

# DRÖMMAR I SILVERSKEN



# Disclaimer

scenariot har ganska mogna teman. Vi som skrivit detta är medvetna om att våld, sex och verbal misshandel inte är ok, men delar i scenariot utforskar just de områdena av psyket. Se till att dina spelare är medvetna om detta. De ska som personer klara av att en SLP skriker obsceniteter mot dem. Vi har absolut inget emot ryssar vita svarta bögar eller kvinnor, fördomar och hat riktade mot dessa minoriteter återspeglar inte vår egen världsbild utan världsbilden av SLP;er.

# Förord

Välkommen till drömmar i silversken, ett scenario som utforskar människans mörkare natur. Temat bakom scenariot är skräck kryddat med en hälsosam dos ångest. Tanken är att spelarna själva ska få sätta sig in i rollerna av karaktärer som sakta går ifrån att vara mänskliga till något helt annat, men betoningen ligger på den emotionella färden dit.

Världen som scenariot utspelar sig i är en värld löst baserad på Unknown Armies, men lägger inte stor fokus på regelsystemet eller UA;s setting utan körs nästan helt i friform. Vi har valt att använda Atlas-Games Unknown Armies regelsystem för att ge spelarna en förståelse över de delarna av karaktären som inte riktigt framgår av bakgrunden. Det är upp till dig som spelare att själv avgöra hur pass mycket du använder dig av systemet, vi föreslår så lite som möjligt.

Scenariot kommer inte att splittra spelarna som finsk frifom, men om spelarna inte blir emotionellt engagerade i sina karaktärer så hade vi lika gärna kunnat rulla tärning med en bunt tennfigurer istället för att spela rollspel. Även om scenariot är ganska A till B till C så finns det väldigt mycket utrymme för spelarna inom vägarna, så länge de på ett eller annat sätt hamnar på nexus punkt B efter att ha upplevt A etc.

Tar man hänsyn till tidsfaktorn på konvent så tror vi att en hälsosam dos av railroading är viktig, utan att spelarna känner sig utan fri vilja. Därför har

scenariot så kallade huvudscener och mellanscener.

Huvudscener är till för spelare som oftast ägnar all sin tid åt karaktärsspelande och därför lätt fastnar i scenariot. Huvudscenerna är de scener som spelarna måste gå genom så att de faktiskt tar sig genom scenariot på ett eller annat sätt och det garanterar upplevelsen av historien. Med andra ord så är huvudscenerna väsentliga och därmed i princip obligatoriska.

Mellanscenerna är till för spelare som i princip springer genom scenariot. Det kanske faller sig så att det inte rollspelar sina karaktärer fullt ut, eller så kanske det är en spelgrupp som helt enkelt lägger ner mer vikt på att bara lösa scenariot. De är till för att ge mer kött på scenariot, ge mer utrymme för scener som kräver rollspelande, och se till att karaktärerna har saker att göra. Mellanscenerna som finns med är självklart därmed också förslag – det finns gott om utrymme för improvisation i det här syftet.

Naturligtvis krävs det en balans. Om dina spelare kan spendera en evighet rollspelandes huvudscener, och de verkar ha kul, så hoppa mellanscenerna. Om dina spelare knappt rollspelar, sitter helt tysta på att saker ska hända dem så kan du börja slänga lite mellanscener på dem. Scenariot kan därmed kräva en hel del improvisation. Vi vill att spelarna tar sig igenom den hela vägen till slutet, men vi vill inte att man tvingar dem att bara göra de val som vi tänkt på och att SL bara läser ur scenariot.

## Inledning

Världen som scenariot utspelar sig i är helt lik vår egen, förutom en enda detalj. Det finns en väldigt konkret anledning till varför vissa är framgångsrika och andra inte är det. Klubben med de coola grabbarna, populära tjejerna och de rika och berömda finns - men inte på det sätt som vi tror. Människa lyckades utrota våra förfäder eftersom vi hade något de inte hade. Vi kände på oss att vi tillhörde en annan ras. Scenariot utforskar vad som hade hänt om Lycantropi var nästa steg i människans utveckling.

Frågan huruvida spelarna är övernaturliga och verkligen förvandlas till vargar under fullmåne, eller om de är smittade med en otrevlig nervsjukdom som långsamt förgör deras sinnen kommer inte besvaras helt för spelarna en enda gång under scenariot, även om bevis för både instanserna kan förekomma.

Förändringen som karaktärerna utsätts för manifesterar sig bland annat genom förhöjda sinnen, att karaktärerna känner igen andra bärare av smittan, mass-hallucinationer och andra vanliga symptom - helt i enlighet med klassiska varulvsmyter.

Bland handoutsen finner du diverse korta stycken som beskriver Lycantropi både från vetenskapligt, fluffvetenskapligt och övernaturligt perspektiv. Bland handoutsen finns samma material i format som karaktärerna kan tänkas komma över i loppet av scenariot.

## synopsis

Det finns två sorters lycantroper, lyckade samt misslyckade. Misslyckade är de som degraderas och blir galna. De som lyckas märker man inte, även om de finns här, mitt bland oss. De flesta myter handlar om när det går fel. I verkligheten är lycantroper väldigt noga med vem de smittar, eftersom smittan bara fungerar som den ska på vissa människor. Scenariot handlar om ett misstag, ett misstag som karaktärerna får betala priset för.

Spelarna börjar som sina vanliga karaktärer, som människor. De är alla bjudna på öppningen av en klubb. Dock slutar festen inte som väntat. Stadens lycantroper slår nämligen till och tyvärr är det två olika falanger på en gång. Båda sidorna vill smitta nya stjärnskottet Vicky Larou med sin specifika variant av sjukdomen.

Det hela resulterar i ett blodbad som bara spelarna överlever, dock med extremt grova skador. Karaktärerna är smittade men vet inte om det. Även om lycantroperna försöker dölja sina spår och bränner ner byggnaden med bevismaterial, mördar räddningsarbetarna osv. så överlever karaktärerna.

Det är här scenariot tar vid på riktigt. Ingen förklarar för dem vad det är som

händer, ingen av lycantroperna tänker på att det finns fyra stycken smittade människor som får ta en massa stryk för händelsen. Den som dom var ute efter har dom smittat och skaffat alibi till.

Celebes, gruppen som lyckades smitta Vicky, är inte ens medvetna om att karaktärerna överlevde. Den andra gruppen, Kynior, får senare reda på att det finns fyra överlevande från incidenten som de därefter försöker hitta. De vill avreagera sig på någon för allt stryk de fick. Resten av varulvbefolkningen har dock planer på att utrota Kynior eftersom de anses vara klumpiga, rabiata idioter pga. skadan, och uppståndelsen, de orsakade.

När spelarna vaknar till på sjukhuset har en månad passerat sen incidenten. Detektivinspektör Zalewski besöker dem och hoppas, som bäst, på att få lite harklande svar. såvitt han vet får dom intensivvård, saknar lemmar och är svårt skadade.

Natten innan han dyker upp är det fullmåne, och när Zalewski dyker upp på morgonen därefter så är karaktärerna mirakulöst helt läkta. Zalewski tycker det är väldigt underligt att de gick från intensivvård, med saknade lemmar och interna organ, till att vara helt friska.

Han tror det är något fuffens på gång med förfalskade läkarrapporter och smörjda snutar. Detta leder till att de blir nästan genast omhändertagna av polisen och förda till polisstationen. Väl där så blir dom behandlade väldigt illa (kom ihåg ungar, ångest!).

Chandras kontakter till den ryska maffian, Gabriels opiumrökande, Fionas pojkväns självmordsförsök, allt detta och mer kommer att användas mot dem. Scenerna i polishuset kommer att bryta ner karaktärerna tills de antingen erkänner eller smiter.

Erkänner de så hamnar de i fängelse med några intressanta scener att utforska (sentråd 1). De kommer att rymma från fängelset under nästa fullmåne (SL hoppar till scenen: En blodröd måne.). I fängelset kan de forska en del via biblioteket, men informationen blir ganska tungt åt det övernaturliga hållet.

Om de inte erkänner så blir det hyfsat lätt för dom att smita från häktet på något sätt. På så vis får de lite mer spelutrymme att forska innan saker börjar hända. Dessutom kommer de att träffa på människor som reagerar väldigt underligt. Folk som förväntar sig sex, eller pengar, och blir förbannade när karaktärerna (troligtvis) vägrar, samt människor som av någon underlig anledning beter sig som om spelarna var superkändisar, även om eventuella SLP;er är mer kända.

Tanken här är att anspela på mentaliteten bland vargflockar där alla har sin rang och vet sin plats. Vem som helst kan vara Lycantropi, från Harrison Ford till den lokala hotellbetjänten.

Mellan ”Scen - polisstationen” och ”Scen - blodröd måne” så hinner spelarna hitta en hel del handouts i egen takt i lugn och ro, men efter fullmånen så börjar tiden rinna ut. För varje ledtråd de hittar, så tas en bort, på måfå, från scenariot. Lycantroperna rensar sina spår mer och grundligare när de upptäcker att det tillkommit fyra stycken oplanerade lycantroper.

De försöker hitta spelarna, samtidigt börjar de skapa alibi åt dem och förstöra bevismaterial som tyder på att spelarna kan ha varit inblandade. Detta leder dels till att karaktärerna har svårt att hitta information om vad som egentligen hände och dels lär dom undra vem denna , uppenbarligen, godhjärtade parten är som försöker hjälpa dom.

Under fullmånen så springer hela flocken tillsammans. De mördar, plundrar och har det allmänt trevligt som lycantroper har. Dock så minns det väldigt lite dagen efter. Här anspelar man på att det kanske hänt, det kanske inte hänt. Är karaktärerna varulvar eller inte?

Efter fullmånen så sker även större förändringar. Deras sinnen blir skärpta, de förstår hundar och ibland tar SL över kontrollen av karaktären när det är fysiska saker som händer. Det bildas en onaturlig hierarki inom gruppen som SL mycket noga demonstrerar med bland annat tärningsslag.

Exempelvis, om en karaktär använder en färdighet på uppmaning av den som har blivit packledare så får karaktären en bonus på slaget. och ifall

karaktären som är packledare föreslår något som SL vet är rätt så tar SL över kontrollen av karaktärerna för några minuter, förklarandes hur deras kropp rörde sig på autopilot. Även det här är till för att simulera packmentaliteten - de har alla sin funktion och sin plats.

Överlag så får spelarna även reda på att polisen är efter spelarna, men inget nämns i media. Vid det här laget är två flockar ute efter spelarna. En vill utplåna dom ty dom tillhör den andra flocken och den andra vill att spelarna ska sälla sig till dom och vill lära spelarna hur dom ska leva nu när dom blivit en i familjen.

Dessvärre finns det inget sätt för spelarna att ta reda på vilken grupp som är vad. Dessutom vill alla SLP;er komma åt Vicky Laroue, eftersom hon är en nyckelperson i RP;ernas liv (flickvän/storasyster/viktig klient/alibi).

Det finns flera sätt som scenariot kan sluta innan Slutscenen, beroende på spelarnas val. Om de jagar reda på Vicky så kommer de även komma åt Celebes varulvarna som vill hjälpa dem. Sista scenen blir då den klassiska ”lyckliga återföreningen”.

Om de bara vill gömma sig och spenderar all tid med att undvika lycantroper och polis så kommer de till slut att trängas in i ett hörn på något sätt. Slutet blir i sådana fall ett klassiskt skräckrollspelslut, med väggar som skalas bort och saker som kommer åt en oavsett vad man gör.

Egentligen är det ju bara Celebes som tills slut hittar spelarna och allt blir bra, men det vet inte spelarna om.

Om de bara fort som fan från LA så slutar det med att Kynior haffar dem på motorvägen, sen torteras 1-3 av dem till döds innan Celebes dyker upp, och massakrerar Kynior, räddar eventuella överlevande och tar hand om den/ dom.

Om de är besatta av att ta reda på vad som egentligen händer så kan de eventuellt hitta ett eller flera botemedel.

Dessa kan vara allt från kemiska medicinska preparat, som slutar med att den som utsätter sig för det dör, eller ett övernaturligt preparat som orsakar att de som testar den får hallisar och dödar några av spelarna, alternativt att de hittar några klassiska förslag som silverkula (slutar med att spelaren som blir skjuten dör) eller att döda varulven som smittade dem, om de lyckas hitta varulven, och spelarna inte fattar at allt är ok / vill verkligen bli friska, så mördar de den stackars varulven som smittade dem, men resten av packet avlivar spelarna eftersom de anses vara...galna. I och med att den handlingen är helt otänkbar för packet.

Om karaktärerna hamnar på ett så pass annorlunda spår så att det inte går att styra till någon av de föreslagna slutscenerna så finns det kort sagt utrymme för improvisation baserat på deras vägval dit.

sista scenen är en epilög, en avslutande cinematiskt inblick i karaktärernas liv. Genom scenariots gång så kommer karaktärernas kroppar antingen att brytas ned långsamt, med sinnet som förstörs, så karaktären är i praktiken ospelbar vid slutet av scenariot och hamnar på sinnessjukhus mumlandes/ skrikandes varulvar och vridandes sig i plågor vid varje fullmåne.

Eller så blir kroppen och sinnet stärkt av sjukdomen, varpå karaktären slutar som ett ansikte på TV-rutan som den sinnessjuka ser på från sinnessjukhuset.

Hur snabbt detta händer avgörs rent systemtekniskt av karaktärernas mentala balans, vad dom väljer att göra genom scenariot , tärningslag från SL och i slutändan helt enkelt av hur mycket en människa kan ta innan det blir för mycket.



# Karaktärerna i kortform

## Fiona

Fiona är lillasyster till Hollywoods senaste stjärna, en vacker ung dam som i princip lyckats bli personlig assistent till sin syster. Hon är den enda karaktären som i praktiken har gott med pengar och kontakter, hon är miss know-it-all.

**nyckelord:** Bekräftelse

## Vince

Vince är stjärnans älskare. En stuntman som försöker slå igenom som en riktig skådis. Han är mycket mer av en charmör och skådis än en riktig slagskämpe.

**nyckelord:** Tur

## Gabriel

Gabriel är en föredetting inom branschen. En gång i tiden ansågs han vara en gudfader inom delar av filmbranschen men har varit borta från rampljuset i drygt ett decennium. Idag är han ett skal av sitt förra jag och spenderar mer tid i den undre världen än vad han gör i rampljuset.

**nyckelord:** Beslutsamhet

## Chandra

Chandra är en ung, rysk immigrant som har lyckats ganska väl i USA - möjligheternas land för de med rätt förutsättningar. Med sitt kalla intellekt är hon den enda som är direkt kapabel i kriser och hon hade lätt kunnat få ner båda manliga karaktärer på en gång i knytnävsslagsmål.

**Nyckelord:** Hopp

# Scenariot

## Scen 1

*Welcome to the Den*

Syfte: Komma igång

Handouts: Inga

Plats: The Den

### **sammanfattning:**

Spelarna presenteras för några SLP;er som de kommer att vara involverade med genom scenariot. De får en chans att lära känna varandra och blir bekväma med sina egna karaktärer. Scenen bryts hastigt när SL tycker att syftet med scenen är uppnått.

### **Scenen:**

”The Den” är en nyöppnad cocktailbar för stadens vackraste och rikaste människor - och självfallet även för stadens kändisar. Den enda klubben som överträffar ”The Den” när det gäller exklusivitet släpper inte in gäster överhuvudtaget. Förutom de självklara i LA så består gästlistan även av halvkändisar, före detta kändisar och eventuella yuppies. Låt karaktärerna anlända när de känner för det. det är upp till spelarna hur de anländer, låt dem beskriva sig själva när de stiger ur sitt fordon och träder in.

Klubben är mörk, med glas, krom och mörk-grå plast överallt. Små glaskuber med upplysta klenoder, vita, fluffiga väggmattor, lukten av dyra parfymer, alldeles för gamla konstnärskvinnor med alldeles för unga pojkvänner, äldre herrar med cigarrer och unga damer som hoppas på en karriär. Klubben är väldigt vacker, men Hollywood glamslisket syns.

Använd dig gärna av listan i extramaterialet, för SLP;er.

karaktärerna får sin beskärda del av fjäskandet, utför sin egen del av det, sparkar ner lite, och socialiserar allmänt.

Scenen avslutas abrupt - gärna mitt i en mening. I praktiken är det som om karaktärerna skulle ha fått en kollektiv blackout och vakna upp i nästa scen.

## Scen 2

### *Blodigt Allvar*

Syfte: Ge spelarna en uppfattning om vad som hänt.

Handouts: Hur du mår

Plats: The Den

### **sammanfattning:**

Övergången till scen 2 ska gå snabbt, då karaktärerna inte kommer hinna uppfatta vad som hänt. Scenariot sparkas igång med en stor skopa ångest och en smula hjälplöshet för spelarna. Förhoppningsvis får spelarna här ett grepp över hur deras karaktär reagerar i en paniksituation. När det kommer till våldsbeskrivningarna så beskriv den värsta scenen du kan tänka dig – ta tid på dig och låt det sjunka in. Var speciellt noga med att karaktärerna är mitt i allt, men dom är placerade ifrån varandra.

### **Scenen:**

Karaktärerna är de enda överlevande (vad de vet) från gårdagens massaker. De är blodiga och knappt vid liv. Hur dom än gör så kommer dom att hamna på sjukhus, med tanke på deras tillstånd (se nedanför). Om dom inte gör något själv, som att ringa efter ambulans själva, så kommer ambulans tillsammans med brandkåren. Det är först då som de märker att byggnaden de befinner sig i brinner.

Ljuset från klubbens belysning övergår till dagsljus. Lukten av oljad fett sprids. Världen snurrar för karaktärerna. De har ont överallt. Överallt. Det luktar spya, galla, urin och avföring. Neonljuset färgar all galla röd och gör den omöjlig att särskilja från de generösa blodpölna som verkar flöda ned från taket. Stället ser ut som det skulle ha gjort om Jason hade gått lös i en Marquis De Sade novell. Här ligger offer som dött från sexuella övergrepp, lik med så många knivhugg att man inte ser kroppen för allt torkat blod. Alla döda och levande har blivit brutalt misshandlade och sexuellt utnyttjade. Mer specifikt för karaktärerna – se handouts.

Karaktärerna är de enda som ens kan röra sig, de är i chocktillstånd och de kommer definitivt att skrämra varandra om dom ens lyckas dra till sig deras uppmärksamhet.

När du get dem ett hum om situationen, ge dem några minuter, inte mer, att få tänka sig in i det och göra några handlingar. Efter det ska de kanske märka att stället brinner och att det börjar ringa i deras öron när deras hörsel sakta börjar komma tillbaka.

Det sista de ska se innan det blir mörkt tack vare att de svimmar, är att några av offren har räddningstjänstens uniform, och att de är vagt medvetna om att de som gjort detta är kvar och iakttar dem.

låt det gärna verka som att det är räddningstjänsten som gjort allt detta och istället för att hjälpa dom till sjukhuset så försöker dom nu att föra dem någonstans hemskt där de ska avsluta jobbet. IV når glittrar som knivar och syrgasmasker verkar mer som s&cm masker än något annat.

### Scen 3

#### *Tiden går*

Syfte: Spelarna får mer karaktär att läsa, beskrivandes, i detalj, deras sinnesstämning, och hur karaktären reagerat och hanterat situationen de var i. Dels för att ge karaktären mer 'kött på benen' och dels för chocken gör att dom har upplevt det i en slags utanförkroppen upplevelse. Karaktärerna har ingen koll på hur lång tid som passerat. Med tanke på deras hum om hur skadade dom var borde dom anta månader, om inte år. SL vet att det har gått 27 dagar.

Handouts: Sjukhusbrevet.

Plats: sjukhus.

#### **Sammanfattning:**

Denna scen är perfekt för att droppa preliminära hints. Läkarna diskuterar något om en okänd substans i deras blod. En sjuksyster smyger in under natten, paralyserar karaktären med sin blick, och sen dricker spelarens blod vampyriskt. En fågel flyger in genom fönstret och frågar ifall karaktären kan höra, om karaktären vet vad som hänt.

#### **Scenen:**

Karaktärerna kommer att vakna från och till med några dagars mellanrum.

De vaknar bara några få minuter åt gången. I början är de så pass skadade att de inte förstår vart de är nånstans. Vid senare tillfällen har de så pass mycket smärtstillande i kroppen att allt blir underligt och flytande. Vissa av dem kanske har mardrömmar (se handouts).

Växla mellan spelarna ge dem bara några korta meningar från läkare och sjukvårdare. Ge dem sen deras handouts.

Handoutsen beskriver i princip vad de går igenom natten innan nästa scen, och hur de sen mår när nästa scen börjar. Tänk på att nästa scen är morgonen efter en fullmåne. Karaktärerna kommer vara helt friska och drogfria, men under själva fullmånsnatten har de varit fastbundna och skadade.

#### **Scen 4**

*Fullmåne*

Syfte: -

Handouts: inga

Plats: Sjukhus.

Den här scenen händer egentligen helt bakom kulliserna, men du som SL måste förstå vad som händer.

När fullmånen kommer ovanför horisonten reagerar karaktärernas kroppar på det. De blir helt läkta, deras arvs massa skrivs om efter det specifika Lycantropiska viruset dom lyckats dra på sig och de blir omgenererade till deras fulla potentiella kroppshälsa. Mest dramatiskt blir troligtvis att Gabriels hals blir återställd, han kommer inte längre bara kunna viska.

Detta innebär såklart även en hel del smärtor vid första ”förvandlingen”.

**Scen 5***Miraklet*

Syfte: Det är hög tid att börja göra det omöjligt för spelarna att skilja på illusion och verklighet. Karaktärerna är nu alla ganska höga på morfin, och har minnesluckor. I den här scenen så måste dom få reda på att deras identiteter inte är kända av sjukhuspersonalen. Dom är inskrivna som John och Jane Doe, respektive.

Handouts: Inga.

Plats: Sjukhus.

**Sammanfattning:**

Det är dagen efter en fullmåne. Spelarna har legat på sjukhus i en månad. De har nu mirakulöst blivit läkta.

**Scenen:**

Det är tidig morgon och karaktärerna är helt vakna. De mår alla hur bra som helst. En trött sjuksyster traskar in en ljusblå uniform, går fram till Chandra och har planer på att titta till Chandras sår. Om det märks tydligt att karaktärerna är vakna, med andra ord - de pratar sinsemellan eller med henne så blir hon oerhört chockerad, står fastfrusen ett tag och går därefter med hastiga steg för att hämta en läkare.

Om det inte märks att de är vakna så hämtar systemen en läkare, men spelarna får chansen att prata sinsemellan.

När läkaren väl kommer så är han väldigt oroad. Mer oroad blir han när han finner att alla är vakna. Han tittar till deras skador, och säger att det är väldigt underligt, och går ut; han vägrar säga någonting till karaktärerna. Spelarna får en kort chans till att vara pratsamma sinsemellan. Läkaren kommer tillbaka strax därefter, och har två äldre kolleger med sig och en bunte diagnoser, samt sjukhusets advokat.

Naturligtvis vågar de inte riktigt svara ärligt på vad som hänt och försöker få det att verka som om det faktiskt handlade om att alla operationer var färdiga och att det gått över deras förhoppningar. Om spelarna ens får för sig att det handlar om något mirakulöst så förklarar han bort det på alla sätt

– han förklarar det är naturligt att känna så osv.

## Scen 6

### *Stora stygga polisen*

Syfte: Föra scenariot vidare från sjukhuset.

Handouts: inga.

Plats: Sjukhus.

### **Sammanfattning:**

inspektör Zalewski och hans partner Brock är här för att fiska svar från karaktärerna. De förväntar sig att de är sängliggande och tämligen groggy. När de märker att de är friska ursäktar han sig ett litet tag, 20 minuter senare är de på polishuset.

### **Scenen:**

Zalewski och Brock åkte ner till sjukhuset eftersom de hade vägarna förbi. Det var bara en idé någon av dem då morgonen varit ovanligt slö. De hoppas på att någon av de fyra överlevanden kanske hunnit återfå medvetandet så pass att dom kanske kan säga ett par meningar. På väg in till karaktärernas sjukrum har dom råkat få höra läkare gräla om felaktiga journaler. Brock och Z är därför redan lite misstänksamma när dom anländer till rummet.

När läkarna ännu en gång lämnat karaktärerna så vandrar en stor Rödhårig australiensare in (Brock stannar ute och pratar med/uppehåller läkarna). Han kommer mycket snabbt att fatta att karaktärerna är helt friska, och med ett leende som kan få hundvalpar att självdo, säger han ”ni tror ni är smarta, eller hur?” Efter det så hämtar han sin partner och griper karaktärerna. Ifall det blir handgripligheter så drar dom sig inte för att bryta folks näsor. Karaktärerna ska handklovas och förs därefter till Zalewskis och Brocks patrullbil, oavsett vad.

Chandra får mer än gärna visa vad hon går för, men resten av karaktärerna kommer inte ha en suck mot poliserna i jämförelse. Tänk också på att sjukhusen har sina egna säkerhetsvakter som också kan rycka in om spelarna är för smarta.

## Scen 7

*Första chansen till frihet*

Syfte: Syftet med scenen är att visa på polisens korruption samt ge spelarna en chans att fly innan polisen lyckas ta fingeravtryck (kom ihåg: sjukhuset har inga namn på dem).

Handouts: Inga.

Plats: Polisbil.

**Scenen:**

Med handklovar som skär djupt i handlederna dras de genom sjukhuset, ut i den stekhetta värmen och in i en alldeles för varm brun Ford. Poliserna smäller igen dörren och stannar utanför. En av dem röker en cigarett och verkar skitförbannad på sin partner.

Partnern drar fram en mobil och ringer ett samtal. Han ringer för att försöka ordna en häktningsorder, detta kommer att ta ett tag. Låt spelarna höra vad det handlar om i korta drag.

Bilen är VARM. En stor taxi stannar till några meter från Forden och 6 personer stiger ur, släpandes väskor. En av karaktärerna kan märka att dörren på vänster sida är faktiskt öppen. De hade väldigt lätt kunnat ta sig ut och hoppa in i taxin innan poliserna ens märker vad som står på.

En av dem är till och med borta då Brock har sprungit in i sjukhuset för att hämta det faxade häktningsbeslutet. Zalewsky är i sin tur upptagen med att kolla in receptionisten genom glasdörren.

Ge dem en seriös chans att kunna viska igenom det, ångesten i nästa scen blir bara värre ifall de sumpade sin chans att fly i denna.

Om de försöker fly, och lyckas, se till att få adrenalinet att pumpa. Hoppa till lämpligt ställe i scenariot och gör de lämpliga syftningsändringarna. Om de fegar från att fly så kommer Brock ut med en nyfaxad häktningsorder.



## Scen 8

*förhör är inte kul*

Syfte: skrämman slag på karaktärerna och visa dem vad som väntar.

Handouts: inga.

Plats: Polisstationen.

### **OBS!**

Tänk på att det är scener som denna som är anledningen för varningstexten i scenariots början. Verbal misshandel följer.

### **scenen:**

Foto. fingeravtryck. släpande. Sätt en stol i mitten av rummet ni spelar i. Resten av spelarna får sitta i ett hörn. Ta en spelare åt gången, och sätt dem på stolen. Zalewski är snuten som sköter förhöret, och han är numera duktigt förbannad.

De här jävla krypen trodde de kunde komma undan, och de hade kunnat komma undan, om inte han och Brock tagit sig en tur i sjukhuset. De har uppenbarligen smörjt läkarna så att alla där skulle tro att de var stackars skadade överlevande. Han vill veta vad karaktären i fråga tänkte på. Det är numera uppenbart för honom att dom måste ligga bakom alltihop. Hur kändes det att karva i de stackars offrena?

Vad var motivet? Vilka mer är inblandade? det måste finnas fler.

Zalewski drar sig inte för att 'råka' bryta några fingrar eller tår. I lättaste laget så kommer han att pryglar dem. Han drar sig inte heller från hota flickorna med våldtäkt (dock så gör han absolut inget, han bara hotar och skrämmer). Skaka upp karaktärerna ordentligt och grovt.

### **Exempelvis:**

**Vince:** De kommer att tycka om din lilla bögröv i häktet, eller hur, prettyboy?, \*skärandes längs Vince haka\* det jag gör nu tackar du mig för i fångset. Dom kanske inte kommer slå ut dina tänder för att du ska kunna sug kuk bättre om du har et fulare ansikte. Din lilla rika fan. Mammans pengar kommer inte att hjälpa dig medan du slickar rent någons arsele \*spotta på\*.

**Fiona:** Din fula lilla slampa, var det värt det? Din syster var inte ens på festen, men det var väl det som du hoppades på? Det blir nog bra för dig. Vet du vad de gör med småflickor som dig? \*hällandes kokhett kaffe på hennes händer\*. Du vill inte veta hur pass mycket jag kan komma undan med så länge du är kvar i häktet. jag kan förstöra hela ditt liv för dig under de 72 timmar du är min ...prinsessa...

**Gabriel:** \*medan han förbereder att injicera heroin i honom\* Din sjuka fan. först din egen dotter och fru och nu detta. Filmerna du gjorde, dom räckte inte – eller hur? Hur mycket av det är sant, va? Detta? \*misshandlar en aning\* Du tycker om det här, eller hur? Så du inte behöver känna smärtan, eller hur? Skitsnack. Väl inne kommer du göra vad som helst för att få stoff, och det kommer inte att dröja länge innan de som säljer gör samma sak med dig som det du själv har gjort. \*visar massa gory bilder på mordoffer\*

**Chandra:** bara misshandla henne på intressanta sätt, kalla hennes kommunistrabiatt hiv hora, etc.

Poliserna kommer att försöka få det att verka som om alla de andra redan har erkänt. Försök övertyga varenda spelare att minst en av de andra spelarna var inblandade. När karaktärerna blivit färdigmisshandlade slängs de i samma cell (tänk på att de än så länge bara är i häktet).

## Scen 9

*yiffing furry pile - första natten*

syfte: Skapa förtroende mellan karaktärerna

Handouts: inga.

Plats: häktescellen.

### Scenen:

Cellen luktar illa, men det är svårt att avgöra huruvida det är de själva som är ansvariga för den eller inte. I ena hörnet finns det en trasig toalett och det finns två stycken britsar som det finns malätna, illaluktande filter på. Den enda gången som någon är det minsta glad för värmeböljan är nu, dom slipper frysa ihjäl under nätterna tack vare den.

Tänk på att de fortfarande inte har fått lov att få tag i sina advokater. Ingen av dem mår speciellt bra. Dom är trötta, hungriga, illamående och har blivit precis lagom misshandlade. Det finns ingen större chans att moralen bland karaktärerna är särskilt hög. Låt spelarna utforska situationen. När du anser att de inte längre får ut något av scenen bryt för sömn. Om spelarna är snälla mot varandra, och kanske ger varandra kramar så slutar scenen förslagsvis på följande sätt:

”Kramen känns mer rätt än någonting som hänt dig i hela ditt liv. Det är inte ens det minsta onaturligt. Det känns tryggt. Instinktivt vet du om att från och med nu behöver du aldrig vara ensam någonsin igen.”

Om de å andra sidan har blivit ovänner så kommer deras instinkter att ta över under natten och de kommer alla att hamna i en stor hög under en av sängbritsarna, där de ligger och håller om varandra.

## Scen 10

### *The devil's advocate*

Syfte: ge spelarna lite ångestandrum, samt låta dem spela SLP;er

Handouts: ”Nu får du spela advokat”

Plats: Häktet.

### Scenen:

Tidigt på morgonen väcks de. Antagligen har de på något sätt alla hamnat i en stor kramhög under en av sängarna. De tas till telefonen en och en, där de får ringa sina advokater. som alla lovar at dyka upp inom 2-3 timmar. Det är nu du ger spelarna handoutsen. vi rekommenderar att du bildar en cirkel av vem som spelar vems advokat.

När advokaterna anländer tas spelarna ut i till ett praturm där de får sitta och prata med sina advokater, en och en. Se till at alla har lika lång tid med sina advokater, men scenen ska inte ta mer än 15 minuter speltid.

Växla fritt mellan Fiona, Vince, Chandra och Gabriel, hoppa mellan dem efter någon minut så spelarna inte ‘kör fast’ i samtalet.

Efter mötet med advokaterna är spelarna förhoppningsvis hyfsat förstörda. De vet att de inte kan klara sig ur detta på ett vettigt sätt. Efter den äckligaste lunchen de någonsin sett tas de in igen och förhörs i några timmar. Själva förhöret är ganska onödigt att spela ut, men ta varje spelare åt sidan där resten inte hör, och slå en kort scen i stil med:

”Ni tas in i förhørsrummet igen. Den här gången är de inte alls lika illa som de var igår. Det är värre. Snutarna verkar ha haft några fruktlösa förhör innan redan, och de verkar vilja ta det ut på er igen. Det enda du kan tänka på är att misshandeln kommer ta slut, bara du erkänner. bara du erkänner blir allt bra. Om du ger dem namn så slutar det. De försäkrar dig om att du kommer få immunitet så länge du erkänner... De försäkrar dig om att de andra erkänt, att de vet exakt hur saker och ting gick dit.”

När förhöret sen är slut är karaktären också slut. Staplandes, med blåslagna lemmar tas karaktären in till cellen igen. Låt spelarna hämta andan igen.

Toapaus och en 20 minuters fika/kaffe hämtningspaus från kafeterian är nu i ordning.

### Scen 11

#### *Andra chansen*

ge spelarna handoutsen: ways out och se vad de gör ...

De olika karaktärerna kommer att få vars en ide om hur de kan ta sig ur situationen.

Fiona/Chandra kommer på att hon faktiskt är oskyldig, om de bara kan ta sig igenom nästa dag också måste de släppas efter 72 timmar.

Gabriel (som är ”alfahanen”) har en idé. Om han bara kan få vakten till cellen så är han säker på att han kan få vakten att låsa upp cellen, på ett eller annats sätt

Vincent tror han kan lyckas lägga vantarna på nyckeln nästa gång de tas till förhör...

Beroende vad de väljer, så kör på.

**Chandra/Fiona:** Om de väntar, så blir sista förhöret livsfarligt. spelarna misshandlas så pass illa. ta tag i alla dina mäktiga spelledarkrafter och försök få dem att erkänna. Tvinga dem nästan till det få varenda spelare att tro att om de inte erkänner så kan deras karaktär dö... erkänner en, så är alla fast.

hoppa till scen 12

annars hoppa till scen 14

**Gabriel:** Låt spelarna komma på ett vettigt plan hur de ska locka vakten till dörren. Väl vid dörren ta över helt, spelled någonting i stil med;

Innan ögat ens blinkar har Vincent sin knytnäve i vaktens skrev. Chandra håller honom i halsen. en kvarts sekund senare sjunker vakten till marken, hans blodiga adamsäpple i Chandras hand. Innan kroppen ens helt sjunkit till marken har Fiona dragit handvapen och med all sin styrka slängt den på bakhuvudet på den andra vakten som knappt ens uppfattar vad som händer. Gabriel har polisens nycklar och plånbok i handen...

Det här är för att simulera paktmentaliteten. Vänta ett tag och se vad spelarna gör sen. Ifall de verkar panika, ta över igen. Annars så låt dom sköta allt förutom våldet. Syftet är att de ska kunna ta sig ur häktet. De kommer naturligtvis att döda alla på vägen /slinka nästa osynliga förbi. Det ska vara bestialiskt, matrix-esque och kallblodigt.

Sen minns de ingenting förrän de befinner sig i en utbränd byggnad bland använda kondomer heroin nålar och liket av en heroinmissbrukare, som har bettmärken överallt.

först nu kommer deras mänskliga psyken fram igen. Vad har de gjort?!

**Vince:** Om Vinces plan följs så kommer de att kunna ta sig ur polisstationen ganska flinkt, utan att någon märker något. Ge dem även chansen att förfalska lite information på en datorterminal, så de kan "skriva ur sig".

**Scen 12***Domstolen*

syfte: no-way out.

Handouts: inga

Plats: Domstol

**Scenen:**

Allting passerar i ett blur. Domstolen är fyllt med folk ni knappt känner igen. de stirrar på er som på några stycken rått kött. Själva processen tar bara någon kvart, tack vare att ni erkände. Inom loppet av tre timmar har ni tagits ut till LA County Jail där ni kommer att börja avtjäna ert 10 livtsidslånga straff.

**Scen 13***fängelset*

Scen 13 utgörs av mer än en scen eftersom det är en av de minst önskvärda alternativa vägarna spelarna kan tänkas ta. Tanken är att fängelsescenen inte får lov att ta mer än 1 timmes speltid.

Vi vill helst att du spelleder den här scenen baserat på hur dina spelare har betett sig.

Nedan följer några saker att tänka på samt en samling förslag till diverse saker som kan tänkas hända.

**saker att tänka på**

1. Flickor och pojkar är separerade. detta medför att om du behöver liva upp dina spelare så kan du låta dem spela ut improviserade SLP;s åt varandra
2. I pojkarnas fall: Gabriel är känd och hyllad på fängelset tack vare sina extremt blodiga filmer. Vince är bara en prettyboy som den flesta kommer vilja att knulla sönder och samman.
3. Chandra är van och härdad, försök inte att få karaktären oroad.

## Förslag på scener

### Fängelsemat:

Maten är vidrig, men de måste äta av det ändå. Vad händer om det går flera dagar då karaktärerna blir mobbade och slagna så de inte får mat alls?

### Tappa tvålen:

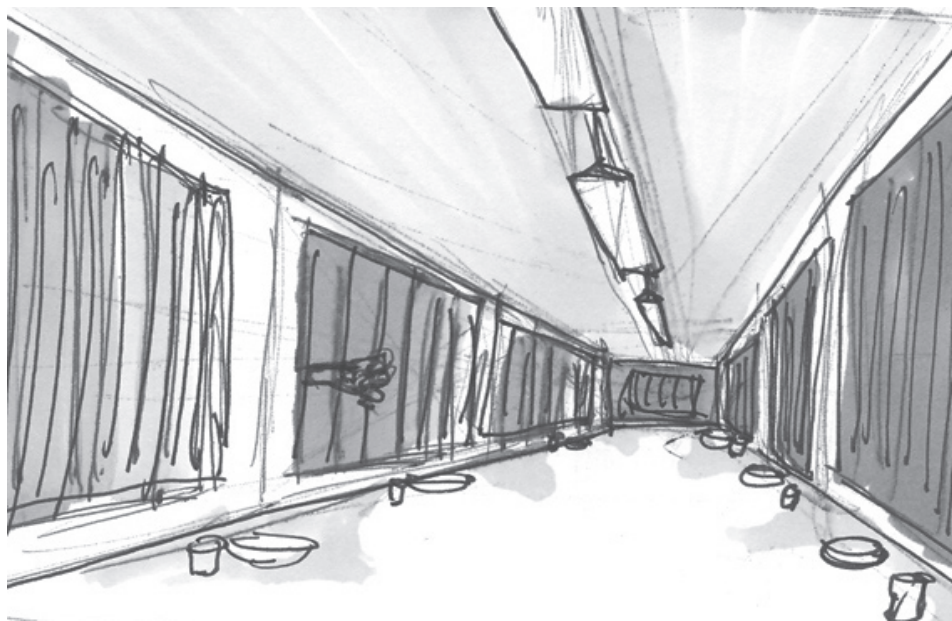
Vince ensam i duschen. Resten av spelarna spelar stora, fula hillbillys'. De omringar Vince med knivar i händerna och börjar "prata" med honom... En vaks tillfälliga förbivandrande hejdar dem att fullfölja det de ville. Den här gången...

### Folk är människor:

När det är som värst, låt Lycantropin ta över så någon oväntad karaktär nästan sliter sin attackerare i bitar. 10 dagars ensamhet i isoleringscell...

### Kom ihåg:

Nästa scen är blodröd måne och de kommer ta sig ur fängelset oavsett vad, men spelarna får inte veta det i förväg, alls.



## Scen 14

*Blodröd måne*

Syfte: Ifall de är i fångelset, så är detta ett sätt att få ut dom. Om de lyckades hålla sig fria, men inte gjort något alls åt saken så kan detta kickstarta dem lite. Om de å andra sidan redan åstadkommit mycket kan denna scen helt enkelt dra linjen för sista delen av scenariot. Naturligtvis får du anpassa scenen enligt vart karaktärerna befinner sig etc. men nedan följer ett exempel.

**Scenen:**

Svettandes, vridandes i lakanen vaknar alla upp. Hela kroppen känns som om den var insmord i het chili. Benen blir plötsligt varmare och de märker hur de kissar på sig själva. Kläder är obekväma. Det gör nästan ont. Ögonblicket senare är de borta. Kroppen känns het. En känsla av eufori, av kåthet, av ren glädje sprider sig i kroppen. Musklerna rör sig något underbart och känns stålhårda.

Det är inte länge förrän du är utomhus, med månens underbara röda ljus på din nakna, svettdränkta kropp. Någoting förändras långsamt. Och du ser lukterna och hör hjärtslag flera mil bort. Ni är fler och ni delar kropp, sinne och själ. En enda euforisk organism. Du känner deras känslor och du känner deras fel, begär lycka och hat.

Det första objektet av hat varar inte länge. Den här mannen och hans vänner lyckades överrumpla en av er. De våldtog henne. Men inatt ger ni alla igen. Alla för en, en för alla. Från alfa till omega. Ni lämnar inte ens ett uns kött kvar på hans ben.

Öknens känns fantastiskt. Att älska med de andra. att veta sin exakta rättmätiga plats, lukterna och den kalla sanden som värms av era kroppar... Vargar, människor, mer än människor, än summan av era delar. Vicky, är där och ni vet att de som gjorde detta, de som orsakade massakern, de kommer att få betala. Åh ja, de kommer at få betala.

Dagen efter får de vakna upp, tillsammans. Om de dittills inte forskat så får man hoppas att de gör det nu.



## Scen 15

### *research*

Syfte: Den här "scenen" är egentligen en enda lång rad händelser.

### **Scenen:**

Denna scenen är sammanfattningsvis all research som karaktärerna kan tänkas göra I slutet av scenariot finns bifogat ett Wikipedia utdrag som handlar om Lycantropi bara för att ge dig som SL ett hum om vad för slags information dom kan hitta.

Det finns även original material där som de kan tänkas hitta. Kom ihåg: allt är inte skrivet i sten. Spelarna kan tänkas ha en rad olika avenyer att ta reda på information genom. En hel del av dem kommer att vara sådana som vi inte tänkt på i förhand. Improvisera, helt enkelt.



## Slutscenerna

Det finns flera sätt som scenariot kan sluta innan Slutscenen, beroende på spelarnas val. Det enda som är satt i sten är själva epilogen. Efter att ha speltestat scenariot några gånger verkar det finnas några specifika slut spelarna försöker ta sig mot. Nedan följer en kort sammanfattning av slutet.

Slutet är väldigt öppna med avsikt. Här följer några kort förklaringar om de slutet som kan tänkas hända och lite tips. Annars är det väldigt mycket upp till dig.

### 1. Återförening

Om dina spelare är väldigt noga med att vilja komma åt Vicky, något några spelgrupper vill, medan andra är totalt ointresserade av, så kan du se till att ge dem ledtrådar som leder dem till henne.

Det är öppet hur dessa ledtrådar fungerar och vi anser att du kan ändra det från spelgrupp till spelgrupp. Några har kanske kommit underfund med sin Lycantropi och använder sig av sin överlägsenhet gentemot människor för att luska ut saker.

Andra kanske är smarta nog att bara ta sig till de ställen Vicky oftast hänger på och väntar. Det är viktigt att du specialstyr ledtrådarna till dina spelare. Vill de gå denna väg så låt dem. Gör det inte för lätt, men ge dem det de vill ha.

När de väl hittar Vicky kommer hon vara där med hela sitt "Pack", Celebes. Skingra all tvivel så fort som möjligt. Lukterna känns rätt. Karaktärerna känner igen ansikten från när de sprang i månen. Detta är deras sanna familj. Detta är säkerhet.

Efter några sekunders tvekan blir de omfamnade. Ledaren Rufus Blake förklarar för dem hur pass mycket de letat och letat och hur lycklig han är nu när han hittat dem. Han föreslår en drink medan han förklarar allt.

Fadeout/epilog.

## 2. Skräckslut

Om spelarna spelat paranoida och bara försökt gömma sig och hålla sig borta från allt och alla så slutar det med att de på ett eller annat sätt tränger in sig i ett hörn. Polisen kan kanske vara efter dem. Två stycken olika gäng lycantroper är efter dem, deras familjer/vänner kan tänkas leta efter dem.

När det är dags att sluta scenariot börja tränga in karaktärerna i ett hörn. Använd dig av alla dina spelledarmakter. Se till så att de rent fysiskt blir fast någonstans. Bakom kulisserna är det så att Celebes och Kynior har hittat spelarna samtidigt och Kynior håller på att bli nedgjorda av Celebes, samtidigt som Celebes försöker hitta spelarna.

Låt gärna någon kalla dem vid deras namn. Vissla efter dem, ”kom fram kom fram vart ni än är”. Ljudet av klor mot mark. Lukten av blöt hund. Lysande ögon i mörkret. Få spelarna att förstå att de har spenderat all denna tid med att gömma sig men att nu minsann är det dags för karaktärerna att dö en hemsk död vid klorna av exakt de består som de gömt sig för, med väggar som skalas bort och saker som kommer åt en oavsett vad man gör...

Men istället för en klo är det en mjuk hand som sträcker sig in i mörkret. Stefan har en stor kasse med mat och fräscha kläder med sig och alla ser bekymrade ut. Spelarna blir översköljda med alla feromoner och förstår att de inte är i fara längre. ”Vi har letat efter er, syskon. Kom låt oss gå hem”, säger en SLP. Fadeout med en känsla av att ha hittat hem och att allting blir bra. Fadeout/Epilog.

## 3. kavalleriet

Det här slutet är lite elakt, men så kan de ibland gå. Om spelarna bestämmer sig att de bara måste/MÅSTE lämna LA och vill fly ut från stan, på ett aktivt sätt, så måste de, ovetandes, passera varulvsmark. Detta leder så klart till att du ser till att de inte kan ta sig någonstans, inte på riktigt förrän det är dags att sluta. När de väl lyckas på något sätt se till att det är med en bil.

Inte buss, inte flyg. I öknen kommer de sen att bli överfallna av Kynior. Något gigantiskt smäller in i bilen.

Innan de ens hinner blinka dras en av dem (på måfå, eller spelaren som är mest inaktiv/trött/sömnig/irriterande) ut genom ett fönster, en kort sekund senare smörjs dennes hjärnsubstans över vindrutan.

Sen faller resten av gruppen på. Med resten tänker de ta sin tid. Ta i så mycket du kan med hur Kynior torterar dem. Döda en eller två karaktärer till. (obs! använd helst inte våldtäkt som en tortyrmetod. Lite för lätt.)

Plötsligt, när de tror att det är över och att de kommer att dö, hörs skott. Beskriv Celebes som kommer farandes in som kavalleriet. De kommer att döda varenda medlem av Kynior. Lek gärna med idén om hur spelarna känner sig ännu mer i fara nu.

Men det som händer istället är en återförening. De döda begravs och de överlevande får sina sår slickade. De kommer att vara halvt avsvimmade men de röster som säger sköna ord och händer som tar hand om dem ska de komma ihåg. En vetskap om att allt blir bra... Fadeout/Epilog.

#### 4. Hitta ett botemedel

Om de är besatta av att ta reda på vad som egentligen händer så kan de hitta ett eller flera botemedel. Dessa kan vara allt från kemiska medicinska preparat, som slutar med att den som utsätter sig för det dör, eller ett övernaturligt preparat som orsakar att de som testar den får hallisar och dödar några av spelarna, alternativt att de hittar några klassiska förslag som silverkula (slutar med att spelaren som blir skjuten dör).

Om dina spelare är väldigt gung ho och tror att man kan övervinna allt med våld, och får för sig att bli tungt beväpnade så kan du ju släppa ett ledtråd om hur man blir frisk om man dödar den varulv som smittade en.

Låt dem sen hitta packet, nästan av misstag. Ge dem någon ledtråd om att det är ok, gruppen verkar mest glad att se dem. Om de ändrar sig (dvs. den smarta lösningen) gör om detta till någon variant av de lyckliga slutet.

Om de ändå tänker döda folk, låt dem ta ner en stackars varulv (en enda).

Så snart det händer så sliter resten dem i stycken på det mest smärtsamma, skräckrollspelaktiga sätt du kan beskriva. Fadeot, och en variant av epilogen. Resten av packet avlivar i princip spelarna eftersom de anses vara...galna. Att göra något sådant är så tabu det kan bli.

### **Sista scenen/epilog**

Sista scenen är en epilog, en avslutande cinematiskt inblick i karaktärernas liv. Genom scenariot så kommer karaktärernas kroppar antingen att brytas ner långsamt, med sinnet som förstörs, så karaktären är ospelbar vid slutet av scenariot och hamnar på sinnessjukhus mumlandes/skrikandes varulvar och vridandes sig i plågor vid varje fullmåne.

Eller så blir kroppen och sinnet stärkt av sjukdomen, varpå karaktären slutar som ett ansikte på TV-rutan som den sinnessjuka ser på från sinnessjukhuset.

# SLP;er

## SLP;er på Festen

### Vicky Laroue - Stjärnskottet

Vicky är fylld av sig själv. Ingenting har någonsin gått fel i hela livet. Om sanningen ska fram har livet varit en enda stor samling erfarenheter. Hon är äckligt älskvärd, ser bra ut, är intelligent och är oerhört empatisk och snäll. Hon är flickan alla flickor vill vara och alla män vill ha.

### Cassie - Hon som håller i festen

Cassie arrangerar fester som levebröd. Hon vet vem som är vem, vem som är på väg upp och vem som är på väg ner. Sedan hon lyckades komma med i scientologi - kyrkan har det varit ännu lättare för henne att komma upp i livet. Hon har alltid det senaste på sig och är indränkt i den mest exklusiva parfymen influgen från frankrike, specialdesignat för henne. Den är mjuk, sensuell och kryddig, stark nog för att märkas men inte stark nog för att störa. Hennes jobb är att se till så alla trivs.

### Richard Gere

Richard är mest på väg till en annan fest, den enda anledningen till att han är här är för att hans manager tyckte att han behövde ses här. Han föredrar ju mer lugnare hemmafester. Han är ganska trevlig och vältalig, men undviker att hamna i längre samtal eftersom han strax ska gå.

### CJ - the britt lass

CJ är inte riktigt säker på var hon är, eller varför, det enda hon är helt medveten om är att hon är oerhört lycklig. (läs: hög) hon träffade Parker några dagar, eller månader sen i Miami när hon skulle fotas. Det är bara så kul at vara med folk... CJ är hög som ett hus, hon är supermodell och hon är på allt och alla.

### **Parker - The man with the camera**

Parker föddes med en kamera i ena handen och ett Visa i andra. Han livnär sig på modedefotografi just nu, men han har ambitioner på konstfotografi. Parker är ganska sliskig på insidan dock. Sitt senaste "offer" CJ har han hållit ganska hög på kokain i flera dagar. Han planerar att ta henne hem efter festen, helst efter att ha övertalat 2-3 andra, snygga, killar att följa med, och använda henne som en madrass.

### **Miss Jacqueline - The rich old hag**

Ingen minns vad det var exakt den här kvinnan gjorde för att ha alla pengar hon har. Blev hon en änka, säljer hon sitt överflödsfett som grundämne för tvål, eller var hon en kändis på mellankrigstiden? Oavsett vad har den här lätt överviktiga damen nog med pengar att ha med sig två ganska vackra manliga modeller, Anton och Gareth som kavaljerer. Det är uppenbart att de är med henne för pengarna. Hon vet om det själv. Men pengarna kommer aldrig att ta slut

### **Kevin Spacey and the Millennium Boy**

Att Robbie Williams och Kevin Spacey skulle hitta varandra är ingen större överraskning. Både är ganska mycket i garderoben när det gäller deras läggning. Sen så föredrar Spacey något yngre män, och Robbie gillar dem lite äldre. De betar sig redan som ett gammalt par. Robbie dricker högst sannolikt alldeles för mycket medan Kevin försöker få dem båda att fortsatt vara presentabla.

### **Chi Chi - the Drag Hag Porn Bag**

Chi chi är stor, ful, fet och är antagligen världens sämsta transa. Det spelar ingen roll, eftersom "hon" äger en av USAs ledande porrkedjor, Bijou films som filmar allt från Bestiality till Hardcore SM. Allt detta lyckas hon komma undan med ganska lagligt också. Hon är inte direkt obehaglig, men det finns en aura över henne som består av snusk.

Celebes - Varulvarna ( den goda gruppen) som är på festen:



**Rufus Blake**

Gruppens nuvarande ledare, Rufus är känd för sin raspiga jazzröst i hela USA. Han är ingen MTV idol, men tjänar bättre än de flesta pop-stjärnor. Hans förmåga att lära sig nästan vartenda instrument intuitivt har hjälpt honom en stor bit på vägen.

ord: Sång



**Rose Williams**

Rose är den mest kända koreografen i hela Hollywood. Madonna, Janet Jackson, Britney, Take That, de har alla varit inom hennes domäner. Hon rör sig som en panter och hennes humör är som en trängd katts.

ord: passion



**Elco Van der Kamp**

Lite av en brat, Elco är ett artistiskt geni. Hans konst säljer upp mot sexsiffriga nummer och det enda som är mer känt än hans verk är hans kärlek för sprit, män och bra dansklubbar.

ord: medlidande



**Carmen Fortesque**

Hon blev iofs smittad av misstag för några år sen (så hon kommer att kunna ha det som band med karaktärerna) men efter det har hennes karriär gått uppåt. Hennes manus har lyckats komma på viktiga producenters och bolags skrivbord och en hel del av hennes nyare alster håller på att filmas

Ord: Ord



**Stefan Rosenkrantz**

En charmör och skojare, Stefan spelar kort nätterna i ända och sitter vid basängkanter, flörtandes med rikare kvinnor och män dagarna i ända. Det enda



han fäster sig vid är sitt liv, allt annat är en bonus han är villig att ta lämna och byta som han vill.

ord: Tur

Andra arketyper/namn man kan tänkas använda som fillerbunnys:

- Unga skådespelare som tror de kan gå sängvägen till en karriär.
- Skådespelare som lyckats ta sig uppåt sängvägen
- Väl valda medlemmar från diverse band

Till exempel:

### **The annoying brats**

Vem som helst från dessa serier kan tänkas vara där. En del av dem kan mycket väl tänkas bete sig som en bunt snorungar, någon kan tänkas vara förvånansvärt avslappnad och sofistikerad.

**Buffy the vampire slayer**

**Dawsons Creek**

**Chameleonten**

**Arkiv X**

## Ambulansförarna

Om spelarna försöker ta reda på information om vilka det var som tog in dem till sjukhuset till en början så kan de luska ut följande namn.

### Loise Statton

Loise hade egentligen planer på att bli läkare, men när familjeföretaget gick åt helvete och hon var tvungen att börja arbeta vid sidan om sina studier förstod hon att det inte skulle gå att studera samtidigt som hon betalade för sin utbildning med att jobba. Hon var alldeles för smart för utbildningen hon bytte till men det var bättre än inget. Hon bor ensam och har det ganska bra, hon trivs med sitt jobb, även om hon sparar pengar och har seriösa planer på att börja på att läsa till läkare till nästa termin. Hon har jobbat som ambulansförare de 4 senaste åren. hon är 26 år gammal.

**Vad hon minns:** det var blod överallt. Karaktärerna skulle inte ha kunnat överleva det där. Hon förstår verkligen inte hur tusan, men det gick, det är det viktigaste. Klubben såg mest ut som en kuliss för en slasher film, inte som något hon någonsin sett tidigare.

### Mike Garibaldi

När spelarna lyckas få tag i Mike har han några dagar ledigt och sitter mer än sannolikt på någon av hans favorit fik. Mike har tjockt hår, tjocka ögonbryn och polisonger. Han har dessutom helt becksvarta ögon. Mike är ambulans förare för att det betalar hyran, ger honom en hel del extra pengar att spendera så han kan åka rullor, bräda och snowboard. Att han hjälper människor samtidigt som han tjänar pengar är ett stort karmiskt plus som han är mer än villig att ta,

**Vad han tycker:** Mike har sett sin beskärda del av underliga händelser, och han tror inte en sekund på att det var en vanlig massaker. Det måste finnas någonting bakom det. Han har en ganska bred kunskap om moderna varulvslegender, dvs. gensplittring, misslyckade varg+människa CIA försök etc. Om spelarna trycker honom på information kommer han att dela med sig.

**Vad han minns:** Mike var den första som gick in, så han fick en glimt av något som han anser inte var mänsklig. Efter det spenderade han några sekunder med att spy galla, när han såg massakret.

### **Matt Farrow**

Matt lyckades skära sig en aning med en av spikarna han drog ut ur Chandra. Tack vare faktumet att han tar hand om sin kropp så har han märkt en hel del förändringar sen incidenten. Han känner sig förbannat frisk och han mår mycket bättre.

Paranoid som han var så har han naturligtvis skickat iväg blodet för tester, men det kom tillbaka negativt för HIV och Hepatitis. Däremot så fanns det någonting underligt med hans blod, men labbet misstänkte att de var något fel med maskinen. Matts stora passion är yoga och det är på en yoga-klubb där de kommer att kunna hitta honom när han har en ledig dag. Iklädd en kroppsstrumpa, i en nästan omöjlig ställning, droppandes svett.

### **Josie Borrowsky**

Josie vet exakt vad det hela går ut på. Hon har sett allt och det skrämmer henne sent på nätterna. Josie tillhörde en grupp varulvar som utplånades. Hon är ensam kvar, och hennes variant av sjukdomen är inte speciellt bra på att överföras. Hon förstår med detsamma att det hela var en varulvs aktion, men hon vägrar låta spelarna veta att hon vet.

De kanske kommit för att testa henne, för att se ifall hon minns, eller för att se om hon är en varulv själv, och mörda henne. Hon lovade sig själv, många, många år sen att hon skulle sona för sina brott som hon utfört under fullmånen genom att hjälpa människor och det är exakt det hon planerar att fortsätta göra.

Om spelarna är förbannat oskickliga och lyckas babbla upp allt så Josie fattar att de inte är helt säkra på vad de har blivit för något så kommer hon att föreslå en silverkula. Naturligtvis hoppas hon mest på att de lyckas skjuta ihjäl varandra.

## Läkare

### Dr Tim Platt

En äldre läkare i italienska designer kläder och glasögon, Dr Platt är känd för sina oerhört dåliga skämt. Han är nästan alltid glad och försöker få folk att vara glada. Han är överläkaren på avdelningen och har hand om alla läkarstudenter.

Han var personligt involverad i karaktärernas fall och hoppades på det bästa. Han tittade till dem dagligen på sin runda medan de var sängliggande och några av dem kommer kanske att komma ihåg hans röst eller hans ansikte.

När de sen blev helt helade från dag ett till två så vet han ärligt talat inte vad han ska ta sig till. Han har sett en hel del skumma saker men inte något som liknar detta.

Om spelarna försöker luska fram information från honom kommer de att slå sina huvuden blodiga. Tim kommer att använda all charm, all skitsnack samt sin egen sökare för att undvika att svara på frågor. Han är en gammal varg och vet exakt hur man ska hantera situationen.

### Dr. Dan Collins

Dan har precis blivit en riktig läkare och han är fylld med god tro och livslust. Han har helt enkelt inte haft nog med patienter som dött och tror därför att han kan hjälpa varenda en av dem.

Eftersom karaktärerna var hans patienter så hade han en ganska stark personlig agenda när det gäller deras tillfrisknande.

Det är Dr Collins som kallas på när sköterskan märker att de är helt tillfrisknade. Naturligtvis tror inte Dan på att det var något misstag, eller att någonting övernaturligt hände.

Han kommer att fortsätta testa blodet etc. tills han kommer fram till att de har alla ett mycket litet virus i blodet. Han misstänker att det har någonting

med deras tillfrisknande att göra. Han är mycket nyfiken, och om de inte hittar honom så finns det en stor chans att han försöker spåra upp spelarna för att få några fler blodprover att testa.

## **Poliserna - detektiverna**

### **Brock - vargen**

Brock är desillusionerad. Han har sett det mesta och det han inte sett kan han föreställa sig. Att Zalewsky och han är partners är nästan en kliché. En good cop, bad cop, idé. Men så enkelt är inte fallet. Båda av dem är ganska illa, som djur hade de varit räven och vargen.

Brock är välklädd, med kolsvart, välkammad hår och ett sätt som kan få vem som helst att smälta. Denna fasad är väldigt väl uppehållen. Tills han måste beblanda sig med det han anser vara är lägre än människor.

Som en troende Scientolog har Brock bestämt sig för att det är dags att utrota varenda lilla smula ondska som finns i världen, oavsett vilka ändamål.

### **Zalewsky - Räven**

Gigantiskt stor. Med kläder som uppenbarligen inte passar helt. Han har rött hår, tänder som inte riktigt sitter rätt, och hur mycket tuggummi han än stoppar i sig så har han en andedräkt som heter duga.

**Han hatar:** bögar svarta kvinnor utlänningar, mesar och amerikaner. Enda anledningen till att han blev polis är för att kunna haffa avskum, skum, mänskligt skit, och se till att de inte finns på gatan längre.

Han anser inte att människorna han "hjälp" genom att ta bort det mänskliga avfallet är så mycket bättre. Nej.

Det han är ute efter är att fixa livet för framtiden. Han vet att han själv inte har någon plats där, eftersom han själv är ett monster, men ju fler svin han tar bort tills dess desto bättre.

## Celebes

Består av den högre eliten, de mer framgångsrika människorna.

Den här gruppen har funnits så länge Hollywood har funnits och det är de stolta över. Beskrivning av de viktigaste medlemmarna finner du bland gästlistan.

I största allmänhet kan man säga att de smittar the Best of the Best, men inte bara stjärnor. De tar in vem som helst som de känner är rätt. Kriteriet är mycket ofta en specifik personlighets typ och att de tror personen kommer klara av livet som en av dem.

## Kynior

Juan Rodriguez flydde till USA för snart tio år sen. Med tanke på hans förmågor var det inte svårt. Juan började nätverka och märkte snabbt hur lågt den amerikanske dubbelmoralen egentligen hade sjunkit.

Det var bättre på denna sidan gränsen, helt klart, men Tijuanas smuts hade bara blivit ersatt med Los Angeles samhälls - smuts.

Han bestämde sig då för att utföra ett gerillakrig mot societeten, mot eliten, mot status quon. Det var så han startade upp sin stam.

Mycket snabbt fick de problem med en liten grupp varulvar (den som Josie Borrowsky är den sista överlevande medlemmen från).

Det behövs inte beskrivas exakt hur, men de hittade och mördade varenda en av dem.

Problemet med Juans specifika variant av smittan är att den mycket snabbare slår ut serotoninbalansen, vilket i praktiken betyder att empati och självkontroll sätts ur spel, vilket är anledningen till varför de är så bestialiska och hjärtlösa.

## Viktigaste medlemmar:



### Juan Rodrigues

ledaren för gruppen.

**nyckelord:** Sexuell, kallblodig, sadistisk, ganska vrickad, förkärlek för att höra skrik. Jobbar dagtid som bellboy på Hilton.



### Emily Smith

Hon kan verka som den sötaste av dem, men hon är minst lika giftig som Samuel, henne älskare. Emily tycker om att smitta folk, och kedja fast dem i mörka källare, där hon besöker dem vid fullmåne och tittar på medan deras sinne förstörs, långsamt men säkert.



### Samuel Johnson

Samuel har nästan helt blivit av med sin mänsklighet. Detta är eftersom han var sociopat även innan han blev smittad.

Ett undantag till att de flesta sociopater är vita män 30-40, Samuel mördade för första gången när han var 12 och han tycker mycket om det.

**nyckelord:** Ett djur i mänsklig skepnad.



### Romeo Tifron

Romeo ser ut som den snällaste av gruppen, men utseendet bedrar.

Han jobbar dagtid som stuntman (kanske han kommer känna igen Vince)

**Nyckelord:** Irriterande, självsäker, smart, manipulativ, den i gruppen som har de bästa tortyr idéer.



### Arabella Simons

Juans flickvän

**nyckelord:** Förförisk, fantastisk lögnare, tjuv, lättfotad, kallblodig mördare.

### **Tack till**

Tack till k-s som hjälpte mig skriva scenariot, till Eira och Jonne, varandes den första gruppen tillsammans med k-s som jag körde scenariot på. Tack till mina datorer, utan er hade detta aldrig varit möjligt. Tack till Michael. Tack till Tahuti, utan skrift inget scenario.