

Otäcka Gubben

Ett Friformsscenario till World of Darkness

Skrevet av Lina Andersson
Ligeur Adventuregroup.



Förord...eller nåt...

Hej, jag heter Lina och jag har skrivit det här scenariot. Det är ett scenario som kräver en del improvisation av spelledaren. Jag har gjort det så för att jag vill att den som spelleder skall känna att han/hon kan påverka scenariot och så att de kan sätta lite av sin prägel på det.

Historien är egentligen rätt enkel. En del kanske till och med skulle kalla den VÄLDIGT enkel, men det gör inget. Det är inte meningen att det här skall vara ett av den sortens scenarion som jag tycker finns i överflöd nu för tiden. De där handlingen känns krystad och långsökt och märklig eftersom konstruktören har försökt vara nyskapande och annorlunda. Inte för att det är något fel med annorlunda och nyskapande men det är för mycket sänt nu för tiden. Det blir lätt överpretentiöst på något vis... tycker jag i alla fall. Jag har spelat rollspel i 16 år och det blir lätt så att man känner att man har "varit med om det mesta" när man spelar så mycket rollspel. Som jag gör. Det är svårt att komma på nya saker och det är då det lätt blir sådana där underliga scenario.... Vi har haft en hel del sådana där hemma i spelgruppen rätt länge nu och jag tröttnade helt enkelt. (Tro mig, jag har skrivit en hel del sådant där själv också.....)

Jag skrev det här scenariot för att jag tyckte att det behövdes ett trevligt litet scenario som man småmysandes kunde spela utan att behöva fylla anteckningsblock med noteringar om vad som händer hela tiden. Jag gjorde dessutom karaktärerna till barn för att kunna använda enkla medel att skrämma dem med. Barn tänker så annorlunda. De lever nästan i en helt annan värld och de upplever saker på ett helt annat vis än vad vuxna gör. Det som skrämmer ett barn betyder kanske ingenting för en vuxen....och ibland tvärtom.... Jag vill också hemskt gärna leka lite med spelarnas hjärnor. Jag själv tycker det är fruktansvärt kul att spela äventyr och scenarion där man rent "off" inte har någon som helst aning om vad det är som pågår, eller så tror man att man har det, men i slutändan visar det sig att alla ens teorier var helt fel. Det är det sistnämnda jag vill försöka uppnå med det här scenariot. Det är inte säkert att det lyckas i alla grupper, men om jag lyckas lura några så är jag nöjd ☺

Jag hoppas att ni som kommer att spela Otäcka Gubben tycker om scenariot och ni får kul i grupperna när ni spelar det. Det är trots allt det som är meningen.... att ha kul ☺ (klichévarning)

Lina Andersson
Katrineholm 2002



Inledning

**"If you build it, he will come."
-The voice, Field of Dreams**

Scenariot utspelar sig under jullovets år 2001 (börjar den 26 Dec.) och handlar om fem barn (Rollpersonerna) som tror att de har en vampyr boende i sin trappuppgång.

Barnen i det här scenariot har ingen som helst aning om hur vampyrsamhället enligt World of Darkness är uppbyggt. De är helt vanliga barn i 8-10 årsåldern.

Tre av barnen har just läst Dracula i skolan och övertygar de andra två om att det bara måste vara så att gubben som flyttade in för tre veckor sedan i en lägenhet på tredje våningen är vampyr!

"Det finns ju hur många tecken som helst på det."

säger de och använder "Dracula" som något slags referensmanual till hur vampyrer är och betar sig.

Barnen skrämmer hela tiden upp varandra och ser massor av tecken på att den här mannen, som de kallar för "Otäcka gubben" verkligen är vampyr. Droppen som får bägaren att rinna över blir nog när de får se Otäcka gubben bära in en likkista i sin lägenhet!!!!

Barnen vet de klassiska metoderna till hur man känner igen/dödar/bör behandla en vampyr.

Exempel:

- En vampyr dör om man genomborrar dess hjärta med en påle eller om den utsätts för solljus.
- en vampyr tål inte vitlök, kors och kan inte korsa rinnande vatten.
- En vampyr kan inte komma in i någons hem om den inte är inbjuden.
- En vampyr har ingen spegelbild.
- En vampyr kan bli till fladdermus/varg/dimma.
- En vampyr sover i en likkista.

Etc.

Eftersom de just har läst "Dracula" kan det också hända att de tror att en vampyr kan hypnotisera folk och så vidare.

Går de till bibliotek och "forskar" mer om vampyrer så kan de även få reda på saker som att vampyrer inte tål hirs och andra mer obskyra saker som inte så många känner till. Det är upp till spelledaren att



informera barnen om vampyrer. Dock skall allt vara enligt de gamla klassiska legenderna/berättelserna.

Mer och mer mystiska saker kommer att hända allt eftersom historien utvecklar sig. Saker som kommer att tyda på att den här mannen verkligen är en vampyr. Barnen kommer till slut att, om allt går som det är tänkt, göra sig redo för att pååla vampyren och de kommer få tillfälle att en kväll smyga sig in i Otäcka Gubbens lägenhet för att utföra detta dåd....



Om att Rollspela barn.

**A child of five would understand this!
Get me a child of five!
-Groucho Marx**

I "Otäcka Gubben" karaktäriserar spelarna barn i 8-10-årsåldern. Barn faller lätt för gruppträck och har lätt för att skrämman upp varandra. De blir lättare rädda än vi mer vuxna människor eftersom de lättare kan se skrällen i vardagen. Ett lövlös gren som skrapar mot ett barns fönster mitt i natten kan lätt förvandlas till ett monster som sitter på fönsterbrädan och skrapar med en av sina rakbladsvassa klor för att få komma in och äta upp barnets hjärta. Ett konstigt ljud utanför barnets sovrumsdörr sent en kväll kan mycket lätt ältas så mycket i barnets hjärna att det till slut "helt säkert" är en mördare som står utanför och bara väntar på att slå in dörren med sin yxa och döda barnet.

Mörkret förändrar saker och ting. Det får dem att se annorlunda ut än vad de egentligen är. Plötsligt kan det se ut som om det sitter någon på stolen i hörnet, fast man vet att det egentligen inte gör det. Dessa saker gör ännu större intryck på ett barn. En vuxen kan lätt rationalisera bort det som verkar otroligt och kanske övernaturligt, medan ett barn ofta tar det på mycket större allvar. Dock skall man inte underskatta barns intelligens! De ser och känner mycket mer än vad en vuxen person kan tro. Kanske är det så att barnen är de som egentligen ser det verkliga i allt, medan de vuxna, som är så rationella och logiska bara förnekar det de har sett.....



Hjärnspöken -- In OCH Off-game.

**"The greatest trick the devil ever pulled,
was convincing the world he didn't exist"**

-The Usual Suspects

I scenariot "Otäcka Gubben" kommer det att lekas med barns hjärnor. De kommer att bli så övertygade om att en äldre herre i deras trappuppgång, är vampyr att de till slut är beredda att döda honom! Naturligtvis så är mannen inte alls vampyr.....utan en i, i alla fall vissa avseenden ganska så normal, om än något excentrisk person som har flyttat till ett nytt lugnare område för att kunna njuta av sin nära förestående pension från jobbet som nattvakt på ett museum. Han är dessutom med i en lokal teatergrupp som just sätter upp en föreställning av pjäsen "Vampyren", där han själv spelar huvudrollen som den gamle onde vampyrbaronen. (Dracula-Ripoff ©)

Eftersom teatergruppen inte har några stora utrymmen att förvara props i och eftersom den här mannen är något av en hobbyhantverkare, så har han erbjudit sig att ta hem en del av rekvisitan till sin lägenhet, när han ändå har rekvisitan hemma hos sig så tänker han färdigställa en del av den....han bor trots allt i en fyra-rummare och är ensam, så han har ju plats, Han är lite pedantisk av sig och vill att saker skall vara ordentligt gjorda...därför är det bäst att göra dem själv. Han håller för tillfället bland annat på med att fixa till en likkista som den onde vampyr-baronen skall sova i, i pjäsen.

Dock, så vore World of Darkness inte World of Darkness om det inte fanns någonting underligt med den här mannen. Naturligtvis gör det det!

Mannen, **Esaias Lagerquist**, är vampyrjägare! Han har ett lite sjukt sinne för humor och ser ironin i att spela huvudrollen i en pjäs om just vampyrer. Vad är egentligen bättre att verkligen avsluta sin "jägar-karriär" med än att spela en ond vampyr som dör i slutet av en pjäs.....

Vad kan jag säga...Esaias gillar symbolik...



För att få ett rollspelsscenario riktigt, riktigt roligt så måste man också leka med SPELARNAS hjärnor.

Detta scenario gör sig därför allra bäst om det spelas med folk som har spelat rollspelet Vampire – The Masquerade, eller lajvat Vampire tidigare.

Även spelledaren BÖR ha viss erfarenhet av World of Darkness.

Tanken är nämligen, att spelarna, rent off-game, även de skall vara övertygade om att Esaias är en vampyr. Inte en klassisk Dracula-vampyr då, som karaktärerna tror, utan en World of Darkness-vampyr. Detta kan man få fram genom att diskret göra små hintar som antyder klan, discipliner och andra saker som gör en vampyr till den den är enligt World of Darkness.

Alltså: **Karaktärerna** tror att deras granne är en klassisk legend- vampyr.

Spelarna skall tro att gubben i scenariot är en "World of Darkness-vampyr" som kanske har ett sjukt sinne för humor och därför spelar huvudrollen i en pjäs som handlar om just vampyrer. (Om de ens kommer på att det är en pjäs han spelar i...de kanske tror att han är allmännt galen) Min rekommendation, och det som troligtvis kommer att hända är att spelarna börjar tro att han är Malkav eller möjligen Toreador...

Dock så blir inte fulländningen total om man inte slänger in ännu en liten tvist i historien.

Det FINNS nämligen en riktig vampyr.....

Denne riktige vampyr bor i hyreshusets källare och är vaktmästare i huset...eller om han är hyresvärdens brorson...eller hur var det nu igen? Faktum är att ingen riktigt kommer ihåg vad det egentligen finns för anledning till att han är där, men han verkar i vilket fall som helst vara något slags alltiallo.

Han har bott i källaren i två år och folk tycker att han är lite underlig. Barnen älskar honom dock! Han berättar roliga saker han varit med om, spökhistorier, bjuder dem på godis och liknande. Dessutom är det så roligt för han brukar hoppa fram bakom hörn och skrämma dem och liknande saker. Barnen tycker han är jätterolig och det händer ganska så ofta att de besöker honom i hans stökiga lilla en-rummare i källaren.

Det gillar de vuxna verkligen inte...

De tror han är utvecklingsstörd eller galen eller en pedofil eller kannibal eller i alla fall hemsk på något sätt, och "man vet ju aldrig vad en **sådan där** skulle kunna ta sig till med våra barn".

De har försökt skrämma barnen och få dem att inte gå dit och hälsa på. Detta struntar dock barnen i. De går dit i alla fall.

Dessutom går det inte att få bort den underlige mannen från källaren då han verkar ha något slags kontrakt med de som äger huset. ;)



"Malte Wilhelmsson" är en vampyr av klan Malkavian!

Han har tråkigt...han tycker aldrig det händer något kul...så när han lade märke till att barnen tror att Esaias är vampyr så bestämde han sig för att "leka" lite med dem och med Esaias. (Han älskar Practical Jokes). Naturligtvis vet inte Malte om att Esaias är vampyrjägare.

Mycket av det som händer i scenariot kommer att vara saker som Malte ligger bakom. Han är en ganska "mäktig" vampyr och kan leka ganska mycket med sina discipliner och det gör han!

Scenariot måste läggas upp på så sätt att varken spelarna eller deras karaktärer misstänker att Malte är vampyr.

På så sätt blir det som allra roligast! Malte är ju trots allt bara en av flera andra SLP:s som karaktärerna kommer att träffa på i huset under scenariot. Han skall mest nämnas i förbigående som en snäll och rolig typ som barnen brukar hälsa på. Om de skulle gå till honom under scenariot, och berätta att de tror Esaias är vampyr, eller bara fråga om vampyrer i allmänhet så kommer han bland annat att berätta diverse skräckhistorier om vampyrer, antyda att även han misstänker att det är något underligt med den där Lagerquist, och ge dem ganska så detaljerad information om hur man (enligt det klassiska sättet) exakt går till väga för att döda en vampyr...

För att sammanfatta det hela på ett enkelt sätt:

Få karaktärerna, OCH spelarna att tro att Malte är "The good guy" och att Esaias är "The bad guy" fast det i själva verket är tvärtom...



Karaktärerna

"We are the middle children of history, with no purpose or place. Our generation has had no Great Depression, no Great War. Our war is spiritual. Our depression is our lives. We have been raised by television to believe that we'll be millionaires and movie gods and rock stars -- but we won't be. And we're very, VERY pissed off."

- Tyler Durden, "Fight Club"

Erik Norregårdh.

Erik är 10 år gammal och en av de tre som just har läst Dracula i skolan innan jullovet. Han blev jättefascinerad av vampyrer och det tar nu upp större delen av hans fritid. I julklapp fick han en plansch föreställandes Bela Lugosi, i Dracula-outfit. (Reklamplansch för filmen "Dracula" från 1931) och boken "Vampyrer från A till Ö" i vilken det står en massa "fakta" om vampyrer.

Han läser allt han kan hitta om vampyrer...men det måste vara den gamla klassiska sorten....annars är det inte riktiga vampyrer ju....så tycker i alla fall Erik.

Erik har sett vad han kallar för "säkra tecken" på att Esaias Lagerquist, som bor mitt emot dem i trapphuset är vampyr! Han håller aktivt på att övertala de andra barnen att det bara MÅSTE vara så!

Erik har en lillasyster som heter Jasmin.

Jasmin Norregårdh

Jasmin är åtta år, men ganska så brådmogen för sin ålder. Hon tycker om att läsa och leka med sina kompisar. Hon tycker att hennes storebror har blivit knäpp...allt det där pratandet om vampyrer....nu påstår han till och med att gubben som bor mitt emot dem i trapphuset, skulle vara en vampyr....ha! Det vet ju alla att vampyrer inte finns....fast visst är han lite otäck ändå....Otäcka gubben... Jasmin bor med sin bror Erik och sina föräldrar på tredje våningen i hyreshuset.



Tobias Pettersson

Tobias är tio år och går i samma klass som Erik och Rasmus. Han är den där typiska bråkstaken i skolan. Den "tuffa" ungen som alla irriterar sig på och som alltid skall reta någon. I skolan har de just läst Dracula och Tobias brydde sig väl inte särskilt mycket om det...tills även han började se de där "tecknen" som Erik pratar om...tecknen på att Esaias Lagerquist skulle vara vampyr...

Rasmus Pettersson

Rasmus är tio år gammal och tvåäggstvilling till Tobias. Han är i stort sett motsatsen till sin bror. Tobias mobbar honom väldigt mycket. Han är riktigt elak. Rasmus är bästa kompis med Erik. Hans favoritserie på TV är Arkiv X och därför tycker han att det här som Erik berättar om vampyren som bor mitt emot dem, är spännande...fast lite rädd är han dock. Rasmus bor med sin bror Tobias och sina föräldrar på andra våningen i hyreshuset.

Robin Sjöström

Robin är nio år och ensam barn. Han bor högst upp i hyreshuset i en trea tillsammans med sin ensamstående mamma. Hon arbetar som bibliotekarie. Han blir mobbad i skolan. Folk kallar honom elaka saker och slår honom på rasterna. De tycker det är kul att ta hans glasögon och kasta dem i papperskorgen så att Robin knappt kan se över huvudtaget. En annan favoritaktivitet är att så fort Robin har något som är nytt och som han tycker om, så tar de andra barnen det och gömmer det. Robin är jättesnäll och ganska blyg. Han är van vid att klara sig ganska mycket själv. Han är den som oftast är och hälsar på Malte i källaren. Han gillar Malte...han är en kul typ och kan berätta häftiga historier...fast han är ju lite konstig förstås, men det är han inte ensam om. Det finns fler i huset som är skumma. Robin tycker att det här med vampyren är ganska fånigt, men för att ha något att göra så hänger han med de andra barnen i alla fall. Det är bättre än att vara ensam..... Något skumt är det med den där gubben...

**Spellearpersoner**

"The pawns of the Devil"

Källaren

"Malte Wilhelmsson" – Den uttråkade malkaven som bor i en källarlägenhet på Ringblommevägen 13 och som ser tillfälle till det perfekta "skämtet" när han märker att barnen tror att Esaias Lagerquist är en vampyr. Dock vet han INTE att Lagerquist är vampyrjägare....

(Mer info om Malte finns på hans "karaktärsblad" och längre fram i scenariot)

-X-X-X-

Första Våningen

Albert och Hilda Edvinsson – Ett äldre par som bor i en stor två-rumslägenhet på första våningen och som klagar så fort man råkar föra minsta lilla ljud för mycket i trapphuset. Hilda har nyligen varit drabbad av något slags underlig influensa, och under scenariot blir även Albert drabbad.

Det verkar dock bara vara något slags 24-timmars virus... (Malkaven åter) Fler i huset har haft, och får under scenariot denna sjuka...det verkar vara något som går...

(Hilda och Albert är typiska karaktärer som barnen kan stöta på när de är för högljudda och liknande, då sticker någon av dem ut huvudet genom dörren och skriker någonting om "Dagens ungdom" och att "folk borde lära sina barn veta hut" och "det här skall era föräldrar få veta")

-X-X-X-



Linda Eriksson och Johan Karlsson – Ett Goth-par i 20-årsåldern som nyss flyttat ihop.

De bor i en etta mittemot Danielssons på första våningen. De spelar hög musik i stort sett hela nätterna och Hilda och Albert brukar klaga på ”de där underliga svartklädda ungdomarna som säkert är satanister allihop” som brukar komma och hälsa på Linda och Johan. Barnen har hört Hilda och Albert prata om att ungdomarna i lägenheten mitt emot minsann är med i något slags sällskap, som träffas på helgerna och är ute och härjar hela nätterna...och efter det så kommer de hem underligt klädda och pratar högljutt i trapphuset om att dricka blod och annat otäckt...

(Linda och Johan är, naturligtvis, lajvare. De är även gothare och ganska extrema sådana. Om barnen försöker börja prata med någon av dem om vampyrer så kommer de bara att säga ungefär: "Det där vet ni inget om!" och smälla igen dörren. Om barnen på något vis lyckas ta sig in i lägenheten så hittar de en påle och en del andra (lajv)attiraljer som man skulle kunna använda mot en vampyr. Om du så vill så kan det vara här de får tag i pålen som de skall använda emot Otäcka Gubben i slutet av scenariot. Om barnen lyckas berätta mer om vampyrer för Linda och Johan så kommer de bara att skratta åt dem och inte ge några klara svar alls.)

-x-x-x-



F. Jonsson – F. Jonsson är en mystisk person på första våningen som ingen av barnen någonsin har sett. F står för Fredrika och hon lämnar aldrig sin lägenhet eftersom hon lider av extremt svår torgskräck. Hon får allt hon behöver levererat hem till sig. Hon har alltid alla gardiner fördragna och brukar spendera all sin tid på Internet. Där är hon inte rädd. På datorn kan hon chatta med folk och så, men i verkligheten klarar hon inte av det. Hon jobbar hemifrån som Webdesigner och har väldigt bra betalt. Hon har inte varit utomhus på ett och ett halvt år nu, och då var hon ute bara för sin mors begravning. Fredrika är 33 år gammal och har aldrig varit gift, sambo eller ens haft någon pojkvän. Hon är en människa som trivs med sin ensamhet. Hon kommer inte att öppna sin dörr om RP:na ringer på. Möjligen kan hon om de är envisa, drista sig till att säga ett par ord genom dörren.

(F. Jonsson bor på markplan så barnen SKULLE kunna ta sig in i lägenheten om de verkligen vill. Fredrika brukar ha sin balkongdörr lite öppen för att kunna vädra. Om barnen klättrar upp på hennes balkong (Det finns en källartrappa precis under, med ett räcke runt som man kan stå på) så kan de komma in i hennes vardagsrum. Jonsson bor i en tvåa. Gardinerna är fördragna (För balkongdörren har hon ett tjockt draperi) och trots att hon vädrar så luktar det instängt härinne. Lägenheten är ganska så stor för att vara en tvåa. I vardagsrummet finns en tvåsits-soffa, en widescreen-tv. En liten stereo och ett matsalsbord som till stor del upptas av Fredrikas datorer. Hon har två stycken, en stationär och en bärbar. I övrigt så ligger det massor av papper och cd-skivor på bordet. Hon har en bokhylla som tar upp nästan en hel vägg. Den är full av all möjlig litteratur, både faktaböcker och skönlitterära verk. Mycket klassiker. Fredrika älskar böcker. Hon har ofta känt att de är hennes enda vänner och hon läser otroligt mycket. Det finns en liten hall och en liten toalett i lägenheten. Köket är mellanstort och extremt välstädat. I sovrummet står en 120 cm-säng av märket hästen (en sän som man kan hissa upp och ner med fjärrkontroll) Det finns en tv och en stereo härinne också. Väggarna är djupt blå och det är ett ganska mörkt rum, men det är ju hela lägenheten. Om Barnen tar sig in hos Fredrika så kommer de in medan hon duschar och har ca 15 minuter på sig innan hon kommer ut. Hon kommer att få panik och börja skrika om hon ser dem. Efter det märker de kanske att hon aldrig mer har sin balkongdörr öppen. Det finns inget intressant i Fredrikas lägenhet förutom en hög gamla „En ding ding värld“ – aktiga tidningar. (En passion hon har) På den översta står det bl.a „Vampyrer mitt ibland oss“ om de blåddrar i tidningen hittar de en notis där det står att det finns vampyrer i San Francisco USA. I en annan hittar de en notis om hur den reportern som skrev den första är mystiskt försvunnen.

(Notiserna finns med i slutet på scenariot och kan delas ut som handouts till spelarna.)



Andra Våningen

Viola Rosengren – En äldre dam som bor i en tvåa på andra våningen i huset. Hon äger en ockult bokhandel i den äldre delen av stan och barnen är lite rädda för henne...hon är dock inte alls lika otäck som Otäcka gubben själv...mer lite lätt underlig...Hon har en sjukdom som gör att hon är väldigt överkänslig för ljus, särskilt då solljus, och därför har hon alltid persiennerna nere i sin lägenhet och nu för tiden går hon knappt till sin butik längre...hennes dotterdotter Miranda har i stort sett tagit över den helt. I bland kan man se Viola i trapphuset. Hon är alltid klädd i flera lager kläder och är väldigt blek. Går man förbi hennes lägenhet så kan man höra underlig klassisk musik spelas från gamla repiga LP-skivor på hennes trattgrammofon.

(Viola är en sådan person som spelarna, rent off, kan tänkas börja misstänka för att vara vampyr. Om de skulle lysa på henne med något så kommer hon att rygga undan. Hon blir sjuk av solljus och om de forskar riktigt ordentligt så kommer de att få veta att den som senast var inne hos Hilda och Albert innan de blev sjuka, var vid båda tillfällena Viola Rosengren...Om barnen pratar med henne så kommer hon att tala kryptiskt och fundersamt. Det kan hända att hon släpper in dem och bjuder dem på halvljummen alldeles för stark hallonsaft medan hon pratar om hur mycket hon älskar barn och vad trevligt det är att de kommer och hälsar på henne. Hennes lägenhet luktar instängt och unket och är väldigt mörk. Om de frågar henne om vampyrer så kommer hon att stelna till och tappa ett glas i golvet. Hon kommer snabbt att sopa ihop glaset och nästan argt säga att "sådana saker talar man inte om!" och sedan kommer hon att be barnen att gå och låsa dörren noga efter sig. Viola är insatt i ämnet vampyrer eftersom hon har sin bokhandel och hon har gjort en hel del efterforskningar. Viola VET att det finns vampyrer, men hon är inte särskilt insatt i hur camarillan och sabbaten, klanerna m.m. fungerar. Hon är livrädd att någon vampyr skall få veta att hon vet att de existerar. Hon berättar alltså INTE om detta för barnen.)

(På andra våningen bor också Rasmus och Tobias med sina föräldrar i en femrumslägenhet.)



Tredje Våningen

Esaias Lagerquist – Lagerquist är en, i det närmaste, pensionerad hunter som nu vill ha lite lugn och ro och därför har flyttat till en fyra på 3:e våningen i hyreshuset på Ringblommevägen 13. Vad han inte vet är att han skall råka ut för både barn som tror att HAN är ett av nattens fördömda barn OCH dessutom träffa på en vampyr...

(Mer info om Esaias finns på hans "karaktärsblad" och längre fram i scenariot)

-x-x-x-

(På tredje våningen bor också Erik och Jasmin med sina föräldrar i en fyrrumslägenhet)

-x-x-x-



Fjärde Våningen

Lars Gunnarsson – En ensamstående man i 40-årsåldern som bor på fjärde våningen i en stor trerumslägenhet. Han har en egen liten revisionsbyrå och på ytan verkar han vara en typiskt tråkig person som går och lägger sig efter 22-nyheterna. Han har inga barn och syns inte till så ofta utanför sin lägenhet...dock kan man ibland höra underliga ljud där inifrån....det låter ungefär som om någon släpar något tungt fram och tillbaka över golvet...detta händer ungefär en till två gånger i veckan och det beror på att Lars gillar omväxling i sin lägenhet och därför brukar flytta omkring möblerna så ofta han kan. Han verkar vara en mycket, mycket ensam man....Han är även ganska paranoid och har en hel del tvångstankar. Han går dessutom verkligen INTE och lägger sig efter 22-nyheterna eftersom han lider av grava sömnsvårigheter. Därför är det oftast på kvällar och nätter man hör de släpande ljuden inifrån hans lägenhet.

(Lars Gunnarsson är en underlig man. Robin, som bor på samma våning som honom, har ofta hört släpandet inifrån hans lägenhet. Om någon av barnen (eller alla) skulle få för sig att ringa på för att prata med Lars så kommer det att bli knäpptyst inne i lägenheten, sedan tar det nästan en hel minut innan Lars kommer och öppnar och då kommer han bara att öppna dörren ungefär tre centimeter och kika ut och ganska surt fråga vad de vill. Han vill INTE släppa in dem utan håller dem till varje pris, utanför dörren. Det är så mörkt bakom honom att de inte kommer att kunna se vad det var han släpade på. Observera att han är MYCKET noga med att bara kika ut och han är tillbakahållen i sina svar på frågor, och vägrar som sagt släppa in dem. Lars är en propert klädd man (har alltid kostym på sig.) Han är framgångsrik i sitt arbete och på något underligt sätt är han en snobb, trots alla sina tvångstankar.Han är rätt bitter.)

-x-x-x-



William Ebenholtz – William Ebenholtz är en konstnär. En fotograf. Han sätter högt värde på sina egna bilder. Han tar nyskapande, underliga bilder. Helst i svartvitt och gärna på märkliga motiv. Hela hans lilla etta på fjärde våningen är full av märkliga foton. William är fascinerad av döden. Han har varit med och tagit foton till en bild-bok om döda människor. Det är bilder på lik i kistor, döda människor som sitter i soffan. i underliga poser etc. Detta är det arbete han är mest stolt över. William har förstorat upp alla sina döds-bilder till 40x40 cm. Han har dem uppsatta i sin hall.... Med andra ord, för att komma längre in i Ebenholtz lägenhet måste man vandra genom en allé av döda personer vilket kanske inte är så uppmuntrande för de små barnen... Ebenholtz själv är en märklig man. Han kommer ifrån Tyskland från början men har bott i Sverige i åtta år. Han är 37 år gammal. William talar med en lätt tysk brytning. Han är väldigt smal och blek, går alltid klädd i svart. Gärna polo och kostymbyxor. Han bär ibland fyrkantiga thockbågade svarta glasögon. Hans hår är halvlångt och lite stripigt. Det är inte tillräckligt långt för att kunna sättas upp i en hästsvans. Han brukar ständigt få stryka det ur ögonen. William är inte särskilt förtjust i barn.... han tycker mest att de är i vägen och han är rädd att de skall förstöra hans fina foton, men om RP:na kommer och knackar på så släpper han in dem, åtminstone i hallen, eftersom han är nyfiken på vad de vill. William är en person som vill hålla reda på vad som händer runt omkring honom även om han allt som oftast är djupt försjunken i sitt arbete. Ebenholtz sover oftast hela dagarna och arbetar på kvällar och nätter.

(Barnen kan nog tänkas misstänka William Ebenholtz för att vara vampyr. Han har ju en massa foton av döda människor hemma.... Han pratar till och med om det på ett stolt sätt. Det skulle väl inte en vanlig person göra? Hans sena vanor kan också göra sitt till. Om man tillräckligt mycket betonar att han är en nattmänniska och att han talar vitt och brett om sin konst och om hur mycket den betyder för honom så kan man nog få spelarna att misstänka honom för att vara Toreador. Meningen är ju som sagt att förvirra.... Om RP:na kommer och ringer på hos Ebenholtz kommer det att ta en stund innan han öppnar. Han stinker av kemikalier och har på sig en vit labbrock över sina svarta kläder när han öppnar dörren. Rocken är fläckig och sliten. På händerna har han stora gula fläckiga diskhandskar. När han väl har öppnat sin dörr kommer han att slå upp den på vid gavel så att barnen kan se hans foton, det är också enda anledningen till att han sedan släpper in dem i lägenheten, han vill visa sina verk även om det bara är för småungar... de är ju trots allt framtiden och i även i framtiden kommer William att behöva sälja sina arbeten för att överleva. (Han har ju inte bara bilder på döda utan också en massa andra underliga saker – det är bara att hitta på.) Han bjuder barnen på EVIAN-vatten och kommer att verka ogillande om de försöker prata om något annat än hans konst. Han uttrycker sig i stora och



avancerade ord som kanske inte är så lätt för barn att förstå (Han är ju intellektuell för tusan... ☺) Om barnen försöker ta sig in i hans mörkerrum kommer han att slänga igen dörren in dit och skälla på dem på tyska. Om de skulle riva ner något, eller ännu värre, råka ta sönder något av alla hans foton så blir han riktigt riktigt arg och i stort sett jagar ut dem ur lägenheten)

-x-x-x-

(På fjärde våningen bor också Robin med sin mamma i en trerumslägenhet.)



Esaias Lagerquist

"For one who has not even lived a single lifetime, you are a wise man, Mr Van Helsing..."
-Bela Lugosi as Count Dracula, in "Dracula" 1931

Namn; Esaias Peter Lagerquist

Ålder: 63 år men ser något yngre ut.

Utseende: En äldre, alltid propert klädd herre med ganska avlångt, lite strängt ansikte. Trots att han ser lite sliten ut så ser han något yngre ut än sina 63 år, kanske 55-60.

Han har grått lite lätt yvigt hår och buskiga grå ögonbryn.

Han brukar dock ha håret bakåtkammat så yvigheten är oftast inte så tydlig.

Han har mörkt, mörkt gråblå ögon. Ibland ser de nästan svarta ut.

Han är cirka 185 cm lång, normalbyggd och haltar lätt på vänsterbenet.

Civilstånd: Ensamstående

Yrke: Nattvakt på stadsmuseet. Deltid.

Övrigt: Esaias Lagerquist är en Vampyrjägare.

Esaias är allergisk mot vitlök.



Bakgrund:

Esaias arbetar som nattvakt på halvtid på stadens museum. Han skall när som helst pensioneras och vill bara ha lugn och ro i sitt liv.

Esaias samlar på underliga ting och har massor av tjocka böcker om allt möjligt inom den ockulta världen. Hans vardagsrum är fyllt av böcker, avhandlingar och anteckningar om ockulta fenomen och liknande.

Han har på senare år tagit upp hobbyn teater och han har gått med i en lokal teatergrupp som skall göra en föreställning av pjäsen "Vampyrren" där Esaias spelar huvudrollen som vampyrbaronen själv.

Han har flyttat till den här delen av staden för att ha det lugnt omkring sig. Han är en ganska så strikt och proper man som inte är särskilt förtjust i barn. Han tycker mest de är jobbiga. En annan hobby som Esaias har är att han gillar att fixa med saker. Eftersom teatergruppen inte har så stora lokaler så har han erbjudit sig att lagra en del av rekvisitan hemma hos sig, han bor ju trots allt i en fyra så han har ju plats. När han ändå har rekvisitan där så passar han på att fixa till den lite. *(Under scenariot kommer han bland annat att ta hem likkistan som baronen sover i, i pjäsen för att slipa till den lite grann.)* Det är antagligen på grund av sitt något sjuka sinne för humor som Esaias valt att vara med i pjäsen "Vampyrren". För honom är det en enorm ironi att spela en vampyr som sedan dör i slutet av pjäsen....

Esaias är vampyrjägare. Ända sedan han var liten så har han haft en förmåga att "dra till sig" övernaturliga saker. Han utvecklade ett intresse för det ockulta och av en slump fick han veta att det finns vampyrer och klaner och sekter och allt annat som hör vampyrsamhället till. Med hjälp av en mentor, en ghoul som blivit hunter, så lärde sig Esaias hur han skulle göra för att lura och till slut döda vampyrer. Detta har han hållit på med i över 40 år. Dock så var det ganska länge sedan han stötte på ett av dessa odjur senast så Esaias har varit ganska inaktiv som hunter på sistone och eftersom han börjar bli gammal så funderar han på att lägga det helt på hyllan. Esaias har INGEN ANING om att det bor en vampyr i källaren på Ringblommevägen 13.

Det kommer han dock att bli varse under scenariots gång och i slutet kommer han att vinna....om inget oförutsett händer...

Personlighet:

Tänk Van Helsing fast tjurigare och i nutid, lägg till ett intresse för drama och en ogillan av barn så har du Esaias Lagerqvist.

"Malte Wilhelmsson"

"It takes a fool to remain sane"
-The Ark

"Malte" är en Malkav som föddes under ett helt annat namn för närmare 500 år sedan.

För tillfället *kallar* han sig Malte Wilhelmsson, men det är bara för att han skall kunna smälta in i mängden bättre. Han har placerats i huset på Ringblommevägen 13 av det Ventruestyrda bostadsbolag som äger huset. Anledningen är att de vill kunna hålla ögonen på honom på ett enkelt sätt. Malte ÄLSKAR nämligen Practical Jokes och att skoja med folk över huvud taget, han gör vad som helst för att få skämta och detta har resulterat i ett antal brott mot maskerad och till och med en del personsador. Efter en brand som ägde rum under ett av Maltes Halloween-påhitt för tre år sedan så bestämde sig staden för att Maltes skämt måste stoppas. Att straffa honom var dock inte det lättaste eftersom hans Sire råkar vara stadens före detta Prins som är en mycket respekterad medborgare och besläktad som ingen helst vill stöta sig med då detta kan få oanade konsekvenser...därför blev straffet att Malte skulle placeras i "skyddstillsyn" som en slags allti i allo, eller vaktmästare i huset på Ringblommevägen. Folket som bor i huset tror att han är hyresvärdens underliga / kanske något handikappade brorson. (Observera att man aldrig ser honom jobba på dagen, men de flesta i huset är inte där ändå under dagtid, plus att Blomsterbostäder AB har ju fler hus att sköta om än bara nr 13. Malte skulle ju kunna vara där och jobba.....)

När Malte bor i hyreshusets källare så kan styrelsen hålla ett öga på honom. Han har faktiskt hållit sig lugn ganska länge nu och han börjar bli uttråkad. Detta försöker han ändra på i detta scenario, när han äntligen hittar något han kan utnyttja för att förgylla tillvaron med lite av sin outgrundligt skojiga humor. Det är så han tänker och det är dessa tankar som får scenariot att utveckla sig som det gör...

Malte är ca 170 cm lång, knubbig med ett runt ansikte. Han har pliriga blå ögon och tjockt brunt hår. Han ser ut att vara någonstans mellan 25 och 40. Det är svårt att bedöma. Han har ett typiskt snällt utseende Oftast ser man honom gå omkring i blå arbetarjacka, illoranga hängselbyxor a'la vägarbetare, grova skor och en orange keps med texten "Blomsterbostäder AB" tryckt i svart på framsidan



Namn: Anton var det namn han föddes till, men han har lystrat till många andra namn under tidens lopp... Nu kallas han Malte.

Klan: Malkavian

Generation: 7

Född: 1509

Vampyr: 1541

Nature: Trickster

Demeanor: Trickster

Bloodpool: 20

Willpower: 12

Humanity: 3

Discipliner:

Dementation: Passion, The Haunting, Eyes of Chaos.

Dominate: Command, Mesmerism, Forgetful Mind.

Obfuscate: Cloak of Shadows, Unseen Presence, Mask of a thousand faces, Vanish from Mind's eye, Cloak the gathering, Soul mask.

Auspex: Heightened Senses, Aura Perception, Spirit's Touch, Telepathy, Astral Projection.

Presence: Awe, Dread Gaze, Entrancement, Summon.

Celerity: Alacrity, Swiftmess.

Abilities:

Empathy 3

Subterfuge 3

Acting 5

Animal Ken 2 (*Råttor*)

Awareness 1

Craft: 4 (*Klockor, Mekanik, Snickeri*)

Drive 1

Intimidation 3

Disguise 5

Practical Joking 5

Hide things 4

Lockpicking 4.

Repair 4

Scrounge 5

Stealth 4

Streetwise 2

Occult 3

Camarilla Lore 4

Sabbat Lore 2

Lupine Lore 1

Fae Lore 2

Backgrounds:

Contacts: 2

Merits:

Eat food

Blush of health

Acute sense: Hearing

Flaws:

Territorial

Cast no reflection

Maltes värden spelar egentligen ingen roll eftersom detta ju är ett friformsscenario, men de kan vara kul att se, så att man förstår hur mäktig Malte verkligen är. Plus att det kan vara bra att veta vilka discipliner han har om man vill använda dem.



Nu har alltså Malte upptäckt att barnen i huset tror att Esaias Lagerquist på tredje våningen är vampyr och han har bestämt sig för att skoja med dem och med Esaias själv. Han låtsas vara Esaias med hjälp av Obfuscate och använder sedan diverse discipliner som gör att det ser ut som om det är Esaias själv som hittar på en massa underliga och "vampyraktiga" saker.

Påpeka gärna att Malte äter godis och liknande (Han har Eat Food och han tycker om att använda den. ☺) Han har alltid ett litet förråd av godis hemma. Ännu en anledning till att barnen gillar honom.

Personlighet:

Malte har humor, barnen gillar honom för att han gör saker som att SLITA upp sin dörr när de ringer på, eller hoppa fram bakom hörn och skrämma dem och liknande. Han brukar också berätta en del underliga historier för dem ibland. Ofta skräckinspirerade. Han tycker om att se när de blir rädda, och att sedan kunna trösta dem med godis eller annat.

Han är extremt beskyddande när det gäller sin verkstad. Han vill inte låta NÅGON gå in där! OM barnen försöker kommer han att bli arg på dem (men det går över snabbt). Malte är ganska snäll...han har bara en extremt snedvriden bild av vad humor är.

(Mer om vad Malte gör finns i scenariot)



Vad händer i scenariot?

**"Toto – I don't think we're in Kansas anymore"
-Dorothy I "The Wizard of Oz"**

Innan scenariot börjar (Dagen innan faktiskt, så har barnen sett Esaias bära upp en likkista till sin lägenhet. (Detta är egentligen rekvisita till pjäsen "Vampyren" som Esaias är med i, men det vet ju inte barnen, de tror att han sover i kistan.)

- *Barnen kommer att kunna höra ett grovt raspande ljud inifrån Esaias lägenhet om de går förbi i trapphuset... det är Esaias som slipar på kistan.*

Esaias kommer att komma och ringa på någon av lägenheterna där barnen befinner sig, för att prata med deras föräldrar om att han har fått lappar i sin brevlåda som han tror är ifrån barnen. (Det är de).

- *Om föräldrarna är hemma så kommer de att bjuda in Esaias vilket förmodligen kommer att resultera i stor panik hos barnen som ju vet att om man bjuder in en vampyr så kan den ta sig in när den vill.*

Barnen kommer att kunna följa efter Esaias ute när han skall gå till sin vän Bengt som också är medlem i teatergruppen, för att öva på sin roll tillsammans med honom.

Observera att detta scenario (so del improvisation av spelledaren händelser som sker beskrivna, m SL att bestämma när de sker o s behövas fler än dessa skeender timmar... men det är där hyresgå: De är alla skumma och kan alla vampyrer, om man framställer d ☺



- *Esaias har på sig sina vampyrkläder under en lång trenchcoat, vilket kan resultera i att barnen ser att han har en cape (klassisk vampyrcape, svart med rött foder) på sig innanför rocken. Om de fortsätter följa efter honom ända hem till Bengts lilla röda tegelhus så ser de hur "Vampyren" går in och hur de båda männen går vidare in i vardagsrummet, som har ett stort fönster som vetter åt det håll där barnen befinner sig. De ser hur vampyren står och gestikulerar vilt ett tag och sedan kastar sig över Bengt och biter honom i halsen. Bengt ser ut att skrika och faller ihop. Sedan reser sig Esaias och ler med huggtänder och blod rinnande från munnen. Om de gör en extra påpekning av att de står nära så hör de dialogen från "Vampyren" Akt I scen IV inifrån. Om barnen börjar skrika eller liknande så kommer Esaias att höra dem och springa efter dem på gatan ropandes "Stanna! Stanna säger jag!" Det gör han för att han är irriterad på att barnen "trakasserar" honom. Om barnen stannar så kommer Esaias, med teaterblod rinnande ur mungiporna att skälla ut dem för att de förföljer honom.*

Vampyren: Akt I scen IV
Baronens förste soldat.

Baronen: Så, min vän, jag har sökt upp dig för att ge dig ett erbjudande du kommer att finna väldigt svårt att motstå....jag vill att du skall bli en i vår lilla grupp... (Elakt skratt)

Odar, Adelsmannen: Grupp? Vadå för grupp?

Baronen: (Elakt skratt) Jag menar naturligtvis Nattens barn, de odöda, de ädlaste av varelser som vandrat på vår jord! Jag vill att DU, skall bli min lärning...min SON.

Odar, Adelsmannen: Vem är Ni? Vad menar Ni?

Baronen: Jag har kallats många namn, men DU kan kalla mig Baronen, jag är vad ni dödliga kallar en vampyr och nu skall jag dricka DITT blod och göra dig till en av oss!

(Sceninstruktion: Baronen kastar sig över Odar och biter honom i halsen, Odar skriker och faller ihop. Baronen suger ut resterande blod och reser sig upp triumferande. Odar är nu en vampyr, men har ännu inte vaknat upp.)

Baronen: Jag har tagit mig ännu ett offer. Jag har ännu en soldat som kan slåss för mig och försvara mig mot de som jagar mig, (Elakt skratt) jag skall segra!



Esaias övar ganska mycket på pjäsen just nu eftersom han är ledig nu över jul och nyår från sitt nattvaktarbete på museet. Därför läser han på sina monologer och dylikt för sig själv inne i sin lägenhet medan han arbetar med att fixa till rekvisitan till pjäsen. Här är lite av vad barnen kan tänkas höra.

Vampyren: Akt I scen VII
Baronens monolog

Baronen: Jag har levt i mer än ett halvt millennium. Jag har sett vänner födas och vänner dö. Jag har själv dödat mer än etthundra man på egen hand. Trots detta känner jag mig inte nöjd. Jag vill regera världen. Jag vill utplåna varenda dödlig varelse och ersätta dem med soldater som kan slåss i evighet. Jag skall vara odödlig konung över mina arméer av oövervinnerliga nattvandrare som skall segra över de patetiska varelser som kallar sig människor. Jag KAN segra och därför SKALL jag segra. Ni skall få se era små kräk. Ni som tror att ni har upptäckt mig, ni som tror att ni vet vem jag är....ni skall döden dö och det skall vara smärtsamt. Jag skall plåga er länge innan ni dör.....det skall bli mig ett nöje, för jag är en vampyr!

- Denna lilla monolog passar väldigt bra att köra precis innan Otäcka Gubben kommer och ringer på för att klaga för föräldrarna om något barnen har gjort.

-x-x-x-



Maltes små hyss:

Malte **älskar** som sagt Practical Jokes och han är bra på det också, åtminstone enligt honom själv. Han är verkligen i sitt esse nu när han får tillfälle att skoja med barnen och med mannen på tredje våningen.

- *Barnen ser Otäcka Gubben (Malte) gå ner för trappan med en lång vass sylliknande sak i handen. Han kommer inte upp igen.*
- *Om barnen vid något tillfälle går ut så ser de Otäcka Gubben (Malte) iförd Trenchcoat med cape under komma gående på cykelvägen genom den lilla dungen som finns en liten bit bort från huset. Om han ser barnen eller om barnen gör något för att prata med honom el. dyl. så kommer han att springa övernaturligt snabbt emot dem (celerity) Visa huggtänder och se allmänt otäck ut (Presence: dread gaze) Vilket naturligtvis resulterar i att barnen förmodligen springer därifrån i panik. (Malte bryr sig inte särskilt mycket om maskeraden, han anser sig själv stå över sådana saker.)*
- *Han kommer att skruva ur huvudproppen i källaren så att lyset går när barnen är i trapphuset, det kommer inte att gå att tända igen under resten av scenariot efter att detta händer. Sedan kommer han att gå ut i trapphuset i obfuscate och se ut som Otäcka Gubben och smyga uppför trappan, dyka upp framför dem med stirrande ögon och säga "Buu" och sedan försvinna. (Vanish from mind's eye.)*
- *Om barnen ser Malte maskad som Otäcka Gubben och han går förbi en yta som är blank eller en spegel så kommer de inte att se någon spegelbild.*
- *De senaste veckorna har folk i huset drabbats av en underlig influensa, där de blir bleka, svaga och dessutom får märken på halsen. © Det är Malte som äter men lämnar märken efter sig så att det skall se klassiskt vampyraktigt ut, allt för att barnen skall tro att det är Otäcka Gubben som har tuggat lite på hyresgästerna. Albert på första våningen är sjuk under scenariot och Erik och Jasmíns mamma kommer att bli dominerad iväg för att bli äten på men hon kommer att tro att hon har varit hemma hela tiden. Barnen kan komma in i lägenheten när hon inte är där, när de sedan kommer dit igen kommer hon att vara där och säga att hon har varit där hela tiden. Då är hon blek och har klassiska vampyrmärken på halsen.*

**övriga händelser:**

(Detta är exempel på saker som kan hända. Hitta gärna på mer om du känner för det.)

- *Hitta på underliga incidenter med hyresgästerna i huset. Det är bara kul. Ju fler desto bättre. Alla hyresgästerna har ju sina små underligheter och alla kan (off) misstänkas vara vampyrer. Få gärna alla hyresgäster att framträda lika mycket som Malte. Ju mer man lurats desto roligare blir det ☺
Kom dock ihåg att detta är ett Skräck-scenario, (även om det har "glimten i ögat, som det så käckt heter,) så gör det inte bara humoristiskt utan gör det riktigt riktigt otäckt också och tänk på skillnaderna på vad barn blir rädda för jämfört med vuxna.....*
- *Jasmíns katt....alla vet ju att katter är rädda för vampyrer och kan se dem för vad de verkligen är. Det KAN ju hända att katten ser Malte, eller ser Malte när han ser ut som Otäcka Gubben och då reagerar på det...*
- *Alla husdjur i huset försvinner plötsligt. (Malkaven äter – Han är MALKAV... Ibland äter han djur, OK? ☺) Alla är helt försvunna utom Jasmíns katt som barnen kan se genom Otäcka Gubbens brevlåda. Malte har varit därinne och lämnat Fluffan när Esaias var på jobbet. När barnen säger till sina föräldrar så har Malte redan varit och hämtat ut Fluffan igen och gömt henne på ett säkert ställe. Föräldrarna kommer tro att barnen inbillade sig och om de går och ringer på hos Gubben så kommer han att förneka allt för han har ju aldrig haft någon katt i sin lägenhet vad han vet. Fluffan kan sedan antingen dyka upp senare i scenariot eller också hittas de henne efter Maltes död. (Till exempel i Maltes verkstad.)*



Det faktum att Malte är malkav innebär verkligen inte att han är snäll och "gladtokig". (Malkaver är ju trots allt en av de absolut FARLIGASTE klanerna just eftersom de är galna.) Malte är GRAVT sinnessjuk! Han kan få för sig vad som helst och allt är INTE snällt. Om barnen har gjort något han inte tycker om. Till exempel lyckats ta sig in i hans verkstad – så kommer han att bli arg! Han kommer att "hämnas" på barnen genom att göra en massa otäcka saker som Otäcka Gubben.

- *Han kan till exempel klättra upp utanpå fasaden, titta in i barnens rum, skriva otäcka meddelanden på deras fönster eller, om de är öppna kanske till och med klättra in och på klassiskt Dracula-manér stå lutad över deras sängar och säga otäcka saker. Han kan lämna lappar om att "nu har han en del av dem, snart tar han resten och så blir de en del av hans odödliga armé" Han kan göra en hel massa obehagligt inne i barnens rum. Naturligtvis gör han inget som påkallar föräldrarnas uppmärksamhet så mycket att de tar till några allvarliga medel. Föräldrarna tror att det är barnen som leker och skrämmer varandra.*
- *Han kan lägga "The Haunting" på barnen, vilket inte är roligt. Det är bara jättehemskt.*
- *Han kan också höja och sänka deras känsloupplevelser med "passion"*
- *Esaias är fruktansvärt allergisk mot vitlök. För han vitlök i sig så kvävs han nästan och lukten av vitlök får honom att vilja kräkas. Kan vara en sak att utnyttja om barnen vill använda vitlök mot vampyren.*

Som sagt är detta bara exempel på vad som kan hända, det går att komma på massor av saker som kan hända och känn dig fri att komma på nya saker.



Slutet...

Come to Daddy!
-Hellraiser I

Till slut så kommer barnen på något vis, antingen med hjälp av Malte eller på egen hand att tillverka en påle (eller hitta en inne hos lajvarna.) för att gå och döda vampyren med. (Om nu inte att spelarna, som så ofta händer i rollspel, gör något helt annat, vill säga ☺) Det är då det här händer:

Malte är så nyfiken på hur barnen skall göra så han går vid något tillfälle precis innan de skall döda Vampyren in i obfuscate i Robins lägenhet på översta våningen och gömmer sig i en garderob i Robins rum. Om Robin inte kommer dit av egen fri vilja kommer Malte att summonera dit honom. Det är spelledarens uppgift att se till så att Robin åtminstone går in i sitt rum ensam. Väl därinne kommer Malte att hoppa fram och trycka en trasa med eter mot mun och näsa bakifrån på pojken och binda för ögonen på honom, binda honom och slänga in honom i garderoben. Han använder sedan Soul Mask, eller mask of a thousand faces för att se ut som Robin, sedan går han ut och följer med de andra barnen.

(Det enklaste sättet att lösa detta på rent speltekniskt utan att avslöja vare sig för de övriga spelarna eller för spelaren som spelar Robin, är att genom hela scenariot, så fort någon gör något på egen hand, ta ut den personen och i hemlighet gå igenom vad som händer. På så vis misstänker ingen något när man tar ut Robin för att prata med honom. Till Robins spelare säger man bara att han blir påhoppad bakifrån utan att se vem det är och när han kommer tillbaka in till spelgruppen skall han bara gå med på allt de säger, inte ta några egna initiativ utan följa helt i deras fotspår och bara svara på tilltal, inte prata själv. På så sätt vet inte ens spelaren att han inte längre spelar ett barn utan en malkav. ☺)

Esaias är inte dum och han har ju märkt att något konstigt är på gång. Han har sparat allt mystiskt till den underlige mannen i källaren och listat ut att det är han som är vampyren. Han har ett slgs sjätte sinne när det gäller sådana här saker och trots att vampyren är maskad som Robin så kommer Esaias att veta att det är han som är vampyren...



När barnen kommer in i Otäcka Gubbens vardagsrum kommer de att se att han sitter i en snurrfåtölj med ryggen mot dem. När de gör sig redo för att kasta sig över honom med pålen så kommer stolen snabbt att snurra runt och de ser att Gubben också har en påle. Innan någon hinner reagera så KASTAR han sig över Robin och hugger pålen i hjärtat på honom. Sedan plockar han fram ett svärd, drar det ur skidan och säger:

”Gå härifrån nu! Det här är inget för barns ögon!” Om du som SL har valt att låta Malte använda Soul mask så är det fortfarande Robin som ligger pålad på golvet, om han använde Mask of a thousand faces så kommer den pålade personen att förvandlas till Malte, i så fall förstår ju både karaktärerna och spelarna här att det var Malte som var vampyren.

Vilka frågor barnen än ställer så kommer han inte att svara annat än ”Gå härifrån annars råkar ni illa ut!” Vill de inte gå så går han emot dem med svärdet.

Efter detta kan man välja att sluta direkt, med stora frågetecken om vad som egentligen hände i fall det var Robin de såg ligga pålad på golvet, eller så förstår de ju att det var Malte som var vampyren.

Eller så kan barnen få hitta Robin i garderoben i hans rum och sedan märka att Malte är borta. Gubben flyttar ut redan dagen efter det här.

Eller så hittar du på något annat slut...kanske ringer barnens föräldrar till polisen, eller så gör barnen det. De kanske springer rusande i panik från lägenheten. Som vanligt så är ju slutet mycket upp till spelarna själva....

I vilket fall så är scenariot slut här...

Beskrivningar

Strange fluctuations in the Warp...

Maltes lägenhet:

Maltes enrums-lägenhet är FRUKTANSVÄRT stökig. Han har tavlor och planscher med lite underliga motiv på väggarna. På golvet ligger det papper, tidningar, pizzakartonger, matrester och annat. Det är ganska mycket flugor inne i lägenheten och Malte har dessutom en stor bur med fem råttor i, som han har fångat utomhus. De bits och är lagom otrevliga. Toaletten är riktigt riktigt grisig, den ser inte ut att ha blivit städad på minst ett år.

Malte har inga gardiner i sitt enda fönster, som sitter uppe vid taket eftersom det är en källarlägenhet. Han har bara persienner och rullgardin.

Mitt i den pyttelilla lägenheten står en gigantisk storblommig hörnsoffa i 70-talsfärg och ett soffbord med diverse fläckar på. En 90 cm-säng står inklämd i ett hörn och en liten tv står på ett skrangligt hörnbord.

I köket, som har rutigt golv, står det disk överallt. I kylskåpet står en del för gammal mat men också en del fräsch sådan.

Det luktar gammalt äckel-mögel i lägenheten. Maltes verkstadsnyckel ligger i en ask längst in under sängen bakom en massa bråte.

Maltes Verkstad:

Maltes verkstad ligger i källaren, bredvid hans lägenhet. Därinne är det till skillnad från lägenheten, perfekt ordning. Här finns massor av saker. Tråbitar, dörrhandtag, spik, skruvar, allt man kan behöva som ”vaktmästare”, gamla ringklockor och allt möjligt. ”reservdelar” till lägenheter. Det är en liten och trång verkstad. Den har inga fönster och det bleka ljuset från lysrör sprider sig om man trycker på strömbrytaren. Här trivs Malte allra bäst. Han är väldigt beskyddande över sin verkstad. Han låter INGEN komma in här. Om barnen vill in hit får de passa på när Malte inte är hemma, men då måste de först in i hans lägenhet och leta upp nyckeln till verkstaden....



Otäcka Gubbens lägenhet:

Hallen:

Mörk och trång, korridorliknande. Lampan i taket funkar inte. Det finns en hatthylla med krokar för ytterkläder till vänster och längre fram till vänster finns en dörr in till ett rum där Esaias har en massa props till pjäsen "Vampyren". Han har afrikanska en massamasker och voodoo-saker uppsatta på väggarna i hallen. Maskerna ser väldigt otäcka ut så här i mörkret..

Toaletten och köket ligger åt höger. Rakt fram ligger vardagsrummet. Från vardagsrummet kan man komma in i Esaias sovrum. Det hänger ett draperi i röd sammet för dörröppningen rakt fram. De andra dörrarna är stängda.

Toaletten:

EXTREMT välstädad, på gränsen till kliniskt ren. Inget särskilt här inne.

Köket:

Samma sak som toaletten.

"Rekvisita-rummet":

Härinne finns de mest underliga saker. Tavlor, möbler, Vampyr-pjäs-attiraljer. ☺
(Hitta på om ni känner för det)

Vardagsrummet:

Ett ganska så stort rum med parkettgolv. En avstängd TV i ett hörn, en fåtölj (snurr) står med ryggen mot dörröppningen. Den ser ut att stå så att man skall kunna sitta i den och titta på tv, En elegant soffgrupp i oxblodsfärgat läder, med tillhörande soffbord finns. Tapeterna är mörka och det är svårt att avgöra mönstret på dem eftersom det är så mörkt i lägenheten i allmänhet. Det finns massor med hyllor fulla av böcker härinne. Han har en döskalle och till och med ett förkrympt huvud i en av sina bokhyllor.

(Känn dig fri att lägga till diverse otäcka saker i Esaias lägenhet. Han samlar på allting som är ockult och mystiskt.)

Papper ligger på soffbordet. Verkar handla om något ockult.

Mitt i rummet står en likkista uppställd på bockar. Den är stängd.

(Otäcka Gubben sitter i snurrfåtöljen när barnen kommer in för att pååla honom.)

Sovrummet:

Standardsovrum, mycket enkelt inrett. Sängen är välbäddad och även här ser allt extremt rent ut. Ser nästan ut som om ingen någonsin har sovit här.



A scenario brought to you by:

**LIGEUR
ADVENTURE
GROUP**

**Ligeur Adventure Group:
Lina Andersson & Göran Johansson
Jungfrugatan 3B
641 31 Katrineholm
0150-332 73**