

# *I skuggan av Madame Guillotine*

*Ett scenario till LinCon 2001*



*Av*

*Johan Englund & Tom Lindahl*

BAKGRUND	3
PROLOG - ÄRKEBISKOP VON CREUTZ NÄSTE	5
NATT LÄNGS SEINE	8
MÖTEN PÅ TUILERIEPALATSET	11
IRRFÄRD UNDER PARIS - KATAKOMBERNA.	16
KONFRONTATION I KATAKOMBERNA	18
GRYNING ÖVER NOTRE DAME	20
EPILOG - SKRÄCKVÄLDE...	22
BILAGA - KARAKTÄRER	23
BILAGA - KARAKTÄRSBLAD NPC:ER	47
BILAGA - DISCIPLINER	49

## Förord

Detta är ett "historiskt" konventsscenario som utspelar sig i författarnas tolkning av White Wolfs rollspelsvärld "World of Darkness" skrivet till LinCon 2001.

Detta dokument består av en själva scenariot, karaktärer, samt en bilaga med förklaringar av de discipliner som förekommer. Karaktärerna består av en karaktärsbeskrivning plus några stämningshöjande anekdoter, samt ett karaktärsblad med värden och en kort beskrivning av de aktuella disciplinerna.

Vi vill framföra ett tack till våra speltestare, samt korrekturläsarna Jenny Silk och Johannes Svensson, även om det blev väl kort tid för korrektur. Utöver det ett särskilt tack till Jenny Silk för sammanställningen och översättningen av disciplinerna, samt till Kostym-Kristina Kallin för bilderna på alla tjustiga revolutionärer och aristokrater.

*Johan Englund och Tom Lindahl*

<engas@hem.passagen.se>      <tomper@tomper.com>

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

Året är 1789. I Frankrike lider befolkningen svårt av missväxt, hög inflation och åratals av tung beskattning. Rikets statsskuld är astronomisk och varje försök till reformer har effektivt blockerats av aristokratin. Konungen Louis XVI tvingas sammankalla nationalförsamlingen, en rådgivande instans sammansatt av representanter från de tre stånden, som inte sammanträtt på nära två hundra år.

De styrande missbedömer dock situationen som snart glider dem ur händerna, då liberala idéer har spridit sig i församlingen. Borgare och bönder driver frågan att varje delegat i församlingen skall ha en röst, vilket skulle innebära majoritet för dessa. I desperation planerar konungen och aristokratin att kväsa situationen med vapenmakt och kallar in lojala legosoldater. Nationalförsamlingen förklarar sig dock företräda folkviljan, varpå tillskyndande Parisbor kommer till undsättning och stormar palatset i Versailles. Louis XVI och hovet tvingas till Paris varpå hans tidigare totalitära makt bryts. Konungen med familj inhyses i Tuileriepalatset mitt i Paris. I realiteten blir Ludvig XVI endast en galjonsfigur placerad i vad som mest liknar husarrest. Fräntagen all egentlig makt försöker kungafamiljen upprätthålla det enda liv de känner genom att strikt följa sitt hovprotokoll.

Feodalsystemet avskaffas och aristokratin förlorar sin skattefrihet och de flesta andra privilegier man åtnjutit. Många adelsfamiljer går i landsflykt av rädsla för repressalier.

Den svenske greven Axel von Fersen har ett intimt och ytterst delikat förhållande till den franska drottningen Marie Antoinette. Den unge greven har slagits mot engelsmännen under amerikanska frihetskriget, ägt ett regimente legosoldater i fransk sold, samt under många år agerat som särskilt sändebud vid det franska hovet åt den svenska konungen Gustav III. Revolutionen och förändringarna i statsskicket i Frankrike förskräcker Gustav III, som genast utnämner von Fersen till svensk ambassadör i Paris.

Den unge greven är en av drottningens mest förtroliga kavaljerer. Han dras snart in i kungafamiljens flyktplaner. Det påstås till och med i efterhand att han var hjärnan bakom planerna...

Betraktar man historiens skeende från nattens skuggor ter den sig lite annorlunda...

De flesta av Paris besläktade invånare är fullkomligt oförberedda på det inträffade och tas formligen på sängen. Den aristokrati som varit en betydande del av Camarillans och då framförallt klan Toreadors maktbas flyr Paris.

Under revolutionens första dagar stormas och raseras den gamla fästningen och fängelset Bastiljen. I det dödliga samhället vidhålls att Bastiljen inte hade någon militär betydelse och stormningen avfärdas som en symbolisk handling för att ge revolutionen en framgång.

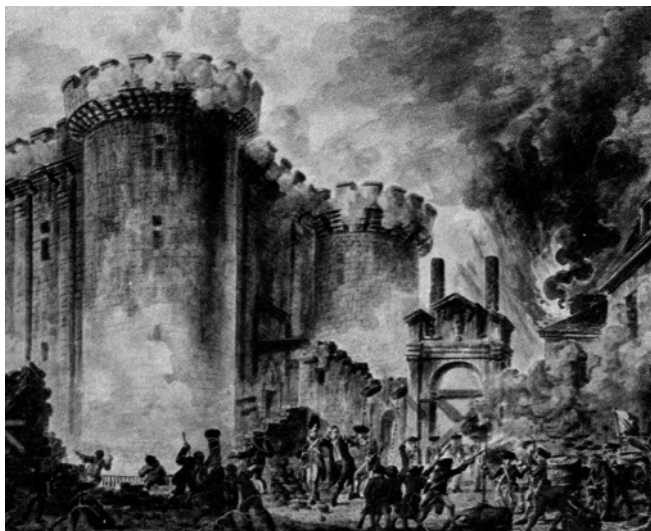
Bland de besläktade däremot tas stormningen som det första tecknet på att revolutionen också kommer påverka dem. Bastiljen lär nämligen enligt säkra källor vara fursten av Paris, Grégoires, "haven". Fursten och de starkaste primogenerna försvinner spårlöst, vilket resulterar i att många Toreador och Ventrueäldsten flyr staden. Paris kastas in i en tid av turbulens och osäkerhet.

En svag, oförberedd koalition av klan Ventrue och klan Brujah tar makten, men har svårt att kontrollera situationen i staden. De styrandes obeslutsamhets och interna rivalitet medför att Paris snart blir något av en belägrad stad där anarker och Sabbat fritt härjar i förstäderna. Sabbaten som sukter efter en europeisk storstad att använda som brohuvud vid sin återkomst till Europa, ser i Paris sin största möjlighet hitintills.

Camarillans inre råd uppmärksammar efter en tid läget i Paris och ser sig snart nödgade att skicka en representant för att styra upp situationen. Efter långt debatterande beslutas att den äregrige och hårde justicaren Kirchner av klan Tremere ges uppdraget att läxa upp den styrande koalitionen och med alla till buds stående medel återbringa ordningen i staden.

## Bakgrund

Innan revolutionen styrs Paris av en äldre Toreador vid namn Grégoire, "grandchilder" till "sköna" Helena. Han blev furste över Paris i början av tolvhundratalet och är en av de verkliga krafterna bakom Frankrikes uppgång och senare också tillbakagång. Han styr sin stad obekymrat och emellanåt också aningen oförsiktigt. Något som lägger grunden till hans fall, stormningen av Bastiljen. Det är med nöd och näppe Grégoire överlever anfallet och raseringen av befästningen. Han är skrämmd av den plötsliga insikten om sin egen sårbarhet och vågar inte återvända till makten.



Genom lojala kontakter och allierade gör han efterforskningar och kommer till slutsatsen att en grupp klanfränder, under ledning av Franciois Villion, ligger bakom attacken. Villion är något av Grégoires motsats som besläktad, en relativt ung besläktad, men med mycket lägre generation än han vill påskina. Den gamle fursten önskar hämnd och anser sig på goda grunder förtjänt av Villions blod då denne uppenbarligen försakat rätten till det genom sitt handlande. Den gamle fursten sukter efter hämnd...

Efter revolutionen är urvalet av potentiella besläktade att manipulera från skuggorna starkt begränsat. Camarillan i Paris är splittrad och Grégoires lojala "childers" försvann under revolutionens första dagar, sannolikt på Villions order. Den gamle fursten vände då sin uppmärksamhet mot Sabbatens snabbt växande närvaro i förstäderna. Vi närmare eftertanke har han då svårt att tro att Camarillan skall kunna hålla den rivaliserande sekten stängd. Då Grégoire lyckas identifiera flera Sabbatspioner i stadens besläktade styre är beslutet enkelt...

Grégoire finner till sin glädje en maktthungrig Sabbat vid namn Martinez di Angelo, som haft motgångar i tidigare kampanjer, och verkligen behöver en framgång för att rädda sin status. Martinez, äregirig och självsäker som han är, sväljer givetvis den gamle furstens lockbete, även om han inte alls litade på Grégoire, eller egentligen har några intensioner att förbli lojal.

Under tiden gnager önskan om hämnd på Villion i Grégoires sinnen. En plan växer fram i hans huvud då han märker att ett av Villions "childe", en markis d'Herbois, återvänt till Paris. Den gode markisen kan nämligen inte hålla sig ifrån drottning Marie Antoinettes. Furst Grégoires plan är enkel men inte desto mindre sinnrik, han skall dominera markis d'Herbois till att "skicka" ett meddelande till Villion om att han, den gamle fursten, inte dog vid stormningen av Bastiljen utan ligger i torpor under ruinen. Meddelandet läggs givetvis på en verklig klenod som Grégoire vet att Villion inte kan motstå, solkungen Ludvig XIV krona. I meddelandet skall också påstås att den gamle fursten är på väg att vakna ur torpor, samt att man vet att Villion låg bakom stormningen av Bastiljen. Grégoires förhoppning är att Villion då skall drabbas av panik och återvända till Paris för att "avstyra hotet". Villions försvinnande i Paris kommer givetvis sammanfalla med sabbatens maktövertagande..

Påpassligt nog så planerar några dödliga aristokrater, med den unge svenske greven Axel von Fersen i spetsen, en flykt ur Frankrike för kungafamiljen. För trovärdighetens skull får kronan föras ur landet av drottningen själv och tas av henne till London där Villion håller sig gömd.

Vad Grégoire inte vet är att Camarillans inre råd beslutat skicka en gammal ”ovän” till honom, klan Tremeres justicar Kirchner, till Paris för att återställa ordningen i staden. Kirchner är inte alls övertygad om att den gamle Toreadoren är död, utan tror att han antagligen ligger i torpor, då flera efterforskningar tyder på detta. Justicaren övertalar Tremeres styrande att göra en stark ”blodpotion” tillräcklig för att till och med väcka en metusaleh. En smärre bieffekt är att den även bryter alla tidigare blodsband och skapar ett mycket starkt blodsband till klan Tremere. Beväpnad med denna beger sig Kirchner med följe till Paris, officiellt för att läxa upp de styrande och återinsätta den gamle fursten...

En äldre malkav i Paris som börjat kalla sig Madame Guillotine drivs av drömmen att totalt utplåna den Toreadorsponsrade aristokratin. Hon vill skapa en stad där dödliga och besläktade lever i harmoni enligt devisen frihet, jämlikhet och broderskap. Madame Guillotine hatar passionerat alla aristokrater, deras medlöpare och särskilt då alla Toreadorer. Den största ondskan i hennes begreppsvärld är således stadens högste Toreador, furst Grégoire.

Madame Guillotine är en av individerna bakom revolutionen, hon utnyttjar Villions manipulation av massorna för att storma Bastiljen. Hon försöker gillra en fälla åt Villion och hans grupp, men de slinker precis ur nätet. En tid efter stormningen känner Madame Guillotine åter furst Grégoires närvaro i katakomberna. Tålmodigt väntar hon och betraktar med intresse den gamle furstens ränksmidande, och med tiden genomskådar hon hans plan och njuter av möjligheten att komma åt både honom och den nästan lika otrevlige Villion...



*Axel von Fersen*

På annat håll förs ytterligare en fraktion in i dramat, den skandinaviska Sabbaten. En rapport från det kungliga svenska sändebudet i Paris, Axel von Fersen, hamnar i Sabbatärkebiskopen av Stockholms, Johann von Creutz, klor. Han uttyder känslig och ytterst intressant information ur dokumentet, och då inte bara genom det som skrivits. Drottningen Marie Antoinette, som vad ärkebiskopen vet har påstådda kopplingar till framstående Toreadorer, har bett sin älskare von Fersen om hjälp att fly ur Frankrike. Drottningen har även anförtrott honom att det finns något i hennes vård som man till varje pris måste rädda ur landet. Den äregirige von Creutz blir givetvis mycket intresserad och beslutar sig för att skicka fyra av sina bästa spioner till Paris...

# Prolog - Ärkebiskop von Cruetz näste

## Sammanfattning

Rollpersonerna får spela sig igenom avskedet i ärkebiskop von Cruetz näste, där de får uppdraget att färdas till Paris och ges en del nödvändig fakta.

**Mål:** Att ge rollpersonerna en prolog där ärkebiskopens order och önskemål poängteras. Detta för att alla spelare skall få en klar bild av uppdraget och den bakgrundsinformation man behöver.

## Bakgrundsinformation till spelarna

*Förklara följande "historiska" bakgrund för spelarna:*

I samband med anarkrevolten på 1500-talet bildades först Camarillan, en sammanslutning av äldre besläktade som tog till desperata medel för att skydda sig. Senare när anarkrörelsen splittrats av Assamiternas och klan Brujahs "avhopp", skapades den konkurrerande sekten Sabbaten av de anarker som inte hade någon pardon att vänta. Sabbaten var hårt ansatta och sökte nya områden att expandera i. Huvudparten av sekten begav sig till den nya världen, men en liten fraktion drog sig undan till Europas utkanter. På den amerikanska kontinenten frodades Sabbaten och utvecklades till det man känner idag, en våldsam och människofientlig sekt. De små Sabbatgrupperingar som överlevt i utkanterna av Europa var dock oftast äldre och mer akademiskt inriktade i förhållande till sina kusiner i Amerika. Dessa gjorde Skandinavien till ett av sina fästen, och det är där rollpersonerna befinner sig just nu – i ärkebiskopen av Stockholms privata kammare...



## Möte med Johann Von Cruetz

Sabbatens ärkebiskop av Stockholm, Johann von Cruetz tar emot rollpersonerna i sin privata kammare i sektens högkvarter. Han sitter nonchalant tillbakalutad i en hög länsstol bakom ett stort skrivbord av finaste ek. Kammaren lysas hjälpligt upp av ett ensamt ljus på en pedestal vid sin sida.

## Läget i Paris

*Ärkebiskop von Cruetz stirrar stint på rollpersonerna och säger sig ha ett ytterst viktigt och delikat uppdrag. Han vill att de skall åka till Paris, och berättar sålunda lite om situationen där.*

Som de vet har en revolution brutit ut i Frankrike. Folket har rest sig och försöker störta aristokraternas och kungahusets makt. Den franska revolutionen var till en början huvudsakligen en dödlig angelägenhet, men den drastiska utvecklingen påverkade snabbt alla i landet. Den franska aristokratin, som förlorat sina skattebefrielser och de flesta andra privilegier, flyr landet av rädsla för repressalier. Det var just denna aristokrati som varit en betydande del av klan Toreadors och Camarillans maktbas. Den dödliga konungen och drottningen är för närvarande satta i en sorts husarrest i palatset Tuilerierna.

Innan den franska revolutionen inleddes så styrdes de besläktade i Paris av furst Grégoire av klan Toreador. På revolutionens första dag stormades och revs den gamla befästningen Bastiljen i Paris, den plats som av flera källor utpekats som furstens hemvist. Man befärdar att han dog i anfallet, och för närvarande styrs Paris av en koalition av klan Ventruie och klan Brujah. Alla besläktade ser sina chanser att ta makten i Paris, något som har lett till stor tumult. Rykten säger att ett flertal äldre besläktade, med den förre fursten inräknad, är försvunna sedan revolutionens början. Ett flertal platser med kopplingar till besläktade anfölls och raserades under revoltens första dagar och nätter.

## Meddelandet, flykten och klenoden

Ärkebiskopen har lyckats genskjuta ett hemligt meddelande till den svenske konungen Gustav III. Meddelandet var från en av kungens lojala undersåtar, greve Axel von Fersen, som för närvarande befinner sig vid det franska hovet i Paris. Enligt uppgift står den unge greven i ett nära och aningen intimt förhållande till den franska drottningen, Marie Antoinette. Sabbatens spioner har dessutom tidigare rapporterat att drottningen haft kontakt med några av Paris mer ”framstående” Toreadorer.

Vidare säger ärkebiskopen att meddelandet i fråga innehåller en kort redogörelse för utvecklingen i Paris, samt avslöjanden om planerna på att hjälpa den franska kungafamiljen att fly. Detta är dock inte det viktiga med meddelandet, utan angivelsen om att drottningen Marie Antoinette anförtrott till Von Fersen att hon måste föra en viktig klenod ur Paris, till London av alla platser. Intressant är att flertalet av de Toreadorer som flytt från Paris huserar i just London. Ärkebiskopen, som inte tror på sammanträffanden ser givetvis en konspiration bakom brevet, och är övertygad om att denna klenod är av särskild vikt för Paris framtida besläktade situation.

## Spionerna

Den svenske konungen Gustav III har givetvis reagerat med största förtjusning på nyheten om den franska kungafamiljens förestående flykt. Han ställer just nu samman en liten grupp erfarna och lojala ”ambassadörer”, eller rättare sagt spioner, för att assistera von Fersen med dennes flyktplan. Vad ärkebiskopen vet så är det en barndomsvän till von Fersen som utsetts att leda styrkan, en viss friherre August af Sparre.

August af Sparres grupp består passande nog av fyra personer, med honom själv inräknad. Ärkebiskopen känner tyvärr inte till gruppens övriga medlemmar och inte heller var de planerar att sammanstråla. Vad man vet är att gruppen skall träffa von Fersen på värds huset ”Coq Rouge” i byn Fontainbleu, ungefär en halv dagsritt söder om Paris, fredagen den 19 Juni. Det lösenord von Fersen skall ge August af Sparre är ”Svea rikets tappra Lejon...”, på vilket svaret är ”... skola ryta i afton.”

Rollpersonerna skall genast bege sig mot Fontainbleu. Väl där skall de genskjuta friherre af Sparres grupp innan de hinner ta kontakt med von Fersen och på lämpligt sätt ta deras plats. Därefter skall de assistera den unge greven med att få ut den franska kungafamiljen ur Paris. Detta är dock sekundärt, vad som är av vikt är att de när de kommer i kontakt med drottningen, skall försöka utröna vad som skall föras ut ur Paris, samt vilken koppling det kan ha till de besläktade.

Ytterst viktigt är att von Fersen och kungafamiljen inte misstänker något. Det är nämligen osäkert om någon av dem har direkt kännedom om de besläktade och förhållandet mellan Camarillan och Sabbaten. När kungafamiljen flyr bör rollpersonerna bli kvar för att ”ostört” kunna följa upp eventuella spår.





## *Martinez di Angelo*

Då läget i Paris är ytterst osäkert är diskretion väsentlig. Man bör vidta alla till buds stående försiktighetsåtgärder. Den latinsk-amerikanska sabbaten har flera pack som störande moment i Paris förorter och minst ett par infiltratorer bland Camarillastyret. En större anfallsstyrka, enligt utsago ledd av Ventrue-antitribun Martinez di Angelo, samlas i utkanterna av Paris. Honom känner ju Gaspar sen tidigare.



## *Madame Guillotine*

Något som kan visa sig vara ett problem eller ett användbart redskap är den blodtörstiga och fullkomligt galna Malkav-äldren, som drar omkring på Paris gator. Hon kallar sig ”Madame Guillotine” och med sig har hon ett följe av tokiga blodsbundna följeslagare, både vampyrer och ghouler. De jagar aristokrater och alla de ser som medlöpare. Både dödliga och besläktade ur samtliga sekter/fraktioner har strukit med. Hon och hennes hantlangare jagar och dödar helt utan urskiljning, och hennes lojalitet är med andra ord osäker. Hon kan alltså mycket väl vara både en tillgång och ett hot. Rykten på sistone gör till och med gällande att Madame Guillotine kan ha gått över till Sabbaten, uppgifterna från Paris är dock oklara på denna punkt.

Von Creutz uppmanar i alla fall till sist rollpersonerna att vara försiktiga.

---

## *Personer*

**Ärkebiskop Johann von Creutz** är en kortvuxen och något korpulent man, utseendemässigt i den tidiga femtioårsåldern. Han har mörkt axellångt hår, grånande i kanterna, och en prydlig välvaxad mustasch. Blicken är kall och genomträngande, inte bara på naturlig väg. Till sättet är ärkebiskopen tämligen lugn, men hans känslökyla, egoism och karriärism lyser snart igenom. Han stirrar gärna de han talar med djupt i ögonen och betonar extra starkt sådant han vill poängtera.

Ärkebiskopen är en äregirig Lasombra med flera diableriseringar på sitt samvete. Hans ursprung är höljt i dunkel, men man vet med säkerhet att han var aktiv under det 6:te korståget mot Katarerna i södra Frankrike.

# Natt längs Seine

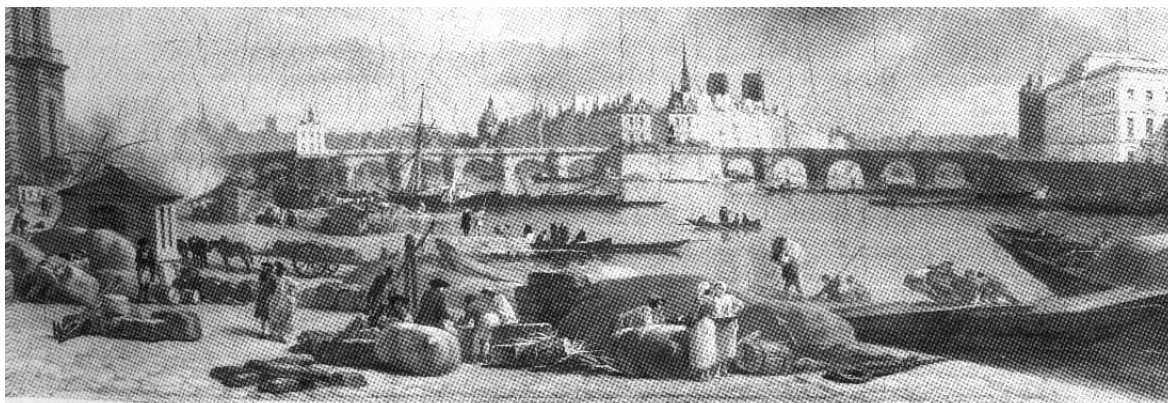
## Sammanfattning

Rollpersonerna landstiger i Paris och inleder uppdraget med att genskjuta och ta de svenska spionernas platser i mötet med Axel von Fersen. Dock kryllar mötesplatsen av andra besläktade, som är där i andra syften, och sällskapet introduceras för Madame Guillotine. Med list och vampyrförmågor kan man identifiera och ta spionernas identiteter. Den unge greve von Fersen är en viljestark person, som inte i första taget påverkas av besläktade krafter.

**Mål:** Få en färgstark inledning där rollpersonerna får agera mot varandra och några npc:er för att ta kontakt med Axel von Fersen. Här introduceras även den besläktade npc:n Madame Guillotine, en antagonist som återkommer senare i historien.

## Landstigning

Rollpersonerna tar sig i skydd av mörkret in i Paris via floden Seine. Läget i staden är, som de snart märker, lugnt på ytan, men i skuggorna ruvar allehanda hot. Skärmytslingar på öppen gata mellan rivaliserande fraktioner inom Camarillan, Sabbaten eller Anarkerna är inget ovanligt. De senare har inte direkt dolt sina aktiviteter i förstäderna och det har fått Camarillan att agera för att med alla medel förhindra att staden faller. Camarillans resurser i staden är dock knappa och situationen förvärras snabbt.



## Värdshuset

Mötesplatsen där friherre af Sparres grupp skall möta upp med von Fersen är värdshuset ”Coq Rouge” i byn Fontainebleu, ungefär en halv dagsritt sydväst om Paris. Byn ligger intill en mindre å, har en gammal stenbro, en kvarn och omges av en gles lövskog. Värdshuset för en tynande tillvaro p.g.a. närheten till Paris, och har få nattgäster. Man har ett rymligt inhägnat stall och byter eller vattnar hästar då så krävs. Denna kväll, som alla kvällar, är storrummet på värdshuset halvfullt av bybor som stilla dricker en bägare och förmedlar det senaste byskvallret.

Rollpersonerna har knappt hunnit slå sig tillrätta när dörren till värdshuset slås upp och in stormar en uppjagad och stirrig kvinna i spetsen för en samling halvgalna revolutionsgardister. Detta är den ökända Madame Guillotine (*Se avsnittet Personer i denna Scen*), en blodtörstig och fullkomligt galen Malkaväldre. Med sig har hon ett följe bestående av ett tiotal tokiga, blodsbundna, besläktade och ghouls. De jagar aristokrater och alla de ser som medlöpare. På senare tid har de mer och mer börjat spåra ur.

Det blir dödstyst och gästerna på värdshuset stirrar nervöst ner i bordet eller sina bägare. Madame Guillotine går runt bland gästerna och visar upp en bild, ett kopparstick, på en man. Bilden föreställer en uppenbarligen välbärgad man i trettioårsåldern. Hon undrar om någon sett den här mannen, det är en förrädare och aristokrat vid namn markis d’Herbois.

Madame ser givetvis genast att rollpersonerna är besläktade, men ser inte detta som det väsentliga. Hon kommer fram till dem och undrar om de möjligen är aristokratmedlöpare, eller löst slödder. Med det senare menar hon nog sannolikt Anarker.

Efter ett kort förhör visar hon sin affisch och undrar om de sett mannen på bilden. Frågar de vad han gjort eller varför hon jagar honom säger hon att det är ”den österrikiska horans” älskare markis d’Herbois, en äcklig Toreador. Hon tar sen för givet att rollpersonerna är Anarker och stövlar snart ut ur värdshuset.

## *Friherre af Sparre*

Af Sparre kommer till byn Fontainbleu strax efter att Madame Guillotine försvunnit. När han upptäcker att det finns revolutionsgardister i staden låter han de övriga i sin grupp vänta i en dunge och beger sig själv in till värdshuset. Har rollpersonerna vakt utanför ser denne af Sparre komma ut ur skogen och försiktigt ta sig genom skuggorna till värdshuset.

Hejdas af Sparre inte utanför så sätter han sig i ett hörn på värdshuset och vänta på von Fersen. Resten i hans grupp vänta på helpänn i skogen. (*Använd värdena för ”Generic Goon”*).

## *Möte med Von Fersen*

Värdshuset har så sakteliga börjat tömmas på folk när von Fersen behagar gör entré. Rollpersonerna skall inte ha några problem att känna igen von Fersen. Kläderna är inte särskilt flådiga, men hållningen och sättet skvallrar om hans börd. (*Se avsnittet Personer i denna scen*). Von Fersen känner utan problem igen en person som ”mask:ar” som af Sparre och slår sig ned vid dennes bord med en nick, ger sin lösen och inväntar svaret. När han fått svaret på lösen uttrycker han sin glädje över att få den gamle barndomsvännen vid sin sida under denna hans svåraste prövning. Han tycker sedan att de skall lämna byn omgående och ta sig till det härbärke han ordnat. De har ju rest långt och måste vara utvilade inför de uppgifter som kvarstår.

När drottningen förs på tal berättar von Fersen en liten anekdot (om en legend) angående solkungen Ludvig XIV’s krona. Den är lite underhållande då drottningen är en aning skrockfull och insisterar på att hans majestät konungen måste ha med sig den ur landet.

## *Legenden om Ludvig XIV’s krona*

Kronan är en nära tvåhundraårig klenod som man trott varit försvunnen efter kungafamiljens hastiga flykt från Versailles 1789. Den återfanns lyckligtvis av en god vän och förtrogen till drottningen, markis d’Herbois.

Legenden förtäljer att om Frankrikes regent bär denna krona så kan inte mörkret sänka sig över landet. Han uttrycker sin förhoppning om att legenden måtte vara sann, för mörkret är sannerligen nära nu.

Von Fersen avbryter eftertänksamt sig själv där och säger att den korrekta översättningen i och för sig lyder ”Fursten av Paris”, men med det måste man ju mena konungen av Frankrike, eller hur!?



## Gryning

Von Fersen har ordnat med nattlogi i en övergiven gård en kort ritt från Fontainebleu. Här kan rollpersonerna stanna och gömma sig tills skymningen nästföljande dag då Von Fersen kommer och hämtar dem.

## Resan in i Paris

Kort efter mörkrets inbrott nästa dag anländer von Fersen och dennes adjutant Rosenström. Med sig har de en större svart droska, ett fyrspann. Den unge greven meddelar att revolutionärerna ämnar ändra bevakningsrutinerna kring kungafamiljen och att man därför är tvingade att genomföra flykten nu i natt. De måste alltså skynda sig in mot Paris för att göra de sista förberedelserna.

I utkanterna av Paris förstäder träffar de på en vägspärr bemannad av ett tiotal revolutionsgardister. Flera av dessa är ghouls och de leds av två besläktade. Rollpersoner som mötte Madame Guillotine natten innan känner igen en av de besläktade från hennes följe.

Von Fersen försöker utan resultat prata dem förbi vägspärren med hänvisning till deras svenska färdokument. Under diskussionen har några ghouls börjat smyga upp bakom sällskapet, vilket Gaspar och Manfred genast märker. Revolutionsgardisterna känner igen von Fersen och man försöker nu gillra en fälla för följet.

Spelledaren skall här ge rollpersonerna något att "sätta tänderna i". En liten strid för att låta upp stämningen och låta spelarna bekanta sig med karaktärerna. En annan detalj är ju att rollpersonerna skall vara diskreta och att de då inte bör använda discipliner. (Använd "Generic Goons").

---

## Personer

**Greve Axel von Fersen** är nu en medelålders man med tydlig aristokratisk hållning och ett något överlägset sätt. Han har rena, vackra anletsdrag, smal näsa och klara blå ögon.

Von Fersen är en kungalojal svensk med mycket goda kontakter hos drottning Marie Antoinette, men är helt ovetande om hennes besläktade beundrare. Han har själv ett delikat och intimt förhållande med Marie Antoinette. Den unge greven har slagits mot engelsmännen under amerikanska frihetskriget, äger ett regimente legosoldater i fransk sold, samt har agerat särskilt sändebud åt den svenska konungen Gustav III vid det franska hovet.

**Madame Guillotine** är en äldre Malkav i Paris som kom till staden i slutet av tolvhundratalet. Hon har verkligen anammat revolutionens budskap om frihet, jämlikhet och broderskap. Det är inte någon avlägsen gissning att hon legat bakom flera av revolutionens framgångar, kanske t.o.m. även upptakten.

Madame Guillotine har med sig ett följe av tokiga blodsbundna följeslagare, både besläktade och ghouls. De jagar aristokrater och alla de ser som medlöpare. Hon och hennes hantlangare jagar och dödar helt utan urskiljning, och hennes lojalitet är med andra ord osäker. Rykten på sistone gör till och med gällande att Madame Guillotine kan ha gått över till Sabbaten, uppgifterna från Paris är oklara på denna punkt.

Egentligen jagar hon den gamle fursten Grégoire, och hon är övertygad om att han lever. Hon ser det som sitt kall att befria Paris och dess folk, både dödliga och odödliga, från de dumma och avskyvärda Toreadorerna och deras knähundar, aristokraterna. Madame Guillotine vill skapa ett nytt Kartago där alla Paris invånare skall leva tillsammans i jämlikhet och symbios. Ett "mindre" problem är i och för sig hennes paranoia och förföljelsemani, som gör att hon ser aristokrater och deras lönnmördare i varje buske.

**Markis d'Herbois** är en yngre Toreador, childer till Villion som totalt fallit för drottning Marie Antoinette och djupt förälskat sig i henne. Den gamle fursten Grégoire såg den unge Toreadoren som ett användbart redskap för sin hämnd på Villion.

# Möten på Tuileriepalatset

## Sammanfattning

Rollpersonerna och von Fersen tar sig bakvägen in i Tuileriepalatset för att hjälpa kungafamiljen fly. De upptäcker snart att allt inte står rätt till, flera andra besläktade befinner sig också här, bl.a. justicar Kirchner, Paris primogen, sheriffen, samt Sabbatrivalen Martinez di Angelo.

Rollpersonerna får information om att justicar Kirchner letar efter Paris förre furste Grégoire, som han misstänker vara en äldre eftersökt besläktad, samt att Kirchner innehar en kraftig "blodsdryck".

Man undersöker Ludvig XIV's krona som drottningen skall föra ur landet, och upptäcker en mystisk typ av "sinnesintrycksmeddelande" som "säger" att Paris förre furste lever och ligger i torpor i katakomberna under Bastiljen.

**Mål:** Ge en lite rörig scen där rollpersonerna måste utföra ett uppdrag samtidigt som de "får" en massa information som avleder deras uppmärksamhet. Sällskapet skall bli lite nojigt och småirriterade på kungligheterna och deras "tröghet".

## Bakgrundsinformation till spelarna

*Förklara följande historiska bakgrund för spelarna:*

Paris som stad härstammar från en romersk befästning vid en strategisk flodövergång utmed Seine från tiden kring Jesu födelse. Med åren växte bosättningen och vid tusenårsskiftet var det en blomstrande stad som skördade frukterna av en växande handel. I början av sextonhundratalet var staden en av världens metropoler med ett kungligt hov som inte överglänstes av något. I det fördolda förblödde dock landet sakta på grund av monarkins och aristokratins slöseri och vanvård. Mot slutet av sjuttonhundratalet var staden och landet bankrutt. Borgarna krävde, av rädsla för att ännu en gång tvingas betala monarkins nota, att även de frälse stånden skulle bidra till statskassan.

Stadsdelen Tuilerierna är något av hjärtat i 1780 -90 talets pariska nöjesliv. Ner mot Seine ligger Tuilieträdgårdarna, en större park där människor från staden promenerar och har picknickar. Jämte trädgårdarna ligger Tuileriepalatset, ett komplex av palats och byggnader som alla är sammanbyggda kring serie av gemensamma innergårdar.

I kvarteret återfinns man även Palais Royale, ett palats ägt av Hertigen av Orleans. Hertigen har öppnat Palais Royale för allmänheten och här hittar man caféer, gallerior, restauranger och salonger för spel och samvaro.



Debucourt

From "Promenade in the Palais Royal"

1787

## Förberedelser inför kungaflykten

Kvarteret kring Tuileriepalatset är fullt med människor i rörelse. Vissa roar sig i Palais Royale medan andra bara promenerar i trädgårdarna i den sköna vårvällen. På torget framför huvudingången och kring några av flygelbyggnaderna sitter klungor med revolutionsgardister, som uppenbarligen väntar på något. En och annan bland gardisterna är ghouls, men ingen är besläktad. Bland personerna som flanerar längst gatorna ser de på håll en besläktad, men han ser ut att vara synnerligen upptagen med den unga damen vid sin sida.

Von Fersen för in rollpersonerna i Tuileriepalatset via en sidoingång han skaffat nyckeln till. Den aktuella porten är tjänaringång till en flygelbyggnad som hänger samman med palatset. För att komma till kungafamiljens våning är man tvungen att ta sig upp för flera trappor, över en vind, genom tomma korridorer och salonger, upp och ner för fler trappor o.s.v.

- När Gaspar tar tag i ett dörrhandtag under deras väg in i palatset så råkar han av misstag aktivera "Spirits touch" och får en kort förnimmelse av sin svurne rival Martinez di Angelo.
- Von Fersen ser oroad och nedstämd ut när han kommer ut från drottningens kammare. Han säger kort att hans majestät konungen tyvärr försenats på grund av någon dispyt kring hovprotokollet med de okunniga revolutionärerna. Tillråga på allt så är drottningen mycket ledsen då en av hennes nära vänner markis d'Herbois på natten till idag brutalt mördats av en samling galna revolutionsgardister.
- Von Fersen skickar iväg rollpersonerna för att kontrollera att allt är väl med vagnen och Rosenström, samt att inga hinder finns på vägen genom palatset. På sin slingriga väg genom palatsets korridorer och salonger tycker sig Manfred eller Gaspar plötsligt höra en röst som säger "Camarillan..." och "Fursten av Paris...". Rösten kommer från en salong längre ner i korridoren. Rollpersonerna kan osedda smyga in och gömma sig på en undanskynd orkesterbalkong som överblickar en större salong. Där inne, vid ett bord i rummet mitt, sitter ett flertal besläktade inbegripna i en hetsig diskussion.

Vid bordets kortsida sitter en äldre gråhårig herre, justicar Kirchner (*Se avsnittet Personer i denna Scen*), bakom honom står två besläktade, en av dem är Leonard van der Meer (*Se avsnittet Personer i denna Scen*). Vid ena långsidan står ytterligare tre personer, också de besläktade. En av dem är Martinez di Angelo (*Se avsnittet Personer i denna Scen*), Gaspars svurne rival.

Kirchner talar med ilsk och fientlig stämma, det är nästan att han läxar upp de andra närvarande kring bordet. Han säger sig vara i Paris på uppdrag av Camarillans inre råd för att återbringa ordningen i staden. De är mycket missnöjda med hur primogenen hanterat situationen i Paris efter furstens försvinnande, Sabbaten och Anarkerna tilläts ju härja fritt. Dessbättre säger sig Kirchner ha indikationer på att Paris förre furste Grégoire överlevt Sabbatangreppet mot Bastiljen och nu ligger i torpor under ruinerna. Kirchner tänker därför ta sig ner i katakomberna för att återfinna och väcka Paris rättmätige furste, Grégoire. Endast dennes återkomst kan återställa ordningen till Paris, och hela Frankrike för den delen. Fursten har makten att förhindra Sabbatens invasion om han väcks upp. För ändamålet medför Kirchner en "potion" skapad av Tremereäldsten. Drogen består av högdestillerat blod, tillräckligt potent för att väcka till och med en Metusaleh. *Justicaren visar stolt upp en liten stålflaska, som hänger i ett läderband kring hans hals.*



- För att inte väcka misstankar skickar von Fersen med jämna mellanrum ut Rosenström på en liten tur genom staden med vagnen.
- Efter en stunds nervöst väntande utanför vid droskan kommer von Fersen ut med drottningen, kungafamiljens barnflicka och barnen, som båda är klädda som flickor. Vägen tillbaka till vagnen genom palatset går utan missöden, men väl ute på borggården stöter de ihop med Lafayette (*Se avsnittet Personer i denna Scen*). Von Fersen blir smått panikslagen och döljer sig vid en av vagnarna genom att spela kusk. Lafayette kommer fram till sällskapet och undrar vad som står på. Varför står man här med två vagnar? Rollpersonerna får på bästa sätt prata eller använda discipliner för att ta sig ur situationen.  
När Lafayette försvunnit försöker von Fersen övertala drottningen att inte gå tillbaka upp i palatset för att byta om. Drottningen är dock helt kallsinnig och vidhåller att hon nu efter markis d'Herbois död är än fastare beslutet att föra ut **solkungen Ludvig XIV krona** ur Frankrike.
- Von Fersen ber rollpersonerna eskortera drottningen tillbaka upp i palatset så att hon kan byta om. På väg in i en salong få de hastigt gömma sig då Manfred hör fotsteg längre fram. Rollpersonerna överhör **justicar Kirchner** samtala med arkonen Leonard van der Meer om att han misstänker att furst Grégoire är den flera tusen år gamla Treadoren Iontius, en mycket mäktig besläktad med flera grova maskeradbrott bakom sig. Det är av yttersta vikt att ingen annan än de själva kommer åt honom. Vid minsta tecken på att furst Grégoire inte skulle vara den äkta fursten så skall han genast transporteras till Wien för undersökning.  
Är det inget mystiskt med furst Grégoire måste han genast "matas" med den medhavda blodsdrycken och sedan återbördas till sin styrande position för att återbringa ordning till staden.  
*Vad Kirchner inte nämner är att den omnämnda blodsdrycken är skapad av Etrius och Tremere själv och består av högdestillerat blod, som skulle väcka till och med en metusaleh. Det finns även en "mindre" bieffekt, den bryter alla tidigare blodsband och samt skapar ett obrytbart blodsband till klan Tremere. ☺*

## Drottningen och kronan

Drottning Marie Antoinette har fått solkungen Ludvig XIVs krona av markis d'Herbois. När Markisen nu dödats är hon än mer beslutet att uppfylla dennes sista önskan, att föra kronan och sin make ur landet.

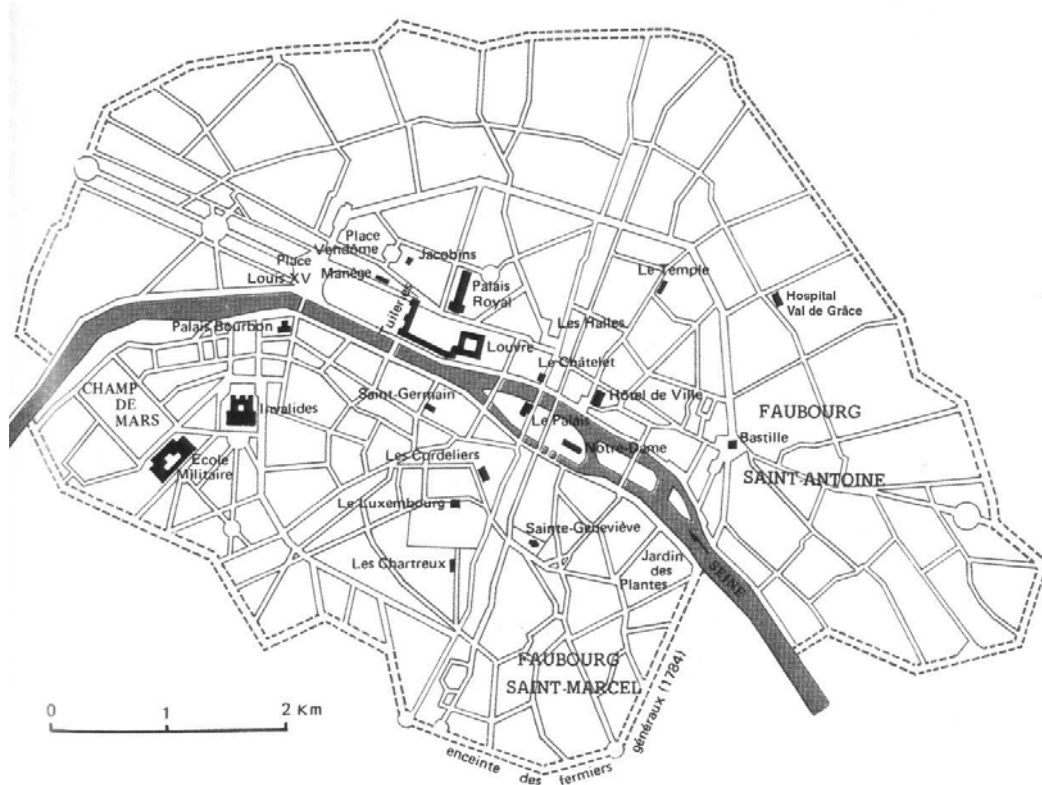
Drottningen är ovetande om att markis d'Herbois är ett redskap i den gamle fursten Grégoires plan för att locka Villion till Paris. Den unge markisen dominerades att lägga ett "sinnesmeddelande" på kronan och sedan övertyga drottning Marie Antoinette om att hon var tvungen att föra den och sin make ur Frankrike till Villion.



**Solkungen Ludvig XIV krona:** När någon av rollpersonerna lägger händerna på kronan känner de att det är något konstigt med den. De kan inte förklara vad det är men det känns som om det "pirrar" i händer och armar. När man gör en "Spirits touch" på kronan fångslas man av ett ovanligt tydligt och långt sinnesintryck.

Man får en klar bild av en vacker man i trettioårsåldern, i bakgrunden skymtar en vacker salong. Personen känns klart och tydligt igen som markis d'Herbois, den person Madame Guillotine letar efter. Han meddelar upprört att den gamle fursten Grégoire överlevde anfallet mot Bastiljen och nu ligger i torpor i katakomberna där under. Rykten indikerar att Grégoire är på väg att vakna och eftersom det är ganska säkert att han kommer skylla dådet på er så måste ni genast återvända från London. Med gemensamma krafter kan vi ta oss igenom furstens skyddsåtgärder och ta honom av daga. För att komma in under Bastiljen kan man använda en gång som börjar i källaren på hospitalet Val de Grâce. Toreadoren ger en kortfattad vägbeskrivning utifrån några säkra riktmärken i katakomberna.

Under delar av meddelandet känner bl.a. Manfred det som om en diffus skuggestalt framträder bakom Toreadoren. Han får också mycket korta bilder av en mörk "grott/katakomb" bakgrund och en svagt upplyst kammare.



### *Von Fersen och kungafamiljen ger sig av*

När drottningen bytt om låter hon sig värdigt eskorteras tillbaka ner till den väntande vagnen. Von Fersen sitter på kuskbocken jämte Rosenström och snurrar otåligt på sin värja.

Konungens kvällstolett var givetvis påfrestande, mötet med ståthållaren drog ut på tiden och han är således sen. Klockan närmar sig två på natten när så till sist en mörklädd, korpulent gestalt frigör sig från skuggorna i en portuppgång längre bort. Personen ser sig förvirrat omkring och får sedan syn på vagnen. Det är den något fetlagde kungen Ludvig XVI, klädd som betjänt, och givetvis hade han lyckats förirra sig i palatsets korridorer på vägen ut.

Om inte rollpersonerna själva föreslår det så ber von Fersen dem stanna kvar och se till att inga revolutionsgardister följer vagnen. Förhoppningsvis så vill sällskapet inget annat än att bli av med von Fersen så att de kan bege sig till katakomberna.



## Personer

**Franska kungahuset**, Konung Ludvig XVI och drottning Marie Antoinette, är centralgestalter i ett spel de inte själva inser omfattningen av eller kan påverka. De båda är symboler för Treadorernas makt och degenererade ledarskap på folkets bekostnad. Uppfostrade enligt tron att de är utsedda av Gud att styra de ofrälse kan de inte föreställa sig ett liv utan hovprotokoll.

**Baron de Lafayette** är en lågadlig man i fyrtioårsåldern, som kämpat i amerikanska frihetskriget och där träffat Axel von Fersen. Han har insett det ohållbara i det franska folkets situation och tagit till sig upplysningstidens idéer om jämlikhet och frihet och ställt sig på Nationalkonventionens sida.

**Justicar Kirchner** är en karriärstisk och äregirig Tremere som innehaft justicarämbetet sen posten blev vakant i slutet av det trettioåriga kriget. Han är en kortväxt man med grått hår, ett välansat skägg och en tydligt framträdande flint. I sin strävan att nå den position han nu innehar har han bokstavligen vandrat över liken efter sina kamrater och är kapabel att göra detsamma för att behålla den också.

Kirchner är officiellt i Paris för att återbringa stabiliteten genom att väcka upp den gamle fursten Grégoire. Hans verkliga agenda är dock en annan, han misstänker att furst Grégoire egentligen är den flera tusen år gamla Treadoren Iontius. Är det inget mystiskt med furst Grégoire skall han ges den medhavda "potion:en" och sedan återbördas till sin styrande position för att återbringa ordningen till staden.

**Arkon Leonard van der Meer** är en Gangrel, utseendemässigt i trettioårsåldern med långt rött hår och ett yvigt skägg. Han är den värsta typen av översittare och älskar att trakassera de som är svagare eller i underläge.

**Martinez di Angelo** är en lång och högrest man i fyrtioårsåldern med korpsvart hår och stora bruna ögon. Han är en äregirig Ventrue antitribu som ligger på ungefär samma prestigenivå som Gaspar. Martinez di Angelo får anses vara Gaspars värste rival, och har flera gånger satt käppar i hjulet för rollpersonerna. Denna gång har han och hans "pack" gått "undercover" och skaffat sig Paris sheriffs förtroende. Man väntar på rätt tillfälle för att i ett välriktat angrepp ta hela stadens primogen.

Bakom kulisserna är dock läget annorlunda. Martinez har haft det svårt de senaste kampanjerna och behöver en storstilad seger att vissa upp. Därav hans dubbelspel och lojalitet mot fursten Grégoire. Även om han själv tror sig kunna klara att förråda den gamle fursten och ta hans blod, som det pris som skall ge honom ärkebiskopsposten av Paris.

**Paris sheriff Pierre** är utseendemässigt en ung blond man från Normandie. Han är i verkligheten nära tvåhundra år och av klan Brujah. Han är en idealistisk man som ser sig själv som företrädare för det goda och rättvisa.

# Irrfärd under Paris – Katakomberna.

## Sammanfattning

Rollpersonerna tar sig ner i katakomberna där de möts av en del faror, stöter på delar av justicarens följe, samt ser en mystisk vit skepnad. De slåss mot ännu en grupp revolutionsgardister, samt förmodligen även Leonard Van der Meer och några arkoner.

**Mål:** Att ge rollpersonerna en lagom kuslig och spännande färd genom katakomberna. Meningen är att göra dem osäkra och vaksamma, samtidigt som vi ger dem utrymme för rollspelande, humor och en gnutta action.

## Bakgrundsinformation till spelarna

Förklara följande "historiska" bakgrund för spelarna:

Under Paris stadskärna slingrar sig miltals av gångar, tunnlar och katakomber. Många av dessa tunnlar är i själva verket gamla övergivna stenbrott varifrån man bröt sten till katedraler, palats och byggnader som växte fram i staden ovanför.

I och med expansionen och befolkningsökningen blev trängseln på Paris kyrkogårdar ett ökande problem. Detta löstes genom att äldre gravar grävdes upp och att kvarlevorna efter de döda åter begravdes i de tomma gångarna, och man skapade därmed katakomberna. Till detta kommer en mängd kloaker, bortglömda källargångar, samt naturliga underjordiska sjöar och floder. Rykten om katakomberna påstår att det finns bortglömda nivåer långt under staden dit många "äventyrliga" unga män stört sina steg för att sedan aldrig åter ses...

## Hospital Val du Grâce

Hospitalet Val du Grâce är ett gammalt kloster som ursprungligen härstammar från medeltiden, men som under århundradena byggts till ett flertal gånger.

När rollpersonerna kommer in på gården uppmärksammar de en grupp revolutionsgardister som sitter i en källarport och delar på en butelj vin. De är samtliga ghouls och sitter givetvis i den dörr där rollpersonerna skall in. Gardisterna anfaller dem när de försöker ta sig in (Använd värdena för "Generic Goon").

## Kurragömma i katakomberna

Vandringen genom katakomberna skall innehålla en del händelser som beskrivs här nedan. Tanken är att det skall vara spännande, spökligt och mycket mystiskt.

- Från hospitalets källare leder en snäv spiraltrappa dem ner i katakomberna. Här nere möts rollpersonerna av en närmast makaber syn, dödskallar och ben av olika slag är staplat meter höga travar längst väggarna. Var de än vänder sig så ser de tomma ögonhålur som anklagande stirrar på dem.
- Rollpersonerna hör konstiga och oförklarliga ljud både bakom och framför sig. Manfred skymtar vid några tillfällen vad som närmast kan beskrivas som en vitaktig, genomskinlig gestalt som liksom svävar fram i katakomberna.



- Rollpersonerna kommer efter ett tag in i ännu en del med döds skallar och ben. När de som bäst "smyger" sig fram tycker de sig höra ljudet av röster någonstans ifrån. Efter en stunds förvirring så förstår de att rösterna kommer från andra sidan av en stor trave med lårben, överarmar, och döds skallar som staplat mot vad de trodde var en vägg.



Lyssnar de noga kan de höra en diskussion, det är justicär

Kirchner som beordrar sin arkon Leonard van der Meer och någon annan att stanna där och invänta resten av förstärkningarna från vicesheriffen Martinez di Angelo och sedan komma efter.

*Försök här som spelledare att få rollpersonerna, och främst då Mullvaden, att ta tillfället i akt att anfälla sin plågoande, och kanske även diablerisera honom. Är man "ond" kan man låta Mullvaden tappa kontrollen och böja sig för besten.*

- Korridoren smalnar av och blir lägre, till sist måste de krypa fram. Precis när rollpersonerna tycker sig skimta att gången växer igen kommer ett tiotal stora råttor springande i vild panik. De kastar sig över sällskapet, inte så mycket för att de vill äta, utan för att de vill komma förbi. *(Använd värdena för "Generic Goon" med vissa modifikationer).*
- De kommer in i en stor kammare med en underjordisk sjö, som spärrar vägen. Man kan se krusningar på ytan och skimta något mörkt som rör sig där nere i det grumliga vattnet. I sjön finns två ganska bastanta ålar som gärna försöker få sig ett kvällsmål. *(Använd värdena för "Generic Goon" med vissa modifikationer).*
- Om Gaspars rival, Martinez di Angelo, upptäcker rollpersonerna kommer han peka ut dem för sheriffen som kända Sabbatspioner. Han förråder alltså rollpersonerna utan att blinka, något som borde göra dem misstänksamma. Sheriffen kallar på Leonard då han får reda på att ett sabbatpack är i katakomberna och letar efter den förre fursten Grégoire.



I händelse av att spelledaren tycker att det går för fort för spelarna så kan han lägga in ett möte med **Paris scourge Jaque d'Yves** och dennes assistenter *(Använd värdena för "Generic Goon" med vissa modifikationer)*. Med ämbetet scourge menas att personen ifråga är ansvariga för att leta upp och oskadliggöra besläktade som olovandes vistas i staden. Han kommer fråga rollpersonerna vilka de är och vad de gör i Paris katakomber, samt om de är presenterade för primogenen och i såna fall när då.

# Konfrontation i katakomberna

## Sammanfattning

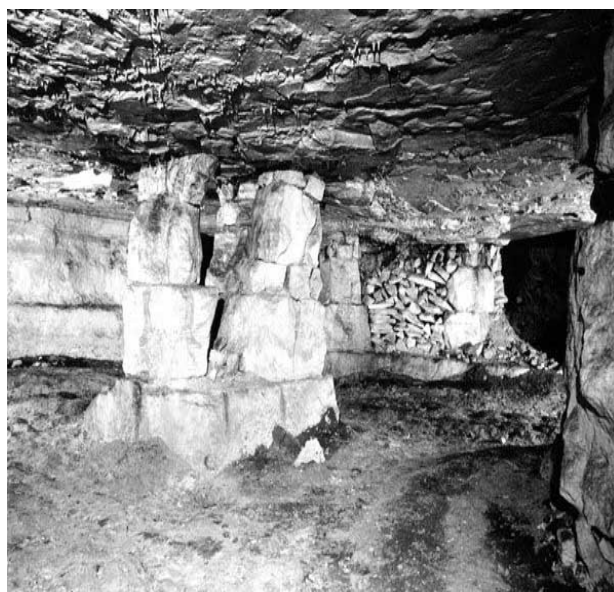
Rollpersonerna når fram till vad de tror är furst Grégoires "viloplats" samtidigt som justicar Kirchner och dennes följe. Det hela är dock en fälla, och en våldsam strid utbryter då furst Grégoire kallar på sina gargoyler. Martinez visar sig vara lojal mot fursten och pålar justicaren varpå Martinez och fursten flyr med justicarens kropp och lämnar rollpersonerna åt sitt öde.

**Mål:** Spelarna får reda på att Furst Grégoire lever, och att Martinez är lojal mot honom. De får slåss för sina liv, och sätter sedan efter Grégoire och Martinez för att ta död på dem.

## Under Bastiljen

Efter en dryg timmes irrande i katakomberna kommer rollpersonerna till slut ut i en enorm underjordisk kammare. Skrovliga stenformationer kastar otäcka skuggor då lågorna från enstaka facklor fladdrar i det svaga vinddraget. Grottan är mycket oregelbunden och det är svårt att se vad som döljer sig bakom alla utskott och klipphällar.

I den bortre ändan av grottan ser de dock en kraftig sarkofag av sten, och de ser även den mystiska skuggan som gäckat dem i katakomberna sänka sig ner i sarkofagen. Strax därefter reser sig en gestalt ur sarkofagen. Det är den gamle fursten Grégoire, som utstrålar makt och inger fruktan. (Han använder förmågan *Majesty*.)



Sekunden efter störtar justicar Kirchner, Martinez di Angelo och deras anhang in genom en annan grottgång en bit bort från rollpersonerna. De ser sig förvånad omkring och noterar rollpersonerna och furst Grégoire. Kirchner utbrister förvånat: "Furst Grégoire, ni är vaken?"

*Furst Grégoire hade ju hoppats på att locka ner Villon från London, för att hämnas på dennes försök att ta död på honom, samt att diablerisera Villon för att sänka sin generation.*

Det går upp för den gamle fursten att hans fälla för Villion misslyckats, men han kan fortfarande vända situationen till sin fördel. Justicaren är ju av låg generation och fungerar bra som substitut för Villon. Alla närvarande måste dock dö då för att inte kunna sprida ut att han lever. Grégoires förtrogne inom Sabbaten, Martinez di Angelo, är ju närvarande och kan hjälpa till med Grégoires plan.

## Strid!

Furst Grégoire blickar ut över alla sina gäster och förklarar kallt hur olyckligt det var att de hittade honom. Tyvärr kan de inte få undkomma med vad de vet. Han viftar med handen, och ur mörkret i taken dyker ett tiotal gargoyler ner och anfäller allt som rör sig.

Det blir alltså en massiv strid, där alla slåss mot alla. Gargoylerna är hårda motståndare och bör tillfoga rollpersonerna lagom mycket skada, samt nedgöra ett flertal av justicarens följe.

## *Leonard Van der Meer*

Detta är ett gyllene tillfälle för Mullvaden att lyckas dräpa sitt hatobjekt Leonard van der Meer, om han inte redan har gjort detta i katakomberna. Striden med gargoylerna är mycket kaotisk, och Mullvaden kan troligen smyga sig på arkonen.

## *Justicar Kirchner*

I stridens hetta ser rollpersonerna Grégoire gå i strid med justicar Kirchner. Plötsligt smyger sig Martinez di Angelo upp bakom Justicaren och stöter en träpåle genom hans hjärta. Furst Grégoire nickar belåtet åt Martinez, som hjälper fursten att lyfta upp den pålade justicaren, varpå alla tre rör sig hastigt mot en dold grottgång på andra sidan salen.

Innan någon hinner ikapp dem försvinner de genom grottgången efter att ha dragit i en kedja, vilket får ett massivt järngaller att rasa ner bakom dem. Det krävs minst 25 poäng i samlad Strength och Potence för att lyfta det (flera rollpersoner kan hjälpa till).

## *Flaskan*

Rollpersonerna kan även notera att justicaren har tappat delar av sin utrustning i striden, och den lilla flaskan med högpotent blod ligger och glimmar på marken.

Om någon skulle dricka flaskan så händer följande: En euforisk känsla rusar igenom kroppen då det starka blodet tar effekt. Personen känner sig starkare och full av energi... samtidigt känner han en stark vänskap med hela klan Tremere, och kommer att göra allt för att hjälpa denna klan. Mer konkret känner personen att hans högsta prioritet är att rädda den gode justicar Kirchner från den onde Grégoires klor.

Blodsdrycken var tänkt att blodsbinda furst Grégoire till klan Tremere, och hade mycket potent magi i sig. Effekten är att alla blodband bryts och ersätts med ett blodband till klan Tremere. Dessutom får rollpersonen 1 poäng i Fortitude och 1 poäng i Dominate, samt får sin bloodpool fylld till max.

---

## *Personer*

**Den förre fursten Grégoire** är en mycket gammal Toreador som inledde sin bana som firad konstnär vid Charlemagnes hov. Han omfamnades av en av den sköna Helenas childrens, men blev kvar i sitt hemland när de drog vidare. Grégoire blev furste över Paris i början av tolvhundratalet och är en av de verkliga krafterna bakom Frankrikes uppgång och senare också tillbakagång. Han styrde sin stad obekymrat och kanske emellanåt aningen oförsiktigt, som lade grund för hans fall, stormningen av Bastiljen. Det var med nöd och näppe han överlevde anfallet och förstörelsen av fästningen.

Grégoire är en mycket vacker och atletisk byggd man i tidiga trettioårsåldern. Håret är axellångt och självlockigt i en rågblond nyans. Han har stora bruna, snälla ögon, som ger ett aningens vädjande intryck. Han är en vältalig och belevad man, som gärna talar till sin motståndare innan det oundvikliga slutet även fastän det kan vara dumdristigt.

**Gargoyler** är ett vanligt inslag bland fasaderna i Paris äldre stadsdelar även om få inser innebörden av detta. En grupp om ett tiotal individer har sin hemvist på Notre Dame. De har huserat här i flera hundra år med furst Grégoires goda minne och ser honom som en bundsförvant och allierad. De håller sig oftast för sig själva, men utför ibland uppdrag för den förre fursten. När Grégoire ber om hjälp ställer de givetvis upp och försvarar honom besinningslöst mot fiender. De är bevingade stenmonster, som är mycket farliga i strid.

# Gryning över Notre Dame

## Sammanfattning

Rollpersonerna springer in i vad dom tror är slutstriden mot den gamle fursten Grégoire och hans förtrogne Martinez di Angelo. I stället konfronteras de även med Madame Guillotine, som också är ute efter Grégoire.

**Mål:** Få en avslutning där spelarna känner att de trots allt vunnit en delseger även om Madame Guillotine tar Grégoire. De får Martinez och justicar Kirchner om de klarar av att slå dom.

## Bakgrundsinformation till spelarna

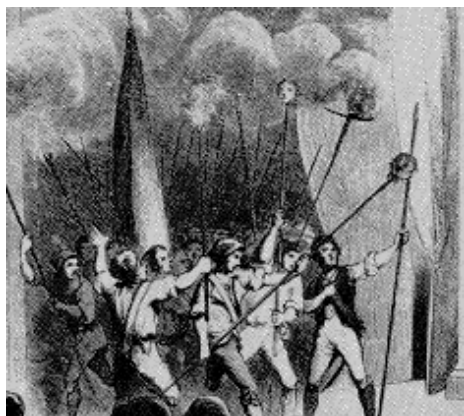
Notre Dame är den väldiga medeltida katedral som likt ett berg reser sig mot skyn på ön Ile de la Cité mitt i Paris hjärta. Från dess väldiga torn och fasadsprång blickar otaliga gargoyler och andra skulpturer ut över staden. Det är många parisbor som kan svära på att de någon gång gått förbi i katedralens skugga efter skymningen och känt sig iakttagna eller anat rörelser från krönen.

## Furst Grégoire förlorar tronen.

Rollpersonerna jagar efter furst Grégoire och Martinez di Angelo genom en serie tunnlar och katakomber. Efter ett tag kommer de in i stor kammare full med dödsallar och lårben. I ett hörn ser de en brant murad spiraltrappa som leder uppåt. Vid slutet av denna möts de av en låst stabil ekdörr. På andra sidan hör de den gamle fursten av Paris stämma, han säger något om att mota bort revolutionsgardister. Gunde slår enkelt in den lilla ekdörren en bra bit i rummet där bakom. Där innanför breder en gigantisk kyrkosal ut sig. Gaspar och Mullvaden känner direkt igen Notre Dame.

Längst fram vid altaret står furst Grégoire i all sin prakt, och bredvid honom står Martinez. (*Om han överlevt striden i katakomberna*). På altaret ligger justicar Kirchner, och fursten skall precis till att sänka sina huggtänder i honom då rollpersonerna trillar in.

Synbart förbannad vänder han sig mot rollpersonerna och använda disciplinen Majesty för allt vad han är värd. Han håller sedan den obligatoriska monologen, och förklarar för dem att de inte vet vad de har gett sig in på och nu måste dö. Camarillan är förlegad och har inte någon chans att hålla Paris. Han har därför tvingats finna andra vägar att styra genom, och Martinez här blir en utmärkt "förtrogen" att ha som ärkebiskop av Paris, kontrollerad av honom själv förstås. Men som sagt, detta är ju bäst om det talas tyst om, så om de vore så goda att dö nu...



Han bryter av ett stort järnkrucifix och börjar sakta gå emot rollpersonerna. Plötsligt slås dock huvudporten upp och en folkskara störtar in. Det är Madame Guillotine och hennes hop av vampyrer och ghouls, som har sparat den gamle fursten till Notre Dame.

"Ah, där är du ju, ditt gamla aristokratsvin!" ropar hon ilsket till fursten. Sen lägger hon märke till rollpersonerna och utbrister hysteriskt "Och ni! Jag visste väl att ni var medlöpare till aristokraterna!"

"Vad gör vi med medlöpare?!" skriker hon till sin galna flock, varpå de vrålar fanatiskt "Av med deras huvuden!!!" och börjar rusa fram för att slåss.

## Striden

Tanken med denna strid är att Gaspar skall få tillfälle att göra upp med sin rival Martinez di Angelo. Gunde, Mullvaden och Manfred bör få fullt upp med Madame Guillotines hejdukar.

Rollpersonerna kommer även att få se Madame Guillotine och en hög revolutionsgardister kastar sig över furst Grégoire. De slåss vildsint och striden böljar fram och tillbaks, men i slutändan får Madame Guillotine övertaget och kastar sig över Grégoire och försöker diablerisera honom. Flera av hennes blodsbundna underhuggare kommer skydda henne och ställa sig i vägen för rollpersoner som försöker komma åt henne och fursten. När bara aska återstår sträcker hon vansinnigt händerna mot skyn och utbrister "En ny ordning är här! Revolutionen har segrat!" varpå hon försvinner med hjälp av Obfuscate och syns inte till mer. Återstoden av hennes följe blir genast osäkra och tar till flykt. Kvar står rollpersonerna med en pålad justicär. En mumsig morgonmåltid, eller ett trevligt pris att ta med hem till Sverige igen kanske?

*Det är mening med hänseende till den "historiska korrektheten" att Madame Guillotine segrar över fursten och tar sig därifrån för att sedermera bestiga Pariströn och inleda revolutionens skräckvälde.*



## Epilog – Skräckvälde...

Madame Guillotine lyckas diablerisera furst Grégoire och tar sedan med lätthet makten i Paris, och inleder sin utrensning av aristokrater och deras medlöpare, både dödliga och besläktade. Hennes iver att befria Paris från de tidigare förtryckarna gör att personer förs till giljotinen vid minsta misstanke. Varken Sabbaten eller anarkerna tillåts få fotfäste i staden utan drivs ut eller giljotineras.

I några korta, men mycket blodiga år regerar Madame Guillotine Paris besläktade värld. Den dödliga staden regeras av hennes lojale ghoul och sedermera även childe, medborgare Robespierre...

Camarillan förfäras av Madame Guillotines framfart och andra intressenter utnyttjar sektens oro till sin egen fördel. Toreadoren Francois Villon och dennes ghoul Napoleon Bonaparte återtar dock staden ”åt Camarillan” under förevändning att man hämnas den gamle fursten Grégoires död...

För den latinska sabbaten är denna episod ett stort misslyckande då flera av sektens mer framstående europeiska besläktade försvinner eller dör. För deras skandinaviska kusiner var det om inte en seger, så i alla fall en delseger man fröjdades åt mången natt.

Allt detta händer för övrigt nära tjugo år innan Gaspar diableriserar ärkebiskop Johann von Cruetz, Gunde sänker ett ryskt linjeskepp, Mullvaden ”lånar” ett fragment från en mycket speciell bok, och Manfred tror sig ha lösningen på... Fast det är ju i och för sig en helt annan historia. Kanske något vi får chans att återkomma med en annan gång, på ett konvent, i någon annan del av galaxen... ☺





# Bilaga - Karaktärer

## Gaspar du Lac

Ditt namn är Gaspar du Lac, och du föddes i en liten by i södra Frankrike år 1270. Du minns knappt din uppväxt längre, men din familj hade det illa ställt och levde under miserabla omständigheter. Något du dock fortfarande minns är hur den lokale adelsmannen, en riddare, tvingade dina föräldrar att jobba ihjäl sig på hans åkrar och att du därefter flydde till skogs.

Ett liv som stråtrövare följde, något som du hade en fallenhet för. Guld, kläder, hästar och vapen ansamlades snart i dina gömmor, och det dröjde inte länge för än du var ledare för ett stort rövarband. Under nästan tio år gäckade du lagens långa arm, och dina dåd blev allt fräckare. Det räckte inte att bara stjäla så mycket som möjligt för dig, utan du hade en tendens att visa dig på styva linan och verkligen förödmjuka dina offer. Fanns där en ljuskrona att svinga sig i så gjorde du det, och fanns det en möjlighet att fåttas på en slottsmur så var du tvungen att dra ditt svärd. Denna tendens gick med åren över till rena tvångshandlingar, något som du lider av ännu idag.

Det var din okontrollerbara fräckhet som en natt blev ditt fall. Vid en djärv räd mot en karavan mötte du för första gången din överman. Du kunde inte förstå hur han kunde vara så snabb, varje manöver eller utfall du gjorde parerade han med lätthet. Till slut satsade du allt på ett kort och gjorde en våghalsig stöt, vilken träffade mannen i hjärtat. Tyvärr träffade mannens svärd även ditt, och du kände livet rinna ur dig. Det sista du minns ur ditt dödliga liv är hur mannen lät sitt blod rinna ner i din mun...

Du var nu vampyr, en odöd varelse av klan Toreador. Tillsammans med din Sire reste du runt i Europa och träffade andra besläktade. Du blev snart känd som en riktig kvinnokarl, något som irriterade flera av de besläktade du träffade på. Ett antal mordförsök på dig följde, men tack vare din list och uppmärksamhet så undkom du var gång. Ditt gamla hat mot folk som tror de är mer värda än andra, flammade åter igen upp.

Under fjortonhundratalet skedde en schism i den besläktade världen, och två sekter bildades. De som ville lyda sina äldre gick med i Camarillan, och de som ville ha något att säga till om själva gick med i Sabbaten. Ditt val var enkelt. Tyvärr ville inte din Sire lyssna på dina argument, och ni råkade i bråk. Det hela slutade med att du drack hans blod till sista droppen.

Stärkt av hans blod gav du dig norrut för att söka lyckan bland dina likasinnade. De påföljande århundradena klättrade du i rankerna inom Sabbaten, och det talades vitt och brett om dina djärva dåd. Camarillans furstar rasade över de fräcka attentat du genomförde mitt framför deras näsor, något som du älskade. Som vanligt riskerade du liv och lem bara för att få till den sista konstnärliga knäppen på näsan.

I slutet av femtonhundratalet tvingade dock Camarillans styrkor tillbaka Sabbaten. Ditt dåvarande pack led stora förluster, och till slut drog sig Sabbaten undan till Skandinavien där Camarillan än så länge inte hade så stora intressen. Med hjälp av dödliga trupper försökte Camarillan dock få ett fotfäste även i Norden, så de iscensatte danskarnas belägring av Bohus fästning 1676.

Sabbatens ärkebiskop av Stockholm, Johann von Creutz, skickade ner alla besläktade han kunde avvara för att tvinga tillbaka Camarillans styrkor. Detta innebar att spillrorna från olika decimerade pack slöt samman vid fästningen för att om möjligt slå ner fienden.

Det var där du träffade vad som skulle komma att bli ditt nuvarande Sabbatpack, ett osannolikt gäng som dock kompletterade varandra mycket bra och visade sig vara mycket kompetenta. Packet ni bildade bestod av en Nosferatu från England som kallades för Mullvaden, en intelligent informationssamlare som även var farlig i strid; en Malkav vid namn Manfred som hade en fascinerande förmåga att sticka in huvudet där det inte hörde hemma och få ut det oskatt med viktig information; samt en storväxt Gangrel från norra Sverige som hette Gunde, en bjässe som gick fram som en rasande vildbjörn genom era fiender.

Ni lyckades inte hålla fästningen men som de enda överlevande från Sabbatens sida såg ni till att sticka fästningen i brand innan ni flydde därifrån. Lågorna fångade ett flertal högt uppsatta Camarillaäldre vilka omkom. Ärkebiskopen var mycket nöjd med er insats, och med åren som gick började han se dig som sin favoritagent. Sedan dess har ni utfört många djärva dåd mot Sabbatens fiender.

Ert pack fungerar bra och ni har kommit att lita på varandra mer än någon annan. Du trivs bra ihop med ditt pack även om de har sina egenheter: Mullvaden är lite försiktig och skrajsen av sig ibland, Manfred är trots allt spritt språngande galen och pratar med sig själv, och Gunde har en tendens att slå sönder allt i sin väg oavsett om ni behöver det eller inte. Du brukar dock kunna styra upp de flesta situationerna ni råkar in i, och ert förtroende för varandra är mycket stort.

### *Personlighet/Egenskaper:*

Du är en extremt drivande person som är van att lägga manken till för att lösa dina problem. Du drivs egentligen av personlig tävling med dig själv, där du försöker uppfylla så många mål som möjligt – mål som du själv sätter upp. Att göra karriär inom Sabbaten är en stort mål för dig, och du har i över hundra år jagat prestige och erkännande inom organisationen. Du vet att du bara behöver lyckas med en stor vinst å Sabbatens räkning för att ta ett rejält kliv uppåt.

En egenhet som du inte lyckas bli av med är dock ditt Toreadorska sinne för flärd och stil. Det finns inget som du njuter av så mycket som att briljera över andra, oavsett om det gäller diskussioner, vågade jakter eller dödlig närstrid. Finns där en trappa att fåktas i så är du där, och finns det en syrlig kommentar att fälla innan du lämnar en nedgjord fiende så kan du inte hejda dig själv. Ibland har dina flärdfulla handlingar varit nära att orsaka din undergång, men du kan helt enkelt inte låta bli att stila.

Du är intelligent, kvicktänkt och listig. Detta kombinerat med din naturliga fallenhet för atletiska manövrar och fåktning gör dig till en livsfarlig motståndare, något många olyckliga män fått erfara.

Du har långt blondt hår uppsatt i en hästsvans, och har manliga stiliga anletsdrag. Du är mycket vältränad och atletisk, något som du gärna accentuerar genom skraddarsydda klädesplagg.

### *Åsikter om:*

**Dig själv:** Du är kompetent och faktiskt bättre än nästan alla andra. Inte så att du ser ner på andra, men du älskar att bevisa att du faktiskt är bättre än dem. Du tycker om dig själv och är nöjd med vad du åstadkommit hittills.

**Mullvaden:** Den mest pålitlige och stabile i ditt pack. Han är nästan lika intelligent som du, och besitter en mängd kunskap om arcana och obskyra saker. Han är dock lite väl försiktig ibland, och kan ibland vara onödigt besvärlig när han inte tycker dina idéer är säkra nog, men hans fördelar väger helt klart upp hans mjäkighet. Han är dessutom en farlig person när det kommer till strid, då han tenderar att bli osynlig och plötsligt dyka upp bakom en fiende och krama livet ur denne.

**Manfred:** Detta energiknippe till Malkav kan vara ganska ansträngande stundtals med sin impulsivitet. Han har dock en häpnadsväckande förmåga att komma ur dödens käftar oskadd med vital information, så du är glad att ha honom med i ditt pack. Han måste tyglas ibland, men är en listig kille som ofta överaskar dig med nya saker, på gott och ont.

**Gunde:** Denne enorme nordman är inte så smart men är dock en klippa att ha i ryggen när det vankas bråk, och han har räddat din nacke ett flertal gånger. Han kan dock vara smått frustrerande stundtals då han insisterar på att slå sönder allt som han får händerna på. Han är en pålitlig urkraft som bara behöver styras i rätt riktning för att orsaka massiv förödelse.

**Världen omkring dig:** Världen ligger för dina fötter, och det gäller bara att manipulera den på bästa sätt för att nå dina mål. Det finns personer som är mäktigare än du just nu, men du har hela evigheten på dig att ändra på detta.

## *Poltava 1709*

Grus och svett gräs slungades över dig när en rysk kanonkula exploderade på andra sidan kullen. Man skulle kunna tro att de idiotiska dödliga slutade att slåss om natten, men tydligen var någon ovanligt sur inatt, antagligen på grund av knippet med militära planer som Mullvaden bar under kåpan. Ert besök i ryssarnas stabstält hade varit framgångsrikt, men nu skulle ni bara ta er ut hela utan att bli sprängda i bitar också. Kanske hade ni kunnat ta er iväg lättare om du inte hade skurit av tältpinnarna så att hela tältet rasade ihop över vakterna, efter att Mullvaden och Manfred kom ut, men det var ju så lockade att du inte kunde låta bli. Nåja, ni hade varit i värre knipor.

-”Hitåt! Fort, här är det fritt!” ropade plötsligt Manfred, och började rusa mot en träddunge längre bort. Dina blixtnabba reflexer var inte sena att följa Malkavens förslag, och sekund senare noterade du Gundes enorma arm plocka upp Mullvaden som stirrade närsynt på något i helt fel riktning.

En skarp knall hördes från ena flanken och genom krutröken såg du Manfred snurra runt våldsamt och dråsa ner bakom ett krön. Det fuktiga gräset färgades rött av hans blod. Du svor en ohelig ramsa och spanade bort mot flanken där skottsälvan hade sitt ursprung. Det var svårt att se genom röken, men dina förhöjda sinnen uppskattade det till minst tio ryska muskötbärare, och av deras uniform att döma tillhörde de ett regimente veteraner. Merde!

Det fanns ingen tid att förlora så du gjorde en akrobatisk dykning ner i gropen där Manfred hade fallit, och sekunden efter vräkte Gunde ner Mullvaden och sig själv i samma hål. Manfred tittade förvånat på det blodiga hålet i sin bröstorg, men började snart läka samtidigt som du hörde honom mumla något om ”...men varför just nu? Och här?” När han fick syn på den svärtade kanonen som låg vält på marken, sken han genast upp i ett brett leende och utbrast skrattande ”Jaha, haha! Där trodde du allt att jag skulle trilla dit, men jag förstår allt vad du menar! Listigt, mycket listigt...” Som vanligt pratade den galne Malkaven med någon som ingen annan såg.

Du och Gunde var inte sena att reagera. Men ett samförstånd skapat av årtionden av uppdrag ihop, behövde norrlänningen bara se din nick med huvudet för att förstå vad som krävdes. Medan du drog ditt långsvärd från dess svarta skida och kröp ihop beredd att störta fram, så klev Gunde raskt fram till kanonen och greppade den med sina väldiga händer. Med ett ursinnigt vrål lyfte han den massiva järnpjäsen över huvudet och slungade den enorma kanonen in i högen med förvånade soldater som spärrade er flyktväg. Sekunden efter var du på fötter och med en omänsklig snabbhet skar ditt svärd genom de fyra fiender som fortfarande stod upp. Ett klart maskeradbrott om någon såg er, ingen mänsklig varelse kunde göra det ni just gjort. Du blickade bakåt mot ditt pack och kunde nästan ana ett leende bakom Mullvadens kåpa, då han dunkade Manfred i ryggen och väste ”Ibland är det bra att vara Sabbat...”

## *Martinez di Angelo*

Även om du försökte hålla en neutral min, så kunde du inte dölja det förtret som växte inom dig. Äran tillhörde ju dig, inte den där vidrige Ventrué-antitribun. Sacre bleu; han visste ju inte ens hur man drar en värja, än mindre hur man applicerar den mest effektivt!

-”För dina hjältemodiga insatser för Sabbaten i Montmartre, skall du härnäst vara känd som mycket modig och lojal, och må alla inom sekten visa dig tillbörlig respekt.”

Ärkebiskopens ord borrhade sig in som spik i bröstet på dig, och när du såg Martinez själv goda leende så var Besten nära att ta över dina sinnen. Det aset! Du som varit nära att förlora livet för att uppdraget skulle lyckas, och så sveper han bara in och lurar till sig all ära.

-”En salut för Martinez di Angelo!” fortsatte ärkebiskopen, och alla närvarande avlossade en öronbedövande skottsälva i luften. Martinez såg ut att snart spricka av självupptagen stolthet. Du såg fram emot att sticka en nål i hans högfärdiga bubbla i framtiden...

### *Leonard van der Meer*

Er räd in i notarien av Dovers kontor hade gått mycket bra, och hans blod hade en djup och fyllig smak. Du bläddrade igenom listorna och spanade med ett kunnigt öga efter välkända namn. Strax stannade ditt finger på ett sällskap.

-”Leonard van der Meer med sällskap” läste du högt, och du behövde inte vrida på huvudet för att se Mullvadens reaktion. Denne arkon hade tidigare förlöjligat Mullvaden under hans tid i London, och nu hade Mullvaden svurit på att hämnas gruvligt. Mullvadens tänder gnisslade ljudligt, medan han väste ut en förbannelse över dagen hans hatobjekt hade fötts...

# VAMPIRE™

1791

NAME: *Gaspar du Lac*  
 PLAYER:  
 CHRONICLE: *Lincon 2001*

NATURE: *Competitor*  
 DEMEANOR: *Gallant*  
 CLAN: *Toreador*

GENERATION: *7th*  
 HAVEN:  
 CONCEPT:

## ATTRIBUTES

PHYSICAL (max 6)		SOCIAL		MENTAL	
Strength	●●●○○○	Charisma	●●●○○○	Perception	●●●○○○
Dexterity	●●●○○○	Manipulation	●●●○○○	Intelligence	●●●○○○
Stamina	●●●○○○	Appearance	●●●○○○	Wits	●●●○○○

## ABILITIES

TALENTS		SKILLS		KNOWLEDGES	
Acting	●●●○○○	Animal Ken	●○○○○○	Academics	●○○○○○
Alertness	●●●○○○	Firearms	●●●○○○	Hearth Wisdom	○○○○○○
Athletics	●●●○○○	Crafts	○○○○○○	Investigation	●●○○○○
Brawl	●●○○○○	Etiquette	●●○○○○	Law	●●○○○○
Dodge	●●●○○○	Herbalism	○○○○○○	Linguistics	●●○○○○
Empathy	●●○○○○	Melee	●●●○○○	Medicine	○○○○○○
Intimidation	●●●○○○	Music	●○○○○○	Occult	●○○○○○
Larceny	●○○○○○	Ride	●●●○○○	Politics	●●●○○○
Leadership	●●●○○○	Stealth	●●○○○○	Science	○○○○○○
Subterfuge	●●●○○○	Survival	●○○○○○	Seneschal	○○○○○○

## ADVANTAGES

DISCIPLINES		BACKGROUNDS		VIRTUES	
<i>Celerity</i>	●●○○○○		○○○○○	Conscience/Conviction	●●○○○
<i>Presence</i>	●●●○○○		○○○○○	<del>Self Control</del> /Instinct	●●●○○
<i>Auspex</i>	●●○○○○		○○○○○	Courage	●●●○○
<i>Dominate</i>	●●●○○○		○○○○○		
<i>Fortitude</i>	●○○○○○		○○○○○		

## OTHER TRAITS

_____	○○○○○○
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○

## COMBAT

Weapon	Difficulty	Damage
<i>Långsvärd</i>		Str+2
<i>2st Pistol</i>		6

## ROAD

*Humanity*  
 ●●●●●○○○○○

## WILLPOWER

●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□

## BLOOD POOL

□□□□□□□□□□  
 □□□□□□□□□□

4/turn

## HEALTH

Bruised		<input type="checkbox"/>
Hurt	-1	<input type="checkbox"/>
Injured	-1	<input type="checkbox"/>
Wounded	-2	<input type="checkbox"/>
Mauled	-2	<input type="checkbox"/>
Crippled	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacitated		<input type="checkbox"/>

## EXPERIENCE

## *Auspex*

*Heightened Senses*

Förhöjda sinnen.

*Aura Perception*

Kan känna av stämningar, känslor etc genom att se på den aura som finns omkring en person. Perception + Empathy, svårighetsgrad åtta.

*The Spirit's Touch*

Att genom att röra vid ett föremål få intryck av den som senast höll i det. Perception + Empathy, varierande svårighetsgrad.

## *Celerity*

Övernaturlig snabbhet. Genom att spendera en bloodpoint **rundan före** man vill använda det får man nästa turn en extra action per dot i celerity. Enbart fysiska actions.

## *Dominate*

Man kan inte dominera vampyrer av lägre generation än en själv.

*Command*

Se någon i ögonen och säga ett ord som blir åtljytt. Ordet **kan** inkluderas i en mening. Manipulation + Intimidation mot offrets Willpower.

*Mesmerize*

Plantera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare. Ögonkontakt erfordras vid tidpunkten för inplanterandet. Manipulation + Leadership mot offrets Willpower.

*The Forgetful Mind*

Ändra minnen. Ögonkontakt erfordras. Wits + Subterfuge mot offrets Willpower.

- 1 lyckad Kan ta bort ett minne, varaktighet en dag
- 2 lyckade Kan ta bort minnen permanent
- 3 lyckade Kan göra mindre ändringar
- 4 lyckade Kan ta bort eller ändra hela scener
- 5 lyckade Kan rekonstruera stora perioder av offrets liv

## *Fortitude*

Övernaturlig motståndskraft. Lägg till Stamina för att soaka skada. Aggraverad skada kan endast soakas med hjälp av Fortitude.

## *Presence*

*Awe*

Folk blir attraherade. Charisma + Acting, svårighetsgrad sju.

- 1 lyckad En person
- 2 lyckade Två personer
- 3 lyckade Sex personer
- 4 lyckade Tjugo personer
- 5+ lyckade Alla i vampyrens närhet

*Dread Gaze*

Injaga skräck, Charisma + Intimidation mot offrets Wits + Courage.

*Entrancement*

Göra någon till en villig tjänare. Appearance+Empathy mot offrets Willp.

- 1 lyckad En timme
- 2 lyckade En dag
- 3 lyckade En vecka
- 4 lyckade En månad
- 5 lyckade Ett år

*Summon*

Kalla till sig någon man någon gång har mött. Kallelsen varar en natt. Charisma + Subterfuge, svårighetsgrad fem.

## Gunde

Du började ditt liv i Herrens år 1613 som äldste sonen till en fattig torpare djupt in i de nordliga skogarna i det då obetydliga konungariket Sverige. Din familj var ärliga och rediga människor som utan att klaga accepterade er lott i livet. Du och dina bröder var alla storväxta och blev med åren präktiga karlar, som förutom att vara goda jordbrukare även var dugliga skogsmän och jägare. Naturen och jakten lockades tidigt mer än jordbruket och du såg med glädje fram emot vintrarnas björn och vargjakt. Ju äldre du blev desto mer tid spenderade du i skog och mark, och vid tjugofyra års ålder var du hemma på gården endast då det krävdes av dig, som vid skörd och vårbruk. Det fanns dock även något mörkare i ditt sinneslag som drev dig till ensamheten ute i vildmarken, din korta stubin. I din ungdom hade du på vareviga marknad råkat i slagsmål med drängar och andra torparsöner. Inget direkt allvarligt, ingen hade dött, men du fick rykte om dig att vara en ursinnig slagskämpe och många utmanade dig för att visa sitt mod.

Kungariket Sverige hade i flera år legat i krig med katolikerna nere i söder, och du hade förlorat en av dina bröder där borta. Det år du fyllde tjugofyra var det din tur att tas ut till militärtjänst. Stor och stark som du var, togs du ut till infanteriet och sattes att bära en pik. Innan ens våren hunnit nalkas marscherade ni till den väldiga staden Kalmar. Därifrån skeppades ni till det fascinerande landet på andra sidan havet där allt var sagolikt i dina ögon, enorma städer med väldiga slott och stadsmurar. Efter några månaders fruktlöst marscherande fick den svenska armén så kontakt med fienden strax utanför staden Breitenfeld. Ditt kompani hade er plats i slagordningens center, vad du förmodade var mitt i händelsernas centrum. Det artade sig dock inte som du trott, slagfältet blev med ens en surrealistisk mardröm av krutrök, skottsälvor, blod, skrik och döda kroppar i drivor. Slaget böljade fram och tillbaks hela eftermiddagen, och du tappade all sans. Utan eftertanke ryktes du med av det besinningslösa våldet och bara slogs och slogs. När du flera timmar senare kollapsade, blodig och svårt skadad mitt bland högarna av fallna fiender, upptäckte du att du inte var ensam. Kring dig stod en brokig samling män, och till din förvåning även några kvinnor. Med blodet droppande från sina vapen, ansikten och armar betraktade de förundrat dig. Det var ditt första möte med de besläktade, vampyrer från en grupp som kallade sig Sabbaten. De var imponerade av din uppvisning och du genomgick samma natt "skapelseritualen". Du förtjänade snabbt din plats i "packet" och sågs som ett värdigt tillskott.

Sabbaten låg i krig med en annan organisation vampyrer som kallades Camarillan. I slutet av femtonhundratalet hade Camarillan ansatt Sabbaten hårt, och till slut hade Sabbaten dragit sig undan till Skandinavien där Camarillan än så länge inte hade så stora intressen. Med hjälp av dödliga trupper försökte Camarillan dock få ett fotfäste även i Norden, så de iscensatte danskarnas beläring av Bohus fästning 1676.

Sabbatens ärkebiskop av Stockholm, Johann von Creutz, skickade ner alla besläktade han kunde avvara för att tvinga tillbaka Camarillans styrkor. Detta innebar att spillrorna från olika decimerade pack slöt samman vid fästningen för att om möjligt slå ner fienden.

Det var där du träffade vad som skulle komma att bli ditt nuvarande Sabbatpack, ett osannolikt gäng som dock kompletterade varandra mycket bra och visade sig vara mycket kompetenta. Packet ni bildade bestod av Treadoren Gaspar, ledaren för packet och en mycket listig och farlig man som snabbt fick din respekt; en Nosferatu från England som kallades för Mullvaden, en intelligent informationssamlare som även var farlig i strid; samt en Malkav vid namn Manfred som hade en fascinerande förmåga att sticka in huvudet där det inte hörde hemma och få ut det oskatt med viktig information.

Ni lyckades inte hålla fästningen men som de enda överlevande från Sabbatens sida såg ni till att sticka fästningen i brand innan ni flydde därifrån. Lågorna fångade ett flertal högt uppsatta Camarillaäldre vilka omkom. Ärkebiskopen var mycket nöjd med er insats, och sedan dess har ni utfört många djärva dåd mot Sabbatens fiender.

Ert pack fungerar bra och ni har kommit att lita på varandra mer än någon annan. Du trivs bra ihop med ditt pack även om de har sina egenheter: Gaspar har en påfrestande tendens att alltid stila och visa sig på styva linan, Mullvaden är lite försiktig och skrajsen av sig ibland, och Manfred är trots

allt spritt språngande galen och pratar med sig själv. Du har lyckats hålla dig ifrån att orsaka dem alltför stor skada, och ert förtroende för varandra är mycket stort.

### *Personlighet/Egenskaper:*

Din personlighet präglas fortfarande av uppväxten i det fattiga torpet djupt in i de norrländska skogarna. Lyx och materiella njutningar är inget som tilltalar dig, istället finner du nöje i ett väl utfört uppdrag.

Du har ett mycket gott självförtroende och är inte rädd att stirra döden i vitögat. Mitt i stridens hetta, det är där du helst befinner dig. Adrenalinet flödar och det ger dig en närmast sexuell vällust att slåss. Förstörelse är njutning för dig, att släppa besten lös, att fullkomligt krossa din fiende.

Dina framgångar i strid kombinerat med att du alltid lyckats lösa dina problem med ren styrka, har gjort att du är övertygad om att det är råstyrka som är väsentligt här i världen. Ditt bondförnuft säger dig att det är oftast den rakaste vägen som är bäst, och du försöker ofta förklara för dina vänner att det finns enklare sätt att lösa era uppgifter på än via deras komplicerade planer.

Du är en verklig bjässe till karl med klara blå ögon, ljust långt hår och ett stort skägg. Ditt ansikte är härjat av otaliga skador, och du har flera, väl synliga, fula ärr. Din näsa har knäckts ett tiotal gånger och är karaktäristiskt boxarplatt. Utseendemässigt är du i trettioårsåldern. Du brukar försöka klä dig i enkla funktionella kläder för att smälta in i folksamlingar, men det kan vara svårt när man är huvudet längre än de flesta andra.

### *Åsikter om:*

**Dig själv:** Du är den starke i er grupp och det faller på din lott att beskydda de andra och ta hand om sådant som hotar era uppdrag – något du med nöje och inlevelse gör. Du är bättre än de andra, men har därigenom ett ansvar att beskydda dem.

**Gaspar:** Er ledare och en person du ser upp till och som besitter, för gruppen, ovärderlig kunskap. Han är kvick, både i huvudet och med svärdet, så han har din respekt.

**Mullvaden:** En lustig liten filur. God kämpe, men han är ju en avhoppad Camarilla, kan man verkligen lita på honom? Nåja, han är ju stark i strid även om han är lite feg och har nosen i böcker för ofta.

**Manfred:** En galning som alltför ofta snokar där han inte är önskad, men du kan acceptera honom så länge hans färdigheter är till gagn för gruppen. Han är som ett barn, som du får rädda ur trubbel gång på gång.

**Världen omkring dig:** Du förstår ganska väl krafterna som får världen att fungera, tror du i alla fall. Det är den starkaste som överlever, det har du bevis på.



## *Poltava 1709*

Grus och svett gräs slungades över dig när en rysk kanonkula exploderade på andra sidan kullen. Man skulle kunna tro att de idiotiska dödliga slutade att slåss om natten, men tydligen var någon ovanligt sur inatt, antagligen på grund av knippet med militära planer som Mullvaden bar under kåpan. Ert besök i ryssarnas stabstält hade varit framgångsrikt, men nu skulle ni bara ta er ut det hela utan att bli sprängda i bitar också. Du muttrade surmulet för dig själv när du irriterat kom ihåg hur Gaspar minsann inte kunde låta er smita undan i tysthet, utan var tvungen att hugga av tältpinnarna så att tältet rasade ihop över vakterna och självklart väckte hela lägret. Att han alltid var tvungen att stila!

-”Hitåt! Fort, här är det fritt!” ropade plötsligt Manfred, och började rusa mot en träddunge längre bort. Gaspar var inte sen att följa Malkavens förslag och satte iväg över fältet. Du slängde en blick mot Mullvaden som stod och plirade halvblind åt helt fel håll, varpå du vant plockade upp honom med din enorma arm och gav honom en skjuts i rätt riktning innan du själv hukandes satte av.

En skarp knall hördes från ena flanken och genom krutröken såg du Manfred snurra runt våldsamt och dråsa ner bakom ett krön. Det fuktiga gräset färgades rött av hans blod. Du förbannade hans oförsiktighet då du spanade bort mot flanken där skottsälvan hade sitt ursprung. Det var svårt att se genom röken, men du uppskattade det till minst tio ryska muskötbärare, och av deras uniform att döma tillhörde de ett regimente veteraner. Skit!

Gaspar gjorde en akrobatisk dykning ner i gropen där Manfred hade fallit, och sekunden efter vräkte du ner Mullvaden och dig själv i samma håll. Manfred tittade förvånat på det blodiga hålet i sin bröstorg, men började snart läka samtidigt som du hörde honom mumla något om ”...men varför just nu? Och här?” När han fick syn på den svärtade kanonen som låg vält på marken, sken han genast upp i ett brett leende och utbrast skrattande ”Jaha, haha! Där trodde du allt att jag skulle trilla dit, men jag förstår allt vad du menar! Listigt, mycket listigt...” Som vanligt pratade den galne Malkaven med någon som ingen annan såg.

Gaspar och du var inte sena att reagera. Men ett samförstånd skapat av årtionden av uppdrag ihop, behövde du bara se Gaspars nick med huvudet för att förstå vad som krävdes. Medan Gaspar drog sitt långsvärd från dess svarta skida och kröp ihop beredd att störta fram, så klev du raskt fram till kanonen och greppade den med dina väldiga händer. Som vanligt fick du som var starkast av ert pack rädda de andra. Med ett ursinnigt vrål lyfte du den massiva järnpjäsen över huvudet och slungade den enorma kanonen in i högen med förvånade soldater som spärrade er flyktväg. Sekunden efter var Gaspar på fötter och med en omänsklig snabbhet skar hans svärd genom de fyra fiender som fortfarande stod upp. Ett klart maskeradbrott om någon såg er, ingen mänsklig varelse kunde göra det ni just gjort. Ett nöjt brummande mullrade i din bröstorg, och när du tittade bort mot Mullvaden kunde du nästan ana ett leende under hans kåpa, då han dunkade Manfred i ryggen och väste ”Ibland är det bra att vara Sabbat...”

## *Den starkes ansvar*

-”Skit.” väste Mullvaden, och tittade sig frenetiskt omkring, ”Vi är fast!”.

Rummet ni barrikaderat er i hade inga fönster utan var solitt murat i en del av fästningens torn. Manfred och Gaspar tryckte i sista sekunden ner bommen över dörren, då det rasande följet kastade sig mot den.

-”Ehm, okej...” började Gaspar vars hjärna gick på högvarv för att kläcka en ny plan.

Du kände lite medlidande med Gaspar. Han var ju i och för sig bra på att komma på listiga planer, men han hade aldrig insett vikten av ren styrka. Visst, skarpsinne var ju bra att ha, men det mäter sig aldrig mot nyttan av råstyrka och rent jävlar anamma. Du försökte ofta påtala detta för resten av gruppen, men de ville inte höra på det örat. Nåja, du får ju vara storsint och inte se ner på de andra för mycket, med styrka kommer även ansvar. Det är din uppgift att se till att ingen av de andra kommer till skada, och nåde den som kommer i er väg. Du suckade tyst, och började lösa problemet så som du alltid får göra.

Ditt första slag pulvriserade en stor sten i muren och hela tornrummet ekade av smällen. Tio sekunder senare hade du skapat ett hål stort nog för er att fly ut genom, och en hög grus var det enda spåret av stenarna som tidigare hållit er instängda. Återigen hade du, gruppens starkaste individ, löst situationen.

### *Leonard Van der Meer*

Er räd in i notarien av Dovers kontor hade gått mycket bra, och hans blod hade en djup och fyllig smak. Gaspar bläddrade igenom listorna och spanade med ett kunnigt öga efter välkända namn. Strax stannade hans finger på ett sällskap.

-”Leonard Van der Meer med sällskap” läste han högt, och du behövde inte vrida på huvudet för att se Mullvadens reaktion. Denne arkon hade tidigare förlöjligat Mullvaden under sin tid i London, och nu hade han svurit på att hämnas gruvligt. Mullvadens tänder gnisslade ljudligt, medan han väste ut en förbannelse över dagen hans hatobjekt hade fötts...

### *Martinez di Angelo*

Du blickade bort mot Gaspar och även om han försökte hålla en neutral min, så kunde han inte dölja sin irritation. Äran tillhörde ju er, inte den där vidrige Ventrue-antitribun.

-”För dina hjältemodiga insatser för Sabbaten i Montmartre skall du hädanefter vara känd som mycket modig och lojal, och må alla inom sekten visa dig tillbörlig respekt.”

Ärkebiskopens ord sved hårt, och när du såg Martinez självgoda leende så var Besten nära att ta över dina sinnen. Det aset! Ni som vart nära att förlora livet för att uppdraget skulle lyckas, och så sveper han bara in och lurar till sig all ära.

-”En salut för Martinez di Angelo!” fortsatte ärkebiskopen, och alla närvarande avlossade en öronbedövande skotts salva i luften. Martinez såg ut att snart spricka av självupptagen stolthet. Du såg fram emot att krossa varenda ben i hans kropp i framtiden...

# VAMPIRE™

1791

NAME: *Gunde*

PLAYER:

CHRONICLE: *Lincon 2001*

NATURE: *Survivor*

DEMEANOR: *Bravo*

CLAN: *Gangrel*

GENERATION: *8th*

HAVEN:

CONCEPT:

## ATTRIBUTES

PHYSICAL (max:5)		SOCIAL		MENTAL	
Strength	●●●●●○	Charisma	●●○○○○	Perception	●●●○○○
Dexterity	●●●○○○	Manipulation	●○○○○○	Intelligence	●●○○○○
Stamina	●●●●●○	Appearance	●●●○○○	Wits	●●●○○○

## ABILITIES

TALENTS		SKILLS		KNOWLEDGES	
Acting	○○○○○○	Animal Ken	●●●○○○	Academics	○○○○○○
Alertness	●●●○○○	Firearms	●●○○○○	Hearth Wisdom	○○○○○○
Athletics	●●●○○○	Crafts	○○○○○○	Investigation	○○○○○○
Brawl	●●●●●○	Etiquette	○○○○○○	Law	○○○○○○
Dodge	●●○○○○	Herbalism	●●●○○○	Linguistics	●○○○○○
Empathy	○○○○○○	Melee	●●●○○○	Medicine	●○○○○○
Intimidation	●●●○○○	Music	○○○○○○	Occult	●○○○○○
Larceny	○○○○○○	Ride	●●○○○○	Politics	●○○○○○
Leadership	○○○○○○	Stealth	●○○○○○	Science	○○○○○○
Subterfuge	○○○○○○	Survival	●●●○○○	Seneschal	○○○○○○

## ADVANTAGES

DISCIPLINES		BACKGROUNDS		VIRTUES	
<i>Protean</i>	●●●○○○		○○○○○	Conscience/Conviction	●○○○○
<i>Animalism</i>	●●○○○○		○○○○○	Self-Control/Instinct	●●●○○
<i>Tortitude</i>	●●●○○○		○○○○○	Courage	●●●○○
<i>Potence</i>	●●●○○○		○○○○○		
	○○○○○○		○○○○○		

## OTHER TRAITS

_____	○○○○○○
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○
_____	○○○○○○

## COMBAT

Weapon	Difficulty	Damage
<i>Långsvärd</i>		Str+2
<i>Musköt</i>		8
<i>Vargaklor</i>		Str+1

## ROAD

*Humanity*  
●●●●○○○○○○○

## WILLPOWER

●●●●●●●○○○  
□□□□□□□□□□

## BLOOD POOL

□□□□□□□□■  
□□□□□□□□■

3/turn

## HEALTH

Bruised		□
Hurt	-1	□
Injured	-1	□
Wounded	-2	□
Mauled	-2	□
Crippled	-5	□
Incapacitated		□

## EXPERIENCE

## *Animalism*

### *Feral Whispers*

Att kunna tala med djur. Man måste se djuret i ögonen och djuret lyder inte nödvändigtvis kommandot.

### *Beckoning*

Att kunna kalla till sig ett specifikt djurslag. Skickar ut en 'kallelse' som gör att djur av det slag man vill som finns inom hörhåll och **väljer att komma** kommer. Kallelsen kan vara generell (t ex alla fladdermöss inom hörhåll) eller hur specifik som helst.

Slå Charisma + Survival, svårighetsgrad sex.

1 lyckad	Ett djur
2 lyckade	¼ av djuren inom hörhåll kommer
3 lyckade	Hälften av djuren inom hörhåll kommer
4 lyckade	De flesta djuren kommer
5+ lyckade	Alla djur inom hörhåll kommer

## *Fortitude*

Övernaturlig motståndskraft. Läggs till Stamina för att soaka skada. Aggraverad skada kan endast soakas med hjälp av Fortitude.

## *Potence*

Övernaturlig styrka. Ett automatiskt lyckat slag på alla Stranght-relaterade slag för varje dot i Potence. I Melee och Brawl räknas de automatiska lyckade slagen till skadeslaget.

## *Protean*

### *Eyes of the Beast*

Mörkersyn. Tar en turn att aktivera.

### *Feral Claws*

Klor som ger Strenght plus ett i aggraverande skada. Tar en turn att aktivera och kostar en bloodpoint.

### *Earth Meld*

Sjunka ned i jorden, ger fullt skydd mot solljus. Kostar en bloodpoint.

## Manfred

1575 lämnades ett litet bylte på tröskeln till kyrkan i Bremen i norra Tyskland. Prästen som öppnade porten fann ett gossebarn och visste genast att det var något speciellt med barnet. Trots den bistra höstnattens vind och regn grät inte barnet, utan plirade nyfiket fram ur byltet med en pigg glimt i ögonen. Prästen och hans fru tog det som ett tecken från ovan och beslöt sig för att uppfostra pojken som sin son. De döpte honom raskt till Manfred.

Din uppväxt var stillsam och lugn. Du växte i din tro på Gud och en allsmäktig mening med livet. Prästen och hans fru behandlade dig mycket väl och överöste dig med kärlek och visdom. Sjutton år gammal gick dock din värld i spillror. Under ett kraftigt oväder slog blixten ned i kyrktornet som rasade samman av kraften och föll ner över din far och mor som satt i bön därunder. Deras död kastade omkull hela din världsbild – du kunde inte förstå hur Gud kunde straffa några så snälla och fromma människor som dina föräldrar. Din tro började svikta och med den även ditt förstånd då hela din person var uppbyggd kring din tro. Utan pengar eller ägodelar sattes du på fattighuset. Då tiderna var dåliga tvingades du att arbeta varthän folk var villiga att ge dig något att göra. Du fick allt mer ångest över din tillvaro, och tappade till slut den sista tillstymmelsen till tro på Gud.

Kanske var det din ångest och misär som lockade till sig en vampyrs intresse. Men vem vet vad som rör sig i huvudet på en Malkav? En sommarnatt togs ditt liv abrupt ifrån dig och du invigdes till en ny odöd existens. Ditt psyke fick sig ytterligare en törn av omvandlingen, men du anpassade dig mycket fort till din nya värld. Antagligen var det din nyfikna ådra som hade givits ny energi, och sålunda hjälpte dig att finna logik och mening i din nya existens. Faktum är att hela ditt ”jag” sedan dess har byggts upp kring din enorma fascination av omvärlden och allt nytt.

Din skapare tog dig med genom Europa och du fick se många nya länder och städer. Din skapare introducerade dig till Camarillan och dess seder och bruk, något som du inte riktigt kunde förlika dig med. Varför skulle några andra bestämma vad som skedde mellan dig och världen, bara för att de var äldre än dig?

Din nyfikena natur kunde dock inte hämmas av yttre lagar, utan du stack glatt in näsan där du kände att något intressant skedde. Detta ledde med tiden till att du blev allt mer oönskad av de vampyrer som helst ville behålla sina hemligheter för sig själva. Ett antal attentat mot ditt liv genomfördes, men tack vare din vakenhet så undkom du var gång.

Det ville sig dock inte bättre än att du och din Sire till slut kom i handgemäng med ett par vampyrer som anföll er, och du tvingades dräpa en av dem. Din Sire lyckades dock inte lika bra utan mötte den slutgiltiga döden. Återigen berövad din far, och nu blodsjägad vid hovet i Berlin flydde du norrut, till ett förlovat land där du hade hört att mer fritänkande vampyrer bodde.

Du anlände sålunda i Skandinavien och kom snart i kontakt med en organisation som kallades för Sabbaten. De motsatte sig Camarillans reglerade styre, och du fann deras synsätt mer öppet. Du reste omkring tillsammans med olika besläktade och hjälpte till att främja Sabbatens närvaro i Norden, samtidigt som du nyfiket insöp världen omkring dig.

I slutet av femtonhundratalet tvingade dock Camarillans styrkor tillbaka Sabbaten. Till slut drog sig Sabbaten undan till Skandinavien där Camarillan än så länge inte hade så stora intressen. Med hjälp av dödliga trupper försökte Camarillan dock få ett fotfäste även i Norden, så de iscensatte danskarnas belägring av Bohus fästning 1676.

Sabbatens ärkebiskop av Stockholm, Johann von Creutz, skickade ner alla besläktade han kunde avvara för att tvinga tillbaka Camarillans styrkor. Detta innebar att spillrorna från olika decimerade pack slöt samman vid fästningen för att om möjligt slå ner fienden.

Det var där du träffade vad som skulle komma att bli ditt nuvarande Sabbatpack, ett osannolikt gäng som dock kompletterade varandra mycket bra och visade sig vara mycket kompetenta. Packet ni bildade bestod av Toreadoren Gaspar, ledaren för packet och en mycket listig och farlig man som snabbt fick din respekt; en Nosferatu från England som kallades för Mullvaden, en intelligent informationssamlare som även var farlig i strid; samt en storväxt Gangrel från norra Sverige som hette Gunde, en bjässe som gick fram som en rasande vildbjörn genom era fiender.

Ni lyckades inte hålla fästningen men som de enda överlevande från Sabbatens sida såg ni till att sticka fästningen i brand innan ni flydde därifrån. Lågorna fångade ett flertal högt uppsatta Camarillaäldre vilka omkom. Ärkebiskopen var mycket nöjd med er insats.

Ert pack fungerar bra och ni har kommit att lita på varandra mer än någon annan. Du trivs bra ihop med ditt pack även om de har sina egenheter: Gaspar har en påfrestande tendens att alltid stila och visa sig på styva linan, Mullvaden är lite försiktig och skrajser av sig ibland, och Gunde har en tendens att slå sönder allt i sin väg oavsett om ni behöver det eller inte. Det gör dig inte så mycket dock, du uppskattar deras sällskap och ert förtroende för varandra är mycket stort.

### *Personlighet/Egenskaper:*

Du har genom åren kommit fram till att hela världen är en slags gåta eller mysterium. Du vet inte riktigt vem eller vad som har skapat denna gåta, men oavsett om det är Gud, ödet eller världen i sig, så är du helt övertygad om att ditt mål är att lösa detta alltomspännande mysterium. Allting är egentligen ett komplext och intrikat spel mellan dig och världen. Världen lägger hela tiden fram nya klurigheter för dig, som utmaningar för dig att lista ut. Med detta i tankarna är du hopplöst entusiastisk och nyfiken över precis allt som kommer i din väg. Allting har en mening, och när du har rätt ut vad alla gåtor mynnar ut i så kommer du att ha uppnått någon form av högre insikt – ditt slutgiltiga mål!

Detta kommer såklart att ta en faslig massa tid, men det bevisar ju bara att din teori är sann. För varför skulle du annars ha blivit odödlig, om inte världen ville att just du skall lösa mysteriet! Världen är dock en slug rackare, som älskar att pröva dig, precis som en god schackmotståndare. Du måste således vara listig för att vinna, men du ser fram emot varje ny utmaning!

Därför är du extremt nyfiken. Allt som händer kring dig kan vara ledtrådar som världen listigt lagt fram för dig att klura ut. Varje person är intressant, varje diskussion en rebus, varje händelse en pusselbit. Du är dock inte korkad, utan känner mycket väl till effekterna av att sticka in näsan där den inte uppskattas, men din nyfikenhet tar ofta överhanden.

Du har även en tendens att börja prata med världen när du blir upphetsad och entusiastisk, något som ofta sker. Fraser som ”Jaså, det är ett villospår du lägger framför mig hehe.. men jag vet nog vad du planerar...” eller ”Aha, där trodde du allt att du hade mig ett tag, men inte lille Manfred inte... nej.” Andra tror att du pratar med dig själv eller att du är tokig. Om de bara visste....

Du ser ut att vara runt tjugo år gammal, och ger ett trevligt och alert intryck på folk. Bakom din rufsiga bruna lugg blinkar ett par stora nyfikna mörka ögon, och ett lekfullt leende spelar ofta över dina läppar.

### *Åsikter om:*

**Dig själv:** Du älskar dig själv. Livet är underbart nu när du förstått vad allt går ut på.

**Gaspar:** Er ledare och en person som besitter massvis med kunskap. Det är alltid spännande och givande att följa med honom på olika utflykter, då du ofelbart kommer i kontakt med nya gåtor hela tiden. Han är rätt klipsk också, vilket är bra om du inte lyckas få rätsida på vissa synnerligen kniviga pussel.

**Mullvaden:** Denne tillbakadragne Nosferatu är ett mysterium i sig, vilket gör att du älskar att kretsa runt honom och försöka förstå dig på hur han fungerar och vad hans roll i det stora hela är. Han skulle aldrig erkänna det själv men ni är nog vänner tror du.

**Gunde:** Denne enorme nordman är ett fascinerande kapitel. Han verkar inte tycka om dig så värst mycket och har hotat med stryk ett antal gånger om du inte slutar besvära honom. Men du ser hans antipati som en utmaning från världen att försöka klura ut en pusselbit ur Gunde utan att bli ihjälslagen på kuppen.

**Världen omkring dig:** Världen är din evige motspelare och följeslagare. Du är överlycklig att du blev omfamnad, eftersom du då blev en spelare i det stora spelet, istället för en pjäs.

## *Poltava 1709*

Grus och svett gräs slungades över dig när en rysk kanonkula exploderade på andra sidan kullen. Man skulle kunna tro att de idiotiska dödliga slutade att slåss om natten, men tydligen var någon ovanligt sur inatt, antagligen på grund av knippet med militära planer som Mullvaden bar under kåpan. Ert besök i ryssarnas stabstält hade varit framgångsrikt, men nu skulle ni bara ta er ut hela utan att bli sprängda i bitar också. Du förstod inte riktigt varför Gaspar var tvungen att hugga av tältpinnarna så att tältet rasade ihop över vakterna, men han brukar ju göra sånt. Självklart väcktes hela lägret. Hö, och folk brukar kalla dig indiskret! Nåja, Världen tyckte kanske att det var lite för enkelt för dig att bara smita undan med papprena ni kommit över. Haha, men du skall allt visa att du kan lyckas komma undan ändå!

Du spanade ut över terrängen och noterade snart en liten trädunge som skulle kunna erbjuda er skydd, och ropade -"Hitåt! Fort, här är det fritt!". Du satte sedan av och började rusa mot dungen längre bort. Gaspar var inte sen att följa ditt förslag, och strax därefter såg du Gundes enorma arm plocka upp Mullvaden som stirrade närsynt på något i helt fel riktning.

En skarp knall hördes plötsligt från ena flanken och du kände något träffa dig rätt i bröstet. Förvånat dråsade du ner bakom ett krön efter att ha slungats runt av skottet. Det fuktiga gräset färgades rött av ditt blod då du hasade ner på marken. Strax därefter kastade sig Gaspar akrobatiskt ner bakom krönet efter dig, och efter honom kom Gunde och Mullvaden hals över huvud. Du tittade förvånat på det blodiga hålet i din bröstorg, och var uppriktigt sagt förbryllad över avsikten Världen hade med att du skulle bli träffad just nu. Vad kunde det betyda? Samtidigt som du började läka ditt sår tittade du dig frågande omkring och såg snart svaret på dina frågor. Du sken genast upp i ett brett leende och utbrast skrattande "Jaha, haha! Där trodde du allt att jag skulle trilla dit, men jag förstår allt vad du menar! Listigt, mycket listigt..." Du pekade glatt på den svärtade kanonen som låg vält på marken.

Gaspar och Gunde var inte sena att reagera. Men ett samförstånd skapat av årtionden av uppdrag ihop, behövde norrlänningen bara se Gaspars nick med huvudet för att förstå vad som krävdes. Medan Gaspar drog sitt långsvärd från dess svarta skida och kröp ihop beredd att störta fram, så klev Gunde raskt fram till kanonen och greppade den med sina väldiga händer. Med ett ursinnigt vrål lyfte han den massiva järnpjäsen över huvudet och slungade den enorma kanonen in i högen med förvånade soldater som spärrade er flyktväg. Sekunden efter var Gaspar på fötter och med en omänsklig snabbhet skar hans svärd genom de fyra fiender som fortfarande stod upp. Ett klart maskeradbrott om någon såg er, ingen mänsklig varelse kunde göra det ni just gjort. Du tyckte dig ana ett leende bakom Mullvadens kåpa, då han dunkade dig i ryggen och väste "Ibland är det bra att vara Sabbat..."

## *upptäckten*

Med en djup njutningsmättad suck sträckte du förnöjt på dig, och släppte taget om den döde friherrens nacke. Den ondskefulle översittaren hade lite överraskande visat sig vara en alldeles utsökt måltid. Det fanns dock ingen tid att förlora. Snabbt plockade du på dig pergamenten ni behövde, nickade artigt åt liket på golvet, och försvann i blotta intet.

Ett ganska enkelt uppdrag, tänkte du förstrött då du promenerade genom korridoren mot residensets trapphus. Du fick precis syn på trappan som ledde tillbaka, då dina vaksamma sinnen uppfattade röster bakom en av korridorrens dörrar. Misstänksamt stannade du till och spetsade dina öron.

Var detta en ny utmaning? Eller ville Världen bara vilseleda dig från att ta ut pergamenten snabbast möjligt? Verkligen lurigt. Om du tog raka vägen ut så skulle du ju lyckas med ditt uppdrag, men å andra sidan skulle du ha avböjt en utmaning från din motspelare. Dessutom, om Världen avsåg att du skulle ta raka vägen ut, varför pågick det då en konversation innanför dörren? Ett slugt leende spelade över dina läppar då du försiktigt kände på handtaget. "Det är ditt drag." viskade du tyst när dörren sakta gled upp...

### *Leonard van der Meer*

Er räd in i notarien av Dovers kontor hade gått mycket bra, och hans blod hade en djup och fyllig smak. Gaspar bläddrade igenom listorna och spanade med ett kunnigt öga efter välkända namn. Strax stannade hans finger på ett sällskap.

-”Leonard van der Meer med sällskap” läste han högt, och du behövde inte vrida på huvudet för att se Mullvadens reaktion. Denne arkon hade tidigare förlöjligat Mullvaden under sin tid i London, och nu hade din vän svurit på att hämnas gruvligt. Mullvadens tänder gnisslade ljudligt, medan han väste ut en förbannelse över dagen hans hatobjekt hade fötts...

### *Martinez di Angelo*

Du blickade bort mot Gaspar och även om han försökte hålla en neutral min, så kunde han inte dölja sin irritation. Äran tillhörde ju er, inte den där vidrige Ventrue-antitribun.

-”För dina hjältemodiga insatser för Sabbaten i Montmartre skall du hädanefter vara känd som mycket modig och lojal, och må alla inom sekten visa dig tillbörlig respekt.”

Du noterade att Ärkebiskopens ord sved hårt för Gaspar, och när du såg Martinez självgoda leende så kunde du inte låta bli att fundera på vad Världen kunde mena med det här. Var det ett test, för att se om ni kunde vinna över det aset? Ni som varit nära att förlora livet för att uppdraget skulle lyckas, och så sveper han bara in och lurar till sig all ära.

-”En salut för Martinez di Angelo!” fortsatte ärkebiskopen, och alla närvarande avlossade en öronbedövande skotts salva i luften. Martinez såg ut att snart spricka av självupptagen stolthet. Du såg fram emot utmaningen att sätta ett par käppar i hans hjul i framtiden...



# VAMPIRE™

## 1791

NAME: *Manfred*

PLAYER:

CHRONICLE: *Lincon 2001*

NATURE: *Visionary*

DEMEANOR: *Fanatic*

CLAN: *Malkavian*

GENERATION: *8th*

HAVEN:

CONCEPT:

### ATTRIBUTES

PHYSICAL (max:5)		SOCIAL		MENTAL	
Strength	●●●●●	Charisma	●●●●●	Perception	●●●●●
Dexterity	●●●●●	Manipulation	●●●●●	Intelligence	●●●●●
Stamina	●●●●●	Appearance	●●●●●	Wits	●●●●●

### ABILITIES

TALENTS		SKILLS		KNOWLEDGES	
Acting	●●●●●	Animal Ken	●●●●●	Academics	●●●●●
Alertness	●●●●●	Firearms	●●●●●	Hearth Wisdom	●●●●●
Athletics	●●●●●	Crafts	●●●●●	Investigation	●●●●●
Brawl	●●●●●	Etiquette	●●●●●	Law	●●●●●
Dodge	●●●●●	Herbalism	●●●●●	Linguistics	●●●●●
Empathy	●●●●●	Melee	●●●●●	Medicine	●●●●●
Intimidation	●●●●●	Music	●●●●●	Occult	●●●●●
Larceny	●●●●●	Ride	●●●●●	Politics	●●●●●
Leadership	●●●●●	Stealth	●●●●●	Science	●●●●●
Subterfuge	●●●●●	Survival	●●●●●	Seneschal	●●●●●

### ADVANTAGES

DISCIPLINES		BACKGROUNDS		VIRTUES	
<i>Auspex</i>	●●●●●		●●●●●	Conscience/Conviction	●●●●●
<i>Obfuscate</i>	●●●●●		●●●●●	<del>Self-Control/Instinct</del>	●●●●●
<i>Dominate</i>	●●●●●		●●●●●	Courage	●●●●●
<i>Celerity</i>	●●●●●		●●●●●		
	●●●●●		●●●●●		

### OTHER TRAITS

_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●

### COMBAT

Weapon	Difficulty	Damage
<i>6 st Pistol</i>		6

### ROAD

*Humanity*

●●●●●●●●●●

### WILLPOWER

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

### BLOOD POOL

□□□□□□□□■

□□□□□□□□■

3/turn

### HEALTH

Bruised		□
Hurt	-1	□
Injured	-1	□
Wounded	-2	□
Mauled	-2	□
Crippled	-5	□
Incapacitated		□

### EXPERIENCE

--

## *Auspex*

*Heightened Senses*

Förhöjda sinnen.

*Aura Perception*

Kan känna av stämningar, känslor etc genom att se på den aura som finns omkring en person. Perception + Empathy, svårighetsgrad åtta.

*The Spirit's Touch*

Att genom att röra vid ett föremål få intryck av den som senast höll i det. Perception + Empathy, varierande svårighetsgrad.

## *Celerity*

Övernaturlig snabbhet. Genom att spendera en bloodpoint **turnen före** man vill använda det får man nästa turn en extra action per dot i celerity. Enbart fysiska actions.

## *Dominate*

Man kan inte dominera vampyrer av lägre generation än en själv.

*Command*

Se någon i ögonen och säga ett ord som blir åttlytt. Ordet **kan** inkluderas i en mening. Manipulation + Intimidation mot offrets Willpower.

*Mesmerize*

Plantera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare. Ögonkontakt erfordras vid tidpunkten för inplanterandet. Manipulation + Leadership mot offrets Willpower.

*The Forgetful Mind*

Ändra minnen. Ögonkontakt erfordras. Wits + Subterfuge mot offrets Willpower.

1 lyckad Kan ta bort ett minne, varaktighet en dag

2 lyckade Kan ta bort minnen permanent

3 lyckade Kan göra mindre ändringar

4 lyckade Kan ta bort eller ändra hela scener

5 lyckade Kan rekonstruera stora perioder av offrets liv

## *Obfuscate*

*Cloak of Shadows*

Gömma sig i skuggor, bakom lyktstolpar etc. Måste stå still.

*Unseen Presence*

Kan röra sig omkring utan att bli sedd. Blir sedd om man interagerar.

*Mask of a Thousand Faces*

Ändra utseende för att se ut som en annan, verklig eller inbillad, person. Manipulation + Performance, svårighetsgrad sju.

*Vanish from the Mind's Eye*

Man kan bli osynlig även när folk ser på en. Charisma + Stealth mot personens Wits + Alertness, kräver minst tre lyckade för att försvinna.

## Mullvaden

Brian Paddington, som du egentligen heter, föddes en dimmig London-morgon 1575. Redan under din ungdom var du ljusskygg och en smula försiktig, något som ledde till att du höll dig för dig själv medan de andra barnen lekte på gatorna. Dina föräldrar arbetade mycket och löste din uppfostran genom att sätta dig i studier hos olika privatlärare. Du lärde dig väldigt mycket om språk, vetenskap, matematik och annat, men dina föräldrar såg du inte till så ofta.

Vid tjugo års ålder fick du anställning som hjälpreda vid notarieavdelningen vid självaste det kungliga parlamentet. Med åren avancerade du i rankerna och var efter tjugo års trogen tjänst huvudnotarie med ansvar över alla papper och register. Många av dina kollegor hade klättrat om dig i karriären och satt nu som ledamöter i parlamentet, något som irriterade dig otroligt. De var inte hälften så duktiga som du, de hade bara rätt kontakter och visste hur man slickade rätt stövlar.

Ditt livs bitterhet, avundsjuka och frustration krävde hämnd, och det var därför du svarade ja då en mörk främling en regnig natt frågade dig om du var intresserad av att sätta dit dina hatobjekt. Främlingen var ingen mindre än din blivande Sire, en gammal Nosferatu som raskt gjorde dig till sin ghoul och invigde dig i en lömsk plan att spränga hela det engelska parlamentet i luften. Han företrädde en sammanslutning vampyrer som kallades för Sabbaten, och din Sire hade en annan ghoul, en viss Guy Fawkes, som skulle genomföra attentatet. Du hjälpte till med information och planering av dådet, men i sista stund hade någon läckt och det hela avslöjades. Fawkes arresterades och avrättades, men du och din mästare flydde London.

Din mästare var dock nöjd med din insats och du blev strax därefter omfamnad till en vampyrisk existens. Omvandlingen till Nosferatu slet hårt på din kropp, och likt ett gudomligt hån kröktes din rygg, din hud mörknade och din näsa ändrade skepnad till en djurisk nos. En uppenbar likhet vid ett visst djur gjorde att du därefter kallades Mullvaden. Din bitterhet och ilska växte sig åter stark.

Ditt nya namn blev dock mycket passande då du trettio år senare infiltrerade Camarillan i London. Du blev hånad och förlöjligad av de färförämliga vampyrerna vid hovet, men du lät dem hållas på grund av den mängd information du fick reda på och lyckades förmedla vidare till Sabbaten. Speciellt tyckte en viss Leonard Van der Meer, arkon till Tremerejusticaren Kirshner, om att trakassera dig och förlöjliga dig inför de andra besläktade. Du svor en tyst ed om att se honom brinna i helvetet.

I slutet av femtonhundratalet ansatte Camarillans styrkor Sabbaten hårt. Till slut drog sig Sabbaten undan till Skandinavien där Camarillan än så länge inte hade så stora intressen. Med hjälp av dödliga trupper försökte Camarillan dock få ett fotfäste även i Norden, så de iscensatte danskarnas belägring av Bohus fästning 1676.

Sabbatens ärkebiskop av Stockholm, Johann von Creutz, skickade ner alla besläktade han kunde avvara för att tvinga tillbaka Camarillans styrkor. Detta innebar att spillrorna från olika decimerade pack slöt samman vid fästningen för att om möjligt slå ner fienden, och även du blev ditkallad.

Det var där du träffade vad som skulle komma att bli ditt nuvarande Sabbatpack, ett osannolikt gäng som dock kompletterade varandra mycket bra och visade sig vara mycket kompetenta. Packet ni bildade bestod av Toreadoren Gaspar, ledaren för packet och en mycket listig och farlig man som snabbt fick din respekt; en Malkav vid namn Manfred som hade en fascinerande förmåga att sticka in huvudet där det inte hörde hemma och få ut det oskatt med viktig information; samt en storväxt Gangrel från norra Sverige som hette Gunde, en bjässe som gick fram som en rasande vildbjörn genom era fiender.

Ni lyckades inte hålla fästningen men som de enda överlevande från Sabbatens sida såg ni till att sticka fästningen i brand innan ni flydde därifrån. Lågorna fångade ett flertal högt uppsatta Camarillaäldre vilka omkom. Ärkebiskopen var mycket nöjd med er insats, och sedan dess har ni utfört många djärva dåd mot Sabbatens fiender.

Ert pack fungerar bra och ni har kommit att lita på varandra mer än någon annan. Du trivs bra ihop med ditt pack även om de har sina egenheter: Gaspar har en påfrestande tendens att alltid stila och visa sig på styva linan, Manfred är trots allt spritt sprängande galen och pratar med sig själv, och

Gunde har en tendens att slå sönder allt i sin väg oavsett om ni behöver det eller inte. Ibland lyckas du dock tala lite vett i deras skallar och styra upp situationerna ni råkar in i. Ert förtroende för varandra är mycket stort.

### *Personlighet/Egenskaper:*

Du är oftast lite försiktig och eftertänksam, något som kan behövas för att styra upp de impulsiva krafterna inom packet. Detta betyder dock inte att du är handlingssvag eller feg, snarare tvärtom, du är mycket kompetent i stridens hetta. Du menar bara att man undviker onödiga risker genom att tänka efter lite innan man sticker in huvudet i drakens håla.

En annan sida av dig drivs av en enorm kunskapsörst, du vill ha reda på allt och lära dig nya saker hela tiden. Det är trots allt din enorma kunskap och uträknande hjärna som har gjort dig till en värdefull medlem i packet, och gett dig status och erkännande bland dina vänner.

Du är mycket närsynt, något som du till viss del avhjälpas med ett par tjocka glasögon. I strid brukar du därför försöka komma riktigt nära din motståndare med hjälp av Obfuscate, och sedan njuta av att hålla fast denne med din vampyriska styrka samtidigt som dina thaumaturgiska förmågor kokar offrets blod. Du tycker om att hämnas på världen som har hånat dig så illa, och när du tänker på saken blir du så ilsken att du börjar skaka. Du brukar ofta hötta med din knotiga näve mot himlen och väsa "Revenge!".

Helst av allt skulle du vilja hämnas på Leonard van der Meer, det överlägsna aset som förnedrade dig mest av alla. Att få smyga fram dina armar runt honom och sakta krama livet ur honom samtidigt som du känner hans blod koka, får det att vattnas i munnen på dig.

Du har en brun- och svartfläckig läderaktig hy, och din rygg är krökt så du tvingas gå framåtböjd. Ditt anlete domineras av din väldiga nos, bortom vilken två svarta ögon plirar fram bakom de tjocka glasögonen. Du brukar klä dig i en mörk kåpa vars huva täcker ditt ansikte, med långa vida armar i vilka du gnider dina händer i illvillig ondska.

### *Åsikter om:*

**Dig själv:** Du är överlägsen alla korkade hjon, och endast några få uppvisar intelligens nog att förtjäna din respekt. Du kanske är liten och ful, men du är stark både fysiskt och mentalt. Till slut skall du nog få din hämnd.

**Gaspar:** Er ledare och en person som besitter mycket kunskap. En av de få personer som har din respekt. Det är alltid givande att följa med honom på olika uppdrag då ni ofta kommer över sällsynta dokument eller kommer i kontakt med nya mystiska saker som kan utvidga din kunskap. Han har dock en frustrerande tendens att visa sig på styva linan varje gång tillfälle erbjuds. Det är väl toreadorblodet i honom som kräver sin rätt.

**Manfred:** Detta energiknippe till Malkav kan vara ganska ansträngande stundtals med sin impulsivitet. Ni delar dock en gemensam nyfikenhet och intresse för omvärlden, även om han tycker om att sticka in huvudet före medan du är försiktig och eftertänksam. Du tycker bra om honom, men du försöker halvhjärtat dölja det genom att anlägga en slug beräknande fasad.

**Gunde:** Denne enorme nordman är lite för korkad för din smak. Dock är han en klippa att ha i ryggen när det vankas bråk, och han har räddat din nacke ett flertal gånger. Han kan dock vara smått frustrerande stundtals då han insisterar på att slå sönder allt som han får händerna på. Han verkar ibland lite misstänksam mot dig eftersom du spenderat så många år med Camarillan, men du övertygar honom var gång om ditt hat mot dessa snobbiga djävlar.

**Världen omkring dig:** Ditt drivande mål är att hämnas mot den sadistiska värld som lekt med dig så grymt. Överallt kan du känna de medlidande blickar du får, och höra de förnedrande skratten från folk som ser dig. Men de skall få betala dyrt... "Revenge!"

## *Poltava 1709*

Grus och svett gräs slungades över dig när en rysk kanonkula exploderade på andra sidan kullen. Man skulle kunna tro att de idiotiska dödliga slutade att slåss om natten, men tydligen var någon ovanligt sur inatt, antagligen på grund av knippet med militära planer som du bar under kåpan. Ert besök i ryssarnas stabstält hade varit framgångsrikt, men nu skulle ni bara ta er ur det hela utan att bli sprängda i bitar också. Dina skarpa tänder gnisslade ljudligt mot varandra när du irriterat kom ihåg hur Gaspar minsann inte kunde låta er smita undan i tysthet, utan var tvungen att hugga av tältpinnarna så att tältet rasade ihop över vakterna och självklart väckte hela lägret. Att han alltid var tvungen att stila!

-”Hitåt! Fort, här är det fritt!” ropade plötsligt Manfred, och började rusa mot en träddunge längre bort. Gaspar var inte sen att följa Malkavens förslag, och en sekund senare kände du Gundes enorma arm plocka upp dig och ge dig en skjuts i rätt riktning innan han själv hukandes satte av.

En skarp knall hördes från ena flanken och genom krutröken såg du Manfred snurra runt våldsamt och dråsa ner bakom ett krön. Det fuktiga gräset färgades rött av hans blod. Du förbannade din dåliga syn då du plirade halvblint mot flanken där skottsalvan hade sitt ursprung. Det var svårt att se genom röken, men du uppskattade det till minst tio ryska muskötbärare. Skit!

Gaspar gjorde en akrobatisk dykning ner i gropan där Manfred hade fallit, och sekunden efter vräkte Gunde ner dig och sig själv i samma hål. Manfred tittade förvånat på det blodiga hålet i sin bröstorg, men började snart läka samtidigt som du hörde honom mumla något om ”...men varför just nu? Och här?” När han fick syn på den svärtade kanonen som låg vält på marken, sken han genast upp i ett brett leende och utbrast skrattande ”Jaha, haha! Där trodde du allt att jag skulle trilla dit, men jag förstår allt vad du menar! Listigt, mycket listigt...” Som vanligt pratade den galne Malkaven med någon som ingen annan såg.

Gaspar och Gunde var inte sena att reagera. Men ett samförstånd skapat av årtionden av uppdrag ihop, behövde norrlänningen bara se Gaspars nick med huvudet för att förstå vad som krävdes. Medan Gaspar drog sitt långsvärd från dess svarta skida och kröp ihop beredd att störta fram, så klev Gunde raskt fram till kanonen och greppade den med sina väldiga händer. Med ett ursinnigt vrål lyfte han den massiva järnpjäsen över huvudet och slungade den enorma kanonen in i högen med förvånade soldater som spärrade er flyktväg. Sekunden efter var Gaspar på fötter och med en omänsklig snabbhet skar hans svärd genom de fyra fiender som fortfarande stod upp. Ett klart maskeradbrott om någon såg er, ingen mänsklig varelse kunde göra det ni just gjort. Du log illmarigt under din kåpa, då du dunkade Manfred i ryggen och väste ”Ibland är det bra att vara Sabbat...”

## *Leonard Van der Meer*

-“Jag tror jag skall lämna in ett förslag till det Inre Rådet nästa gång jag träffar dem. Vi borde införa en sjunde Tradition: om man ser ut som en mullvad så måste man obfuska sitt utseende för jämnan!”

Det vackra sällskapet skrattade ett klingande skratt som skvallrade om århundraden av övning. Leonard Van der Meer, den förbannade Gangrelarkonen, sken som en sol och slängde en förnöjd blick mot dig medan han badade i uppskattningen från harpyorna omkring sig. Dina vassa tänder gnisslade ljudligt bakom kåpan och dina nävar knöt sig krampaktigt i vrede.

Om du inte var tvungen att upprätthålla din täckmantel som en timid bokmal som var trogen Camarillan, så skulle han nog få se på annat. Du kände en saftig blodsmak i munnen på dig, när du fantiserade om att smyga upp bakom honom, slingra dina sega armar runt hans hals, och koka hans blod med dina ockulta talanger. Någon gång skall han få betala... någon gång skall du få din hämnd...

## *Martinez di Angelo*

Du blickade bort mot Gaspar och även om han försökte hålla en neutral min, så kunde han inte dölja sin irritation. Äran tillhörde ju er, inte den där vidrige Ventrue-antitribun.

-*"För dina hjältemodiga insatser för Sabbaten i Montmartre skall du hädanefter vara känd som mycket modig och lojal, och må alla inom sekten visa dig tillbörlig respekt."*

Ärkebiskopens ord sved hårt, och när du såg Martinez självgoda leende så gnisslade dina tänder igen. Det aset! Ni som varit nära att förlora livet för att uppdraget skulle lyckas, och så sveper han bara in och lurar till sig all ära.

-*"En salut för Martinez di Angelo!"* fortsatte ärkebiskopen, och alla närvarande avlossade en öronbedövande skotts salva i luften. Martinez såg ut att snart spricka av självupptagen stolthet. Du såg fram emot att koka hans blod i framtiden...

# VAMPIRE™

## 1791

NAME: *Mullloaden*  
 PLAYER:  
 CHRONICLE: *Lincon 2001*

NATURE: *Survivor*  
 DEMEANOR: *Judge*  
 CLAN: *Nosferatu*

GENERATION: *8th*  
 HAVEN:  
 CONCEPT:

### ATTRIBUTES

PHYSICAL (max:5)	SOCIAL	MENTAL
Strength _____ ●●●○○○	Charisma _____ ●●○○○○	Perception _____ ●○○○○○
Dexterity _____ ●●○○○○	Manipulation _____ ●●●○○○	Intelligence _____ ●●●○○○
Stamina _____ ●●○○○○	Appearance _____ ●○○○○○	Wits _____ ●●○○○○

### ABILITIES

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting _____ ○○○○○○	Animal Ken _____ ●●●○○○	Academics _____ ●●●○○○
Alertness _____ ●○○○○○	Firearms _____ ●●○○○○	Hearth Wisdom _____ ○○○○○○
Athletics _____ ●○○○○○	Crafts _____ ○○○○○○	Investigation _____ ●●●○○○
Brawl _____ ●●●○○○	Etiquette _____ ●●●○○○	Law _____ ●●●○○○
Dodge _____ ●○○○○○	Herbalism _____ ○○○○○○	Linguistics _____ ●●●○○○
Empathy _____ ○○○○○○	Melee _____ ●●○○○○	Medicine _____ ●●●○○○
Intimidation _____ ●●●○○○	Music _____ ○○○○○○	Occult _____ ●●●○○○
Larceny _____ ○○○○○○	Ride _____ ●○○○○○	Politics _____ ●●●○○○
Leadership _____ ○○○○○○	Stealth _____ ●●●○○○	Science _____ ●●●○○○
Subterfuge _____ ●●●○○○	Survival _____ ●●●○○○	Seneschal _____ ○○○○○○

### ADVANTAGES

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Potence</i> _____ ●●○○○○	_____ ○○○○○○	Conscience/Conviction _____ ●●○○○○
<i>Obfuscate</i> _____ ●●○○○○	_____ ○○○○○○	Self-Control/Instinct _____ ●●●○○○
<i>Animalism</i> _____ ●○○○○○	_____ ○○○○○○	Courage _____ ●●○○○○
<i>Thaumaturgy</i> _____ ●●●○○○	_____ ○○○○○○	
<i>Fortitude</i> _____ ●○○○○○	_____ ○○○○○○	

### OTHER TRAITS

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

### COMBAT

Weapon	Difficulty	Damage
<i>Hagelmusköt</i>	<i>Short range</i>	<i>10</i>
<i>Slag med köfven</i>		<i>Str+1</i>

### ROAD

*Humanity*  
 ●●●●○○○○○○○○

### WILLPOWER

●●●●●●●●●●○  
 □□□□□□□□□□

### BLOOD POOL

□□□□□□□□■  
 □□□□□□□□■

3/turn

### HEALTH

Bruised		<input type="checkbox"/>
Hurt	-1	<input type="checkbox"/>
Injured	-1	<input type="checkbox"/>
Wounded	-2	<input type="checkbox"/>
Mauled	-2	<input type="checkbox"/>
Crippled	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacitated		<input type="checkbox"/>

### EXPERIENCE

## *Animalism*

*Feral Whispers*

Att kunna tala med djur. Man måste se djuret i ögonen och djuret lyder inte nödvändigtvis kommandot.

## *Fortitude*

Övernaturlig motståndskraft. Läggs till Stamina för att soaka skada. Aggraverad skada kan endast soakas med hjälp av Fortitude.

## *Obfuscate*

*Cloak of Shadows*

Gömma sig i skuggor, bakom lyktstolpar etc. Måste stå still.

*Unseen Presence*

Kan röra sig omkring utan att bli sedd. Blir sedd om man interagerar.

*Mask of a Thousand Faces*

Ändra utseende för att se ut som en annan, verklig eller inbillad, person. Manipulation + Performance, svårighetsgrad sju.

## *Potence*

Övernaturlig styrka. Ett automatiskt lyckat slag på alla Stranght-relaterade slag för varje dot i Potence. I Melee och Brawl räknas de automatiska lyckade slagen till skadeslaget.

## *Thaumaturgy*

### **Path of Blood**

*A Taste for Blood*

Slå Willpower mot en svårighetsgrad på kraftens nivå plus tre.

*Blood Rage*

Kunna bedöma generation etc genom att smaka på blodet.

*Blood of Potency*

Tvina en annan besläktad att spendera blod .

*Theft of Vitae*

Sänka generation temporärt. En lyckad = en generation.

*Cauldron of Blood*

Stjåla blod från en annan besläktad utan att röra vid denna.

Få en annan besläktads blod att koka. 2 Aggr. / Success.



# Bilaga - Karaktärsblad NPC:er

## VAMPIRE

1791

NAME: <i>Madame Guillotine</i>	NATURE: <i>Demannor</i>	GENERATION: <i>7th</i>
PLAYER:	DEMANNOR:	HIVEN:
CHRONICLE: <i>Lincon 2001</i>	CLAN: <i>Malkavian</i>	CONCEPT:

---

ATTRIBUTES

PHYSICAL (max:6)	SOCIAL	MENTAL
Strength.....●●●●●●	Charisma.....●●●●●●	Perception.....●●●●●●
Dexterity.....●●●●●●	Manipulation.....●●●●●●	Intelligence.....●●●●●●
Stamina.....●●●●●●	Appearance.....●●●●●●	Wits.....●●●●●●

---

ABILITIES

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting.....●●●●●●	Animal Ken.....●●●●●●	Academics.....●●●●●●
Alertness.....●●●●●●	Firearms.....●●●●●●	Hearth Wisdom.....●●●●●●
Athletics.....●●●●●●	Crafts.....●●●●●●	Investigation.....●●●●●●
Brawl.....●●●●●●	Etiquette.....●●●●●●	Law.....●●●●●●
Dodge.....●●●●●●	Herbalism.....●●●●●●	Linguistics.....●●●●●●
Empathy.....●●●●●●	Melee.....●●●●●●	Medicine.....●●●●●●
Intimidation.....●●●●●●	Music.....●●●●●●	Occult.....●●●●●●
Larceny.....●●●●●●	Ride.....●●●●●●	Politics.....●●●●●●
Leadership.....●●●●●●	Stealth.....●●●●●●	Science.....●●●●●●
Subterfuge.....●●●●●●	Survival.....●●●●●●	Seneschal.....●●●●●●

---

ADVANTAGES

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Obfuscate</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Conscience/Conviction.....●●●●●●
<i>Dominare</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Self-Control/Instinct.....●●●●●●
<i>Auspex</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Courage.....●●●●●●
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	

---

OTHER TRAITS

POTENCE	ROAD	HEALTH
<i>Potence</i> .....●●●●●●	<i>Humanity</i> .....●●●●●●	Bruised..... <input type="checkbox"/>
<i>Dememtion</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Hurt.....-1 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Injured.....-1 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Wounded.....-2 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Mauled.....-2 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Crippled.....-5 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Incapacitated..... <input type="checkbox"/>

---

COMBAT

WEAPON	DIFFICULTY	DAMAGE
<i>Sword</i>	.....	Str+2

---

BLOOD POOL

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

4/turn

## VAMPIRE

1791

NAME: <i>Generic Goon</i>	NATURE: <i>Goon Squad</i>	GENERATION: <i>9th</i>
PLAYER:	DEMANNOR:	HIVEN:
CHRONICLE: <i>Lincon 2001</i>	CLAN: <i>Goon Squad</i>	CONCEPT:

---

ATTRIBUTES

PHYSICAL (max:5)	SOCIAL	MENTAL
Strength.....●●●●●●	Charisma.....●●●●●●	Perception.....●●●●●●
Dexterity.....●●●●●●	Manipulation.....●●●●●●	Intelligence.....●●●●●●
Stamina.....●●●●●●	Appearance.....●●●●●●	Wits.....●●●●●●

---

ABILITIES

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting.....●●●●●●	Animal Ken.....●●●●●●	Academics.....●●●●●●
Alertness.....●●●●●●	Firearms.....●●●●●●	Hearth Wisdom.....●●●●●●
Athletics.....●●●●●●	Crafts.....●●●●●●	Investigation.....●●●●●●
Brawl.....●●●●●●	Etiquette.....●●●●●●	Law.....●●●●●●
Dodge.....●●●●●●	Herbalism.....●●●●●●	Linguistics.....●●●●●●
Empathy.....●●●●●●	Melee.....●●●●●●	Medicine.....●●●●●●
Intimidation.....●●●●●●	Music.....●●●●●●	Occult.....●●●●●●
Larceny.....●●●●●●	Ride.....●●●●●●	Politics.....●●●●●●
Leadership.....●●●●●●	Stealth.....●●●●●●	Science.....●●●●●●
Subterfuge.....●●●●●●	Survival.....●●●●●●	Seneschal.....●●●●●●

---

ADVANTAGES

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Potence</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Conscience/Conviction.....●●●●●●
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Self-Control/Instinct.....●●●●●●
<i>Auspex</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Courage.....●●●●●●
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	

---

OTHER TRAITS

POTENCE	ROAD	HEALTH
<i>Potence</i> .....●●●●●●	<i>Humanity</i> .....●●●●●●	Bruised..... <input type="checkbox"/>
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Hurt.....-1 <input type="checkbox"/>
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Injured.....-1 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Wounded.....-2 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Mauled.....-2 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Crippled.....-5 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Incapacitated..... <input type="checkbox"/>

---

COMBAT

WEAPON	DIFFICULTY	DAMAGE
<i>Sword</i>	.....	Str+2
<i>Pistol</i>	.....	6

---

BLOOD POOL

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

2/turn

## VAMPIRE

1791

NAME: <i>Justicar Kirschner</i>	NATURE: <i>Tremere</i>	GENERATION: <i>6th</i>
PLAYER:	DEMANNOR:	HIVEN:
CHRONICLE: <i>Lincon 2001</i>	CLAN: <i>Tremere</i>	CONCEPT:

---

ATTRIBUTES

PHYSICAL (max:7)	SOCIAL	MENTAL
Strength.....●●●●●●	Charisma.....●●●●●●	Perception.....●●●●●●
Dexterity.....●●●●●●	Manipulation.....●●●●●●	Intelligence.....●●●●●●
Stamina.....●●●●●●	Appearance.....●●●●●●	Wits.....●●●●●●

---

ABILITIES

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting.....●●●●●●	Animal Ken.....●●●●●●	Academics.....●●●●●●
Alertness.....●●●●●●	Firearms.....●●●●●●	Hearth Wisdom.....●●●●●●
Athletics.....●●●●●●	Crafts.....●●●●●●	Investigation.....●●●●●●
Brawl.....●●●●●●	Etiquette.....●●●●●●	Law.....●●●●●●
Dodge.....●●●●●●	Herbalism.....●●●●●●	Linguistics.....●●●●●●
Empathy.....●●●●●●	Melee.....●●●●●●	Medicine.....●●●●●●
Intimidation.....●●●●●●	Music.....●●●●●●	Occult.....●●●●●●
Larceny.....●●●●●●	Ride.....●●●●●●	Politics.....●●●●●●
Leadership.....●●●●●●	Stealth.....●●●●●●	Science.....●●●●●●
Subterfuge.....●●●●●●	Survival.....●●●●●●	Seneschal.....●●●●●●

---

ADVANTAGES

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Auspex</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Conscience/Conviction.....●●●●●●
<i>Dominare</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Self-Control/Instinct.....●●●●●●
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Courage.....●●●●●●
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	

---

OTHER TRAITS

POTENCE	ROAD	HEALTH
<i>Thaumaturgy</i> .....●●●●●●	<i>Humanity</i> .....●●●●●●	Bruised..... <input type="checkbox"/>
<i>Path of Blood</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Hurt.....-1 <input type="checkbox"/>
<i>Lure of Flames</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Injured.....-1 <input type="checkbox"/>
<i>Move of Mind</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Wounded.....-2 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Mauled.....-2 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Crippled.....-5 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Incapacitated..... <input type="checkbox"/>

---

COMBAT

WEAPON	DIFFICULTY	DAMAGE
<i>Sword</i>	.....	Str+2

---

BLOOD POOL

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

30 bloodpoints, 6/turn

## VAMPIRE

1791

NAME: <i>Leonard Van der Meer</i>	NATURE: <i>Gangrel</i>	GENERATION: <i>8th</i>
PLAYER:	DEMANNOR:	HIVEN:
CHRONICLE: <i>Lincon 2001</i>	CLAN: <i>Gangrel</i>	CONCEPT:

---

ATTRIBUTES

PHYSICAL (max:5)	SOCIAL	MENTAL
Strength.....●●●●●●	Charisma.....●●●●●●	Perception.....●●●●●●
Dexterity.....●●●●●●	Manipulation.....●●●●●●	Intelligence.....●●●●●●
Stamina.....●●●●●●	Appearance.....●●●●●●	Wits.....●●●●●●

---

ABILITIES

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting.....●●●●●●	Animal Ken.....●●●●●●	Academics.....●●●●●●
Alertness.....●●●●●●	Firearms.....●●●●●●	Hearth Wisdom.....●●●●●●
Athletics.....●●●●●●	Crafts.....●●●●●●	Investigation.....●●●●●●
Brawl.....●●●●●●	Etiquette.....●●●●●●	Law.....●●●●●●
Dodge.....●●●●●●	Herbalism.....●●●●●●	Linguistics.....●●●●●●
Empathy.....●●●●●●	Melee.....●●●●●●	Medicine.....●●●●●●
Intimidation.....●●●●●●	Music.....●●●●●●	Occult.....●●●●●●
Larceny.....●●●●●●	Ride.....●●●●●●	Politics.....●●●●●●
Leadership.....●●●●●●	Stealth.....●●●●●●	Science.....●●●●●●
Subterfuge.....●●●●●●	Survival.....●●●●●●	Seneschal.....●●●●●●

---

ADVANTAGES

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Animalism</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Conscience/Conviction.....●●●●●●
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Self-Control/Instinct.....●●●●●●
<i>Protean</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	Courage.....●●●●●●
<i>Potence</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....●●●●●●	

---

OTHER TRAITS

POTENCE	ROAD	HEALTH
.....●●●●●●	<i>Humanity</i> .....●●●●●●	Bruised..... <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Hurt.....-1 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Injured.....-1 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Wounded.....-2 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Mauled.....-2 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Crippled.....-5 <input type="checkbox"/>
.....●●●●●●	.....●●●●●●	Incapacitated..... <input type="checkbox"/>

---

COMBAT

WEAPON	DIFFICULTY	DAMAGE
<i>Sword</i>	.....	Str+2
<i>2 st Pistol</i>	.....	6

---

BLOOD POOL

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

3/turn

I skuggan av Madame Guillotine - Copyright 2001 Johan Englund & Tom Lindahl

47

**VAMPIRE**  
1791

NAME: *Martinez di Angelo* NATURE: \_\_\_\_\_ GENERATION: 7th  
 PLAYER: \_\_\_\_\_ DEMONOR: \_\_\_\_\_ HAVEN: \_\_\_\_\_  
 CHRONICLE: *Lincon 2001* CLAN: *Ventrue Antitribu* CONCEPT: \_\_\_\_\_

---

**ATTRIBUTES**

PHYSICAL (max:6)	SOCIAL	MENTAL
Strength.....●●●●●●	Charisma.....●●●●●●	Perception.....●●●●●●
Dexterity.....●●●●●●	Manipulation.....●●●●●●	Intelligence.....●●●●●●
Stamina.....●●●●●●	Appearance.....●●●●●●	Wits.....●●●●●●

---

**ABILITIES**

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting.....○○○○○○	Animal Ken.....○○○○○○	Academics.....○○○○○○
Alertness.....●●●●●●	Firearms.....●●●●●●	Hearth Wisdom.....○○○○○○
Athletics.....●●●●●●	Crafts.....●●●●●●	Investigation.....●●●●●●
Brawl.....●●●●●●	Etiquette.....●●●●●●	Law.....○○○○○○
Dodge.....●●●●●●	Herbalism.....●●●●●●	Linguistics.....●●●●●●
Empathy.....●●●●●●	Melee.....●●●●●●	Medicine.....●●●●●●
Intimidation.....●●●●●●	Music.....●●●●●●	Occult.....●●●●●●
Larceny.....●●●●●●	Ride.....●●●●●●	Politics.....●●●●●●
Leadership.....●●●●●●	Stealth.....●●●●●●	Science.....●●●●●●
Subterfuge.....●●●●●●	Survival.....●●●●●●	Seneschal.....●●●●●●

---

**ADVANTAGES**

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Auspex</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Conscience/Conviction.....●●●●●●
<i>Dominance</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	.....○○○○○○
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Self-Control/Instinct.....●●●●●●
<i>Potency</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	.....○○○○○○
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Courage.....●●●●●●

---

**OTHER TRAITS**

ROAD	HEALTH
<i>Obtuse</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○

---

**COMBAT**

Weapon	Difficulty	Damage
<i>Värja</i>		Str+2
<i>2 st Pistol</i>		6

---

4/turn

**VAMPIRE**  
1791

NAME: *Sheriffen av Paris* NATURE: \_\_\_\_\_ GENERATION: 9th  
 PLAYER: \_\_\_\_\_ DEMONOR: \_\_\_\_\_ HAVEN: \_\_\_\_\_  
 CHRONICLE: *Lincon 2001* CLAN: *Brujah* CONCEPT: \_\_\_\_\_

---

**ATTRIBUTES**

PHYSICAL	SOCIAL	MENTAL
Strength.....●●●●●●	Charisma.....●●●●●●	Perception.....●●●●●●
Dexterity.....●●●●●●	Manipulation.....●●●●●●	Intelligence.....●●●●●●
Stamina.....●●●●●●	Appearance.....●●●●●●	Wits.....●●●●●●

---

**ABILITIES**

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting.....○○○○○○	Animal Ken.....○○○○○○	Academics.....○○○○○○
Alertness.....●●●●●●	Firearms.....●●●●●●	Hearth Wisdom.....○○○○○○
Athletics.....●●●●●●	Crafts.....●●●●●●	Investigation.....●●●●●●
Brawl.....●●●●●●	Etiquette.....●●●●●●	Law.....○○○○○○
Dodge.....●●●●●●	Herbalism.....●●●●●●	Linguistics.....●●●●●●
Empathy.....●●●●●●	Melee.....●●●●●●	Medicine.....●●●●●●
Intimidation.....●●●●●●	Music.....●●●●●●	Occult.....●●●●●●
Larceny.....●●●●●●	Ride.....●●●●●●	Politics.....●●●●●●
Leadership.....●●●●●●	Stealth.....●●●●●●	Science.....●●●●●●
Subterfuge.....●●●●●●	Survival.....●●●●●●	Seneschal.....●●●●●●

---

**ADVANTAGES**

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Potency</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Conscience/Conviction.....●●●●●●
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	.....○○○○○○
<i>Presence</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Self-Control/Instinct.....●●●●●●
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	.....○○○○○○
<i>Auspex</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Courage.....●●●●●●

---

**OTHER TRAITS**

ROAD	HEALTH
<i>Humanity</i> .....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○

---

**COMBAT**

Weapon	Difficulty	Damage
<i>Svärd</i>		Str+2
<i>2 st Pistol</i>		6

---

2/turn

**VAMPIRE**  
1791

NAME: *Furst Grégoire* NATURE: \_\_\_\_\_ GENERATION: 6th  
 PLAYER: \_\_\_\_\_ DEMONOR: \_\_\_\_\_ HAVEN: \_\_\_\_\_  
 CHRONICLE: *Lincon 2001* CLAN: *Toreador* CONCEPT: \_\_\_\_\_

---

**ATTRIBUTES**

PHYSICAL (max:7)	SOCIAL	MENTAL
Strength.....●●●●●●	Charisma.....●●●●●●	Perception.....●●●●●●
Dexterity.....●●●●●●	Manipulation.....●●●●●●	Intelligence.....●●●●●●
Stamina.....●●●●●●	Appearance.....●●●●●●	Wits.....●●●●●●

---

**ABILITIES**

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting.....○○○○○○	Animal Ken.....○○○○○○	Academics.....○○○○○○
Alertness.....●●●●●●	Firearms.....○○○○○○	Hearth Wisdom.....○○○○○○
Athletics.....●●●●●●	Crafts.....●●●●●●	Investigation.....●●●●●●
Brawl.....●●●●●●	Etiquette.....●●●●●●	Law.....○○○○○○
Dodge.....●●●●●●	Herbalism.....●●●●●●	Linguistics.....●●●●●●
Empathy.....●●●●●●	Melee.....●●●●●●	Medicine.....●●●●●●
Intimidation.....●●●●●●	Music.....●●●●●●	Occult.....●●●●●●
Larceny.....●●●●●●	Ride.....●●●●●●	Politics.....●●●●●●
Leadership.....●●●●●●	Stealth.....●●●●●●	Science.....●●●●●●
Subterfuge.....●●●●●●	Survival.....●●●●●●	Seneschal.....●●●●●●

---

**ADVANTAGES**

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Auspex</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Conscience/Conviction.....●●●●●●
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	.....○○○○○○
<i>Presence</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Self-Control/Instinct.....●●●●●●
<i>Dominance</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	.....○○○○○○
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Courage.....●●●●●●

---

**OTHER TRAITS**

ROAD	HEALTH
<i>Potency</i> .....●●●●●●	<i>Humanity</i> .....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○

---

**COMBAT**

Weapon	Difficulty	Damage
<i>Långsvärd</i>		Str+3

---

30 bloodpoinis, 6/turn

**VAMPIRE**  
1791

NAME: *Gargoyles* NATURE: \_\_\_\_\_ GENERATION: \_\_\_\_\_  
 PLAYER: \_\_\_\_\_ DEMONOR: \_\_\_\_\_ HAVEN: \_\_\_\_\_  
 CHRONICLE: *Lincon 2001* CLAN: *Gargoyles* CONCEPT: \_\_\_\_\_

---

**ATTRIBUTES**

PHYSICAL (max:5)	SOCIAL	MENTAL
Strength.....●●●●●●	Charisma.....●●●●●●	Perception.....●●●●●●
Dexterity.....●●●●●●	Manipulation.....●●●●●●	Intelligence.....●●●●●●
Stamina.....●●●●●●	Appearance.....●●●●●●	Wits.....●●●●●●

---

**ABILITIES**

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting.....○○○○○○	Animal Ken.....○○○○○○	Academics.....○○○○○○
Alertness.....●●●●●●	Firearms.....○○○○○○	Hearth Wisdom.....○○○○○○
Athletics.....●●●●●●	Crafts.....●●●●●●	Investigation.....●●●●●●
Brawl.....●●●●●●	Etiquette.....●●●●●●	Law.....○○○○○○
Dodge.....●●●●●●	Herbalism.....●●●●●●	Linguistics.....●●●●●●
Empathy.....●●●●●●	Melee.....●●●●●●	Medicine.....●●●●●●
Intimidation.....●●●●●●	Music.....●●●●●●	Occult.....●●●●●●
Larceny.....●●●●●●	Ride.....●●●●●●	Politics.....●●●●●●
Leadership.....●●●●●●	Stealth.....●●●●●●	Science.....●●●●●●
Subterfuge.....●●●●●●	Survival.....●●●●●●	Seneschal.....●●●●●●

---

**ADVANTAGES**

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
<i>Fortitude</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Conscience/Conviction.....●●●●●●
<i>Potency</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	.....○○○○○○
<i>Celerity</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	Self-Control/Instinct.....●●●●●●
<i>Flight</i> .....●●●●●●	.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○	Courage.....●●●●●●

---

**OTHER TRAITS**

ROAD	HEALTH
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○
.....○○○○○○	.....○○○○○○

---

**COMBAT**

Weapon	Difficulty	Damage
<i>Knytnäve</i>		Str+1

---

3/turn

# Bilaga – Discipliner

## Animalism

### Feral Whispers

Att kunna tala med djur. Man måste se djuret i ögonen och djuret lyder inte nödvändigtvis kommandot.

### Beckoning

Att kunna kalla till sig ett specifikt djurslag. Skickar ut en 'kallelse' som gör att djur av det slag man vill som finns inom hörhåll och **väljer att komma** kommer. Kallelsen kan vara generell (t ex alla fladdermöss inom hörhåll) eller hur specifik som helst.

Slå Charisma + Survival, svårighetsgrad sex.

1 lyckad	Ett djur
2 lyckade	¼ av djuren inom hörhåll kommer
3 lyckade	Hälften av djuren inom hörhåll kommer
4 lyckade	De flesta djuren kommer
5+ lyckade	Alla djur inom hörhåll kommer

### Quell the Beast

Behärska 'the Beast' inom en dödlig, dvs få en dödlig att sluta kämpa emot antingen genom att få denna förlamad av skräck (Manipulation + Intimidation) eller 'nedlugnad' (Manipulation + Empathy), svår.grad sju.

## Auspex

### Heightened Senses

Förhöjda sinnen.

### Aura Perception

Kan känna av stämningar, känslor etc genom att se på den aura som finns omkring en person. Perception + Empathy, svårighetsgrad åtta.

### The Spirit's Touch

Att genom att röra vid ett föremål få intryck av den som senast höll i det. Perception + Empathy, varierande svårighetsgrad.

### Telepathy

Läsa en persons tankar och projicera sina tankar till en annan. Intelligence + Subterfuge med personens Willpower som svårighetsgrad. För att läsa en besläktads eller annat övernaturligts väsens tankar behövs en Willpower.

### Psychic Projection

Genom att spendera en Willpower och lyckas med ett Perception + Occult kan personens astralkropp lämna kroppen och flyga runt på egen hand medan kroppen ligger i en torporliknande koma.

## Celerity

Övernaturlig snabbhet. Genom att spendera en bloodpoint **turnen före** man vill använda det får man nästa turn en extra action per dot i celerity. Enbart fysiska actions.

## Dementation

### Passion

Öka eller minska känslor. Charisma + Empathy med offrets Humanity som svårighetsgrad.

1 lyckad	En turn
2 lyckade	En timme
3 lyckade	En natt
4 lyckade	En vecka
5 lyckade	En månad
6 lyckade	Tre månader

### The Haunting

Få offret att förnimma saker och ting som inte finns. Spendera en blood-point och slå Perception + Subterfuge mot offrets Percep. + Self-Control.

1 lyckad	En natt
2 lyckade	Två nätter

3 lyckade	En vecka
4 lyckade	En månad
5 lyckade	Tre månader
6+ lyckade	Ett år

## *Dominare*

Man kan inte dominera vampyrer av lägre generation än en själv.

<i>Command</i>	Se någon i ögonen och säga ett ord som blir åttlytt. Ordet <b>kan</b> inkluderas i en mening. Manipulation + Intimidation mot offrets Willpower.
<i>Mesmerize</i>	Plantera en suggestion i personens sinne, att utföras nu eller senare. Ögonkontakt erfordras vid tidpunkten för inplanterandet. Manipulation + Leadership mot offrets Willpower.
<i>The Forgetful Mind</i>	Ändra minnen. Ögonkontakt erfordras. Wits + Subterfuge mot offrets Willpower. 1 lyckad Kan ta bort ett minne, varaktighet en dag 2 lyckade Kan ta bort minnen permanent 3 lyckade Kan göra mindre ändringar 4 lyckade Kan ta bort eller ändra hela scener 5 lyckade Kan rekonstruera stora perioder av offrets liv
<i>Conditioning</i>	Utföres under lång tid, gör offrets mer mottagligt och 'zombiefierat'. Charisma + Leadership mot offrets Willpower.

## *Fortitude*

Övernaturlig motståndskraft. Läggs till Stamina för att soaka skada. Aggraverad skada kan endast soakas med hjälp av Fortitude.

## *Obfuscate*

<i>Cloak of Shadows</i>	Gömma sig i skuggor, bakom lyktstolpar etc. Måste stå still.
<i>Unseen Presence</i>	Kan röra sig omkring utan att bli sedd. Blir sedd om man interagerar.
<i>Mask of a Thousand Faces</i>	Ändra utseende för att se ut som en annan, verklig eller inbillad, person. Manipulation + Performance, svårighetsgrad sju.
<i>Vanish from the Mind's Eye</i>	Man kan bli osynlig även när folk ser på en. Charisma + Stealth mot personens Wits + Alertness, kräver minst tre lyckade för att försvinna.

## *Obtenebration*

<i>Shadow Play</i>	Kunna 'leka med skuggor'. Varar en scen, kostar en bloodpoint och ger den som använder det en extra dot i Stealth och Intimidation. Det ökar svårigheten att använda avståndsvapen mot dem med ett och använder man det mot någon får denne minus ett på Soak och Stamina.
<i>Shroud of Night</i>	Skapar ett mörker som utplånar ljus och även delvis ljud. Man är blind och förvirrad inom det – personer med Heightened Senses/Eyed of the Beast har plus två i svårighetsgrad. Det ger även minus två tärningar i Stamina-baserade tärningspooler.

## *Potence*

Övernaturlig styrka. Ett automatiskt lyckat slag på alla Stranght-relaterade slag för varje dot i Potence. I Melee och Brawl räknas de automatiska lyckade slagen till skadeslaget.

## *Presence*

<i>Awe</i>	Folk blir attraherade. Charisma + Acting, svårighetsgrad sju. 1 lyckad      En person 2 lyckade      Två personer 3 lyckade      Sex personer 4 lyckade      Tjugo personer 5+ lyckade     Alla i vampyrens närhet
<i>Dread Gaze</i>	Injaga skräck, Charisma + Intimidation mot offrets Wits + Courage.
<i>Entrancement</i>	Göra någon till en villig tjänare. Appearance+Empathy mot offrets Willp. 1 lyckad      En timme 2 lyckade      En dag 3 lyckade      En vecka 4 lyckade      En månad 5 lyckade      Ett år
<i>Summon</i>	Kalla till sig någon man någon gång har mött. Kallelsen varar en natt. Charisma + Subterfuge, svårighetsgrad fem.
<i>Majesty</i>	Spendera en Willpower för att aktivera Majesty. Får folk att absolut inte vilja gå emot ens vilja. Varar en scen. Någon som vill motstå Majesty-effekten måste slå Courage mot 'kastarens' Charisma + Intimidation.

## *Protean*

<i>Eyes of the Beast</i>	Mörkersyn. Tar en turn att aktivera.
<i>Feral Claws</i>	Klor som ger Strength plus ett i aggraverande skada. Tar en turn att aktivera och kostar en bloodpoint.
<i>Earth Meld</i>	Sjunka ned i jorden, ger fullt skydd mot solljus. Kostar en bloodpoint.
<i>Shade of the Beast</i>	Förvandla sig till en varg eller fladdermus. Tar tre turns, kostar en BP.

## *Thaumaturgy*

<b>Path of Blood</b>	Slå Willpower mot en svårighetsgrad på kraftens nivå plus tre.
<i>A Taste for Blood</i>	Kunna bedöma generation etc genom att smaka på blodet.
<i>Blood Rage</i>	Tvina en annan besläktad att spendera blod .
<i>Blood of Potency</i>	Sänka generation temporärt. En lyckad = en generation.
<i>Theft of Vitae</i>	Stjåla blod från en annan besläktad utan att röra vid denna.
<i>Cauldron of Blood</i>	Få en annan besläktads blod att koka. 2 Aggr. / Success.
<b>Lure of Flames</b>	Pyrokinesi. Elden brinner ej inna den lämnat skaparens kropp.
<i>Nivå ett</i>	Mots. en ljuslåga, svår.grad tre att soaka, en healthlevel aggr. skada/turn.
<i>Nivå två</i>	Mots. en handflata, svår.grad fyra att soaka, en healthlevel aggr. skada/turn.
<i>Nivå tre</i>	Mots. en lägereld, svår.grad fem att soaka, två healthlevels aggr. skada/turn.
<i>Nivå fyra</i>	Mots. en majbrasa, svår.grad sju att soaka, två healthlevels aggr. skada/turn.
<i>Nivå fem</i>	Inferno, svår.grad nio att soaka, tre healthlevels aggraverande skada/turn.
<b>Movement of the Mind</b>	Telekinesi.
<i>Nivå ett</i>	Flytta ett halvkilo.
<i>Nivå två</i>	Flytta tio kilo.
<i>Nivå tre</i>	Flytta hundra kilo.
<i>Nivå fyra</i>	Flytta 250 kilo.
<i>Nivå fem</i>	Flytta 500 kilo.