för vad, vilka är de "onda" / "goda", vilka krafter är det som styr i universum ?

Du har följande inställningar till de övriga besläktade som nu är Ventrueprimogenen Vincenzo da Riottas tjänst :



Claude de Bourgonville (Brujah) : Den store cyniske Brujahn som verkar vara fast övertygad om sin guds förträfflighet även nu i döden. Han är mycket trångsynt och hans världsbild verkar cirkulera kring väntan på ett tecken från sin gud. Han ser sig som en förtappad själ som söker förlåtelse för sina synder och gärningar. Man skall dock inte missta sig och tro att han är helt ofarlig, Claude är en mäktig kämpe, och kommer bli en värdig motståndare då den dagen kommer.



Mariá Esperanza (Lasombra) : En mörk och målmedveten individ, som ena stunden talar med honungslena ord för att nästa stund köra sin dolk i din rygg om det gynnar henne. Hennes skönhet överträffar det mesta, men man kan läsa i hennes ögon att det finns mer än bara skönhet där inne.



Ludivicio Ghirlandio (Toreador) : Konsten är denne mans liv, han liksom drar sin föda ur de byggnader och utsmyckningar han, i de fladdrande ljusens sken, nära på smärtsamt lider fram. Det måste smärta honom fruktansvärt att aldrig få möjlighet att kunna se hur solens strålar för fram och värmer byggnadens olika aspekter. Han döljer inte heller sina känslor för den vördade Vincenzo da Riotta särskilt väl, hans kärlek lyser som en fyr om natten.

Celerity

Övernaturlig snabbhet. En extra action per celerity dot. Kostar en BP varje turn man använder det, även om man inte använder alla aktioner.

Obfuscate

1. Cloak of Shadows - gömma sig i skuggor, bakom lyktstolpar etc. Måste stå still.
2. Unseen Presence - om man interagerar blir man synlig.

Quietus

1. Silence of Death - 20-fot radius av komplett tystnad. Spendera 1 BP.
2. Weakness - kan dra bort Stamina från någon genom beröring. Spendera 1 BP, slå WP, difficulty: personens Stamina+Fortitude.

Föddes 1205 i staden Granada på den Sydiberiska kusten. Fadern var en kristen Saracen och modern en infödd flicka från den iberiska halvön. Du är således en äkta Moor och uppfostrades enligt både kristna och muslimska seder och lagar.

Uppväxt i en sjöfarande handelsmannasläkt fick du, trots att du var flicka, följa med på spännande resor inte bara utmed iberiska medelhavskusten utan även utmed Afrikas nord- och västkust, samt ända bort till Egypten. Fastän du var kvinna så hjälpte du familjen i sina handelsintressen och visade en skarp instinkt för förhandlingar och diplomati. Du utmärkte dig även som sjöfarare och till allas förvåning även som krigare. När din far dog i en drabbning med korsfarare utanför Syriens kust tog du själv befälet över resterna av besättningen och gav dig ut på en kombinerad hämnd- och "handelsresa" i Egeiska havet.

Tjugofem år gammal förde du befälet över ett mindre antal handelsskepp som seglade utmed den Iberiska sydkusten och Nordafrikas kust. För att dryga ut skeppskassan och samtidigt roa besättningen en aning så fortsatte ni att göra små pirattillslag mot främst skepp från de norditalienska handelsstäderna. Du var framgångsrik och förde efter några år befälet över ett antal större, snabbare och mer slagfärdiga skepp. I och med detta övergav du allt mer den fredligare handeln och ägnade dig åt det som var roligt, att borda feta prisskepp. Du hade vunnit en viss ryktbarhet när en annan pirat, Lasombran Alfonso Lopez fick upp ögonen för din talang och ditt mod.

Det påstås att han föll handlöst för din skönhet och ditt skarpa intellekt, att du var en briljant sjöfarare och pirat gjorde inte saken sämre. Hans erbjudandet om samarbete var något du bara inte kunde, eller vågade, motstå. Med tiden så invigde Alfonso Lopez dig i världens verkliga gång och vad han var för varelse. Du tjänade honom lojalt först som ghouls under en prövotid av nära tjugo år, innan du erbjöds den "mörka kyssen". Du upphöjdes och blev en av Alfonso Lopez löjtnanter och förde befälet över ett lika smäckert som dödligt skepp.

Lopez goda kontakter med flera av era klanbröder medförde att du besökte många olika hamnar utmed Medelhavets kuster. Din charm och skönhet i kombination med goda anlag för handel och diplomati medförde att du blev Alfonsoz emissarie och tjänade som språkrör åt både honom och klanen. Särskilt ofta besökte ni den norditalienska staden Venedig, där Lasombran Narses härskade. Staden Venedigs läge och neutrala inställning till utomstående gjorde att staden oftast användes som neutralt område vid förhandlingar och överläggningar. Till Venedig var alla som kom i fredliga syften välkomna, oavsett tro eller hudfärg. En vänskapspakt ingicks mellan Lopez och en av Furst Narses allierade, Venedigs Ventrueprimogen Vincenzo da Riotta. Båda parterna placerade sina mest betrodda och värdefullaste undersåtar under den andres befäl, som en gest av välvilja och för att underlätta kontakten dem emellan. Alfonso Lopez val föll givetvis på dig, till en början trodde du att han tappat förtroende för dig och att han placerade dig där du skulle göra minst skada. Med tiden insåg du dock att din herre hade ärliga avsikter med sin pakt och att han verkligen ville ha sin allra bästa childer vid Vincenzo da Riottas sida. Nu ser du stor ära i ditt uppdrag och du vet att Alfonso kommer belöna dig rikligt när du fullföljt det.

Du är fullkomligt lojal mot Alfonso Lopez och skulle gå i döden för att tillfredsställa hans vilja. Då du är direkt beordrad att lyda Vincenzo da Riotta så som om han vore Lopez så är du även lojal mot honom. Med din ära och ditt namn som insats är du satt att tjäna ventrueprimogenen som är din nye benefaktor tills paktens upplösning.

Mariá är en vacker, öppen och vänlig person som välkomnar en vän med öppna armar och hjälper denne till det yttersta av sin förmåga. Å andra sidan så glömmar hon aldrig en oförrätt och förlåter aldrig ett svek. Hon håller sitt ord och ser till sin ära och sitt namn framför personlig säkerhet.

Större delen av sitt liv har hon, trots att hon är kvinna, levt till sjöss, som sjöman, handelsman och pirat. Så innerst inne finns en stark längtan att få återse havet, att få slippa stanken från staden och åter känna vinden blåsa genom håret.



Du har följande inställningar till de övriga besläktade som nu är Ventrueprimogenen Vincenzo da Riottas tjänst :



Zaid ibn Rahmin (Assamite) : Assamite som fungerar som Ventrueprimogenens livvakt, en kall och känslös person som alldeles säkert har en hemlig agenda. Du har fått reda på att han av någon anledning skall följa dig när ditt uppdrag hos Vincenzo da Riotta är slutfört. Du skall hyra plats åt er två på första skepp till Granada den dag du får tecken på att du fullgjort din plikt. Denna information är mycket hemlig och du får inte yppa ett ord om det till någon.



Claude de Bourgonville (Brujah) : En trångsynt och fanatisk kristen Brujah, som inte på något sätt kan se dig som en tillgång. Hans åsikt är att kvinnor skall sköta hemmet medan männen drar ut i krig och omvänder "barbarer" till den sanna tron. Till en början kunde du inte ens föreställa dig att en person skulle kunna vara så "insnöad" utan att vara duperad av någon. Du har dock ändrat dig och börjat inse att han verkligen är så blind och naiv.



Ludivicio Ghirlandio (Toreador) : En Toreador som fungerar som Vincenzos specielle arkitekt och konstnär. Han är en trevlig och öppen individ, men det märks att en viss naivitet genomsyrar hans sätt. Inte heller döljer han sina känslor för Vincenzo speciellt väl. Det verkar också som om han har ett gott öga till dig. Den stora frågan är bara om han är så naiv eller om han döljer något där djupt inom sig, tjänar han någon annan tro ?

Dominate

Man måste ha ögonkontakt. Man kan ej dominera vampyrer av lägre generation än man själv.

1. Command - ett ord enbart, kan inkluderas i en mening. Manipulation+Intimidation, difficulty: personens WP.

2. Mesmerize - plantera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare.

Manipulation+Leadership, difficulty: personens WP.

<3 succ - inget som verkar underligt för personen i fråga

<5 succ - inget farligt

5+ succ - vad som helst

Obtenebration

1. Shadow Play - en extra dot i Stealth och Intimidation när man använder förmågan.

2. Shroud of the Night - skapar ett mörker som utplånar ljus och ljud. Man är blind inom det - personer med Gleam of Red Eyes/Heightened Senses får minus 3 tärningar. Manipulation+Occult, difficulty: 7.

Potence

Övernaturlig styrka. En automatisk success för strength rolls per dot. I Melee och Brawl räknas de som automatiska successer på skadeslaget.

Presence

1. Awe - folk blir attraherade. Charisma+Acting, difficulty: 7.

Claude de Bourgonville

8:de gen. Brujah

Natten Isabelle de Bourgonville födde sin första och enda baby, brann kyrkan i byn ned till grunden. Byborna försökte rädda den men lågorna förtärde byggnaden som om de hade ett eget liv. Inget sadet högt men tystnaden talade sitt klara språk och bar med sig de outtalade anklagelserna om skuld.

Claude som hans far döpte barnet till då Isabelle avled vid födseln, växte upp i grevskapet Bourgonville i Frankrike på 1070-talet. Hans far var greve och såg därför till att Claude fick den utbildning som sig var lämplig för en blåblodad yngling. Läsa och skriva, vapenkonst, etikett och heraldik mm. var saker som den unge Claude snabbt bemästrade. Men hela sin uppväxt kände han av omgivningens blickar som når i ryggen vart han än vände sig. Hans talang för musik sågs som tecken på diaboliska influenser och hans förmåga att lära sig nya saker mycket snabbt ryktades vara resultatet av ett handslag med Hin Håle.

Claudes far, som sökte tröst efter hans kära frus bortgång, hade blivit mycket religiös. Trots att han älskade sin son så började även hans tro på Claudes oskuld att vackla och hans kritik mot sin son blev allt markantare. Claudes skuld känslor växte sig allt tyngre och tyngre.



När Claude så fyllde tjugofyra år såg han äntligen en chans att blidka sin far och bevisa sin oskuld. Han skulle delta i ett korståg mot Jerusalem och bringa ära åt Gud och åt sin faders namn. När han återvände skulle allt vara förlåtet och alla skulle inse hur oskyldig och Gudfruktig han egentligen var.

Så blev det inte. På den tredje dagens strider vid Jerusalem kände Claude plötsligt hur något skar till i sidan och skaflet av en muslimsk pil hånade honom där det stack ut. Claude föll till marken och försökte kravla i skydd. När solen började skymma kände Claude hur hans liv började dra sig mot sitt slut. Oälskad, skyldig, förbannad...

Mannen som omfamnade Claude hette Jaques de Forte och var av klan Brujah. Han hade iakttagit Claudes bravader under korståget och fann honom värdig att sälla sig till de nobla krigarna som stred för Gud ute i världen. Jaques var en mycket trogen kristen och var av åsikten att vampyrer fanns i världen för att tjäna Gud. Som förbannade änglar hade de kastats ned till jorden för att rensa Guds skapelse från orenheter och syndare. Claudes redan skuldtyngda sinne bröts nu ned totalt och han uppfylldes av en brinnande övertygelse att hans lott nu var att sona sina synder, till vilka han uppenbarligen var skyldig, och tjäna Gud som en straffets ängel.

Claude spenderade över 200 år med sin Sire då de reste runt i Europa och sökte göra botgörelse varhelst de kom. Så kom slutligen den dagen då Jaques släppte sin childer fri. Det var med stolthet och melankoli i rösten som Jaques förklarade att han var redo att söka Guds förlåtelse på egen hand i världen. Som en sista tjänst bad han så Claude att resa till Venedig för att bistå en mycket gammal vän till honom. Vincenzo da Riotta, primogen av klan Ventruie var i behov av en rättfärdig man att bistå honom med skydd och tjänster en tid framöver. När detta var gjort skulle Claude bli fri. Claude satte så av mot Venedig...

Claude de Bourgonville är en extremt gudsfruktig man. Han har ett dystert sinne och är övertygad om att hans lott i världen är att straffa syndare och främja Guds ord.

Claude söker ofta Gudomliga tecken när han tvekar inför svåra beslut. Gud visar sig på de mest underliga ställen har han märkt; bråkande getter, ljus som slocknar, klockor som slår; allt kan tolkas som Guds vilja i Claudes huvud.

Claude är också fullkomligt övertygad om att Gehenna kommer. Antagligen snart. Så många syndare som det finns måste domedagen komma snart. Och även Guds skarp-tandade änglar måste ju få sin slutgiltiga dom så småningom; himlen om de utfört sin uppgift väl, eller helvetet för de förtappade beslätade som inte följer Hans bud.

Du har följande inställningar till de övriga besläktade som nu är Ventrueprimogenen Vincenzo da Riottas tjänst :



Zaid ibn Rahmin (Assamite) : Vincenzo da Riottas livvakt är trots sin tro en god kämpe och en man som står fast vid sitt ord. Du var till en början fast övertygad om att han endast var ytterligare en otrogen i mängden, men nu tvivlar du allt mer och anar svagt att det är något mystiskt med denne ”arab”. Han visar upp en kall och känslolös fasad, men mot detta talar de visdomsord han emellanåt faller. Du har blivit fullt medveten om Zaid ibn Rahmins potential och förstår att det sannolikt skulle vara självmord att gå i envig med honom.



Mariá Esperanza (Lasombra) : En varelse sannolikt med ett inre lika svart som sitt yttre, men så tillhör hon ju också mörkrets klan. Trots detta har hennes vänlighet och charm rört dig djupt, och hennes klara logik har börjat att allt mer tilltala dig. Din instinkt säger dig att hon har något mörkt i sinnet eller att hon ruvar på en hemlighet av något slag.



Ludivicio Ghirlandio (Toreador) : Toreadoren är en djupt troende munk och konstnär, som vigt sin existens åt att smycka världen i guds namn och till hans ära. Du tycker dig dock ana synden som sakta smyger sig över honom. Ludivicio dras mer än lovligt mot unga och välartade män. Än dock är han den ände vettige personen här i staden, och er vänskap har utvecklats med åren, så nu är han verkligen en sann vän.

Celerity

Övernaturlig snabbhet. En extra action per celerity dot. Kostar en BP varje turn man använder det, även om man inte använder alla aktioner.

Fortitude

Övernaturlig motståndskraft. En extra tärning för att soaka skada för varje fortitude dot. Skada från eld eller solsken soakas endast med fortitude.

Potence

Övernaturlig styrka. En automatisk success för strenght rolls per dot. I Melee och Brawl räknas de som automatiska successer på skadeslaget.

Presence

1. Awe - folk blir attraherade. Charisma+Acting, difficulty: 7.

Född 1226 i Florens i norra Italien som yngste sonen i en välbärgad och ansedd köpmanasläkt. Du barndom var relativt lycklig, i alla fall fram tills den dag din far beslutade att du skulle skolas i läsandets och räknandets ädla konster. Du slet med böcker och räknetafla i nära ett års tid, men hur illa din informator än behandlade dig så satt du hellre och ritade eller tittade på de ståtliga palats som sakta reste sig kring ert. Med tiden insåg din far att du aldrig skulle utveckla några kunskaper som skulle bli till värde för släkten och han tillsåg att du skickades till det finaste klostret i regionen med en precis så väl tilltagen donation för att du skulle garanteras en god ställning och "trygg" uppväxt.

Den hårda disciplinen under de första åren i klostret bekom dig inte särskilt mycket då du dagligen fick träna i skönskrift, måleri och andra konstformer. Du kände dig mer hemma i denna miljö och du trivdes bland all skönhet och prakt ni tillägnade Herren. Från tidig morgon till sen kväll, med avbrott för bön och föda, arbetade ni, en samling unga män, i det ståtliga klostrets skriv- och illustrationssal. Det blev en vänkrets där ni drogs närmare varandra och du kände att det var där i klostret bland dina nyfunna vänner du hörde hemma. En skara unga män som alltmer attraherades av varandra och vars vänskap med tiden utvecklades till något mer än just det. Livet åtskilt från resten av världen var lugnt och harmoniskt, och framstod som det enda verkliga alternativet.



Du upptäckte en okänd ung munk som med stor vördnad först bara på håll studerade er unga konstnärer och era framsteg. Han visade sig bara kvällstid och utstrålade en sådan karisma och självsäkerhet att du blev helt betagen av hans blotta närvaro. Hans kropp var ung och späd, hans anlete blekt och en aning barnsligt, men hans sätt och hållning gav intrycket av ålder och visdom. Efter en tid kom han till sist fram och pratade med er. Han visade er enkla små genvägar och rättade till era misstag. Han sållade bort de bröder som inte höll absolut bästa klass och fortsatte att vägleda er. Slutligen kvarstod bara du och din bästa vän Giatomo och ni två undrade lite vilset vad som nu skulle ta vid. Alexander, som den mystiske munken hette, blottade då hela sin otroliga talang och sin kärlek inför er och ni tre bildade en treenighet som uppnådde konstnärliga höjder som tidigare aldrig skådats. Du och Giatomo vände alltmer er dygnsrytm och så småningom insåg ni att ni tre på något sätt levde och verkade bredvid resten av klostret utan att någon verkade ta notis. Alexanders mystiska beteende föreföll ogudaktigt och du började misstänka honom för att vara en förtappad själ. Han stillade dock ditt sinne och invigde dig i nattvardens verkliga innebörd och mening. Din kärlek övertygade dig om att det var rätt att ni delade ert blod såsom om det vore Kristi blod i det heliga sakramentet.

Du upptäckte så småningom att ni hade andra nattliga besökare i klostret, de kom i små grupper och beundrade era konstverk. Efter att du och Alexander hade börjat dela blod bjöds även du att delta under dessa besök och assistera i presentationen av era konstverk. Ni levde i ett lyckligt förhållande och slutligen en natt sade Alexander att han ville att du för alltid skulle vandra vid hans sida. Utan att tveka en sekund svarade du att du skulle stanna vid hans sida tills döden skilde er åt. Med ett leende blottade han sina huggtänder och han gav dig den mörka kyssen. Med omfamningen följde också en förklaring av vad ni var och hur allt flätade sig samman till den värld du nu kastades ut i. Vid trettonhundralets början kom den stora omställningen. Ert kloster hade fått nya "dödliga" föreståndare, de var starkare i tron och kallade in något som kallades inkquisitionen. Dessa obarmhjärtiga munkar jagade alla tecken på Satan och det ondas inblandning i klostret. Ni försökte fly men Giatomo, som var "ghoul", snavade och föll och Alexander vände för att hjälpa honom. Män med facklor, svärd och vässade pålar kastade sig över honom och det sista du hörde var "Spring, Ludvicio!".

Som tur var hittade Alexanders skapare dig menlöst vandrande omkring på landsbygden alldeles innan gryningen. Han tog sig an dig och lärde dig vad du var och du chockades över vilken synd som begåtts för att skapa dig. Det tog trots din insikt lång tid att komma över Alexanders död och du sörjer både honom och Giatomo ännu.

Alexanders skapare återuppväckte ditt intresse för byggnadsverk och de förhållanden och faktorer som påverkar människans upplevelse av dess prakt. Du började resa runt och lära av både dödliga och odödliga mästare på området. Efter flera år på resande fot i Frankrike så begav du dig till Italien och den stad som var mest influerad av det österländska. I Venedig träffade du en person som genast fattade tycke för dig och du för honom, nämligen ventrueprimogenen Vincenzo da Riotta. Han är en mäktig man som gav dig i uppdrag att förbättra och förfina hans nu relativt ålderstigna palats. Under den tioårsperiod som gått sedan du började i hans tjänst har ert förhållande stundvis varit mycket intimt. Och det är med viss olustig känsla som du tänker tillbaka på hans förhållanden med andra, både besläktade och vanliga dödliga. Blotta tanken på hans senaste påfund, att "gifta" sig med någon kvinna från Alexandria, äcklar dig och du tvivlar alltmer på om du verkligen vill stanna i hans tjänst.

Du har alltid varit en timid och lite underlägsen individ, och du undviker helst en laddad situation om du kan. Med åren har du fått mer skinn på näsan och kan nu mera ta en diskussion och framföra din åsikt utan att be om ursäkt mellan varje mening.

Du är en mycket känslofull person som inte döljer inre dina känslor och har ett, för tidsperioden, förvånansvärt välutvecklat samvete. Du är mycket svartsjuk på de personer du bryr dig om och du har lätt att falla i "känsloutbrott" eller i djupa depressioner.

Annars är det mest din konst som upptar din tid och ditt engagemang. Från att ha varit en framstående skulptör och målare så har du bytt konstform och nu är det arkitekturens hemligheter och möjligheter som lockar. Men det är en detalj som tynger ditt hjärta mer än något annat, att du aldrig får se solens strålar framhäva din arkitektur. Att se hur ljuset speglar sig i väggar och fönster, hur stenhuggarnas detaljer framhävs och byggnaden fylls med liv. Dina ansträngningar att få arkitekturen att ta vara på nattens fördelar, månljuset osv, kan inte mäta sig med solens skönhet.

Du har följande inställningar till de övriga besläktade som nu är Ventrueprimogenen Vincenzo da Riottas tjänst :



Zaid ibn Rahmin (Assamite) : Vincenzo da Riottas livvakt är en kall och känslolös individ, som döljer sig bakom en fasad av konstlad visdom och eftertanke. Han är en person som för otrevligheter med sig, och du är säker på att han är mycket väl medveten om detta.

Till mannens försvar skall väl sägas att han faller ett och annat förnuftigt ord emellanåt, och att det faktiskt kan vara riktigt underhållande att argumentera med honom.



Claude de Bourgonville (Brujah) : En gudsfruktig man som märkts hårt av livet, hans ånger och sökande efter tecken från gud rör ditt inre. Mellan tvivlen och förbannandet av sin blotta existens är han en sympatisk och mycket trevlig man. Ni har med åren i Vincenzos tjänst börjat bli riktigt goda vänner och du börjar så smått fatta tycke för den store krigaren.



Mariá Esperanza (Lasombra) : Hon är en mycket vacker och sympatisk person och hon har väckt känslor inom dig som du inte tidigare vetat om. Men din instinkt säger dig att bakom hennes charmiga yttre döljer sig något annat. Dina tidigare erfarenheter av klan Lasombra säger dig att mycket nog inte är vad det vid en första anblick verkar som.

Auspex

1. Heightened Senses - förhöjda sinnen.
2. Aura Perception - känna av stämningar, känslor etc. Perception+Empathy, difficulty: 8.

Celerity

Övernaturlig snabbhet. En extra action per celerity dot. Kostar en BP varje turn man använder det, även om man inte använder alla aktioner.

Dominate

Man måste ha ögonkontakt. Man kan ej dominera vampyrer av lägre generation än man själv.

1. Command - ett ord enbart, kan inkluderas i en mening. Manipulation+Intimidation, diff.: personens WP.

Presence

1. Awe - folk blir attraherade. Charisma+Acting, difficulty: 7.
2. Dread Gaze - Charisma+Intimidation, difficulty: personens Wits+3.

Discipliner

Auspex

1. Heightened Senses - förhöjda sinnen.
2. Aura Perception - känna av stämningar, känslor etc. Perception+Empathy, difficulty: 8.

Celerity

Övernaturlig snabbhet. En extra action per celerity dot. Kostar en BP varje turn man använder det, även om man inte använder alla aktioner.

Dominate

Man måste ha ögonkontakt. Man kan ej dominera vampyrer av lägre generation än man själv.

1. Command - ett ord enbart, kan inkluderas i en mening. Manipulation+Intimidation, difficulty: personens WP.
2. Mesmerize - plantera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare. Manipulation+Leadership, difficulty: personens WP.
 - <3 succ - inget som verkar underligt för personen i fråga
 - <5 succ - inget farligt
 - 5+ succ - vad som helst
3. Forgetful Mind - Wits+Subterfuge, diff personens WP.
4. Conditioning - något som utförs under lång tid. Charisma+Leadership, diff personens WP.
5. Possession - kontrollera en annans kropp, endast dödliga. Charisma+Intimidation, diff 7.

Fortitude

Övernaturlig motståndskraft. En extra tärning för att soaka skada för varje fortitude dot. Skada från eld eller solsken soakas endast med fortitude.

Obfuscate

1. Cloak of Shadows - gömma sig i skuggor, bakom lyktstolpar etc. Måste stå still.
2. Unseen Presence - om man interagerar blir man synlig.
3. Mask of 1000 Faces - ändra ditt utseende. Manipulation+Acting, diff 7.
4. Vanish - man kan bli osynlig när folk tittar på en. Charisma+Stealth, diff personens Wits+Alertness, >3 succ för att komplett försvinna.
5. Cloak the Gathering - extendera de lägre Obfuscate-nivåerna till andra. En person för varje dot i Stealth.

Obtenebration

1. Shadow Play - en extra dot i Stealth och Intimidation när man använder förmågan.
2. Shroud of the Night - skapar ett mörker som utplånar ljus och ljud. Man är blind inom det - personer med Gleam of Red Eyes/Heightened Senses får minus 3 tärningar. Manipulation+Occult, diff 7.
3. Arms of the Abyss - kalla hit tentakler för att grabba fiender. Manipulation+Occult, diff 7, en tentakel per succ. Längd 6 fot + 6 fot per succ. Tentakelvärden - Strength 4, Dexterity 3, Brawl 2.
4. Nightshades - skapa och forma skuggor. Wits+Occult, diff 7.
5. Shadow Body - göra om sig själv till skugga. Immune mot fysisk skada, utom eld och solsken. Spendera 3 BP, förändringen tar 3 turns.
6. Walk the Abyss - gå in genom en skugga och komma ut ur en annan. Sträcka armen in i en skugga och dra till sig något nära en annan skugga. Intelligence+Stealth, diff 6, Intelligence+Brawl, diff 7 för att dra ngn genom.

Potence

Övernaturlig styrka. En automatisk succ för strenght rolls per dot. I Melee och Brawl räknas de automatiska succ på skadeslaget.

Presence

1. Awe - folk blir attraherade. Charisma+Acting.
2. Dread Gaze - Charisma+Intimidation, difficulty: personens Wits+3.

Quietus

1. Silence of Death - 20-fot radius av komplett tystnad. Spendera 1 BP.
2. Weakness - kan dra bort Stamina från ng genom beröring. Spendera 1 BP, slå WP, difficulty: personens Stamina+Fortitude.

Thaumaturgy

1. Taste for Blood - bedöma generation etc genom att beröra blod. Perception+Occult, difficulty: 7.