

DÖDEN I VENEDIG 1998



*Av:
Johan Englund
&
Tom Lindahl*

Önehållsförteckning

Sida 3	Spelledarens genomgång
Sida 10	Scen 1 - Auktioner och aktioner
Sida 15	Scen 2 - Stad i Krig
Sida 20	Scen 3 - Återseende i Venedig
Sida 22	Scen 4 - "Gehenna, var god dröj..."
Sida 23	Karaktärsgalleri
Sida 35	Discipliner

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 Viktorsson, samt disciplintolkaren Jenny Silk.

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

Johan Englund
thorsson.englund@swipnet.se

Tom Lindahl
tomper@tomper.com

Spelledarens genomgång

Den andra delen i krönikan ”Döden i Venedig” tar vid 650 år efter att sällskapet våldsamt splittrats på havet utanför Venedig. Karaktärerna har inte sett varandra sedan dess, och vet om varandras existens via rykten och hörsägen. De har alla tagit vara på sina odöda år och har jobbat sig upp till imponerande platser i de besläktades samhälle.



Lasombran är nu en av Sabbatens mest ambitiösa och framgångsrika medlem. Hon hjälpte till vid både diableriseringen av Antedeluvianen Tzimisce, samt även när hennes egna klans Antedeluvian Lasombra gick samma öde till mötes. Hon var med när Sabbaten bildades efter anark-revolten.

Hela Sabbatens toppskikt fruktar och beundrar hennes slughet och makt. Så fort hon dyker upp i en stad startas rykten om att hon tänker ta över makten, eller att hon är där för att stärka Sabbatens position. Under åren som gått har hon även diableriserat sig ned två generationer. Hon är även börjat intressera sig för Thaumaturgi och är mycket intresserad av ritualer.



Assamiten har fått ytterligare stridsvana genom ett flertal uppdrag under Tremere/Tzimisce kriget. Under detta har han hunnit diablerisera sig ned två generationer bl.a. genom att dricka blodet från en av klan Tremeres grundare, något som gett honom stor talang för Thaumaturgi. Han har även spenderat 100 år på berget Alamut enbart studerande denna mörka konst.

Väl ute i världen igen har han snabbt skaffat sig ryktet som en av världens främsta dödsmaskiner. Hans kontrakt är feta, och gäller alltid stora fiskar.



Toreadoren har i avsmak för Europa och dess ondskefulla intriger styrt kosan österut, och spenderat flera hundra år i Byzans och Mellanöstern, där han studerat arkitektur och byggnadskonst. Flera av de största, mest pampiga palatsen där är hans verk.

Så småningom återupptog han dock kontakten med västvärlden och fick då reda på att ett nytt land hade upptäckts bortom Oceanen. Dit har han rest för att bygga sig ett nytt vackrare rike. För närvarande är han primogen i Miami, en stad som han har designat många byggnader i, och även är en hårsman ifrån att vara Prins över.

Naturligtvis har han tagit chansen att stiga ned i generation ett par gånger, och diableriserat två besläktade under åren som gått.



Brujahn har genom åren rest runt i Västeuropa där han fattat avsmak för de äldre vampyrernas förtryck av de svagare. Han var därför en frontperson i Anark-revolten som uppstod och skakade det besläktade samhället i dess grundvalar. När Camarillan bildades och fredsavtal skrevs på, tröttnade han och begav sig så småningom till Amerika. Efter vidare problem med Sabbaten och Camarillan reste han västerut till Los Angeles där han ledde ytterligare en anark-revolt och gjorde staden fri från Camarilla och Sabbat styre. Han fungerar nu som en slags Anarkernas förkämpe.

Under århundradena som gått har de alla (utom Toreadoren) kommit en mystisk Besläktad på spåren; dock var och en från olika håll.

Assamiten vet att en Besläktad kallad ”Den Gamle” håller på att samla en mycket stort lager blod från olika klaner och generationer. Detta är han extremt sugen på, eftersom det blir allt svårare för honom att sänka sin generation. Han drivs även av det faktum att Den Gamle har tagit livet av ett av hans childer, genom en blod-dränerande ritual.

Lasombran som har fått upp ögonen för ritualer och Thaumaturgi, vet att någon slags forskning med blod har bedrivits under biblioteket i Alexandria på medeltiden. En besläktad kallad ”Den Gamle” har hunnit före henne överallt när fragment av denna forskning har dykt upp, och hon är fast besluten att få reda på vad forskningen egentligen går ut på, och vem Den Gamle är.

Brujahn har fascinerats av synen av Tempelriddare, en orden som borde vara försvunnen sedan länge. Han har undersökt detta mycket idogt och kommit fram till att det finns en Besläktad som ligger bakom deras nuvarande existens, och drar i trådarna. Hans maniska undersökande att detta har lett honom att tro att hans mål i olivet är att befria denna symbol för Guds godhet från Lucifers garn. Ja, han benämner faktiskt den Besläktade han jagar för just Lucifer, och är nu övertygad om att först när han är nedgjord kan Claude få Guds förlåtelse.

De är därför alla ombord på Lyxkryssaren ”The Ulysses” när äventyret börjar. En auktion kommer att hållas ombord, där vissa skrifter ifrån Alexandria kommer att bjudas ut. Assamiten, Lasombran och Brujah är där för att se vem som bjuder på dem och därigenom förhoppningsvis kunna komma närmre Den Gamle eller Lucifer.

Toreadoren är närvarande för att han vet att Tremererna vill ha någonting där, och han vill sätta pinnar i hjulet på dem. Detta eftersom Prinsen i Miami, en Tremere, ligger pyrt till ekonomiskt och Toreadoren hoppas förvärra hans situation ytterligare, för att på så sätt öka sina chanser att överta tronen. Han är sålunda där för att trissa upp priset på vad det nu är som Tremererna kommer att bjuda på.

De fyra karaktärerna kommer så att mötas igen efter över 600 år. De är nu medlemmar av olika organisationer och intressen allihop, (Sabbat, Camarilla, Anarker, Oberoende) men alla intresserade av samma sak, något de antagligen inte yppar för varandra direkt.

Skrifterna kommer att ropas ut och Toreadoren kommer att reta Tremerernas utsände herr Richthofen genom att trissa upp priset alldeles för högt. Richthofen bjuder dock mest pengar till slut och tror sig ha fått hem skrifterna. Då bjuder plötsligt Saulize, setiten från Venedig, 5 liter 4:e generationens blod, och tar hem budgivningen, till Richthofens frustration. Spelarna känner igen honom och borde vara nyfikna på vad som händer egentligen.

Vad som har hänt är följande: Saulize jobbar för Elisier och har sålunda fått ta hand om fem liter potent blod. Han har sedan blivit lurad av Nosferatun Amanda att inköpa skrifterna för detta blod i tron att det är en order från Elisier. Saulize skall sedan ta skrifterna till ett galleri på Venice Beach i Californien.

Den rörliga historien med alla skrifter:

Det finns tre olika samlingar skrifter att hålla reda på i detta scenario:

- A De skrifter som nyligen ”upphittats” av Nosferatun Bläckfisken, och som säljs till setiten Saulize.
- B De skrifter som Elisier av Kittim har samlat på sig under århundradena och baserat sin domedags-ritual på.
- C De skrifter som Nosferatun Amanda har i sin egendom.

För att Elisier skall kunna utföra sin domedags-ritual och ta död på alla diablerister och deras avkomma, måste han ha skrifterna B och C. Detta vet han om.

Skrifterna C:s innehåll är ett laborationsresultat numrerat 3. Detta resultat beskrivs i samma skrifter som felaktigt och att en ytterligare laboration måste göras för att få fram rätt värden. *Detta är ett felaktigt antagande!! Labresultat nr.3 är i själva verket korrekt!!*

Skrifterna A:s innehåll är laborationsresultat nr.4, dvs. det påföljande och enligt skrifterna C innehållande det korrekta resultatet. *Dessa skrifter drar dock slutsatsen att resultat 3 i själva verket var korrekt! Detta påpekas klart och tydligt i skrifterna A.*

I Elisiers ägo har sedan länge varit skrifterna A och B. Elisier vet följaktligen om att han behöver skrifterna C och inte egentligen skrifterna A. Han är därför ute efter att köpa Amandas skrifter, men inser att hon inte kommer att ge honom dem om hon får reda på att han kan utföra sin ritual med hjälp av dem.

Vad händer då?

- 1 Bläckfisken stjal skrifterna A från en av Elisiers gömmor. Elisier vet inte detta ännu...
- 2 Amanda får reda på att skrifterna A kommer att bjudas ut på auktion. Hon sätter hjärtat i halsgropen, men konstaterar (*felaktigt*) att Elisier uppenbarligen inte har haft dem i sin ägo tidigare eftersom han inte genomfört sin ritual. Hon iscensätter en djärv plan.
Hon lurar Saulize, en av Elisiers hejdukar, att köpa skrifterna och ta dem till henne. Under tiden kontakter hon Elisier och går äntligen med på att sälja sina skrifter C, för ett ofantligt högt pris. Om han inte får tag på skrifterna A så gör det ju ingenting resonerar hon slugt och girigt.
- 3 Elisier får ett frågetecken i ansiktet då han inte fattar varför Amanda säljer nu. Men han tackar och tar emot, nu kan han ju genomföra sin ritual och förverkliga sina drömmar. De bestämmer träff för transaktionen.
- 4 Elisier får reda på att skrifterna A har försvunnit, och flyger i taket. Han behöver ju inte skrifterna själv, men om de skulle komma i händerna på Amanda så kommer hon ju att fatta sitt misstag och blåsa av deras avtal! Elisier sätter fart för att stoppa Saulize som tydligen har duperats av någon att köpa skrifterna A. Han misstänker Amanda, då det skulle förklara hennes drag. Saulize och skrifterna A får inte nå Amanda!

Det är här som äventyret börjar!

Nu kan spelarna bete sig på lite olika sätt. De kan söka upp Saulize på båten och förhöra/Dominera/påla honom tills de har fått ur honom all information han vet, samt därefter ta skrifterna. Eller så kan de inte närma sig honom alls, utan besluta sig för att följa efter honom när han stiger i land i Miami dit båten är på väg. Oavsett vad de gör så måste de någon gång under tiden mellan auktionen tills dess att ett krig utbryter i Miami senare, få fram informationen att han är på väg till ett galleri på Venice Beach, Californien, där han skall lämna över skrifterna. Det är dit spelarna skall färdas så småningom.

Skrifterna:



De enda som kan tyda skrifterna är Lasombran Maria och Assamiten Zaid. Det de kan klura ut är följande:

- De är på gammal-egyptiska ca. år 300 efter Kristus.
- Det verkar som om de härrör från experiment som utfört med olika typer av besläktat blod. Intresset verkar dock ligga mot hur en besläktads blod påverkas av diableriseringar. Skrifterna tar upp frågor som hur förändras den besläktades blod, kan förändringarna påvisas hos en childer till en diablerist, eller kanske till och med i flera generationsled framåt, finns det några likheter mellan blod från diablerister av olika klaner, o.s.v. De tar även upp gemensamma svagheter hos diableristernas blod, hur blodet kan påverkas negativt tack vare att bloddonatorn utfört ett diableri. Jämförelser med mer kända ritualer som *Cauldron of Blood* görs.
- Ett laborationsresultat numrerat 4 finns beskrivet i papperna, men det intressanta är en slutsats som någon har skrivit ned efter det hela. Där kommer forskaren fram till att detta resultat faktiskt är fel, och det föregående resultatet från laboration 3 faktiskt stämmer. Detta trots att man trodde 3:ans resultat var felaktiga när det testet utfördes.

Vad vet Saulize?



- Hans namn är Saulize av Alexandria - en Setit.
- Han jobbar för en man vid namn Elisier av Kittim. Saulize vet inte vilken klan Elisier tillhör, men misstänker Lasombra eller Brujah.
- Elisier bedriver forskning om blodslinjer, diableri, blodsband, och liknande. Saulize tror att Elisier var involverad i de forskning som skedde under biblioteket i Alexandria på medeltiden.
- Varför han jobbar för Elisier är ökad makt helt enkelt. Under sina år hos Elisier har han tillåtits sänka sin generation två gånger, mha dennes blodbank och magi.
- Han brukar inte träffa Elisier mer än en eller två gånger per år, så han vet inte "vart Elisier håller till" utan de träffas på olika ställen över hela världen.
- Han vet hur Elisier ser ut, dvs en ung blek pojke i 18-års åldern med mörkt krulligt hår och gröna ögon.
- Elisier har en mycket vacker ung kvinna och man som sina ghouls.
- Han har instruktioner om att föra skrifterna till en visst konstgalleri på Venice Beach i Kalifornien.
- Angående Tempelriddare så vet han att Elisier brukar använda sig av dem ibland. Saulize har själv fått hjälp av sådana vid vissa uppdrag.

Karaktärerna måste sova en dag på båten, och vaknar sedan nästa natt. På agendan står en bjudning av auktionens värd, nosferatun Bläckfisken. Denna skall alla gäster deltaga på och spelarna får chansen att konversera lite med de andra gästerna.

Senare under natten bordas båten tyst av fem stycken elit-commandos från Sabbatens Svarta Handen. De har fått order om att hitta Saulize och några gamla skrifter samt att förstöra dessa. De bär på tunga vapen och en kraftig bomb för att åstadkomma detta.

Spelarna upptäcker detta i sista sekunden och en cinematografiskt riktig strid med tunga vapen, spårlyskulor och hela paketet bryter ut. Om någon av Svarta Handen tas levande vet han inte mer än att han fått order från högre ort att genomföra aktionen som beskrevs tidigare.



Elisier har fått reda på att någon har lurat Saulize men är för sent ute för att kunna stoppa honom. Därför drar han i några trådar han har slingrat in hos Sabbaten och skickar in den Svarta Handen.

Elisier behöver inte skrifterna egentligen, men han vill inte att de skall komma i orätta händer. Saulize har tjänat sitt syfte och kan lika gärna dö, eftersom han uppenbarligen inte går att lita på längre.

Två timmar efter attacken på båten, ringer Assamitens mobiltelefon. Det är ett av hans egna childers som är vid andra änden. Hon frågar om han kan tala ostört och meddelar sedan lugnt, kallt och sansat att det har kommit in ett anbud på ett kontrakt till honom. En viss Amanda erbjuder 5 liter 5:e generationens Brujah-vitae samt 50 miljoner dollar för likvideringen av Saulize, en Setit som skall vara ombord på The Ulysses. Han kräver dock svar inom ... 7 minuter och 30 sekunder. Hon har ett telefon nummer att ringa, som hon har försökt pejlat men misslyckats med då det kopplats via satellit.

Elisier har fått reda på att Svarta Handens attack misslyckades. Han är därför mån om att Skrifterna inte når Amanda och vill därför ta kål på Saulize som förhoppningsvis är den ende som vet var hon är. Han anger Amandas namn för att minska hennes chanser att karaktärerna skulle tro på henne om de mot förmodan skulle komma i kontakt med henne.

Om Assamiten antar kontraktet och dräper Saulize utan att först fått fram informationen om Venice Beach, så får spelarna problem. Assamiten kan ju dock låtsas antaga kontraktet, eller anta det och vänta med att utföra mordet till senare...

Om Assamitens antar kontraktet så kommer hans childer senare att ha lyckats spåra de utbetalda pengarnas ursprung till ett konto tillhörande Frimurarorden, men detta händer inte förrän sällskapet nått Californien.

Båten lägger till i Miami i nattens senare timmar. Spelarna bör fundera på vart de skall spendera natten och ett naturligt val torde vara Toreadorens egen-designade palats.

De hinner inte lämna hamnen förrän Toreadorens childer Larry Gibson svänger upp i sin sportbil och vill prata med sin Sire. Han berättar att Sabbaten i Miami håller på att mobilisera sina trupper. Larry vet inte varför, men det verkar som om något stort är på gång. Dessutom har han hört att det är en mängd Tremerer på ingående; tydligen väntas ett flertal vampyrer av den klanen flyga in från hela USA.

Till sista vill Ventrues primogen tala med Ludvicio så fort som möjligt. Larry vet inte varför men misstänker att det har att göra med de senaste händelserna. Spelarna beger sig till honom.

Sabbatens ledare Eddy O'Brien har fått reda på att den Svarta Handen har attackerat ett lyxfartyg utanför Miami, något som han inte hade beordrat eller ens blivit informerad om. Dessutom har han hört att Lasombran Maria är på väg till staden och då hon har ryktet om sig att ta över städer på löpande band är han mycket nervös. Han vet också om att det flyger in Tremerer från hela USA, och har börjat rusta för det värsta.

Prins Jacob Robertson är av klan Tremere. Han har nyligen fått ett telefonsamtal från en viss klanfrände som var med på Ulysses, Alfred Richthofen. Denne har förklarat för honom att vissa skrifter har fallit i orätta händer och måste återtas. Richthofen har även berättat om attacken från den Svarta Handen, något som gör Jacob mycket

orolig. Dessutom har hans största rival Ludvicio har synts i sällskap med en mäktig Lasombra och en Assamite, något som gör honom än mer rädd.

Jacobs paranoia hjärna kommer nu fram till en slutsats: Ludvicio har antigen allierat sig med Sabbaten för att störta honom från tronen och själv ta Prinsposten, eller så är han duperad av Sabbaten som vill få bort Jacob och resten av Camarillan ur staden. I bägge fallen, så måste Ludvicio stoppas! Han har därför ringt efter hjälp från sina klanfränder över hela USA.



Ventrues primogen Peter Rydell, är en god vän till Ludvicio, och är en av hans starkaste allierade i staden. Peter har märkt att Prinsen är pressad och att stora saker är i görningen. Han vill därför höra sig för om det är Ludvicio som ligger bakom, och om det är ett tronövertagande på gång. Han sitter ju lite mitt emellan, och vill säkra sin fortsatta position i staden.

(Peter Rydell kontrollerar Miamis flygplats, något som spelarna kan ha nytta av senare då de måste fly till Los Angeles.)

Efter detta möte nalkas gryningen och karaktärerna bör åka till Ludvicios palats för att spendera dagen.

Sällskapet vaknar tidigt nästa natt och samlas i det mysiga biblioteket i palatset för en uppfriskande kopp blod. De samtalas en smula, sedan ringer Lasombrans mobiltelefon.

Samtal #1:

Det är en mycket pålitlig kontakt inom de högre organen i Sabbaten som ringer. Hon har fått reda på att den Svarta Handen mobiliserar sina hårdaste styrkor och har för avsikt att skicka dem till Miami. Hon vet dock att denna aktion inte har initierats av Sabbaten i Miami, underligt nog. Hon vet inte ens om de lokala Sabbat vampyrerna är medvetna om det hela. Orsaken till Svarta Handens antåg vet hon inte.

Dessutom har de har Sabbatens högsta råd i USA har utlyst en "Wild Hunt" på Maria Esperanza. Hon är anklagad för föräderi, diabolism, samt för att försöka ta över Miami utan godkännande från rådet.

Elisier har förstått att hans tidigare attack mot båten misslyckats. Han försöker därför gå in med kraft och krossa Ludvicio och hans sällskap. Han har sålunda manipulerat den Svarta Handens ledare att skicka in en större styrka i Miami för att slå ut sällskapet och ta skrifterna. Denna styrka har inget samröre med Miamis övriga Sabbat. Dessutom har Elisier missbedömt Mariá Esperanzas inflytande och rykte inom Sabbaten. Om hon träffar Svarta Handen kommer hon att kunna skälla ut deras ledare och ta över kontrollen.

Det går nu någon minut, och sedan blir karaktärerna plötsligt avbrutna av Larry Gibson som kommer in i rummet och puttar upp sina solglasögon i pannan. Han bär på en mobiltelefon som han räcker sträcker fram mot Claude.

-”Det var du som var Claude, va ? Det är telefon till dig. Någon anark tror jag.....?”

Samtal #2:

Det är en av de lokala anarkerna i Miami som med en rädd och upphetsad röst säger att Claude måste hjälpa dem. Han flämtar fram att både Camarillan och Sabbaten håller på och mobilisera sina styrkor, och i all oreda har de redan slagit ihjäl ett par av anarkerna som råkade finnas till hands. Han säger att han och de nio kvarvarande anarkerna är på väg till Ludvicios palats just nu och ber dig om hjälp och skydd.

Precis som anarken säger har ett par av dem strukit med av bara farten då Camarillan och Sabbaten mobiliserar. Tio stycken anarker kommer strax att försöka söka skydd i palatset.

Det går ett par minuter så kommer Larry in igen med telefonen, och ger den till Ludvicio med ett irriterat -"Skaffa en växeltelefonist!"

Samtal #3:

Det är Peter Rydell, ventrue primogenen som ringer. Han är mycket skakad och upprörd, han berättar upphetsat att Prinsen har haft ett Primogenmöte. Ludvicio är anklagad för kollaboration med Sabbaten och Setiterna, samt för att vara diabolist. Hans uteblivande från mötet togs som ett ytterligare bevis på hans skuld, och Prinsen har sålunda utlyst en Blods jakt på honom.

Så sant som det var sagt. Prins Jacob har nu i hopp om att behålla makten i Miami utlyst en Blods jakt på Ludvicio, och hans lokala trupper förstärkta med ett antal influgna Tremerer är på väg mot palatset för att ta honom av daga. Självfallet är det ingen som försökt informera Ludvicio om primogenmötet, även om Prinsen kommer att hävda att han självklart talat om det för Ludvicio.

Eventuellt Samtal #4:

Har Assamiten accepterat och utfört kontraktet på Saulize ringer dennes mobiltelefon strax efter att Ludvicio avslutat sitt samtal med Peter Rydell.

Det är Assamitens childer som ringer från Malibu och meddelar att pengadelen av kontraktet har anlänt till ditt konto. Dom lyckades spåra pengarna och vet att de kom från ett konto som tillhör frimurarorden i USA.

Nu bryter kaoset ut. Först dyker anarkerna upp och vill bli insläppta. Om Ludvicio nekar, så försöker de ta sig in ändå i rädsla för de annalkande Sabbat och Camarilla trupperna, och Ludvicios vaktstyrka inleder stridigheter med dem. Mer troligt är att de får komma in.

Strax efter anländer både Camarillan och Sabbaten utanför murarna och massiva stridigheter bryter ut när alla slåss mot alla.

Mitt i denna smeten slår den Svarta Handen till och slaktar metodiskt allt som kommer nära.

Spelarna bör fatta att de måste fly. Tanken är att de skall lyckas fly i en av Ludvicios helikoptrar eller dyl. och vidare till flygplatsen där de kan ta ett av Ludvicios privata jetplan till Venice Beach. Att Ludvicios vän Peter Rydell kontrollerar flygplatsen bör kanske nämnas för att få dem på rätt spår.

Sällskapet är under tidspress för att undgå gryningen. De landar dock lyckligt på Los Angeles flygplats strax innan gryningen och de hämtas av en av Claudes hantlangare och / eller Assamitens childer och ett par ghouls. Nyheten om Sabbatens och Camarillans plötsliga styrkedemonstration i Florida har skakat Anarcherna, man är något oroliga och undrar varför alla verkar så upprörda.

De blir körda till ett av Claudes nästen eller Assamitens haven där de spenderar dagen.

Nästa natt beger de sig till galleriet på Venice Beach för att göra upp med Elisier som kanske finns där? De kanske går dit själva eller stormar stället med hjälp av en hoper anarker, det spelar ingen roll.

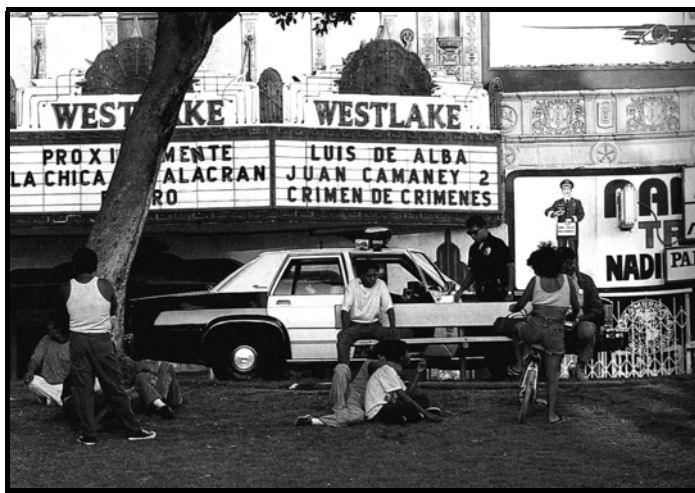
Förutom japanerna i vid ingången så är själva galleriet ganska tomt, ett fåtal gäster strövar stilla omkring. Till sist upptäcker de ett ungt vackert par som lite ogenerat hånglar. Har sällskapet fått en beskrivning av det som Saulize trodde var Elisiers två ghouls så stämmer dessa två mycket väl in på den.

Den unga halv nakna flickan vänder sig om och tittar storögt på dom som om hon försöker placera dom någonstans. Flickan kastar nonchalant undan håret och reser sig hastigt ur soffan, medan hon ilsket kastar ur sig "Och hur är NI inblandade i detta då ??!"

Plötsligt förändras kvinnans anlete och framför dem står Amanda.

Hon är mycket förbryllad av vad sällskapet gör där. Hon hade ju förväntat sig Saulize med skrifterna. En het argumentation kanske inleds om läget i Miami och allt möjligt. Hon berättar vad hon vet om Elisier för dem, och vad han håller på med.

Hon skryter även om sin mästareplan med sällskapet, efter det att de har förklarat vad de gör där. Det är med ett förnöjt leende hon förklarar att hon tidigare under kvällen just lurat Elisier att köpa hennes värdelösa skrifter, och hon förklarar att det i själva verket är de skrifter som sällskapet bär på som han behöver. Hennes leende övergår till



en imitation av en gapande fisk, när Lasombran förklarar att hon just sålt de skrifter som Elisier behövde för att fullborda sin ritual.

Amanda tittar skräckslaget på dem och hasplar ur sig att Elisier tänker döda dem alla! Hon vet dock att han är på väg ut till havs på sitt stora segelskepp. De måste stoppa honom!!!

Några sjömil utanför kusten stävar Elisiers luxuösa segelfartyg Windstar för fulla segel ut mot öppet hav. Spelarna får tag på en eller flera snabba motorbåtar som de kan sätta efter Elisier med.

Elisier är inte ensam på skeppet, han har ett dussin lojala ghouls och vältränade tempelriddare, som fungerar som Elisiers livvakt.



Det blir sålunda en slutgiltig episk strid ombord på Windstar. Elisier kämpar väl, och hans kunskaper i Temporis träder i kraft vilket får till följd att karaktärerna känner att de rör sig mycket långsammare än normalt.

Elisier kämpar tills han dör... och när han till slut får nådstöten stapplar han bakåt och håller ut sin hand mot karaktärerna. Han använder sin hela förmåga i Temporis vilken gör att alla varelser på båten utom Elisier fryses totalt. De ser och hör honom dock utbrista ett ångestfyllt skrik "Förbannelse över er alla.. må ni lida samma öde som de själar ni stulit!" ..sedan flamar hans ögon upp i blodröda lågor och han kvider -"Min herre, lord Brujah, vi möts igen..." och sedan flamar hela hans kropp upp i lågor och spelarna kan röra sig igen. Kvar är bara en hög kritvit aska...

Här zoomar kameran ut och kvar seglar det vackra vita skeppet vidare över det mörka havet mot soluppgången...

THE END

Scen 1 - Auktioner och aktioner

THE ULYSSES:



Ombord på lyxkryssaren The Ulysses, minglar ett flertal av de mäktigaste vampyrerna på planeten. Tremerer från Wien följda av enstaka Magiker som livvakter, Toreadorer med bländande vackra uppappare, m.fl. Allt som allt befinner sig 30 vampyrer och tio gånger så många ghouls och annan personal på båten.

Ulysses är ett ståligt vitt skepp med en längd på 80 meter. Flera olika rum och samlingsplatser finns utspridda bland dess tre våningar.

Passagerar-suiterna

Det finns 40 stycken lyxsuiter ombord på fartyget; vardera bestående av ett elegant sovrum, ett stort vardagsrum med alla tänkbara bekvämligheter, samt ett fullt utrustat badrum med jacuzzi etc. Alla besläktade ombord har naturligtvis varsin svit.

Utöver dessa finns 120 stycken mindre hytter där två till fyra personer kan inkvarteras.

Salongen med bar

Salongen är ett enormt rum med riktigt högt i tak. I enda ändan av rummet finns en liten upphöjd scen, där auktionen och senare vissa uppträdanden kommer att ske. En mängd bord är utställda i lokalen runt vilka gästerna kan sitta och samtala, och njuta av underhållningen på scenen medan de dricker av det bästa baren har att erbjuda. Baren bemannas av två professionella bartenders, som sedan sitt tillträde i Bläckfiskens tjänst även har blivit specialister på olika blodrinkar. Självklart finns det även servitriser som betjänar borden kontinuerligt.

Kasinot

På Ulysses finns ett Kasino i värsta James Bond stil. Kristallkronor och statyer ger rummet en stilfull ton. Två blackjackbord, ett roulettbord, ett antal olika tärningsbord, och några privata pokerbord finns utspridda här.

Däck

Ulysses har ett litet fördäck där folk kan beskåda stjärnhimlen, och ett större akterdäck där ett antal stolar och bord finns utställda. Hela däcket runt fartyget patrulleras diskret av säkerhets-ghouls i smoking.

Brvggan

Fartyget styrs av kapten Amos Zelazny, en kompetent och erfaren sjöfarare med sjöskumspipa i mungipan. Han är i Lasombrans tjänst och mycket lojal. Han har dock ett ruskigt temperament och tål inte att någon stiger in på hans komandobrygga utan att tillbörligt fråga om lov. Amos har Iron Will, och bryr sig inte om att folk är ultra-mäktiga vampyrer. Så länge som de är på hans skepp, så är det han som bestämmer. Amos skulle kunna beskrivas som en blandning mellan Karl-Alfred och Kapten Haddock, med en matsked pitbull-terrier nedrörd i smeten.

Santiago Cortez ("Bläckfisken") - 7:e gen Nosferatu

Santiago eller Bläckfisken som han kallas bakom sin rygg, är en mycket gammal Nosferatu som är mest känd för sin otroliga förmåga att finna värdefulla föremål. Han är mycket respekterad bland världens vampyrer, som i krissituationer betalar honom ofantliga summor för att få reda på information eller för att leja honom för att finna något speciellt föremål som de söker.

Santiago har fått sitt öknamn dels på grund av att han har sina "tentakler" slingrade ut över världen, men även på grund av sitt groteska utseende. Hans hud är mörkt blå-svart och knottrig samt har en fuktigt utseende. Hans hår består bara av ett dussin klubbiga testar som likt sjögräs slingrar sig ned från hans huvud. Som ett bittert hån mot världen som hånar honom bryr han aldrig sig om att förställa sitt utseende, utan tar nöje av att se sina gäster dölja sitt äckel då de inte vill stöta sig med honom.

Ett par gånger per århundrade håller han auktioner för att öka sitt kapital, men även för att skryta lite med hans åstadkomster.

Frankie Rawlins. 8:de gen. Assamite Antitribu

Bläckfiskens personliga livvakt. En stor kortklippt Afroamerikan med ett brett vitt leende och en ursäkt för det mesta som inträffar runt honom. Trots sin humor, lite svagt åt Eddie Murphy hållet, så är han en slipad mördarmaskin. Hans beteende och rörelsemönster kan närmast beskrivas påminna om en svart panther, tyst, graciös och dödlig. Frankie har ett svärd samt en ljuddämpad MP5:a som han vårdar ömt, den är alltid med honom, även om han kan sänka sig till att använda vad som helst.

Saulize av Alexandria - 6:e gen Setite

Saulize har spelarna träffat förr. Närmare bestämt i Venedig för drygt 600 år sedan. Han är här för att köpa skrifterna från Alexandria till sin herre Elisier, som han har blivit beordrad.

Saulize har utgett sig för att vara av klan Brujah och säger sig heta Salem. Detta är ett alter ego han använt ett par gånger förut så det är inte helt nytt om någon skulle ha kollat upp det hela innan båtfärden.

Maximilian Stone - 7:e gen Ventrue

Den riktige ägaren till General Motors, Boeing och ett dussin andra företag. Han får Bill Gates att likna en fattig kyrkråtta. Han letar saker att spendera sina pengar på, även om han är rätt snål. Han vet ingenting om konst eller musik, men har tycker inte om att bli kallad barbar. Han försöker därför snuva alla andra på de erkänt vackraste konstverken i världen så att folk skall tro att han är en riktig kulturknutte.

Jesus Fabio de la Toya - 7:e gen Brujah

Primogen i New Orleans. Han är en typisk gammal brujah, lugn och filosofisk med lätt konservativa åsikter om vad som är meningsfull samhällsdebatt. Med århundradena har han faktiskt "råkat" ackumulera en ganska anseelig förmögenhet och han gillar att då och då spendera en bit av denna.

Maria Veerhooven - 6:e gen Ventrue

Maria är prins av Luxemburg och en av de rikaste varelserna i Europa. Hennes smak för lyx och antikviteter når inga gränser, och hon införskaffar de mest värdefulla unika sakerna för att pryda hennes luxuösa och överdådiga fantasislottsliknande boning.

Bertram Wingate-Smyth - 6:e gen Toreador

Fursten av Torquay. Han är en mycket synlig och spektakulär man, kan liknas med en blandning av Salvador Dali och Thomas di Leva. Han har blondt hår i page frisyr, klarblå ögon och pudrar gärna näsan bara för att retas. Bertram går aldrig någonstans utan ett uppbåd undersköna kvinnor kring sig och de han fattar tycke för gör han till ghouls. Han är, i alla fall enligt honom själv, en stor konstälskare och pratar gärna och länge om sin konstsamling.

Samlingen är lätt imponerande och består av verk av ett flertal av de mest kända konstnärerna. Bl.a. ett porträtt av honom själv utfört av Picasso, verk av Dali, en takmålning i matsalen av Monet o.s.v.

Alfred Richthofen - 6:e gen Tremere

Aspirant på en position i det inre rådet i Wien. Alfred han gjort sig en förmögenhet på ”försvunna” krigsbyten från de bägge världskrigen. En artig och värtalig man men otäckt målmedveten. Alfred är utsänd på uppdrag av rådet i Wien för att se till att inga viktiga artefakter som skulle kunna vara klanen till gagn slipper dem ur händerna. Hans främsta intresse är de återfunna skrifterna från Alexandria. Han vet inte exakt vad de innehåller, men att någon har bedrivit forskning om blod i Alexandria har inte undgått honom. Han är den som kommer att bjuda mest för skrifterna under auktionen som kommer.

Florence di Ambrosiano - 7:e gen Toreador

Kanske världens vackraste kvinna. Primogen i Rom. Hon reser alltid i sällskap med Petrovjy Urmanov, en utbrytare från klan Tzimisce, som hon använder som sin personliga ”stylist”.

Petrovjy Urmanov . 9:e gen Tzimisce-Antitribu

Älskare till Florence di Ambrosiano, och även blodsbanden till henne. Ohyggligt svartsjuk på alla som ens tittar för länge på henne.

Doma Itoka - 5:e gen Lasombra

Ärkebiskop av Kapstaden i Sydafrika. Gjort sig en förmögenhet på diamantgruvor och på att skrupulöst utnyttja den lokala arbetskraften. En mörkhyad flintskallig herre som klär sig i på tok för mycket guld och juveler, samt har fler och större ringar än Liberache.

Spelarna minglar och rollspelar. De träffar varandra efter 600 år!

Inled äventyret med att varje karaktär är i sin hytt och gör sig redo för att gå till salongen där auktionen skall hållas om ett par timmar. Fråga dem en i taget vad de gör och vilka förberedelser de gör. Låt dem sedan ta sig upp till salongen där de minglar med gästerna så att spelarna får rollspela lite mjukt och komma in i sina karaktärer. Kanske möter de någon NPC på däck eller liknande?

Assamiten befinner sig antagligen redan på plats i salongen så det kan vara lämpligt att börja med honom.

Auktionen börjar

Auktionen inleds med att en av Bläckfiskens childers ställer sig bakom ett mindre podium på scenen för att sköta utropen. Ett par meter bort sitter Bläckfisken själv i en fåtölj med sin personliga assamite bakom sig som livvakt. Bekväma stolar står placerade runt de flertal bord som är utspridda i salongen, och de potentiella köparna med sällskap har slagit sig ned där.

Auktionen börjar med att konferencieren tar till orda:

-”Välkomna ärade gäster till min herre Santiago Cortez magnifika auktion. Vi hoppas att ni skall finna de objekt vi ropar ut i kväll intressanta och vackra. Herr Santiago Cortez har lagt ner mycket möda på att kunna erbjuda er dessa rariteter något som vi alla är tacksamma för. Innan vi börjar auktionen vill jag bara påminna er om supén som serveras i morgon midnatt. Vår värd önskar och förväntar sig att se er alla då.”

Sedan börjar auktionen och följande föremål ropas ut:

- * Originalnoterna till Mozarts ”Trollflöjten”
- * Beethovens 17 symfoni för violin.
- * Tavlan ”Den sista Nattvarden” av Michelangelo.



Dessa objekt säljs till olika folk för löjligt stora summor i klass med 100 miljoner dollar eller liknande. Försök gärna få in lite känsla av rivalitet och kyligt hat mellan de som bjuder.

Så utropar till slut konferencieren föremålet spelarna har väntat på.

-”Nästa objekt är kanske inte lika spektakulärt som Nattvarden, men det är dock betydligt äldre och mångfaldigt mer mytomspunna. Herr Santiago Cortez har lyckats få tag på ett par av de skrifter som förvarades i det legendariska biblioteket i Alexandria. Biblioteket som brann ned år 381 och vars ofantliga visdom man trodde var förlorad för

alltid. Så var dock inte fallet med alla visdom som lagrades där. Skrifterna består av dessa tretton papyrus-ark.”
En ghoul visar ytterst försiktigt upp en åldersbiten packe papyrusblad.
-”Får jag ett första bud?”

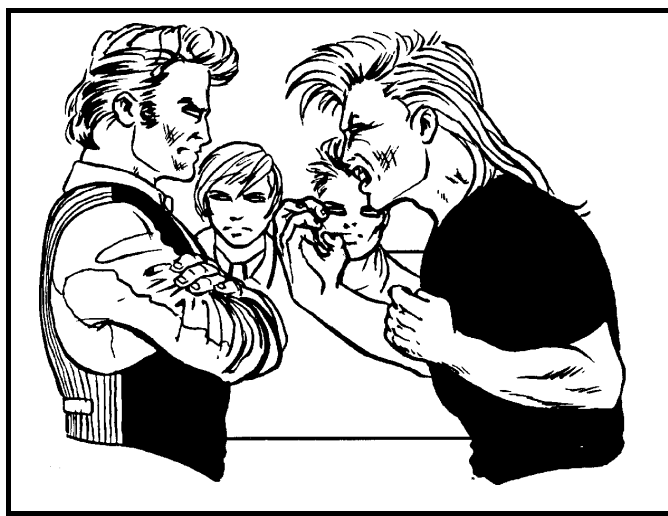
Budgivningen börjar med att Stone, Richthofen och Itoka bjuder mot varandra upp från 10 miljoner dollar och uppåt. Stone och Itoka lägger sig vid 50 miljoner dollar och budgivningen borde fortsätta mellan Richthofen och Ludvicio. Richthofen är uppenbarligen irriterad över att någon bråkar med honom och fortsätter bjuda. Till slut bjuder han 150 miljoner dollar och tror sig äntligen ha fått hem skrifterna. En tryckt spänning hänger i luften och konferencieren skall precis till att klubba av budet, då en lugn och mjuk röst säger ”Jag bjuder fem liter Vitae av 4:e generationens styrka”.

Ett sorl bryter genast ut i lokalen, och blickarna vänds mot mannen som slagit sig ned vid ett bord nära ingången. Spelarna kommer att känna igen honom som den Setit de såg i Venedig för 600 år sedan. Konferencieren tittar osäkert på Bläckfisken och ler urskuldande. Han har en kort viskande konversation med sin Sire, återvänder till podiet, och förklarar ”Skrifterna från Alexandria säljs för fem liter 4:e generationens Vitae, Första!? Andra!? Såld!” och drämmer klubban i bordet.

Richthofen som suttit likblek och mållös nyss, flyger upp ur sin stol och protesterar ljudligt. Han exklamerar upphetsat att det inte är enligt uppsatta regler att bjuda blod, och att det är omöjligt att värdera ett sådant bud i pengar och att auktionen måste uppskjutas så att han kan konsultera sina klanfränder i Wien hur ett sådant bud skall mötas, etc.

Konferencieren sneglar som hastigast på Bläckfisken som sitter och väser förtjust, och förklarar sedan med en lugn röst att budet är accepterat och auktionen nu går vidare. Richthofen sätter sig ner med ett frustande, uppenbart rosenrasande.

Auktionen går vidare sedan om inte spelarna gör något speciellt, och ett antal ytterligare objekt klubbas av. Setiten betalar sitt köp med en attachéväska som han öppnar. I den ligger fem stycken behållare med blod. (Väskan är skottsäker, stötskyddad, etc.) Han får skrifterna och går mot sin hytt.



Fånga Setiten!

Det är nu upp till spelarna att ta reda på mer om Setiten och hans koppling till Den Gamle/Lucifer. Om de förhör honom i hans hytt eller vad som nu händer är helt öppet för varje spelargrupp. De bör dock förr eller senare få ur honom den information som återfinns under ”SPELLEDARENS GENOMGÅNG”.

Lasombran och/eller Assamiten kan även undersöka skrifterna och får då reda på informationen som finns under ”SPELLEDARENS GENOMGÅNG”.

Svarta Handen anfaller

Faktum är dock att Saulize har blivit lurad. Just detta uppdraget är det inte Elisier som har skickat iväg honom på, även om han tror det. Det är i själva verket en annan intressent - Nosferatun Amanda som ligger bakom hans fejkade order. Det är till hennes lya på Venice Beach han skulle ha levererat skrifterna om inte spelarna trampat in.

Elisier har dock fått reda på att hans hantlangare Saulize har begett sig till lyxkryssaren och skall inköpa skrifterna för det blod som han fått för tillsvidare förvaring. Elisier vet inte vem det är som lurat Saulize, men nu är det bråttom. Elisier behöver egentligen inte vare sig blodet eller skrifterna för att utföra sin ritual, men han vill inte att skrifterna skall hamna i Amandas händer då det kan ställa till problem.

Han har därför ryckt i några trådar och lyckats skicka iväg en grupp False Black Hand assassins mot båten för att ta ifrån Saulize skrifterna och förstöra dem. Om Saulize går sönder under processen så gråter Elisier inte. Saulize har tjänat sin funktion nu och är oväsentlig för de kommande planerna.

När båten närmar sig Floridas kust ett par timmar före gryningen, lyckas därför ett pack på fem Terrorister ta sig ombord på lyxkryssaren. De kommer i en mindre motorbåt, som de lyckas dölja från upptäckt mha en kombination av Obfuscate, Obtenebration och Quietus.

De kommer att söka sig till Saulize vart han nu än befinner sig (Pålad eller inte). Deras primära mål är att få reda på vart skrifterna befinner sig och se till att de (och gärna en massa folk) förstörs av en kraftig brandbomb som en av dem bär i en ryggsäck. Om de konfronteras med motstånd de inte kan oskadliggöra tyst med sina svärd och vampyriska förmågor, inleder de en strid då de skjuter ljuddämpade automatvapen laddade med spårlyskulor mot fienden.

Lite cinematografiskt riktig action alltså, mest för att spelarna skall få känna sig häftiga, och för att svetsa samman gruppen lite grand.



Om någon Black Hand skulle fångas levande så vet han inte mer än att de har fått order av en okänd kontakt högre upp i Sabbaten om att förgöra skrifterna och setiten Saulize.

Assamitens telefonsamtal

Två timmar efter attacken på båten, ringer Assamitens mobiltelefon. Det är ett av hans egna childers som är vid andra änden. Hon frågar om han kan tala ostört och meddelar sedan lugnt, kallt och sansat att det har kommit in ett anbud på ett kontrakt till honom. En viss Amanda erbjuder 5 liter 5:e generationens Brujah-vitae samt 50 miljoner dollar för likvideringen av Saulize, en Setit som skall vara ombord på The Ulysses. Detta är ofantligt mycket betalt även för en Assamit av Zaid's kaliber. Uppdragsgivaren kräver dock svar inom ... 7 minuter och 30 sekunder. Hon har ett telefon nummer att ringa, som hon har försökt att pejla men misslyckats med då det kopplats via satellit.

Personen som svarar i telefonen dit nummret går är en av Elisiers kvinnliga ghouls. Hon vet inte så mycket mer än att hon skall beställa ett kontrakt på Setiten Saulize, som hon har en beskrivning på om så krävs.

Hur betalningen skall skötas kan diskuteras när kontraktet är genomfört. Hon garanterar att betalningen kan ske inom två dagar efter fullbordat uppdrag. Pengarna kan betalas som förskott.

Till Miami

The Ulysses anländer i Miami två timmar efter samtalet. Det är då 1,5 timmar till gryningen. Vad spelarna gör på båten de sista timmarna är helt upp till dem.

Scen 2 - Stad i Krig

Miami

Miami är en rörig, kaotisk stad. Dess närhet till Karibien och Sydamerika har gjort att drogtrafiken genom staden är mycket stor, och den förknippade brottsligheten florerar. Mafiosos, gatugång och korrupta poliser är vardagsmat för de besläktade aktörerna i Miami.



Även den politiska arenan bland stadens vampyrer är komplex. I staden finns sig både Camarillan, Sabbaten samt neutrala anarker.

Camarillan styrs av **Prins Jacob Robertson av klan Tremere**. Hans maktposition inom Camarillan är ganska svag, och den främste rivalen till tronen är Ludvicio, vår egne Toreador som är primogen i staden. Jacob är därför mycket paranoid och misstänksam mot allt.

Sabbaten styrs av **Ärkebiskopen Eddy O'Brien; en Brujah-antitribu**. Han är en ganska skärpt man som har bevisat sin kompetens både på slagfältet, och på den intrigerande politiska arenan. Hans klanblod gör sig dock påmint ibland och gör då och då lite överilade saker när han blir irriterad.

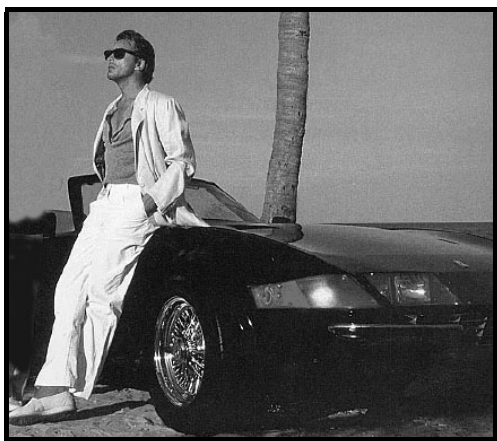
När båten anländer i Miamis hamn måste spelarna finna en säker plats att spendera dagen. Det borde falla sig naturligt att Toreadoren erbjuder sig att härbärgera de andra karaktärerna. Annars har ju Assamiten en Haven i närheten, och det finns ju hotell.

Spelarna har knappt stigit i land förrän det svänger upp en svart Ferrari Daytona cabriolet, och ur den glider en solbränd man i mörka Ray-Ban solglasögon. Han är klädd i en ljusblå kavaj med vit T-shirt under, beiga byxor och ett par vita loafers. (Precis som sin idol "Sonny" från Miami Vice...) Det är Larry Gibson, en av Ludvicios childers, som han omfamnat i en svag stund. Bredvid honom sitter en jätteblond jättevacker kvinna i en kort beach-klänning. Det är en av hans ghouls, den som passar bäst till inredningen på Ferrarin.

Larry är Miamis största och bästa "poseur". Han vet ingenting om konst men han är hip så det räcker för hela Florida. Han ler ett kritvitt charmigt leende och går fram till Ludvicio.

Larry undrar hur båtfärden gick och om Ludvicio fick tag på det han letade efter. Sedan ser han mycket allvarlig och extremt cool ut, och säger att det har hänt saker i staden och han har hört ett par oroväckande rykten. Sabbaten i Miami håller på att mobilisera sina trupper. Larry vet inte varför, men det verkar som om något stort är på gång.

Dessutom har han hört att det är en mängd Tremerer på ingående; tydligen väntas ett flertal vampyrer av den klanen flyga in från hela USA.



Till sist vill Ventrues primogen tala med Ludvicio så fort som möjligt. Larry vet inte varför men misstänker att det har att göra med de senaste händelserna.

(Ventrues primogen Peter Rydell, är en god vän till Ludvicio, och är en av hans starkaste allierade i staden.)

Efter Ferrarin stannar en av Ludvicios vita limousiner ljudlöst. En mörkhyad bastant herre kliver ut iklädd chaufförsuniform och öppnar dörrarna för karaktärerna. Larry slänger Ferrarins bilnycklar till bruden i bilen och säger åt henne att köra hem den åt honom.

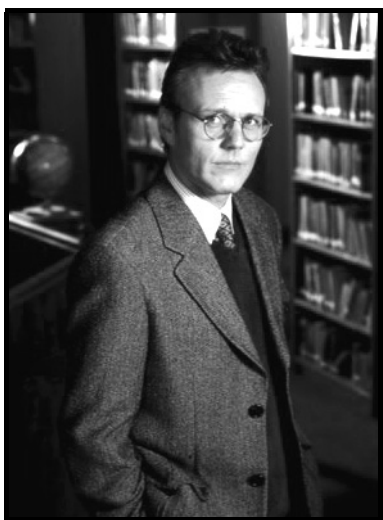
Saulize:

Vad gör spelarna med Saulize? Detta är väldigt öppet, men de troligaste möjligheterna är:

Spelarna reser tillsammans med Saulize. Han kan vara hjärntvättad, lurad eller helt enkelt fånge, det spelar ingen roll. Saulizes enda uppgift för att få äventyret att fungera är att han skall avslöja sin information efter lite påtryckningar. Spelarna kan därför släpa med sig Saulize överallt de går eller låsa in honom i Ludvicios palats eller något annat listigt.

Spelarna låter Saulize röra sig i Miami på egen hand. Han tar då in på stadens dyraste hotell där han har en svit reserverad. Nästa natt planerar han att flyga till Californien för att lämna skrifterna till Elisier eller hans ghouls, i ett visst galleri på Venice Beach. Han lämnar inte rummet på eget bevåg förrän det är dags att åka till flyget. Spelarna kommer dock att ha problem med att bevaka honom kontinuerligt, då hela Miami håller på att blossa upp i krig. Om de inte har fått ur Saulize någon information när stridigheterna vid Ludvicios palats börjar så kommer den Svarta Handen att dyka upp och erbjuda honom till Lasombran. Mer om detta senare.

Assamiten har likviderat Saulize. Om spelarna har fått ur honom den information de behöver så okej. Om de inte har en aning om att de bör åka till Venice Beach så kan de först spåra utbetalningen av pengasumman till en frimurarloge i Los Angeles. Platsen för överlämnandet av blodet blir på gångstråket på Venice beach, de skall vara anträffbara på Assamitens telefonnummer och vara beredda att ta emot "betalningen". Betalningen överlämnas av ett färgad kvinna i en tajt leopard outfit som i ganska höghastighet kommer mot dom på rollerblades, hon stannar inte och vet egentligen inte det handlar om. Hon är en dödlig som är övertygad om att det gäller betalning för ett parti kokain och har ingen lust att bli kvar på platsen.



Möte med Peter Rydell, primogen klan Ventrue

Peter Rydell bor och arbetar i en jättelik skyskrapa mitt i centrala Miami. De polerade spegelväggarna reflekterar gatornas lyktor och övergår så småningom i natthimlens stjärnor.

Peter hälsar Ludvicio och Larry varmt välkomna till sin skyskrapa där han huserar. Han lyfter på ögonbrynet när Claude kommer in, spärrar upp ögonen när Assamiten kliver över tröskeln, och tappar hakan totalt när Lasombran stiger in. Han fattar sig dock snabbt, och bjuder dem alla att slå sig ned.

Peter kommer snabbt till saken. Han berättar att situationen i Miami har förvärrats; det ryktas om att någon skall ha kommit över föremål som Tremere-prinsen vill ha. Tremereerna är mycket arga över detta och verkar mycket angelägna om att återfinna dessa. Dessutom konfirmerar han Larrys påstående om att det är fler Tremereer på ingående.

Peter frågar sålunda rakt ut om det är Ludvicio som ligger bakom alltihop? Tänker han ta makten nu? Om så är fallet hur skall han själv ställa sig; han är ju på Ludvicios sida...

Efter mötet med Peter Rydell är det upp till spelarna vad de vill hitta på, men det hela bör avlöpa med att de spenderar dagen hos Ludvicio i hans palats.

Ludvicios palats:



Ett jättelikt palats i utkanten av staden, omgivet av en enorm tropisk park där cacaduorna fraterniserar med antiloper och rosa flamingos. På området stryker till och med en och annan ghou-panter runt för att bevaka ägorna.

Själva boningen är ett enormt vitt etage-bygge med stora pelare och fler balkonger än man kan räkna. I garaget som ligger i anslutning till palatset står ett dussin sportbilar, ett tjugotal vita limousiner, samt en samling veteranbilar, jeepar, och ett par snyggt designade helikoptrar.

De enorma gräsmattorna ansas lika väl som en golf-green på St.Andrews, och ett dussin vackra fontäner i varierande storlekar syns här och var.

En enorm stab av tjänstefolk håller allting i ordning, och många av dem är ghouls till Ludvicio eller hans tre childers som bor där.

Vad händer hos Prinsen och klan Tremere?

Prins Jacob Robertson är av klan Tremere. Han har nyligen fått ett telefonsamtal från en viss klanfrände som var med på Ulysses, Alfred Richthofen. Denne har förklarat för honom att vissa skrifter har fallit i orätta händer och måste återtas. Richthofen har även berättat om attacken från den Svarta Handen, något som gör Jacob mycket orolig. Dessutom har hans största rival Ludvicio synts i sällskap med en mäktig Lasombra och en Assamite, något som gör honom än mer rädd.

Jacobs paranoida hjärna kommer nu fram till en slutsats: Ludvicio har antigen allierat sig med Sabbaten för att störta honom från tronen och själv ta Prinsposten, eller så är han duperad av Sabbaten som vill få bort Jacob och resten av Camarillan ur staden. I bägge fallen, så måste Ludvicio stoppas!

Vad händer hos Sabbaten?

Eddy O'Brien, Ärkebiskop av Miami, har precis fått höra att den Svarta Handen har genomfört en attack på ett fartyg utanför hans stad. Detta hade han inte beordrat själv, och är därför mycket misstänksam mot vad som försiggår för närvarande. Han har även fått rapporter om att Maria Esperanza, en ultra-ambitiös, ränksmidande, mästerrintrigerande Lasombra har anlänt till Miami i sällskap med stadens Toreadorprimogen och två livsfarliga krigare. Eddy's paranoia börjar kittla hans irritationsnerv och han kommer snart fram till en slutsats: Antingen har Prins Jacob lyckats göra en deal med Esperanza för att få bort Eddy från staden, eller så har hon duperat Camarillan att hjälpa henne ta kål på honom så att hon själv får makten över Miami. Det måste ju vara hon som skickat den Svarta Handen att attackera fartyget. Eddy gör ett handlingskraftigt beslut: Döda Maria Esperanza och hennes allierade.

Nästa natt - de fyra telefonsamtalen



Sällskapet vaknar tidigt nästa natt och samlas i det mysiga biblioteket i palatset för en uppfriskande kopp blod. De samtalar en smula, sedan ringer Lasombrans mobiltelefon.

Samtal #1:

Det är en mycket pålitlig kontakt inom de högre organen i Sabbaten som ringer. Hon har fått reda på att den Svarta Handen mobiliserar sina hårdaste styrkor och har för avsikt att skicka dem till Miami. Hon vet dock att denna aktion inte har initierats av Sabbaten i Miami, underligt nog. Hon vet inte ens om de lokala Sabbat vampyrerna är medvetna om det hela. Orsaken till Svarta Handens antåg vet hon inte.

Dessutom har de har Sabbatens högsta råd i USA har utlyst en "Wild Hunt" på Maria Esperanza. Hon är anklagad för föräderi, samt att försöka ta över Miami utan godkännande från rådet. Marias kontakt kan inte prata längre utan hon avlustrar med att önska henne lycka till och lägger på.

Det går nu någon minut, och sedan blir karaktärerna plötsligt avbrutna av Larry Gibson som kommer in i rummet och puttar upp sina solglasögon i pannan. Han bär på en mobiltelefon som han räcker över till Claude. -"Det var du som var Claude, va ? Det är telefon till dig. Någon anark tror jag.....?"

Samtal #2:

Det är en av de lokala anarkerna i Miami som med en rädd och upphetsad röst säger att Claude måste hjälpa dem. Han flämtar fram att både Camarillan och Sabbaten håller på och mobilisera sina styrkor, och i all oreda har de redan slagit ihjäl ett par av anarkerna som råkade finnas till hands.

Han säger att han och de nio kvarvarande anarkerna är på väg till Ludvicios palats just nu och ber dig om hjälp och skydd.

Strax efter så kommer Larry in igen med telefonen, och ger den till Ludvicio med ett irriterat -"Skaffa en växeltelefonist!"

Samtal #3:

Det är Peter Rydell, ventrueprimogonen som ringer. Han är mycket skakad och upprörd, han berättar upphetsat att Prinsen har haft ett Primogenmöte. Ludvicio är anklagad för kollaboration med Sabbaten och Setiterna, samt för att vara diabolist.

Att han uteblev från mötet togs som ytterligare bevis på hans skuld, varför skulle han annars utebli. Prinsen såg sig dessvärre, baserat på de bevis som framfört av bl.a. Alfred Richthofen, tvingad att utlysa en Blodsjakt på honom. Peter Rydell förklarar att han tyvärr inte kan göra något mer för Ludvicio, men om Ludvicio planerar väpnad kamp så kan Rydell faktiskt tänka sig att överväga att stödja honom. I annat fall så kommer inte vakterna på flygplatsen att informeras om Prinsens beslut förrän om ungefär en timme. Han avslutar med att säga lycka till och linjen dör därefter.

Eventuellt Samtal #4:

Har Assamiten accepterat och utfört kontraktet på Saulize ringer dennes mobiltelefon strax efter att Ludvicio avslutat sitt samtal med Peter Rydell.

Det är Assamitens childer som ringer från Malibu och meddelar att pengadelen av kontraktet har anlänt till ditt konto. Dom lyckades spåra pengarna och vet att de kom från ett konto som tillhör frimurarorden i USA.

Nu bryter kaoset ut. Först dyker anarkerna upp och vill bli insläppta. Om Ludvicio nekar, så försöker de ta sig in ändå i rädsla för de annalkande Sabbat och Camarilla trupperna, och Ludvicios vaktstyrka inleder stridigheter med dem. Mer troligt är att de får komma in.

Strax efter anländer både Camarillan och Sabbaten utanför murarna och massiva stridigheter bryter ut när alla slåss mot alla.

Mitt i denna smet slår den Svarta Handen till och slaktar metodiskt allt som kommer nära.

Saulize:

Om spelarna inte har fått informationen från Saulize ännu, och han inte befinner sig i palatset så händer följande: Saulize har infångats av Svarta Handen och släpas nu med av en jättelik Gangrel-antitribu. En grupp Svarta Handen slår sig in till sällskapet och får stora ögon när de ser Maria. Deras ledare tvekar och bugar hastigt när han möter hennes blick. Maria är som sagt otroligt fruktad och inflytelserik inom Sabbaten, och de är livrädda att de har trampat i klaveret ordentligt när de ser henne.

Maria kan nu skälla ut dem, och ta över initiativet helt. Mha Svarta Handen kan de ta sig ut ur palatset, och nu när de har Saulize kan de även få fram informationen om att han är på väg till Venice Beach.

Spelarna bör fatta att de måste fly. Tanken är att de skall lyckas fly i en av Ludvicios helikoptrar eller dyl. och vidare till flygplatsen där de kan ta ett av Ludvicios privata jetplan till Los Angeles. Att Ludvicios vän Peter Rydell kontrollerar flygplatsen bör kanske nämnas för att få dem på rätt spår.



Scen 3 - Återseende i Venedig



Sällskapet är under tidspress för att undgå gryningen. De landar dock lyckligt på Los Angeles flygplats strax innan gryningen och de hämtas av en av Claudes hantlangare. Han verkar vara en aningens upprymd men behåller lugnet tills de kommit in i limousinen han brådskande tvingats hyra. Earl, som han kallar sig, rapporterar att läget förvärrats i LA sedan nyheter från Florida anlänt, men att inga oroligheter brutit ut ännu. Han verkar rädd och undrar vad som står på, är det krig? Invasion av Sabbaten? Camarillan? Vad är det? Är det Gehenna??

Nyheten om Sabbatens och

Camarillans plötsliga styrkedemonstration i Florida har skakat Anarcherna, man är något oroliga och undrar varför alla verkar så upprörda.

De blir körda till ett av Claudes eller Assamitens nästen där de kan spendera dagen.

Nästa natt är det dags för sällskapet att till slut ta sig till galleriet på Venice Beach. De kanske går dit själva eller stormar stället med hjälp av en hoper anarker, det spelar ingen roll.

Har Assamiten utfört kontraktet har även platsen för överlämnandet av betalningen bestämts. Överlämnandet av blodet skall ske på gångstråket vid Venice beach, de skall vara anträffbara på Assamitens telefonnummer och vara beredda att ta emot "betalningen".

Betalningen överlämnas av ett färgad kvinna i en tajt leopard outfit som i ganska höghastighet kommer mot dom på rollerblades, hon stannar inte och vet egentligen inte det handlar om. Hon är en dödlig som är övertygad om att det gäller betalning för ett parti kokain och har ingen lust att bli kvar på platsen

Om spelarna mot förmodan inte vet om galleriet på Venice Beach men har fattat att Elisier ligger bakom deras situation så har de ju Elisiers signalement och bör förstå att det är honom de jagar. Sprider de "ordet på stan" att de letar efter en kortväxt tonåring, krulligt svart hår, lätt arabiskt utseende med gröna ögon så får de så småningom napp. En anark har sett en person motsvarande den beskrivningen gå in på galleriet i det gamla stadsfängelset i Venice beach.

Galleriet är inrymt i ett före detta stadsfängelse, eller häkte som vi svenskar skulle sagt. Det är öppet och i entrén trängs en busslast Japaner som givetvis försöker fotografera allt som rör sig och lite till. De nära på slåss kring den lilla souveniravdelning som finns längst ena sidan mittemot receptionen.

Japanerna är samtliga prydligt utrustade med neongula kepsar och matchande väskor, är de någon form av armé? Ressällskapetets ledare står längst fram med en neongul skylt och verkar med god inlevelse förklara något på japanska.

För att komma in i själva galleriet så är man tvungen att passera genom två galler grindar och kommer in i vad som liknar en parodi på Alcatraz. Förutom japanerna i vid ingången så är själva galleriet ganska tomt, ett fåtal gäster strövar stilla omkring. Galleriet är vikt åt modernistisk och i viss mån surrealistisk konst, något som kanske inte riktigt tilltalar den käre Toreadoren så där värst.

Sällskapet går lite mellan olika våningarna och utställningssalar, men de kan inte hitta något exceptionellt någonstans. Till sist mitt i en smått vulgär modernistisk variant av ett änglaspel upptäcker de ett ungt vackert par som lite ogenerat hånglar. Har sällskapet fått en beskrivning av det som Saulize trodde var Elisiers två ghouls så stämmer dessa två mycket väl in på den.

Den unga halvnakna flickan vänder sig om och tittar storögt på dom som om hon försöker placera dom någonstans. Bakom spelarna glider en uppenbarligen tam leopard sakta förbi, den betraktar spelarna lite lojt medan den passerar och lägger sig i ett hörn. Flickan kastar nonchalant undan håret och reser sig hastigt ur soffan, medan hon ilsket kastar ur sig ” Och hur är **NI** inblandade i detta då ?? ”

Plötsligt förändras kvinnans anlete och framför dem står Amanda, den lilla nosferatu-tjejen som de träffade i Venedig för 600 år sedan. Mannen bredvid henne får ett underligt uttryck i ansiktet och svimmar prompt.



Hon är mycket förvånad över att se dem och märkbart irriterad över detta. Hennes nerver är lite i gungning efter att tidigare under kvällen träffat Elisier och sålt sina skrifter till honom. Att se spelarna dyka upp gör henne nervös, och hon släpper alla försök till slughet och kräver rakt ut att få veta vad i helvete som håller på här egentligen.

I utbyte mot att spelarna talar med henne berättar hon gärna allt hon vet:

- Hon lurade Saulize att köpa Bläckfiskens skrifter med Elisiers blod.
- ”Elisier är en urgammal Brujah... fast det är han ju inte...eller ja, det är ju faktiskt just det han är.”
Om spelarna undrar så förklarar hon att han är True Brujah.
- Elisier försöker genomföra en ritual som skall förgöra alla diablerister på jordens yta, samt deras avkomma, och avkommas avkomma etc. Detta har han forskat på i flera tusen år.
- Hon har just träffat Elisier och sålt sina gamla skrifter till honom. Detta är dock ofarligt då det är de skrifter som spelarna har som han verkligen behöver.

-”Ni förstår, de skrifter jag sålde till Elisier är bara de tredje i en serie om fyra. Resultaten från den tredje är fel, och han behöver den fjärde serien! Och den har ju jag. Um... vi.”

Hon skryter gärna lite med hur slug hon vart, och vad hon skulle ge för att se Elisiers min när han inser att skrifterna han köpt är värdelösa.

När spelarna lägger ihop två och två, och påpekar att hon just givit Elisier just de skrifter som han behöver får hon något skräckslaget i blicken och utbrister:

-”Men..men....då kan han ju utföra ritualen... **HAN HAR SPENDERAT TRETUSEN ÅR FÖR ATT FÖRBEREDA DETTA! HAN KOMMER ATT FÖRGÖRA OSS ALLIHOP!!**”

Hon börjar skaka i nervösa ryckningar, men hasplar ur sig:

-”Ni måste stoppa honom! Han kan inte ha hunnit långt, jag vet att han reser med sitt segelskepp och borde kan högst vara ett par sjömil ut till havs nu...”

Spelarna får all den information de behöver för att sätta fart efter Eliser och den episka slutgiltiga konfrontationen nalkas...

Scen 4 - "Gehenna, var god dröj..."



Några sjömil utanför kusten stävar det luxuösa segelfartyget Windstar för fulla segel ut mot öppet hav. Windstar är en skapelse som kombinerar de gamla segelfartygens fördelar med ny teknologi och nya material, ett drömskepp som alldeles säkert väcker en och annan känsla av saknad hos bl.a. Lasombran.

Elisier är inte ensam på skeppet, han har ett dussin lojala ghouls som besättningsmän, betjänter och assistenter, plus en handfull vanliga besättningsmän. Åtta av dessa ghouls är vältränade tempelriddare, som fungerar som Elisiers livvakt. De är klädda i nattsvarta kevlar-rustningar men har vita tygkläden med

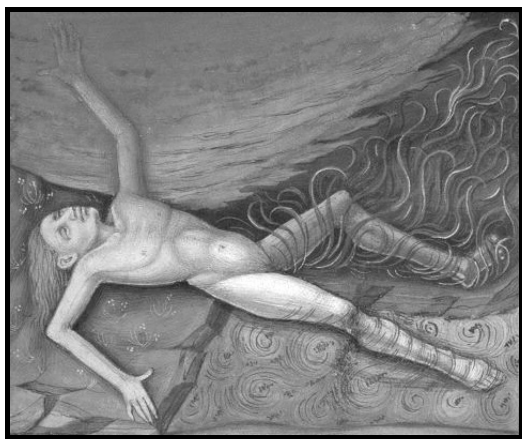
röda kors likt de medeltida uniformerna. De är numera beväpnade med k-pistar med lasersikten.

Huvudparten av ghoulsen finns under däck, men fyra stycken tempelriddare patrullerar däcket. De har Celerity och Potence ett för att ge striden lite spänning.

Eftersom Elisier är övertygad om att sällskapet är utskickade av de onda krafterna i världen så har han egentligen ingen större lust att låta dem komma undan med livet i behåll.

Det blir sålunda en slutgiltig episk strid ombord på Windstar. Elisier kämpar väl, och hans kunskaper i Temporis träder i kraft vilket får till följd att karaktärerna känner att de rör sig mycket långsammare än normalt. (*Minska deras actions så att de med maxad celerity endast får två "actions" per runda*).

Elisier kämpar tills han dör... och när han till slut får nådastöten stapplar han bakåt och håller ut sin hand mot karaktärerna. Han använder sin hela förmåga i Temporis vilken gör att alla varelser på båten utom Elisier fryses totalt. De ser och hör honom dock utbrista ett ångestfyllt skrik. "Förbannelse över er alla.. må ni lida samma öde som de själar ni stulit!" ..sedan flamlar hans ögon upp i blodröda lågor och han kvider -"Min herre, lord Brujah, vi möts igen..." och sedan flamlar hela hans kropp upp i lågor och spelarna kan röra sig igen. Kvar är bara en hög kritvit aska...



Här zoomar kameran ut och kvar seglar det vackra vita skeppet vidare över det mörka havet mot soluppgången...

THE END

Karaktärsgalleri

Zaid ibn Rahmin

6:te gen. Assamite

Du sjönk som en gråsten och väntade tålmodigt in eventuella förföljare efter ert snopna skeppsbrott utanför Venedig. På den tredje natten vågade du dig upp till ytan och med nytt mod simmade du bort från staden. Ditt kontrakt med Alfonzo Lopez var brutet utan att du på något sätt tappade ansiktet, tvärtom var klanen lätt upprörda över Lopez för att denne inte informerat om uppdragets svårigheter.

Det dröjde inte länge förrän du än en gång gav dig iväg på uppdrag, kriget mellan Tzimisce och Tremere förvärrades. Ett flertal feta kontrakt hade satt stora delar av klanen i rörelse, men snart nödgades även de äldste skicka ut klanbröder på hämnduppdrag. En Gangrel hade skickat flera klanbröder i döden som en avledande manöver, och för detta skulle han få sota. Därför kastades du handlost in i inledningen till Anarch-upproret. Det var ett smutsigt krig men chanserna till diableri hägrade framför dig.

Utan att du visste ordet av hade det hela utvecklats till totalt krig. De äldres skamlösa utnyttjande och fallenhet mot förräderi hade medfört att Assamiterna mer eller mindre anslutit sig till Anarch-revolten.

Diableriseringen av en av Tremeres grundare satte djupa spår i din själ.

Du kände inom dig hur något främmande hade sått ett frö inom dig och dina förmågor utvecklades än mer. Din dragning mot Thaumaturgi stärktes och du blev en av Al Ashrads trogna lärjungar.

Oroligheterna spred sig så sakterliga ut över Europa efter Anarchernas triumf mot klan Tzimisce. En efter en skakades Europas städer av striderna, några föll och andra slöt sig samman till något som kallades Camarillan. Er största seger var klart intagandet av klan Lasombras fästning på Sicilien, Skuggornas näste.

Klanens skamfulla nederlag kom dock som en blixt från klar himmel. Er fästning Alamut kapitulerade och klanen beordrade alla att upphöra med stridigheterna. Än mer förödmjukande var den förbannelse som de förbannade Tremererna placerade över klanen och du har djup förståelse för de klanbröder som inte lydde de äldste och inte knäböjde inför Camarillan.

Skammen vilade tungt på dina axlar och inombords beskyllde du hela tiden dig själv för att inte ha gjort det yttersta för att rädda klanen. För att sona ditt svek svor du att inte lämna Alamut på hundra år, att ägna denna tid åt studier och kontemplation.

Du ägnade dig mer och mer åt Thaumaturgins ädla konst och blodets mystiska krafter och innebörd. Efter hundra år steg du så fram ur Alamuts dunkla hålor, fast besluten att vissa att du var värdig.

De efterföljande hundra åren "arbetade" du dig genom Europas alla storstäder, med tiden började ditt rykte förekomma dig in i städerna. De besläktade invånarna "höll andan" medan du beträdde deras gator och mer än en Furste utlyste blods jakt på dig innan du ens hunnit anlända. Situationen i den "gamla världen" blev snart ohållbar och du vände din blick mot det nya landet bortom västerhavet. Ditt rykte hade även nåt hit, men skillnaden var att här pågick ett blodigt och utdraget krig mellan Sabbaten och Camarillan. Här välkomnades du med feta kontrakt och möjligheter att tjäna mer blod än du kunnat drömma om.

Från New York, till Chicago, vidare till San Fransisco och senare New Orleans, nya städer, nya kontrakt och nya utmaningar. Artonhundratalet var snart över och ännu ett nytt sekel seglade så sakterliga in. Vid två tillfällen under Artonhundratalet kallades du tillbaka till Alamut, först för att bevittna din Sires avsked och andra gången för att på rituell väg sänka dig generation. Efter de fördömda Tremerernas förbannelse kan du inte längre begå diableri, men genom invecklade ritualer kan ni med ert intjänade blod sänka er generation.

De stora världskrigen som ödelade Europa passerade dig nästan obemärkt förbi, du var fullt upptagen med dina kontrakt. Världen hade även utvecklats runt omkring dig, teknikens framsteg var obegripliga men synnerligen användbara. Automatpistoler, SMG's, sprängämnen, IR-kikare och smarta bomber var "leksaker" som fascinerade dig och ju mer du lärde dig desto mer älskade att använda dom. Kallt stål i all ära men kan du göra "jobbet" snyggare med ett välplacerat skott från ett höghastighetsgevär så gör du det.

Med tiden har du börjat trappa ned en aning och tar nu sällan ett "vanligt" kontrakt, utan föredrar att glida runt som "säkerhetschef" på olika "inneställen". Du låter dina avkommor ta hand om de flesta kontrakten, men emellanåt tar du någon själv som du inte riktigt tror din avkomma är kapabel att klara.

Numera vistas du mestadels i de lugnare delarna av Kalifornien, närmare bestämt Malibu Beach, i ett mindre slott en bit från stranden.



Din törst efter potent blod är nästan outhärdlig nu. Efter ett par lyckade diableriseringar på bland annat Tremeren Diether von Wettstein, samt idogt arbete för klanen så har du lyckats sänka din generation till 6:e. Du finner det därför nu mycket svårt att finna blod potent nog att skänka dig mer kraft. Du har genom studier nämligen kommit fram till slutsatsen att om du skulle lyckas sänka dig till tredje, eller till och med andra generationen, så är det inte osannolikt att du delvis skulle kunna återfå dina ”magiska” förmågor och krafter. Till detta krävs det dock otroligt stora mängder låg generations blod, sannolikt ett tiotal liter från tredje och / eller fjärde generationen.

Din målmedvetna jakt på hög-potent blod har lett dig allt närmare något mycket intressant.

Under det senaste hundra åren pekar dina undersökningar på att det finns någon varelse i världen som samlar på blod. Mycket blod och även högpotent sådant. Redan på 1600-talet började du få känningar på att någon samlade Vitae men du fäste inte någon större vikt vid det. På senare dagar har du dock fått klart för dig att det faktiskt finns en person som varit aktiv i flera århundraden och byggt upp en blodbank utan dess like. De få personer som har kommit i kontakt med dennes organisation har aldrig träffat personen i fråga utan refererar bara till honom som ”Den Gamle”. Tanken på denna skatt får dig att brinna av iver men du fokuserar din upphetsning till målmedvetenhet som alltid.

Din iver att finna Den Gamle mångdubblades på mitten av 1800-talet då hans insamling av besläktat blod slog till mot dig personligen. En av dina mest lovande childers föll i en av hans fällor och mötte den slutgiltiga döden. När du återfann din childers kvarlevor och med hjälp av de lärde i Alamut undersökte dessa kom ni fram till att din childer hade blivit offer för en ritual som tömde henne på allt blod. Men inte bara det utan själva ”själen” i blodet hade även dränerats det s.k. ”Heartblood”, något som kunde jämföra ritualen med den mörkaste formen av diableri.

För närvarande befinner du dig på en enorm lyxkryssare på väg från Haiti till Miami. Du har blivit erbjuden ett tillfälligt jobb som säkerhetschef ombord på denna kryssning eftersom passagerarna är minst sagt speciella. En auktion skall nämligen hållas ombord och köparna är några av de mäktigaste och mest inflytelserika vampyrerna från hela världen. Detta på grund av att det kommer att klubbas av rätt intressanta objekt. Bland annat kommer originalnoterna till Mozarts ”Trollflöjten” att bjudas ut. ”Den sista nattvarden”, tavlan av Michelangelo, går också under klubban. Ja, den äkta då, inte det exemplar som de ovetande dödliga beundrar på Louvren.

Men erbjudandet att agera säkerhetschef kom inte som en överraskning; du hade faktiskt ett par fingrar med i spelet där. Det är nämligen så att du har fått reda på att ett ombud för Den Gamle skall vara närvarande på auktionen i kväll. Din information säger även att han eller hon skall ha med sig en mängd högpotent blod som bud för något specifikt föremål som Den Gamle uppenbarligen vill ha. Då detta har väckt ditt intresse arrangerade du händelser så att du blev erbjuden din nuvarande position.

Quids discipliner:

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.
2. Mesmerize - plantera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare. Manipulation+Leadership, diff personens WP.
 - <3 succ - inget som verkar underligt för personen i fråga
 - <5 succ - inget farligt
 - 5+ succ - vad som helst

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.

Potence

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

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, diff personens Stamina+Fortitude.
3. Disease - reducerar *alla* fysiska Attribut med ett via beröring. Spendera 3 BP, slå WP, diff personens WP.
4. Blood Agony - smeta blod på ett Melee vapen eller naglar och det gör aggraverande skada. Flr varje BP använd kan vapnet göra aggraverande skada en gång.
5. Taste of Death - spotta blod som åsamkar permanenta ärr. Range 10 for per Strength och/eller Potence dot. 2d aggraverad skada för varje BP använd.

Thaumaturgy

1. Taste for Blood - bedöma generation etc genom att beröra blod. Perception+Occult, diff 7.
2. Blood Rage - genom beröring tvinga annan vampyr att spendera BP. Dexterity+Subterfuge, diff personens WP.
3. Blood of Potency - sänka ens generation temporärt. Manipulation+Survival, diff 8.
4. Theft of Vitae - transferera blod från håll. Intelligence+Medicine, diff 6 om från ngt icke-levande (tex blodbank), annars personens WP.

Thaumaturgy Paths

Lure of the Flames - pyrokinesi. Elden bränner ej innan den lämnat skaparens kropp.

Nära 600 år har nu förflutit sedan lämnade din andra hemstad, Venedig, bakom dig. Det är med sorg i hjärtat du tänker tillbaka på din tid i staden och på Ventruren Vincenzo da Riotta. Det grämer dig att du fortfarande, efter alla dessa år, har känslor för den honom, även fastän du vet att han redan då svek dig.

Du har ända sedan den dagen då den förskräcklige gamle Nosferatun plockade fram ditt minne av Vincenzos "haven" haft fobier mot att titta besläktade i ögonen. Även fastän du nu själv behärskar den konsten så har du fortfarande svårt att möta deras blick.

Efter att skutan den "Svarta Duvan" sjunkit och du kastats överbord så låg du där, skadad och guppade på en bit vrakgods. Du var alltför utmattad för att orka med, du behövde blod. Din räddning kom i form av en liten fiskebåt från en närbelägen ö. Fiskarna på båten trodde att du var död och tänkte plundra liket med de fina kläderna. Vad förvånade de blev. Du kom välbehållen iland, men visste inte vad du nu skulle ta dig till.

Med blicken riktad långt ut över Medelhavet beslutade du dig för att vända Europa ryggen och bege dig till arkitekturens högsäte, Mellanöstern och Konstantinopel.

Faktum är att anpassningen till den främmande kulturen gick mycket lättare än du vågat hoppas, många av dina farhågor och förutfattade meningar visade sig vara falska. Du stannade i det kristet ortodoxa Byzans i nära 50 år innan du kände dig redo att färdas in i den främmande Mellanöstern. Du studerade alla sköna byggnadsverk, begrundade en främmande kultur och samtalade med uråldriga besläktade om konst, filosofi, arkitektur o.s.v. Du kände en växande avsky för allt europeiskt och började allt mer anamma den islamiska kulturen, och överallt accepterades du nu som en av dem.

Du utförde även den gärning du kommit att ångra mest, du begick amaranth på en klanbroder du av en slump spenderat tiden ihop med. Du vet egentligen inte varför du utförde denna skamliga gärning, bara att hans blod nästan talade till dig där han låg i stilla slummer. Du ångrar din gärning djupt men göra allt för att dölja den då du vet straffet för ditt brott men är inte beredd att ta det.

I många år fann du lycka och harmoni i dina nya hemländer och tänkte aldrig på Europa, den barbariska avskrädeshögen. Du vaknade så plötsligt upp ur denna dröm och upptäckte att Europa utvecklats med ett rasande tempo. Nya vapen, större krigsskepp, nya kläder och bättre redskap, men bakom fasaden såg du samma girighet och samma "Marionettmästare".

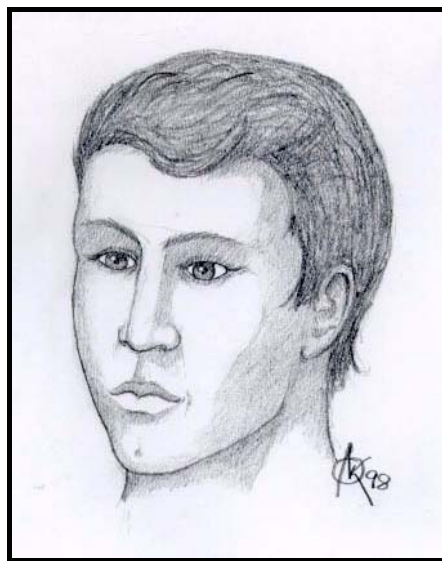
Européerna hade upptäckt ett nytt land och nu plötsligt öppnade sig möjligheterna att skapa något nytt, bättre och framförallt vackrare.

Din resa genom det förändrade Europa blev som en nystart i ditt liv. Förundrad över utvecklingen kände du att du ville forma den moderna människan att uppnå något bättre i den nya världen. I de spanska kolonierna var en ny gruppering den mest dominanta. De kallade sig Sabbaten, och verkade ha omfamnat sin nyvunna omänsklighet och var faktiskt ganska osmakliga.

Det var med nöd och näppe du lyckades undvika att gå ett "kladdigt" slut till mötes. Den nya världen var till största delen ett laglöst ingenmansland där den starkes rätt var det ända som räknades, förutom i vissa "större" städer där det gamla levde kvar som ett kvarlämnat spöke. Du förstod att det enda rätta var att slå dig samman med en grupp likasinnade och förlita er på att ni var starka som grupp.

Du, Ventruren Timothy Welton, Brujahn Quentin Tartiss, Nosferatun Erich Kallter och Tremeren Jacob Robertson begav er i samlad trupp på upptäcktsfärd genom den oändliga vildmarken. På en halvö långt nere i södern fann ni den plats ni letade efter. Staden ni, och de dödliga ni lurade med er, anlade döptes till Miami och för första gången i din existens kände du att du fritt fick utlopp för dina konstnärlighet. Till Furst utnämnde ni först Timothy Welton, men i början av nittonhundratalet omkom han under mystiska omständigheter. En viss fientlighet uppstod bland er när ni skulle utse efterträdare. Efter många om och men försonades ni och ni utsåg Tremeren Jacob Robertson att efterträda honom.

Med åren har du blivit allt mer storskalig och dina projekt har inte bara växt i storlek, de har också gett dig en massa pengar. Efter ungefär tvåhundra år så är det faktiskt så att du kontrollerar fastigheter och andra tillgångar värda ofantligt stora summor pengar. Och din arkitektur har inte på något sätt lugnats ned med din ny vunna ställning som Miamis rikaste man, i alla kategorier. En och annan yngre Toreador har vid något tillfälle fällt kommentarer som vulgärt och osmakligt om dina verk, men dom har inte blivit så långvariga i staden.



Du är Toreadorernas primogen i Miami, en stad som du till stora delar designat själv. I detta gytter av kulturer har dina arkitektoniska talanger kunnat leka fritt och många av stadens mest imponerande byggnader och konstruktioner är dina verk. Kronan på verket är förstås ditt Haven, ett jättelikt palats i utkanten av staden, omgivet av en enorm tropisk park där cacaduorna fraterniserar med antiloper och rosa flamingos tillsammans med en och annan ghoulpanter. Någonting måste man ju ha för att hålla rent från nyfikna turister.

Själva boningen är ett enormt vitt etage-bygge med stora pelare och fler balkonger än man kan räkna. I garaget som ligger i anslutning till palatset står ett dussin sportbilar, ett tjugotal vita limousiner, samt en samling veteranbilar, jeepar, och ett par snyggt designade helikoptrar.

En enorm stab av tjänstefolk håller allting i ordning, och många av dem är ghouls till dig eller dina tre childers som bor tillsammans med dig. Du har som sig bör även en mängd gästrum för både vanliga gäster, men även för de besläktade som har vägarna förbi dina ägor och väljer att spendera dagen där.

Du har på senare år klättrat på statusskalan i staden och genom lite rävspel och lobbying har du ibland börjat föras på tal som en potentiell kandidat till posten som Prins. Den nuvarande Prinsen, Jacob Robertson av klan Tremere sitter ganska löst på sin tron och du tror du snart skall ha manövrerat bort honom från styret.

Din goda vän Peter Rydell som är primogen för Ventrue i Miami, brukar stödja dig i rådet. Han äger och kontrollerar bl.a. stadens flygplats, och har lite resurser att sätta bakom sig. Även de andra klanerna ligger på vågskålen mellan dig och Prins Jacob.

Du har nyligen fått reda på att en Tremere från Wien, Alfred Richthofen skall ha anlänt till Miami och träffat Prinsen. Vidare undersökningar visar att Richthofen skall närvara på en auktion av gamla föremål snart. Auktionen hålls på ett skepp som går mellan Karibien och Miami, och köparna är några av de mäktigaste och mest inflytelserika vampyrerna från hela världen. Detta på grund av att det kommer att klubbas av rätt intressanta objekt. Bland annat kommer original noterna till Mozarts "Trollflöjten" att bjudas ut. "Den sista nattvarden", tavlan av Michelangelo, går också under klubban. Ja den äkta då, inte det exemplar som de ovetande dödliga beundrar på Louvren.

Exakt vad Richthofen är ute efter vet du inte, men det verkar tydligen vara viktigt för Prins Jacob. Sätta pinnar i hjulet för Jacob är ju inte fel, så du arrangerade så att du kom med på lyxkryssaren. Du vet att Prinsens ekonomiska resurser inte är de bästa just nu. Själv kan du lägga upp 100 miljoner dollar max, något som du tror att Tremererna kan matcha, men det är ju roligt att trissa upp priset nu när Jacob vänder på slantarna...

Du har även hört rykten om att ett flertal besläktade du kände och verkade med i Venedig för många hundra år sedan skall vara på fartyget. Du vet att det gått bra också för dom och att de nu håller ansenlig makt på sina respektive håll runt om i världen. Det ryktas att hon Lasombran, Maria Esperanza, visst är något av en ritualspecialist och att hon uppenbarligen haft kontakter med Tremerer runt om i världen. Kan hon vara ute efter samma saker som Alfred Richthofen? Du börjar ana att det är något betydelsefullt som skall auktioneras ut och är således något nyfiken på vad det kan vara?

Ludoicijos discipliner:

Auspex

1. Heightened Senses - förhöjda sinnen.
2. Aura Perception - känna av stämningar, känslor etc. Perception+Empathy, diff 8.
3. The Spirit's Touch - genom att hålla ett föremål få intryck av den som sist höll det. Känslor, "snapshots" etc. Perception+Empathy, diff varierar.
4. Telepathy - läsa en persons ytliga tankar och känslor. För att läsa vampyrers sinnen krävs en WP. Intelligence+Subterfuge, diff personens WP.
5. Astral Projection - spendera 1 WP. perception+Occult, diff varierar.

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.
2. Mesmerize - plantera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare. Manipulation+Leadership, diff personens WP.
 - <3 succ - inget som verkar underligt för personen i fråga
 - <5 succ - inget farligt
 - 5+ succ - vad somhelst
3. Forgetful Mind - Wits+Subterfuge, diff personens WP.
4. Conditioning - något som utförs under lång tid. Charisma+Leadership, diff personens WP.

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.

Presence

1. Awe - folk blir attraherade. Charisma+Acting diff 7.
2. Dread Gaze - Charisma+Intimidation, diff personens Wits+3.
3. Entrancement - Appearance+Empathy, diff personens WP.
4. Summon - kallelse. Charisma+Subterfuge, diff 5, 7 om det är en främling som Kallas.
5. Majesty - ngn som vill vara ohövlighet etc mot en person med Majesty måste slå ett Courage, diff personen med Majesty's Charisma+Intimidation.

Efter skeppsbrottet räddade du dig, precis innan gryningen, iland på en mindre ö. Förvirrad och en aning skrämmd gömde du dig på ön en tid, innan du lyckades dominera besättningen på en fiskeslup som passerade. Med den seglade du sedan utmed kusten tills du fann ett större skepp som kunde ta dig till Granada.

Don Alfonzo Lopez var både förvånad och upprörd när du berättade vad som hänt i Venedig. Du såg på hans blick att något var fel, men han avslöjade aldrig vad han visste om det inträffade. Din belöningen blev inte riktigt den du tänkt, i stället för att få gå till sjöss fick du den stora "äran" att sitta som rådgivare åt Don Lopez. När du satt där bredvid honom kände du hans genomträngande blick studera din minsta rörelse och han verkade analysera allt du sa. Det var först senare du insåg varför han var på sin vakt, han anade att en Tzimisce som kallades Lord Radovan hade låtit döda dig och ersatt dig med en dubbelgångare.

Efter några månader släppte han än en gång iväg dig till havs, och aldrig hade du varit så lycklig över att få känna vinden genom ditt hår. Förutsättningarna hade nu förändrats och nu jagade ni öppet efter handelsskepp från Venedig, särskilt de som bar familjen Giovannis baner. Drabbningarna i det egeiska havet var blodiga och båda sidor ansträngde sig till det yttersta. Sent en oktober natt under en klar fullmåne, jagade ditt skepp ett ovanligt snabbt venetianskt skepp. Ni hann upp det strax utanför den skyddande kusten och den resulterande drabbningen blev en utdragen och blodig historia. Båda sidor hade lidit svåra förluster och stridens utgång stod och vägde när du gick i närstrid med en väldig besläktad. Efter många turer sårade han dig och du föll över bord, det sista du såg var ditt skepp som stod i lågor.

Du vaknade till några dygn senare av att ett schabbigt gäng besläktade satt lutade över dig. Dom hade fjättrat dig, men till din förvåning upptäckte du att dom inte pålat dig. Deras ledare, en Tzimisce som kallade sig Lugo, log mot dig och under vad som verkade vara en ritual tvingade han dig att dricka en underligt smakande brygd. De efterföljande dagarna matade de dig blod de tappat gemensamt och några dagar senare kände du att det var där du hörde hemma. Hatet mot Alfonzo Lopez växte sig starkare, mannen som tvingat dig att utföra hans smutsgöra.

Du och din nya familj, ni kallades Anarcher, gjorde uppror mot de tyranniska äldre på Balkan. Mycket tack vare fientligheterna mellan Tzimisce och Tremere hade ni med tiden ett numerärt övertag, och för varje dag som gick så blev ni starkare. Så en mörk natt gjorde ni er sista framryckning mot den plats där Tzimisce själv skulle ligga. Striden blev något av det värsta du någonsin skådat, efteråt vadade ni upp till knän i blod och kroppsdelar. Huvudsaken var dock att Lugo lyckades i sitt värv, han utförde Amaranth på en Anteduvilian.

Stärkt av er otroliga seger började du och några av dina avhoppade klanbröder planera nästa drag, ni skulle förgöra Lasombra. Med list och förräderi skulle ni inta "borgen på berget", eller "skuggornas näste" som den också kallas. Efter många års i hårdt arbete hade ni lyckats snärja Gratiano i er väv, nu verkade det plötsligt som om planen var på väg att gå i lås. Genom förräderi och utpressning lyckades ni smutskasta Lasombas mest lojala anhängare och på så sätt försvaga bevakningen av fästningen. I skydd av skuggorna slog ni till, striden blev utdragen och många fick sätta "livet" till. Strax innan gryningen föll Lasombas sista försvar och förrädaren Gratiano var inte sen att sätta tänderna i den gables nacke.

När Anarch-rörelsen så stod på toppen av er framgång så blev bakslagen desto hårdare. Först era allierade Assamiters plötsliga kapitulation, och sedan fredsfördraget mellan å ena sidan Brujah och Gangrel och å andra sidan de fem övriga Camarilla klanerna.

Kraftigt decimerade och aningens splittrade bildade den hårda kärnan av diablerister och de övriga som inte såg någon återvändo en egen sekt, med baserade på sina egna ideal. Sabbaten var bildad, men dess överlevnad var såpass hotad att det krävdes en flykt till det förlovade landet i väster.

Nya Spanien var ett välsignat land av nya möjligheter och oskuldsfulla städer. Sabbaten tog snabbt kontrollen och satte upp ett starkt eget fäste i det som skulle bli Mexiko City. Ni levde i fred och frihet under många hundra år innan historien hade hunnit ikapp er. Trots er dominans i Sydamerika och på Östkusten så kom Camarillan starkt frammarscherande och ert revir krympte successivt. I mitten av Artonhundratalet var ni starkt ansatta efter flera större nederlag, förlusten av New Orleans, Texas och New Mexiko. Men också tack vare ett blodigt inbördeskrig efter ett långvarigt gräl mellan den Svarta Handen och de sk. Sabbats. Ur askan steg en ny Sabbat, stärkt i sin tro, brutalare och utan samvetsqual. Ny taktik, med massomfamningar, krigståg mot andra städer och ett större inslag av förräderi och dubbelspel, garanterade framgång och Sabbaten tog över flera viktiga städer.

Det var innan allt detta som ditt egentliga genombrott hade kommit, efter att ha tjänat som både Paladin och senare som Priscus åt äldre Lasombror hade du blivit utsedd till Biskop med ansvar för sektens infiltration av New York. Med den stadens befrielse i ryggen blev du intagen i klan Lasombas "finrum", organisationen Les Amis Noir. Det grämde dig något när du inte blev utsedd till Ärkebiskop av New York, men din nästa utmaning blev en desto större



fjäder i hatten. Som tillförordnad Ärkebiskop med ansvar för infiltrationen av Centralamerika ledde du infångandet och ”förhören” av bl.a. klan Brujahs Justicar och klan Tremeres specielle sändebud.

Under åren som ansvarig för infiltrationsuppdragen i Central- och Sydamerika insåg du så sakterliga att det inte var posten som Ärkebiskop över en stad som hägrade. Detta skulle binda upp dig och hota din verkliga ambition, att bli Cardinal. Din första åtgärd blev att flytta hela din stab till ett nybyggt fästningskomplex i den karibiska övärlden, och därifrån leda dina operationer mot både Sydamerika och södra USA. Härifrån har du arbetat dig fram till en ställning som Sabbatens absolut bäste operativa chef och benämns ibland med titeln ”Spionchef”.

Trots teknikens framsteg i världen har närt en passion genom alla dessa år, ett intresse i blodmagi, eller Thaumaturgi som Tremere kallar det. Med tiden har dina kunskaper växt och du har blivit mer och mer intresserad av de ritualer Tremere Antitribu utför. Du har också gjort avtal med Tremererna i Wien och med andra mer ljusskygga element i jakten på kraftfullare och mer spektakulära ritualer. Så med åren har du blivit en framstående ritualist, men också i viss mån en auktoritet på blodsmagi.

Din fascination för det ockulta har växt sig allt starkare de senaste århundradena. Du har jagat lärare och skrifter om Thaumaturgi mycket idogt, och har för närvarande en gedigen kunskap inom området. Du har slugt lurat flera Tremerer att avslöja sina djupaste klanhemligheter för dig med löften om makt och rikedomar.

-”Idioter”, tänker du varje gång du diableriserar dem.

I ditt letande efter urgamla Thaumaturgiska ritualer, har du bland annat fått fram att det skall ha pågått någon slags forskning i dina gamla hemtrakter, närmare bestämt Alexandria i Egypten. Dina undersökningar tyder på att en mindre skara vampyrer gjorde någon slags undersökning av blod där på 1000-talet i syfte att användas i någon större ritual. Forskningen blev dock avbruten av någon anledning. Exakt vad ritualens effekt i fråga skulle vara vet du inte, men allt pekar på att vampyrerna under biblioteket i Alexandria gjorde ett stort och gediget arbete som de även skrev ner.

Ditt sökande efter dessa skrifter har pågått i flera århundraden. Du har rest runt mycket i medelhavsområdet men även i resten av världen för att ta reda på vad som hänt dessa skrifter. Du har då upptäckt något som du finner mycket intressant men oroväckande. Det verkar som om det finns en besläktad som redan har samlat ihop allt material från den Alexandrinska forskningen. Så fort du får nys om en möjlig bit information och får dit så visar det sig att någon redan har varit där före dig. Det enda du har kunnat få reda på är att han kallas ”Den Gamle” av de ytterst få som har kommit i kontakt med honom.

Dina affärer med klan Tremere har även gett dig information att Den Gamle har lurat till sig andra forskningsresultat och ritualbeskrivningar ända in från de innersta kretsarna i Wien. Inte många Tremerer vet om hans existens, och de få som blivit lurade håller tyst på grund av rädsla för repressalier från sina Äldste om deras snedsteg skulle komma ut.

För närvarande befinner du dig på en enorm lyxkryssare på väg från Haiti till Miami. En auktion skall nämligen hållas ombord och köparna är några av de mäktigaste och mest inflytelserika vampyrerna från hela världen. Detta på grund av att det kommer att klubbas av rätt intressanta objekt. Bland annat kommer originalnoterna till Mozarts ”Trollflöjten” att bjudas ut. ”Den sista nattvarden”, tavlan av Michelangelo, går också under klubban. Ja den äkta då, inte det exemplar som de ovetande dödliga beundrar på Louvren.

För ett par veckor sedan ryckte det nämligen till i en av de många trådar du lagt ut i vampyrsamhället. Någonting som skulle kunna vara en del av de förlorade skrifterna från Alexandria hade dykt upp. Tydligt skall dessa ropas ut på auktionen och du skulle vara förvånad om Den Gamle inte var intresserad. Du lyckades därför få till stånd att auktionen skulle ske på en av dina båtar, och kan därför vara närvarande. Det skall bli intressant att se vem som bjuder på skrifterna, tänker du och får något mörkt i blicken...

Marias discipliner:

Auspex

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

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.
2. Mesmerize - planera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare. Manipulation+Leadership, diff 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.

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 tentakler 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 diff 7.
2. Dread Gaze - Charisma+Intimidation, diff personens Wits+3.
3. Entrancement - Appearance+Empathy, diff personens WP.

Thaumaturgy

1. Taste for Blood - bedöma generation etc genom att beröra blod. Perception+Occult, diff 7.
2. Blood Rage - genom beröring tvinga annan vampyr att spendera BP. Dexterity+Subterfuge, diff personens WP.
3. Blood of Potency - sänka ens generation temporärt. Manipulation+Survival, diff 8.
4. Theft of Vitae - transferera blod från håll. Intelligence+Medicine, diff 6 om från ngt icke-levande (tex blodbank), annars personens WP.

Thaumaturgy Paths

Movement of the Mind - telekinesi

Du är mycket osäker på hur du klarade skeppsbrottet utanför Venedig, endast sporadiska minnesbilder dröjer sig kvar. Säkert är dock att du så småningom kom till Wien och senare Paris, revolterna hade börjat gro och det kändes rätt att ge de förtryckta stöd.

Du kände dig vilsen och sökte efter en mening med din existens, gud måste ha menat något med ditt liv, alla omen, din död, händelserna i Venedig o.s.v. Men vart du än vände dig så såg du bara ännu mer lidande och förtryck, men som utnyttjade de hjälplösa för egen vinnings skull.

Du befann dig i Paris när den egentliga Anarch-revolten till slut bröt ut. Pestepidemierna hade decimerat den dödliga befolkningen och de besläktades aktiviteter var än synligare nu. Kyrkan försökte fördriva det onda och tron bland de dödliga ökade, många var övertygade om att domedagen var nära förestående. Från de Engelska öarna spred sig upproret med Brujahn Tyler och från Balkan kom nyheterna om att Tzimisce själv hade fallit för sina childers hand. Många neonates i och kring Paris såg sin chans att få en drägligare existens, en chans de aldrig skulle få som kanonmat åt de äldre.

En kamp är alltid en kamp och du kände att det var en sak du var beredd att slåss och dö för om gud så önskade.

Ansluten till Brujahn Tylers anhängare utmärkte du dig snart som en av de största kämparna och en krigare man inte skulle underskatta. De äldre fruktade er snart och de slöt sig samman till något de kallade Camarillan, en sammanslutning för fredsälskande besläktade. Du såg bara hån och förtryck i deras anleten, och de talade alla med kluven tunga. Efter er absolut största framgång, intagandet av Ventrues Hardestadts fästning, blev de plötsligt mycket villigare att förhandla. Efter långa förhandlingar skrev ni ett fredsfördrag kallat "Convention of Thorns". Häre begränsades klan Assamites makt och Anarch-rörelsen gjordes till viss mån uddlös. Fredsfördragets utveckling berodde i mångt och mycket på att större delen av klanerna Brujah och Gangrel, som först stödde Anarcherna, valde att göra en separat fred med Camarillan och bli medlemmar däri.

Vredgad och sviken flydde du norr ut mot den höga och vilda Norden. Städerna var små och de besläktade så få att man kunde komma till fredliga överenskommelser som gynnade båda parterna. Tillsammans med en mindre grupp Brujahs slog du dig ner utanför en stad som skulle komma att kallas Göteborg. Åren flöt förbi och er stad anfalls snart av fientliga styrkor tillhörande en grupp danska Ventrues som inte såg med blida ögon på ert välstånd. Stora krig var även under uppseglande ute i Europa mellan Sabbatkarvarlevor i den Spansk-Holländska "kolonin" och i flera av de Tyska kungadömena. Besläktade från olika delar av Sverige kände sig hotade av Ventrues framfart och uttalanden nere i Europa. Resultatet blev att de slog sig samman och rekryterade dödliga, ghouls och besläktade till en armé de skickade ner till Europa. Hela kampanjen var framgångsrik men drog ut på tiden så till den milda grad att stora delar av Tyskland skövlades totalt. Med åren övergav känslan av krigets rättfärdigande dig och du kände en otrolig skuld för de illdåd ni utfört och ville söka dig bort. När kriget urartat till en enda utdragen utnötningsskamp hade stora delar av era Sabbat-allierade flytt till de nya länderna på andra sidan västerhavet. Så gjorde även du när kriget pågått i nära tjugo år och alla dina gamla följeslagare för länge sedan dukat under.

Till en början hamnade du i konflikt med den mycket inflytelserika sekten Sabbat utmed Östkusten. Du hade ingen större lust att ständigt behöva slåss med dessa knäppskallar, så du begav dig mot Camarilla territorium. Här var det aningen slappare, de oroad sig mest för Sabbaten så det gick hyfsat bra att etablera en Anarch närvaro. Du härbärgerade i Boston en tid, men begav dig tidigt inåt landet, bort från sekternas stridigheter. Hela tiden kände du dig förföljd av Sabbaten och Camarillan, för förr eller senare så kom de alltid dragandes in i dina städer och ställde till bekymmer och förtret.

I början av Artonhundratalet fick du nog och började se dig om efter något helt nytt. Din blick vändes så småningom mot Västkusten, men hur skulle man få dit en dödlig befolkning tillräckligt stor att livnära sig på?

Idén slog dig som en blix från klar himmel, locka dem med guld, gröna skogar och ett liv långt från svält och förföljelser.

Du började sprida rykten, fabricera bevis och som en skänk från ovan så fann man faktiskt vissa mängder guld på ett par ställen. Ekonomierna var snart på snabb uppsving, folk strömmade till och städer reste sig som svampar ur marken. Guldruscherna och den orörda terrängen hägrade framför de dödligas ögon och de kom i antal bortom din vildaste fantasi.

Du slog dig ner i vad som skulle komma att bli San Fransisco och gjorde ditt yttersta för att "beskydda" de dödliga invånarna från Sabbatens och Camarillans inflytande.

Du insåg själv att det var oundvikligt att Camarillan skulle komma dragandes så småningom och höll en låg profil. Du levde under Camarilla styre en tid men drog snart vidare mot "The City of Angels", Los Angeles. Stadens Furste var rättvis och staden välkomnade de flesta som följde dess regler, men allt eftersom Camarillan ansattes hårdare av Sabbaten så blev Fursten hårdare och mer orättvis. En ny Anarch-revolt var oundviklig och du ställde dig med gott mod längst fram, redo att möta din skapare om han så önskade.



Din ryktbarhet och dina gärningar har medfört att du är en aktad och fruktad man i det som nu är Anarch-staten Los Angeles. Du har sålunda byggt upp ett ganska imponerande rykte som "Anarkernas Skyddsängel". De senaste åren har du mestadels lugnt spenderat din tid betraktande natllivets alla synder och frestelser i väntan på den yttersta domen, som du vet är nära förestående nu.

Något som förbryllat och oroat dig sedan de ödesdigra händelserna i Venedig för drygt 600 år tillbaka, är inblandningen av Tempelriddare. Den orden förbjöds ju av kungligheterna i Frankrike och England i början på 1300-talet och avvecklades, något som du grät bittra blodstårar över. Inget ädlare än Tempelriddarna har någonsin trampat Guds jord är din uppfattning. Men det verkar alltså som om orden inte har dött ut ändå alltså. Du har därför gjort gedigna undersökningar under de århundraden som du existerat.

Innan ordens upplösning 1307 i Frankrike och 1308 i England, så manipulerades Tempelriddarna av två olika fraktioner. De västeuropeiska Besläktade som länge trodde de hade total kontroll över orden, men även av vampyrer från mellanöstern och Nordafrika, främst setiter. Dessa två makter intrigerade om makten över detta mycket välbärgade, inflytelserika och slagkraftiga samhällselement. Den eskalerande konflikten avbröts dock tvärt av kyrkans och kungahusens order om sektens bannlysning.

Tempelriddarna avvecklades dock inte helt, många flydde under jorden och utomlands. Bland annat försvann hela ordens flotta som låg i hamn i La Rochelle spårlost. Över 20 fullt rustade krigsskepp var borta utan att någon, i vare sig Medelhavet eller resten av Europa, sett en skymt av dem. Du har dock fått reda på vad som egentligen hände. Flottan korsade Atlanten bärandes hela ordens skrifter och rikedomar, och nådde Den nya världen. Över 100 år före Columbus gjorde anspråk på att ha hittat en ny väg till Indien. Dina undersökningar pekar på att de landsteg på det som numera kallas New Foundland i Kanada.

Med sig sägs de haft en mängd relikor och gamla skrifter. Flera tecken pekar på att de t.ex. hade med sig en del av de skrifter som sägs ha gått förlorade i biblioteket i Alexandria. Vidare undersökningar runt biblioteket i Alexandria avslöjade att det funnits en stark besläktad närvaro där. En grupp besläktade bedrev någon form av forskning. Det är mycket tack vare deras intensiva jakt på kunskap som biblioteket fick ryktet om sig att innehålla all "mänsklig" kunskap. Tydligt så har en del av dessa skrifter följt med Tempelriddarna över Atlanten.

Ordens fortlevnad under århundradena är mycket intressant och på ett mystiskt sätt höljt i dimmor. Det verkar bland annat som om "ättlingarna" till Tempelriddarna med största sannolikhet var den aktivt pådrivande kraften bakom grundandet av Frimurarorden, en orden utan officiellt ursprung. Dock tror du att själva kärnan av Tempelriddarorden fortfarande existerar i bakgrunden och att de utnyttjar frimurarnas väl utbyggda gemenskap.

Den oroande slutsatsen du dragit är att det finns en besläktad närvaro, som i källor har kallats "Den Gamle", bakom orden idag. Tecken tyder på att flera av de inre medlemmarna i orden kan vara ghouls till denne, då riddare namngivna i skrifter från 1200-talet frekvent återkommer i historiska källor och dokument länkade till bl.a. frimurarna.

Enligt de undersökningar som du gjort har Tempelriddarna följt med i tiden och använder kevlar istället för ringbrynja, och automatvapen istället för bredsvärd. Kvar är dock deras vita dok, med det karakteristiska röda korset.

Ditt sökande efter Guds vilja har sålunda tagit en ny vändning de senaste hundra åren. Du är nu övertygad om att Gehenna kommer om du inte lyckas hitta och förgöra denna ondska som har korrumpat Guds främsta förkämpar på jorden. Detta är ditt mål. Detta är din uppgift. Detta är sättet för dig att få Guds förlåtelse till slut.

För närvarande befinner du dig på en enorm lyxkryssare på väg från Haiti till Miami. En auktion skall nämligen hållas ombord och köparna är några av de mäktigaste och mest inflytelserika besläktade från hela världen. Detta på grund av att det kommer att klubbas av rätt intressanta objekt. Bland annat kommer original noterna till Mozarts "Trollflöjten" att bjudas ut. "Den sista nattvarden", tavlan av Michelangelo, går också under klubban. Ja den äkta då, inte det exemplar som de ovetande dödliga beundrar på Louvren.

Det intressanta objektet för dig är dock ett par riktigt gamla skrifter från biblioteket i Alexandria som har dykt upp nyligen. Enligt dina forskningar skulle det mycket väl kunna vara en del av den information som Tempelriddarna förde med sig till Den nya världen. Detta skulle betyda att Lucifer, som du valt att kalla den besläktade bakom Tempelriddarna, säkert skulle vara intresserad. Det skall bli intressant att se vem som bjuder på skrifterna, tänker du och får något mörkt i blicken...

Claudes discipliner:

Auspex

1. Heightened Senses - förhöjda sinnen.

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

Manipulation+Leadership, diff personens WP.

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

<5 succ - inget farligt

5+ succ - vad somhelst

3. Forgetful Mind - Wits+Subterfuge, diff personens WP.

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

Presence

1. Awe - folk blir attraherade. Charisma+Acting diff 7.
2. Dread Gaze - Charisma+Intimidation, diff personens Wits+3.
3. Entrancement - Appearance+Empathy, diff personens WP.
4. Summon - kallelse. Charisma+Subterfuge, diff 5, 7 om det är en främling som Kallas.

Protean

1. Gleam of Red Eyes - mörkersyn. Tar en turn att aktivera
2. Wolf Claws - klor som gör aggraverande skada. Spendera 1 BP, transformationen tar en turn.

Discipliner

Auspex

1. Heightened Senses - förhöjda sinnen.
2. Aura Perception - känna av stämningar, känslor etc. Perception+Empathy, diff 8.
3. The Spirit's Touch - genom att hålla ett föremål få intryck av den som sist höll det. Känslor, "snapshots" etc. Perception+Empathy, diff varierar.
4. Telepathy - läsa en persons ytliga tankar och känslor. För att läsa vampyrers sinnen krävs en WP. Intelligence+Subterfuge, diff personens WP.
5. Astral Projection - spendera 1 WP. perception+Occult, diff varierar.

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.
2. Mesmerize - plantera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare. Manipulation+Leadership, diff personens WP.
 - <3 succ - inget som verkar underligt för personen i fråga
 - <5 succ - inget farligt
 - 5+ succ - vad somhelst
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 tentakler 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, diff personens Wits+3.
3. Entrancement - Appearance+Empathy, diff personens WP.
4. Summon - kallelse. Charisma+Subterfuge, diff 5, 7 om det är en främling som Kallas.
5. Majesty - ngn som vill vara ohövlig etc mot en person med Majesty måste slå ett Courage, diff personen med Majesty's Charisma+Intimidation.

Protean

1. Gleam of Red Eyes - mörkersyn. Tar en turn att aktivera
2. Wolf Claws - klor som gör aggraverande skada. Spendera 1 BP, transformationen tar en turn.

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, diff personens Stamina+Fortitude.
3. Disease - reducerar *alla* fysiska Attribut med ett via beröring. Spendera 3 BP, slå WP, diff personens WP.
4. Blood Agony - smeta blod på ett Melee vapen eller naglar och det gör aggraverande skada. För varje BP använd kan vapnet göra aggraverande skada en gång.
5. Taste of Death - spotta blod som åsamkar permanenta ärr. Range 10 for per Strength och/eller Potence dot. 2d aggraverad skada för varje BP använd.

Thaumaturgy

1. Taste for Blood - bedöma generation etc genom att beröra blod. Perception+Occult, diff 7.
2. Blood Rage - genom beröring tvinga annan vampyr att spendera BP. Dexterity+Subterfuge, diff personens WP.
3. Blood of Potency - sänka ens generation temporärt. Manipulation+Survival, diff 8.
4. Theft of Vitae - transferera blod från håll. Intelligence+Medicine, diff 6 om från ngt icke-levande (tex blodbank), annars personens WP.

Thaumaturgy Paths

- Lure of the Flames - pyrokinesi. Elden bränner ej innan den lämnat skaparens kropp.
- Movement of the Mind - telekinesi