

Fall of the Wall





Bakgrundsmaterial

För femtio år sedan gjorde Lorenzo Giovanni en investering. Idag, i Berlin 1979, kommer denna investering att betala sig med råge. Klan Giovanni tänker realisera sin urgamla plan att i stor skala öppna portarna mellan de levandes och de dödas värld. Klan Giovanni tänker detonera en atombomb över centrala Berlin, och när 3, 3 miljoner liv släcks samtidigt kommer Muren till dödsriket slutligen att rämna...

Andrea Giovanni, en av klanens kringresande agenter, kommer tillsammans med sina tre trogna Trålar (=Ghouls) att skickas på ett rutinuppdrag till Berlin. Uppdraget kommer snabbt visa sig vara allt annat än rutin när gruppen kommer sin egen klans hemska plan på spåren. Vid scenariots slut är det spelarna som har Berlins öde i sina händer. Kommer de att vara lojala mot sin klan och förinta Berlin?

Disposition

Äventyret är uppdelat i två delar. I denna första del finner du bakgrundsinformation och den andra delen är själva äventyret. Det första som presenteras är en kortfattad bakgrund till äventyrets händelser och en beskrivning av intrigen, parallellhandlingen och hur äventyret troligen kommer att utveckla sig. Därefter presenteras en historisk bakgrund med kortfattad information om världen i allmänhet och Berlin i synnerhet år 1979. Sedan kommer en sektion med spelkarttips och

våra tankar om vilken stämning, vilka idéer och vilken tematik som bör presenteras i äventyret. Sist presenteras de viktigaste spelledarkaraktererna tämligen fylligt (dock utan speldata - sådan presenteras sist i andra sektionen, dvs själva äventyret). De olika personbeskrivningarna kommer också att innehålla mer detaljerad information om äventyrets bakgrund, utifrån de olika personernas perspektiv.

Som spelledare är det bra om du har läst igenom äventyret ett par gånger och allt det där, bla bla bla. Dessutom är det bra om du har/har tillgång till följande Vampire-supplement: Berlin by Night, Clanbook: Giovanni samt i viss mån de tre delarna av The Giovanni Chronicles (The Last Supper, Blood & Fire, The Sun Has Set).

Bakgrund

Bakgrundshistorien tar sin början i 20-talets Berlin, kort efter första världskriget. En fraktion av klan Giovanni insåg att detta inte skulle vara det sista världsomspännande kriget, och att mycket mer effektiva massförstörelsevapen skulle uppfinnas i framtiden. Lorenzo Giovanni var en av de ledande inom denna fraktion och började iscensätta en plan för att kunna kontrollera forskningen om nya vapensystem.

För att göra en lång historia kort (det här är ju bara ett synopsis, trots allt) så lyckades Lorenzo och hans närmast underordnade Casimir Giovanni skapa ett kärntekniskt forskningslaboratorium i centrala Berlin. Under mellankrigstiden och andra världskriget var projektet också en del av den nazistiska krigsapparaten, men mot

andra världskrigets slut var man på väg att iscensätta en infiltrationsrisk som tvungna att ligga relativt lågt med forskningen - det blev aldrig några tyska atomvapen under andra världskriget. Efter kriget manipulerade Lorenzo och Casimir olika spionorganisationer och såg till att projektet hamnade under NATO:s beskydd. Planen var att framställa en kärnladdning stark nog att ödelägga en europeisk storstad. Gruppens studier indikerade nämligen att en sådan massutsläckning av själar skulle kunna radera Muren mellan de levandes och de dödas värld, något som ju klan Giovanni kontinuerligt arbetar för. Medan Casimir skötte den dagliga driften av kärnlaboratoriet fördjupade sig Lorenzo i gamla nekromantiska skrifter, allt i syfte att utvärdera det optimala tillfället för att iscensätta den hemska planen.

Under sin jakt på gamla handskrifter kom Lorenzo i kontakt med dokument behandlande det sublima tillståndet Golconda, och via dessa även i kontakt med en vampyr från den mystiska gruppen Inconnu. Genom detta inflytande började Lorenzo gradvis inse att det han höll på med, den plan han tidigare stött helhjärtat, var något fruktansvärt omänskligt. Han fördjupade sig i sina efterforskningar för att närma sig det välsignade Golconda, under det att han brottades med sin nyfunna mänsklighet: skulle han förråda sin egen klans stora plan?

Nu börjar planens slutskede närma sig och Lorenzo försöker desperat hitta ett sätt att stoppa Operation Bright Light (som planen att detonera kärnladdningen ovanför Berlin kallas) och komma undan med livhanken i behåll - han har på känn att

hans klanfränder har börjat förstå att något är fel. Han lyckas till slut sätta en käpp i hjulet för sin egen operation: för att klan Giovannis inblandning i detonationen aldrig ska bli känd, har Lorenzo och Casimir under en längre tid kultiverat sina kontakter med en terroristcell i Berlin. Det är de som (via sin Förträlade ledare) kommer få uppdraget att detonera atombomben. Lorenzo läcker existensen av en väl-drillad terroristcell till en obalanserad Assamit (tillika med försänkningar i terroristkretsar).

Assamiten mördar prompt den Giovanni-kontrollerade terroristledaren, antar dennes skepnad och tar över cellen själv. Assamiten, som ingenting vet, planerar istället en attack mot en kontorsbyggnad i centrala Berlin, en byggnad där flera Camarillavampyrer har konor, intressen och t o m boningar... Lorenzo uppnår sitt mål - med terroristcellen avskuren från kontakt med sina egentliga ledare har han köpt sig lite tid att ytterligare förbereda ett svårspårat sabotage mot det hemliga kärnlaboratoriet.

Hans nitiske underordande (tillika hans Childe) Casimir Giovanni har dock ingen aning om att hans herre planerar att förråda hela klanen, så när Klaus Weber alias Jon Uhlenschläger (terroristledaren) slutar rapportera och tycks försvunnen, kallar han in hjälp från Venedig: spelarna. De får uppdraget att leta rätt på terroristledaren...

Intrig & trolig händelse-utveckling

Äventyret börjar i Venedig, när Andrea Giovanni får sitt nästa uppdrag. Detta uppdrag tilldelas henne av Girolamo Giovanni, en av de absoluta höjdarna inom klanen. Det är uppenbarligen ett mycket viktigt uppdrag! Det gäller att leta rätt på en mycket viktig Träl i tjänst hos klanen i Berlin. Denna Träl heter Jon Uhlenschläger och har kontakter i terroristkretsar (detta får dock Andrea veta först i Berlin). Hon

får veta att Lorenzo Giovanni, ansvarig för klanens aktiviteter i Västtyskland, är Trälens mästare och att det är denne som har bett om utomstående hjälp eftersom han håller på med en mycket viktig operation. Spelarna kommer dock snart att bli varse att Lorenzo inte alls har bett om hjälp utan vill helst inte vill ha dem i Berlin över huvudet taget.

Efter en massa detektivarbete och smygande för att hålla sig undan från stadens Camarillavampyrer hittar till slut spelarna Uhlenschläger död i en frysbox i en lägenhet i centrala Berlin och kan börja pussla fram att terroristcellen har tagits över av Assamiter (eller en Assamit, rättare sagt). De tror då att deras uppdrag är att ställa detta till rätta.

Men efter ett möte med Casimir och Ambrogino Giovanni (en klanhöjdare också inskickad för att garantera att Operation Bright Light går av stapeln), får man veta att Lorenzo är en förrädare och att han måste hittas, snarast! Spelarna beger sig till en av hans boplatser och hittar här Golconda-ledtrådar, stöter ihop med Inconnu-agenten Victor Radziak, som beordrats dit för att förstöra bevismaterial och träffar efter det den galne Mangualde della Passaglia (en annan Giovanni som varit inblandad i kärnforskningsprojektet) som babblar inkoherent och som kan ge några ledtrådar till vad som egentligen pågår.

Spelarna återvänder till Ambrogino, som har fångat in Lorenzo och låter Andrea diablerisera honom, vilket väl får betraktas som en extrem exercis i dåligt omdöme, men som har sina randiga skäl och rutiga orsaker. Andrea diableriserar, och när hon dricker Lorenzos själ får hon naturligtvis reda på hela intrigen och den fruktansvärda planen som Lorenzo försökt stoppa. Vaknar kanske även hennes slumrande mänsklighet? Under tiden får resten

av spelarna (Andreas underhuggare) ge sig iväg på ett kort rutinuppdrag där de av en slump (via Mangualde) också får reda på vad Operation Bright Light egentligen innebär.

Slutscenen närmar sig: spelarna har nu tagit över Lorenzos uppdrag och ska dra iväg till NATO-labbet, hämta atombomben, få tag på ett bombflygplan på den amerikanska flygbasen på Tempelhof och ska droppa hela skiten över Berlin. Ska de göra det? Kommer mänskligheten att segra? Kommer Muren att falla?

Parallellhandling

Under gruppens förra uppdrag dödades Andrea Giovannis äldsta Träl, Massimo Giovanni. Detta var extra retfullt eftersom Andrea äntligen lyckats utverka tillstånd från sina överordnade att skapa Avkomma (Childe). Eftersom hon inte vill förverka denna tjänst så har hon nu lovat sina kvarvarande Trälarna att den som sköter sig bäst under detta uppdrag ska belönas med Omfamningen, d v s få inträde i de odödligas skara och bli en fullvärdig medlem av klan Giovanni. Detta kommer att medföra en intern konkurrens inom spelargruppen som kommer att löpa genom hela äventyret. Alla underhuggarna tycker givetvis att de är de som mest förtjänar evigt liv och kommer att försöka utmärka sig, samtidigt som de måste hålla ihop tillräckligt mycket för att inte äventyra uppdraget...

Berlin - staden som aldrig sover

År 1979 är Berlin två städer: Västberlin (ca 1,9 miljoner invånare) och Östberlin (ca 1,2 miljoner invånare). Efter andra världskrigets slut delades Berlin, precis som Tyskland in i fyra zoner (en var för de fyra allierade staterna: USA, England, Frankrike och Sovjet), och det stod snabbt klart (särskilt





Andrea Giovanni, karaktär

efter Stalins Berlinblockad 1948) att Berlin skulle komma att bli ett centrum för kampen mellan öst och väst. Englands, Frankrikes och USA:s zoner slogs samman till Västberlin och den Sovjetiska zonen blev Östberlin. Östberlinbor, särskilt välutbildade, flydde hals över huvud undan kommunistiskt förtryck och tog sig till Västberlin, för vidare färd till Västtyskland - staden Berlin låg alltså inne på Östtyskt land, som en Västtysk ö. För att stoppa massflykten byggde Östtyskarna Berlinmuren 1961, som stod kvar fram till 1989. 1979, när det här äventyret utspelar sig, är alltså Järnridån och det kalla kriget mellan öst och väst fortfarande verklighet.

När vi i fortsättningen talar om Berlin, är det Västberlin vi avser - hela äventyret utspelar sig där och det finns ingen anledning för spelarna att bege sig över till Östberlin. Västberlin förbinds med Västtyskland med hjälp av tre stora, noga övervakade, motorvägar och tre lika noga övervakade luftkorridorer. Det finns tre stora flygplatser i Västberlin: Flughafen Berlin-Tempelhof i södra Berlin, Flughafen Berlin-Tegel i nordvästra Berlin och Flugplatz Gatow i Berlins västra utkanter. Gatow är en engelsk militärflygplats där 29:e Signalistregementet och Armens Luftförsvaret är stationerat.

Det leder oss vidare till något annat som är kännetecknande för Berlin år 1979: Det finns utländska militärer överallt. Berlin är praktiskt taget en ockuperad stad - den starka militära närvaron anses vara nödvändig för att avskräcka Östtyskland och Sovjet från att ta över Berlin helt och hållet. Förutom den brittisk flyg-

basen är de mest kända militärinstallationerna Andrews Barracks (av Berlinborna fortfarande kallade Lichterfelde Barracks), ett byggnadskomplex på västra sidan av Botanischer Garten i stadsdelen Steglitz, där hela den amerikanska militäradministrationen håller till. Det finns också en amerikansk flygbas på Tempelhof-flygplatsen. Många amerikanska soldater har sina bostäder i stadsdelen Dahlem, som därför har kommit att kallas Little America. De franska trupperna är minst till antalet och håller till i Quartier Napoléon i Reinickendorf, nära Tegel-flygplatsen (där det också finns en liten fransk flygbas). Det går inte omkring beväpnade soldater på Berlins gator, men militärtransporter och militärfordon är en vanlig syn - som ett led i det kalla krigets styrkedemonstrationer åker engelska, amerikanska och franska militärpatruller varje dag igenom Checkpoint Charlie för patruller i Östberlin, precis som sovjetiska militärpatruller åker över till Västberlin.

När man flyger in över Berlin undgår man inte att märka att Berlin är en grön stad. 40% av stadens yta är vegetation och vatten. Stadens centrum är området kring Tiergarten, den stora parken i stadens mitt, där den sydvästra delen huserar Berlin Zoologischer Garten (d v s ett zoo). I sydvästra Berlin breder det stora parkområdet Berliner Forst Grunewald ut sig, och floden Spree genomkorsar hela staden, från öst till väst. Eftersom Berlin av naturliga skäl inte kan växa till ytan, har man måst bygga många täta bostadskomplex - staden präglas av en märklig blandning av luftighet och trångboddhet.

Stadens centrum är alltså området kring parken Tiergarten, och Berlins huvudgata är paradallén Kurfürstendamm (utgår från Zoologischer Garten i Tiergartens sydvästra ände), eller bara Ku'damm som Berlinborna säger. Här finns stadens kom-

mersiella och administrativa centrum, samt flera lyxiga bostadshus.

Berlin är en universitetsstad och var ett centrum för studentrörelsen 1968, och stadens universitet och studentområden präglas fortfarande av upproriskhet och radikalism. De huvudsakliga studentområdena är två. Det första är Steinplatz i stadsdelen Charlottenburg (mitt i Berlin, väster om Tiergarten), där Hochschule der Künste, HdK, och Technische Universität (TU) ligger. Det andra ligger utanför stadskärnan och är Freie Universitäts campusområde, ett stort lummigt parkområde i västra Berlin (stadsdelen heter Dahlem och ligger i distriktet Zehlendorf) som huserar 53 000 studenter.

Berlin kallas med rätta "staden som aldrig sover". Berlins nöjes- och kulturliv är känt i hela Europa. Många klubbar och krokar stänger inte förrän vid sex-sju på morgonen, musikscenen är livaktig och alla möjliga subkulturer trängs i Berlin. I Berlin brukar man skämtsamt skilja på "det första Berlin", Berlin om dagen, "det andra Berlin", Berlins nattliv och "det tredje Berlin", undergroundkulturens Berlin, det Berlin som inga kartor visar och som inga hotellportier berättar om. "Die Szene", Scenen, kallas detta alternativa, radikala och punkiga Berlin, med illegala klubbar, obskyra performancekonstuppträdanden, fetisch- och gayklubbar. Det här är det unga, rebelliska Berlin, det är här 68-rörelsen lever och punken utvecklas. Det här är också vampyrernas Berlin... på Die Szene frodas stadens vandöda och leker lekar med de dödliga som tror att de har natten i sina händer...

Andra snabbfakta om Berlin: Det finns ett tunnelbanenät (U-bahn) som är gemensamt för Öst- och Västberlin - men man kan endast passera mellan öst och väst via en station, Friedrichstrasse. Det finns

också ett omfattande nätverk av snabbtåg (S-bahn) som a för pendlare. Morgontidningen Berliner Morgenpost är stockkonservativ, och kvällstidningarna Berliner Zeitung (BZ) och Bild är riktiga skandalblaskor som fokuserar på sex och våld. Alternativet för de vänsterradikala elementen är Volksblatt Berlin och varannanvecksmagasinen Tip och Zitty (bra om man vill ha koll på undergroundkulturen). Berlin ses allmänt som en säker storstad med relativt lite brottslighet - terrorvägen under första halvan av 70-talet anses vara över i och med Baader-Meinhofgängets gripande 1976. Måste man ändå ha tag på ordningsmakten gäller det att ha gott minne - det finns nämligen inte ett gemensamt larmnummer (typ 90 000 eller 911) i Berlin: Polisen har 110, brandkår och ambulans 112 och bärgnings/räddningskåren har 85 85.

Vampyrer i Berlin

Övriga vampyrer i Berlin beskriver vi inte eftersom det inte är meningen att spelarna ska interagera med dem - det är ju meningen att de ska utföra sitt uppdrag i Berlin utan att några andra vampyrer får reda på att de är där. Det som kan vara intressant att veta är att Västberlins Prins heter Wilhelm von Waldburg (Ventrue) och är Childe till Östberlins Prins, Gustaf Breidenstein. I övrigt hänvisar vi till kampanjboken Berlin by Night. Det här scenariot vilar på fyra koncept, eller teman, som alla bör komma till uttryck och tydliggöras i spelledandet av scenariot. Ett kan sägas vara huvudtemat och de andra tre likvärdiga under-teman (eller vad man nu väljer att kalla det). Här beskrivs dessa teman i tur och ordning:

Stämning, koncept och teman

Huvudtema: Spionhistoria. När du har läst det här äventyret så kommer det förhoppningsvis stå klart att det här egentligen inte är en Vampirehistoria utan en spionhistoria som råkar utspela sig i vampyrernas värld. Inspirationen till detta scenario är hämtat från John Le Carrés böcker och spionfilmer av olika slag (Running on Empty, The Ipcress File, Schakalen, The Manchurian Candidate etc), samt från data om verklighetens terroristorganisationer: Rote Armée-Fraktion, Andra juni-rörelsen etc.

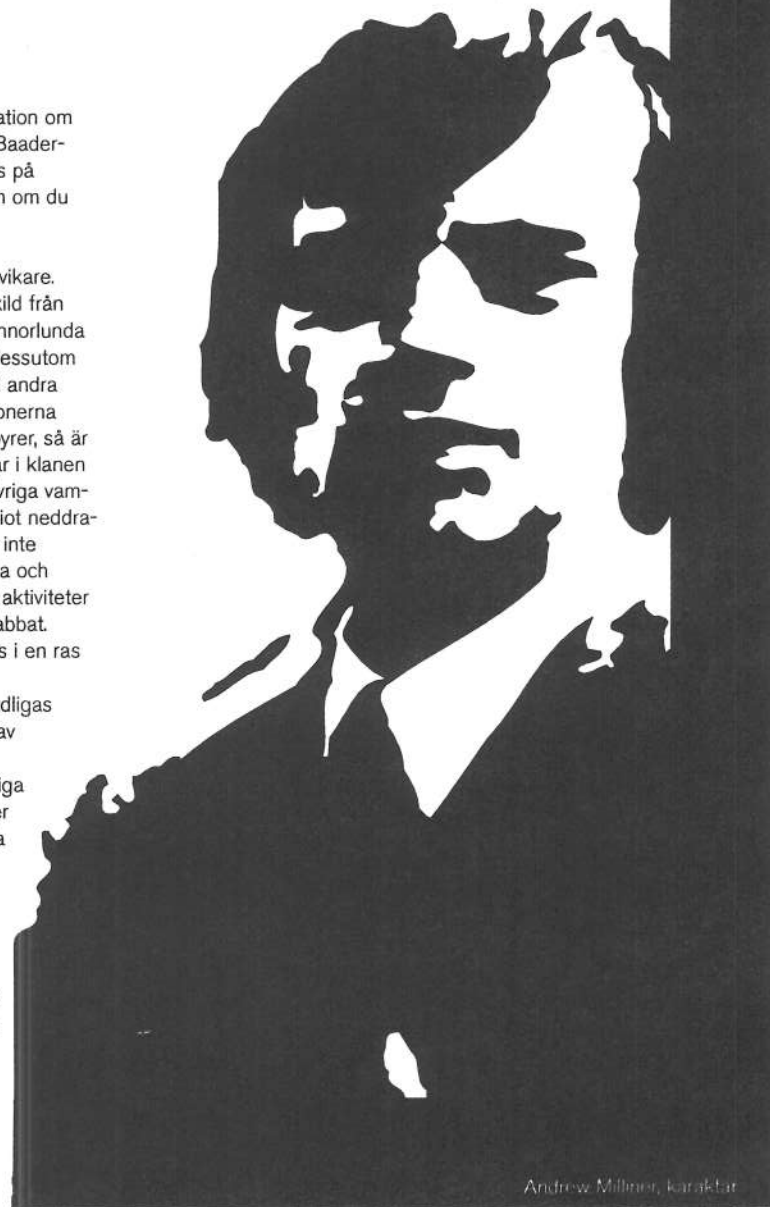
Spionhistorier passar väldigt bra i Vampiremiljön eftersom de klassiska teman som dyker upp i spionhistorier också är centrala i Vampire. Paranoia, förräderi och maktspel präglar ju vampyrernas vardag. Ett ofta återkommande tema i spionhistorier är att huvudpersonen/erna utför uppdrag som de inte vet vad de tjänar till och att de egentligen bara är marionetter i händerna på de som egentligen drar i trådarna. I det här scenariot blir det förhoppningsvis tydligt dels genom att spelargruppens funktion faktiskt är att vara just underhuggare (de är kringresande problemlösare åt klan Giovanni), dels genom att de från början inte har en klar idé om vad deras uppdrag består i, och att det gradvis kommer att stå allt klarare att det de är inblandade i är klanens kanske viktigaste plan någonsin och att denna plan består i att med berätt mod mörda miljontals människor.

För att göra det lite enklare att sätta sig in i denna tematik kan du kanske läsa någon bra spionroman eller se någon bra

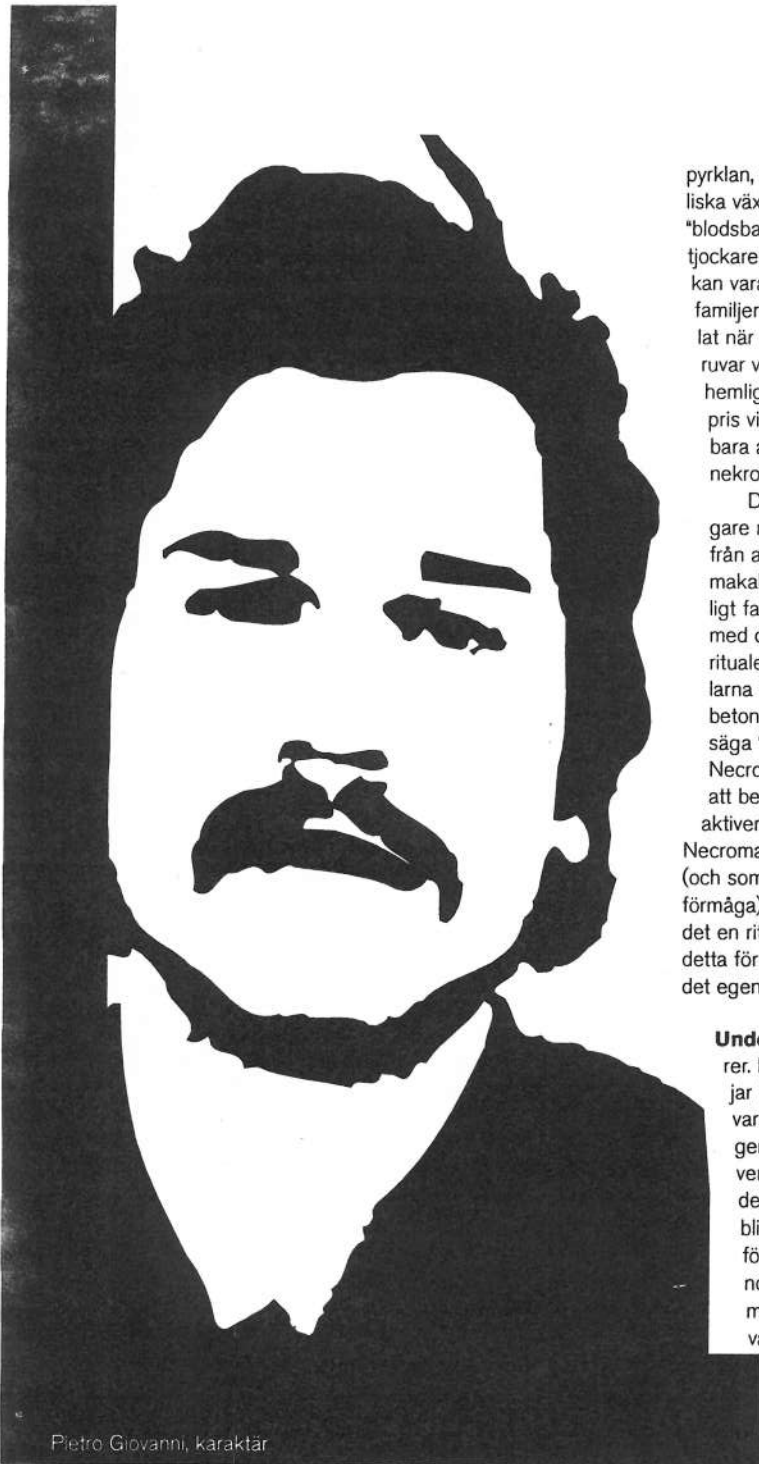
spionfilm. Bra bakgrundsinformation om tyskt terrorism i allmänhet och Baader-Meinhofgänget i synnerhet finns på <http://www.baader-meinhof.com> om du har tillgång till Internet.

Undertema: Avvikare bland avvikare. Som vampyr är man för evigt skild från det mänskliga och en mycket annorlunda varelse. Som Giovanni är man dessutom oerhört annorlunda jämfört med andra vampyrer. Även om alla rollpersonerna utom en är Trälar och inte vampyrer, så är alla pragmatiskt sett medlemmar i klanen Giovanni. Interaktion med det övriga vampyrsamhället är i det här scenariot neddragen till ett minimum - klanen är inte intresserad av de andra klanerna och måste dessutom ofta hålla sina aktiviteter dolda för både Camarilla och Sabbat. Giovanni är, kort sagt, outsiders i en ras av outsiders.

Detta kan bland annat förtydligas genom att betona att de flesta av rollpersonerna inte har särskilt mycket kvar av normala mänskliga värderingsstrukturer (ingen följer visserligen någon Path, men alla har ändå tillräckligt låg Humanity för att vara märkbart omänskliga). Ordet "incestuös" används flera gånger i äventyret för att beskriva klan Giovanni - vad vi avser med det ordet är det sjukliga faktum att Giovanni inte bara är en vam-



Andrew Millner, karaktär



Pietro Giovanni, karaktär

pyrklan, de är också en familj. De symboliska växlar man kan dra på termer som "blodsband" och talesätt som "blod är tjockare än vatten" är stora. Allt det som kan vara hemskt och sjukt i mänskliga familjer och släkter är liksom mångdubb- lat när det gäller familjen Giovanni. Man ruvar verkligen inte på vilken familje- hemlighet som helst - det man till varje pris vill dölja för omvärden är ju inte bara att man är vampyrer utan därtill nekromantiska vampyrer...

Det här med nekromantin är ytterli- gare något som skiljer ut Giovannis från andra klaner. Giovannis är makabra och kusliga och närmast sjuk- ligt fascinerade av döden. De talar ofta med de dödas andar och hänger sig åt ritualer med lik och dödskallar. Att spe- larna är makabra och kusliga kan du betona genom att inte bara låta dem säga "OK, jag använder min Necromancy 1", utan istället tvinga dem att beskriva exakt vad de gör för att aktivera sina särskilda förmågor - Necromancy är visserligen en Discipline (och som sådan delvis en "automatisk" förmåga), men precis som Thaumaturgy är det en ritualiserad Discipline. Utnyttja detta för att mana fram beskrivningar vad det egentligen är som spelarna gör.

Undertema: Människor och vampyr- rer. För att klara sig i vår värld utnytt- jar i princip alla vampyrer Trälär. Att vara Träl är för det mesta en tämlig- en otacksam existens - man är ett verktyg för sin herre, inget mer, och det är en existens som allt för ofta blir kort. Även om en Träl besitter förmågor som ligger utöver det normalt mänskliga är man för det mesta ingen match för en riktig vampyr, eller för den skull någon annan typ av övernaturlig varel-

se. Att vara Träl är att först känna sig berusad av makt och kärlek/lojalitet till sin mästare, och sedan gradvis inse hur lite man betyder och att ens existens har blivit mer (och inte mindre, som man kanske tror först) riskfylld.

Även om alla Andreas Trälär är lojala till henne (dock i varierande grad - se karaktärerna), så är de inte dumma. De har alla insett att de lever ett farligt liv och kan, intellektuellt om än inte emotionellt, förstå att Andrea huvudsakligen ser dem som, visserligen värdefulla, men ytterst spenderbara resurser. Betona detta genom att kontrastera att Trälkaraktärerna visserligen är tuffa jämfört med vanliga människor, men att det står sig slätt mot andra vampyrer. Någon, några av dem kan gärna få åka på rejält med stryk under striden mot Faisal (se äventyret).

Undertema: En annan tid. 1979 kanske inte känns som så länge sedan för en del - det är ju en tid som inte alls känns lika avlägsen (såväl kulturellt, teknologiskt som politiskt) som t ex medeltiden. Just därför kan det kanske vara svårt att i spel få fram att det trots allt finns viktiga skill- nader mellan 1979 och 1999. För att börja med ett par enkla teknologiska skill- nader: det finns inga persondatorer eller mobiltelefoner. IBM:s första persondator för hem- och kontorsbruk ligger fortfaran- de två år in i framtiden. Om spelarna tar sig in i ett arkiv kommer all information att vara lagrad på papper. Om spelarna tar sig in på ett kontor eller i ett hem kommer de inte att se röken av de idag allestädes närvarande datorerna. Istället står det skrivmaskiner på varje skrivbord. Idag kan man enkelt kommunicera mobilt, men om spelarna vill göra sådant är de hänvisade till att passa telefonautomater eller bära med sig walkie-talkies eller andra typer av radiosändare (De i filmer så populära

headsetradiosändarna finns visserligen men är inte alls lika smäckra som idag).

Vad avser samhället får vi inte glöm- ma att det fortfarande fanns en Järnridå 1979 och att konflikten mellan Öst och Väst fortfarande var mycket levande. Visserligen var det kalla kriget i sin värsta form över och en period av avspänning hade inletts mellan öst och väst, men Berlin (och Tyskland) är som sagt fortfar- rande delat. Råmarxistisk vänsterretorik som många skulle anse löjeväckande idag togs på allvar på ett helt annat sätt 1979. Observera att vi som konstruktörer inte vill säga vare sig bu eller bä om marxismen, bara poängtera att tankemönster som befinner sig på marginalen idag hade större utrymme då.

Viktiga personer

Flera av dessa personer kommer spelarna aldrig att möta, eller träffa väldigt sällan och/eller flyktigt. Beskrivningar av deras personligheter och historia bifogas ändå eftersom det kan vara viktigt för att förstå äventyrets utveckling.

Lorenzo Giovanni är utan tvivel äventyrets huvudfigur - det är hans handlingar som ligger till grund för hela händelseutvecklingen. Däremot kommer spelarna förmodligen bara träffa honom en enda gång, i äventyrets inledning (Andrea kommer givetvis att träffa honom tämligen intensivt när hon i äventyrets slutskede får sin belöning av Ambrogino).

Lorenzo Giovanni omfamnades i Venedig i mitten av 1600-talet. Han omfamnade inte på sin ockulta förmåga eller särskilda insikter i dödens mysterium (även om han naturligtvis var mycket lärorikt och villig att behaga sina nya mästare efter Omfamnandet), utan för att han var en duglig köpman och klanen behövde sådana vid tillfället. Han instruerades också i den sk Via Caeli (Path of Heaven), ett tros- och moralsystem som visserligen var på väg att trängas ut av den växande Via Humanitas (Humanity), men som fortfarande var populärt inom vissa delar av klan Giovanni. Stärkt i sin tro att han spelade en viktig roll i Guds plan för världen skickades Lorenzo till de fragmenterade tyska staterna.

Under 200 år hjälpte den diplomatiskt bevandrade Lorenzo Tysklands eningsprocess på traven. Huvudsakligen stödde han olika delar av klan Ventruie, och när han i mitten på 1800-talet slog sig ned i Berlin var det med Prins Gustav Breidensteins välsignelse. Lorenzo hade vid det här laget goda kontakter även inom delar av de

olika tyska staternas maktapparater - främst inom de delar som sysslade med diskret och ofta icke-konstitutionell informationsinsamling (=spioneri). Mot slutet av 1800-talet fick han order från klanen att utöka klanens kompetens i de nya framväxande naturvetenskaperna och medicinen. 1898 Omfamnade han sin nästnästnästkusin Casimir Giovanni, som studerat till läkare i Bologna.

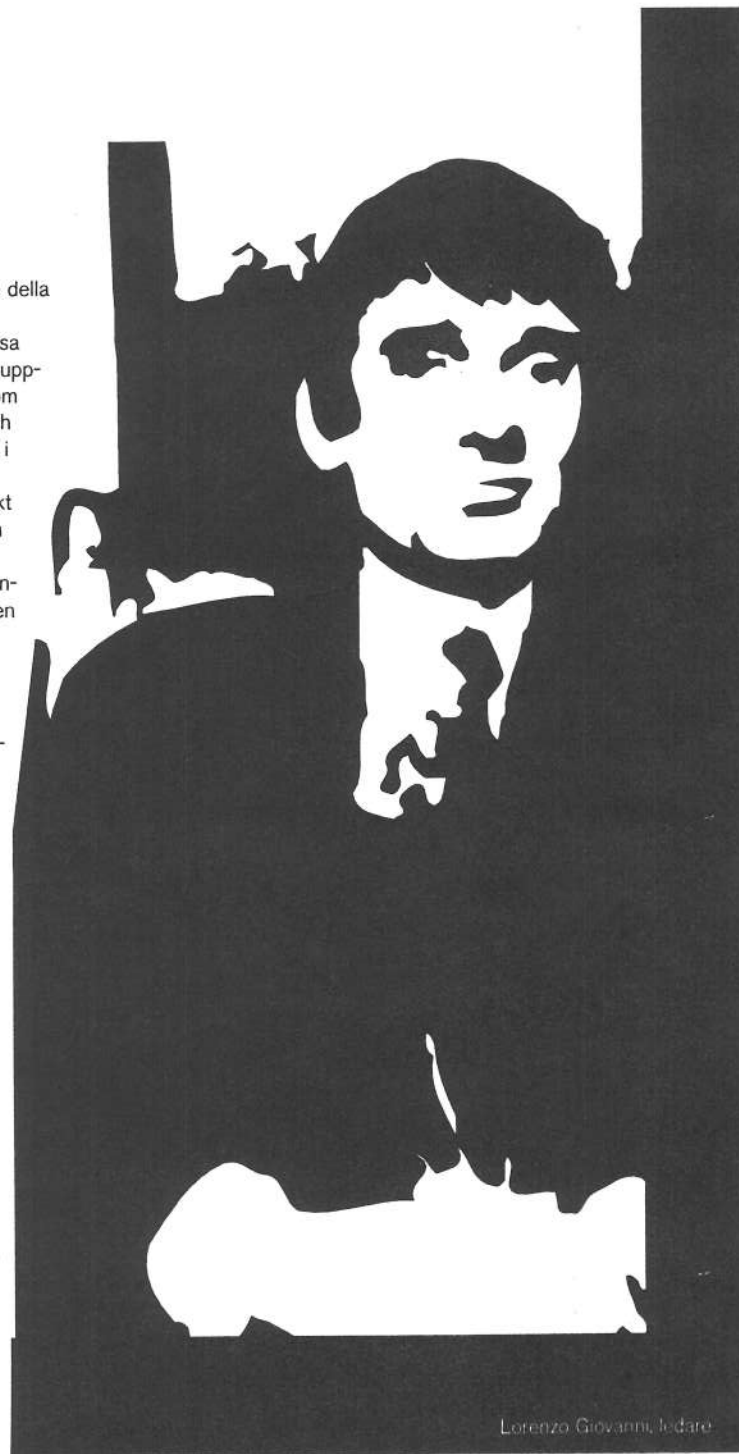
Efter första världskriget väcktes hos klanen som helhet ett intresse för massförstörelsevapen. Olika projekt startades under klan Giovanni's överinseende runt om i världen, inriktade huvudsakligen på forskning om ABC-stridsmedel (Atomvapen, biologiska vapen och kemiska vapen). På Lorenzos och Casimirs lott föll en del av atomvapenforskningen. I det nazistiska Tyskland tog utvecklingen fart eftersom Giovanni kunde arbeta relativt nära de starka maktintressena...och som de mäterliga manipulörer Lorenzo och Casimir vid det här laget var, lyckades de även behålla atomforskningsprojektet efter krigsslutet: nyckelpersonal inom projektet "hoppade av" till den Allierade sidan i krigets slutskede och det nazifinansierade atomvapenprojektet blev vips ett topphemligt NATO-atomvapenprojekt med säte i Västberlin.

Under tiden omedelbart följande på andra världskriget hade Giovanni's atomvapenforskning kommit fram till ett viktigt resultat: detonationen av en atombomb över ett mycket tätbefolkat område skulle definitivt försvaga Muren mellan vår värld och Dödsriket (och ett totalt avlägsnande av denna Mur är som bekant klan Giovanni's långsiktiga mål) - och, om det gjordes vid rätt tillfälle, t o m få Muren att rämna permanent inom ett begränsat

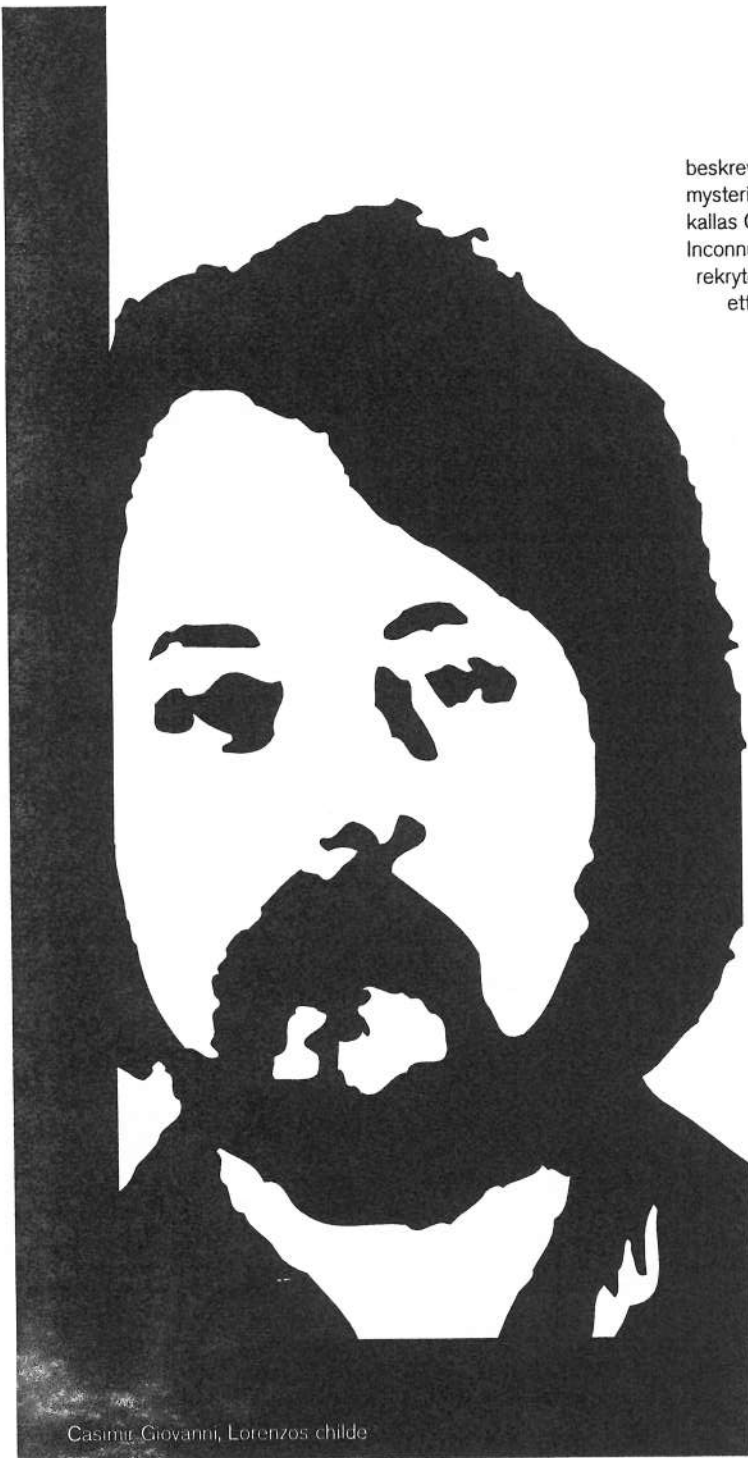
(men dock) geografiskt område. Ytterligare en Giovanni, Mangualde della Passaglia, knöts till projektet. Della Passaglia-grenen av klanen har vissa kontakter i Asien och Mangualdes uppgift blev att göra efterforskningar om atomexplosionens efterdyningar och världsliga såväl som ockulta följder i Hiroshima och Nagasaki.

För att ta reda på mer om exakt vilken tidpunkt som borde vara den lämpligaste, fördjupade sig nu Lorenzo Giovanni i gamla nekromantiska och ockulta skrifter (egentligen första gången han på allvar gjort detta sedan han omfamnades) medan Casimir fick ta över huvudansvaret för driften och döljandet av atomforskningslaboratoriet.

Under sina handskriftsstudier (då Lorenzo ofta återvände till Venedig för studier där) började ett tvivel så sakteliga växa hos Lorenzo - kunde det verkligen vara Guds avsikt att han, så monster han var, skulle bidra till att med berätt mod döda kanske flera miljoner människor? Dessa tvivel uppfattades till slut av agenter för Inconnu, en hemlighetsfull grupp av mycket gamla vampyrer, som naturligtvis var mycket intresserade av en informationskanal till klan Giovanni (såväl som att faktiskt stoppa en katastrof av global magnitud). Diskret såg Inconnu, via sin huvudsaklige agent i Berlin, den gamle Nosferatun Khemal Osman, till att Lorenzo under sina efterforskningar kom i kontakt med många gamla dokument som



Lorenzo Giovanni, ledare



Casimir Giovanni, Lorenzos childe

beskrev både den anrika Via Caelis högre mysterier och det exalterade tillstånd som kallas Golconda. Efter en lång process där Inconnu har underblåst Lorenzos tvivel, rekryterades han officiellt till Inconnu för ett år sedan. Hans första uppdrag: stoppa atomforskningsprojektet!

Idag, 1979, är Lorenzo en skugga av sitt forna jag. Han vet, att för att behålla sina nyfunna ideal och sin stärkta gudstro, så måste han förråda sin egen klan, vilket sannolikt kommer att kosta honom (åtminstone) livet. Den forne mästermanipulatören spelar ett livsfarligt och mycket påfrestande dubbelspel. Endast med hjälp av sin enastående viljestyrka lyckas han hålla fasaden uppe. Under det att han arbetar på att mitt under näsan på sitt Childe och den mäktige Ambrogino Giovanni försöka sabotera sitt eget atomvapenprojekt, måste han också försöka sköta klanens dagliga göranden och låtanden. De som möter honom någon längre stund undgår inte att märka att hans lugn och professionalism är mycket tillkämpade - under ytan bubblar en stark rädsla och nervositet, men också en stark känsla av rättfärdighet och idealism. Det här är Lorenzos sista chans att sona alla sina hemska brott mot mänskligheten...

Därför försöker Lorenzo i så stor utsträckning som möjligt undvika att träffa andra vampyrer, i synnerhet sådana av sin egen klan. På den senaste tiden har Casimir i princip fått sköta implementer-

ingen av Operation Bright Light helt själv, samtidigt som han också fått ta på sig alltmer av Lorenzos rent administrativa uppgifter. Ambrogino Giovanni, som är på synnerligen hemligt besök i Berlin för att försäkra sig om att Operation Bright Light verkligen går av stapeln, har fått finna sig i att bli försummad av sin värd Lorenzo. Ambrogino och Casimir har naturligtvis börjat fatta misstankar om Lorenzo, men ännu så länge har de ingen aning om vinden av hans förräderi. På varsitt håll har de (ovetande om varandra) börjat efterforskningar om Lorenzo.

När man träffar Lorenzo är han kort, korrekt och avisande. Han försöker så gott det går upprätthålla en mask av kylig professionalism, men det är ändå stundtals tydligt att hans lugn är tillkämpat. Förlorar han behärsksningen är hans utbrott inte osammanhängande skrikfester utan snarare nästan omänskligt kalla tillrättavisanden kombinerat med öppna hot, allt levererat med isande, låg stämma. När du spelar Lorenzo, tänk på att det han håller på att göra är högförräderi mot sin egen klan och samtidigt hans enda hopp om förlåtelse. Det är oerhört viktigt för honom att fullfölja sitt sabotage, samtidigt som han med den gamla vampyrens vane-mässiga paranoja gärna vill göra det med livhanken i behåll.

Casimir Giovanni är Lorenzos Childe, Omfamnad 1898 som ett led i Giovanni-klanens strävan att öka sin vetenskaplig-medicinska kompetens. Casimir specialitet var (och är) toxikologi, dvs läran om gifter och deras inverkan på människokroppen. Han är även en mycket duktig patolog, och har på senaste tiden också börjat intressera sig för den framväxande vetenskapen genetik. Casimir är nyfiken och kunskapstörstande, men han har ett klart instrumentellt perspektiv på sitt kunskaps-

sökande; han är inte intresserad av att lära sig saker för kunskapens egen skull utan väljer hela tiden områden han tror kommer att vara till nytta för honom och hans ställning som vetenskaplig expert inom klanen. När atomforskningsprojektet inleddes fick Casimir dessutom snabbt lära sig ingenjörskonstens grunder och har med tiden också blivit en mycket skicklig fysiker, eftersom han ständigt tar del av projektets rön. Som ett eget specialprojektet inom det större projektet har han intresserat sig för strålningens medicinska verkningar på människan - utan tvivel kan Casimir sägas vara en av världens ledande experter på strålskador och strålningsrelaterade sjukdomsfenomen.

Casimir har också med tiden blivit en duktig administratör, eftersom han någon gång på 60-talet fick överta huvudansvaret för ledningen av atomforskningsprojektet. Som man kanske förstår är Casimir en mycket upptagen person som under sin levnad inte hunnit med att interagera särskilt mycket med andra vampyrer. Han är visserligen presenterad för Prinsen, men utöver detta har han haft högst sporadiska kontakter med Berlins andra vampyrer - hans huvudintresse är ju trots allt att hålla projektet så hemligt det bara går.

I takt med att Casimir blivit mer och mer insyltad i atomforskningsprojektet, har han för sig själv börjat ifrågasätta Lorenzos lämplighet som ledare för klanens tyska gren i allmänhet och forskningsprojektet i synnerhet. De senaste tio åren har han noterat hur Lorenzo mer och mer dragit sig undan klanaktiviteter och lämpat över mer och mer arbete på sina Trälar och på Casimir själv. Han har mycket diskret försökt hålla koll på Lorenzos aktiviteter, men inte kommit fram till särskilt mycket mer än att han börjat umgås mer med stadens Camarillavampyrer, och då i synnerhet

klan Nosferatu.

När nyckelpersonen Jon Uhlenschläger, ledare för terroristcellen Kommando Karl Hirschfeld, bryter all kontakt med klanen i ett skede då Operation Bright Light redan har inletts, blir det för Casimir droppen som får bägaren att rinna över. Lorenzo verkar bry sig misstänkt lite om att planens själva grundval hotas, och hans ansträngningar för att finna Uhlenschläger är tämligen halvhjärtade. På eget bevåg kontaktar Casimir Girolamo Giovanni, en klanhöjdare stationerad i Venedig, och ber om hjälp. Girolamo i sin tur bekräftar informationen om Lorenzos otillräcklighet genom att kontakta Ambrogino Giovanni, en annan höjdare på besök i Berlin för att försäkra sig om att Operation Bright Light verkligen går av stapeln. Casimir har alltså inte själv pratat med gästen Ambrogino om sina misstankar eftersom han är orolig för hur detta ska uppfattas; Girolamo däremot har han sedan tidigare en viss personlig kontakt med. Girolamo kontaktar Andrea (och därmed spelarna) samt informerar Ambrogino (men inte Casimir eller Lorenzo) om att ett problemlösarteam är på väg. Girolamo förutsätter nämligen att Casimir och Ambrogino har diskuterat händelseutvecklingen med varandra, vilket de inte har - när äventyret börjar vet alltså endast Ambrogino varför spelarna är i Berlin, Casimir får reda på det ungefär samtidigt som Lorenzo, och när spelarna blivit "informerade" av Lorenzo börjar för första gången Ambrogino och Casimir prata med varandra om sina misstankar. Detta kan tyckas rörigt, men informationsflödet och det faktum att alla inte vet allt om spelarnas uppdrag eller ens skälen till deras närvaro, är tämligen betydelsefullt för äventyrets utveckling och paranoida stämning.

Mangualde della Passaglia är en Giovanni från della Passaglia-grenen (en del av klan Giovanni som har kontakter i Fjärran Östern) som tidigare har varit inblandad i atomforskningsprojektet. Efter atombombsdetonationerna över Hiroshima och Nagasaki i andra världskrigets slutskede skickades Mangualde dit för att göra nekromantiska efterforskningar om hur andevärlden och Dödsriket påverkats av denna förödelse. Mangualde skickade med jämna mellanrum sina intressanta resultat till Berlin, men den spirituella korruption som spridits i området, samt de Österländska vampyrernas ständigt fientliga inställning till honom, blev till slut för mycket. Att bedriva studier av så tragisk massförstörelse medan man konstant är förföljd av mäktiga fiender är påfrestande även för en dödsdyrkande vampyr. För ungefär tio år sedan bedömdes Mangualde vara så obalanserad att klanen tog hem honom från Japan. När han kom hem visade det sig att han blivit asocial och galen, och han hade dessutom fräckheten att kritisera Giovanni's insatser i Fjärran Östern. Följden blev att Mangualde mer eller mindre blev utstött ur klanen, och i tio år har han planlöst irrat runt i Europa och irriterat klan Giovanni (som ändå inte vill döda honom eftersom han trots allt gjort mycket viktiga insatser för klanen).

Nu har Mangualde, driven av galenskap eller mystisk insikt, kommit till Berlin nästan exakt samtidigt som Operation Bright Light inletts. Han är inte helt klar i huvudet men har en vag aning om att han nu ska få se kulmen på sina ansträngningar, att han äntligen ska få uppleva resultatet av de efterforskningar som gjorde honom galen.

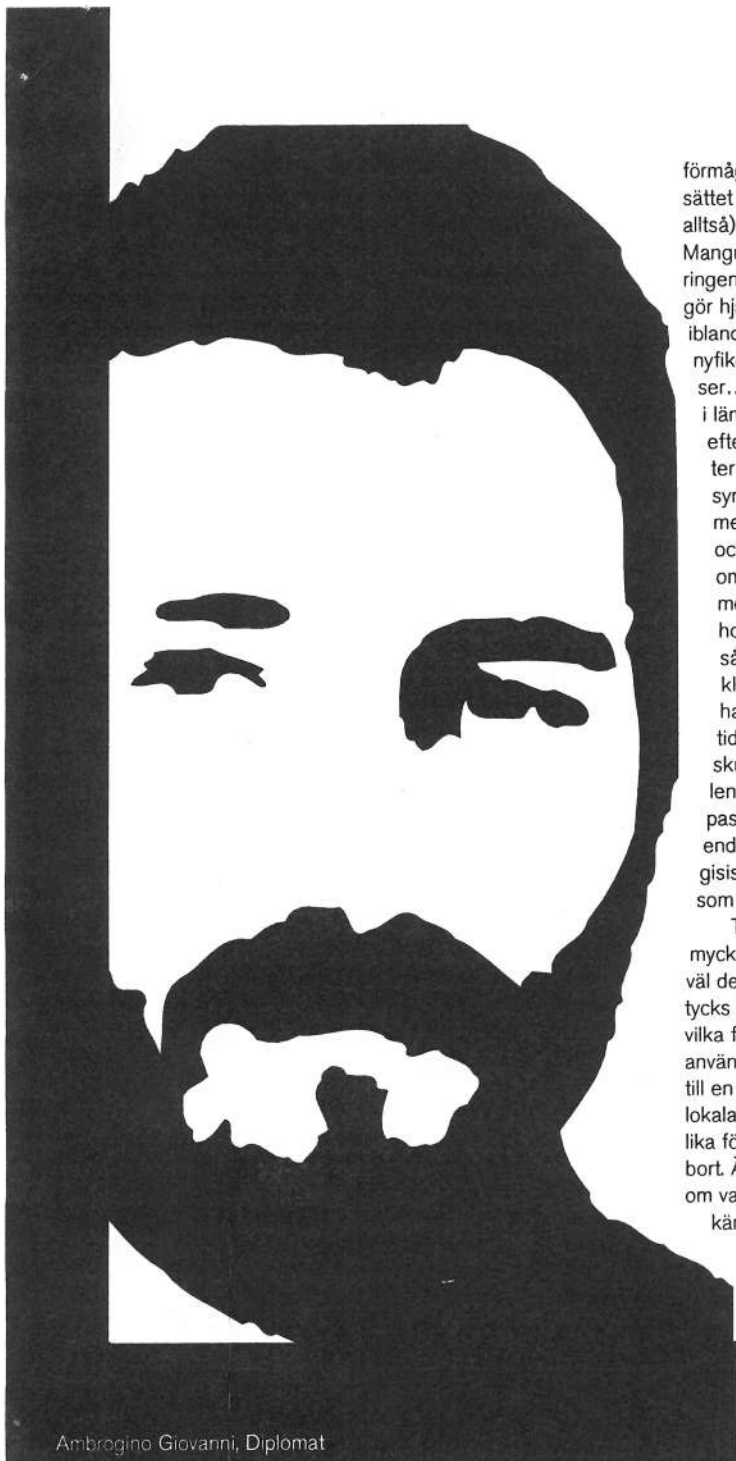
Hurdan är då Mangualde? Hans galenskap yttrar sig främst genom en sorts selektiv amnesi. Allt det fruktansvär-

da han upplevt i Japan har han förträngt, tillsammans med stora delar av sin jaguppfattning. Han vet vad han heter, vilken klan han tillhör, och att han en gång var inblandad i ett mycket viktigt projekt för sin klans räkning, i ett land någonstans långt borta. Utöver detta har han en mycket vag uppfattning om vad han egentligen har gjort och exakt hur gammal han är (Mangualde omfamnades i slutet på 1700-talet om någon undrar). När han träffar andra vampyrer är han alltid mycket artig och också tämligen frågvis - det händer att han glömmet bort var han är så träffar han andra vampyrer tar han alltid tillfället i akt att höra sig för om det senaste skvallret och aktuella intriger i staden. Han tycker ofta att han känner igen andra vampyrer och blir efter den artiga inledningen ofta sorglig och patetisk, då han med illa dold nyfikenhet försöker få reda på om samtalspartnern händelsevis känner till vem han är, var han har varit och vad han har gjort. I de städer han har varit tar man honom oftast för en Malkavian, trots att han alltid presenterar sig mycket noggrant med klantillhörighet och allt.

Eftersom Mangualde är en Giovanni har han ofta samröre med Dödsriket, men på grund av sin galenskap har han inte samma kontroll över sina nekromantiska förmågor som sina klanfränder. Hans



Mangualde della Passaglia, senil



Ambrogino Giovanni, Diplomat

förmåga att se in i Dödsriket och på det sättet förnimma de dödas andar (spöken, alltså) stängs av och på utan att Mangualde alltid är medveten om förändringen. Det förvirrade intryck Mangualde gör hjälps alltså inte direkt av att han ibland ses prata (också mycket artigt och nyfiket) med personer ingen annan ser... Dessa interaktioner med spöken är i längden obehagliga för Mangualde eftersom de i allmänhet i slutänden sätter igång ett anfall då han för sin inre syn ser minnesbilder av sina experiment och iakttagelser från Hiroshima och Nagasaki. Han ser sig då själv omgiven av förbrända spöken som med monotona stämmor anklagar honom för sin hemska död. Efter ett sådant anfall är Mangualde oftast lite klarare i huvudet och minns mer vad han hållit på med, vilket tyvärr inte alltid är till så stor nytta för den som skulle vilja fråga ut honom: efter anfallet blir han nämligen också inåtvänd, passiv, lätt paranoid och kommunicerar endast på japanska eller möjligen portugisiska (hans modersmål) - två språk som ingen av spelarna kan.

Till sin egen klan har Mangualde ett mycket speciellt förhållande - hatkärlek är väl det ord som kommer närmast. Han tycks instinktivt känna igen klanfränder, vilka förklädnader de än kan tänkas använda sig av. Varje gång han kommer till en ny stad försöker han söka upp de lokala Giovanni-vampyrerna, och han blir lika förvånad och arg varje gång han stöts bort. Även om han inte vet särskilt mycket om vad han har gjort, så har han en stark känsla av att han inte har fått den uppskattning han förtjänar - han har tjänat klanen lojalt och sedan helt oförklarligt "fått kicken". Inför andra Giovannis gnäller han gärna om hur förbigången och orättvist behandlad

han är, och vilken otroligt viktig forskning han faktiskt hållit på med. Detta gnäll övergår dock snabbt i ett sykofantiskt fjäskande för sina (forna) klanfränder i hopp om att återigen bli upptagen i klangemenskapen. Han kommer desperat att erbjuda sin hjälp och ställa sina kunskaper till förfogande - ett erbjudande som kanske tilltalar spelarna ända till dess de upptäcker att Mangualde faktiskt inte har några väsentliga kunskaper som han kan komma ihåg, och att han dessutom är mycket irriterande att ha att göra med.

Mangualde kan för spelledaren fungera som ett s k wild card. Det är tämligen reglerat i äventyret när man kommer att stöta på honom och vad han då kommer att säga, men om spelarna kör fast kan man använda Mangualde för att få dem på rätt spår. Dessutom kan Mangualde också användas som dramaturgisk förtätare i slutscenen - äventyret kommer ju att kulminera i ett moraliskt dilemma (släppa eller inte släppa atombomben över Berlin), och om spelarna fattar sitt beslut väl lättvindigt kan Mangualde dyka upp precis i slutet och desperat försöka övertyga spelarna att ändra sig. Har de bestämt sig för att inte släppa atombomben kan Mangualde desperat försöka övertala dem att göra det, framhålla deras plikt mot klanen, att hans egna efterforskningar inte skall vara gjorda förgäves etc. Om de bestämt sig för att släppa atombomben intar naturligtvis Mangualde motsatt ståndpunkt och vill istället övertyga spelarna om att klan Giovanni är djupt omänskliga, att det som hände i Hiroshima och Nagasaki inte får hända igen och kan de verkligen leva med att med berättat mord döda över tre miljoner människor?

Ambrogino Giovanni är en gammal, mäktig och erfaren Giovanni som ofta

agerar representant och diplomat för klanens ledare i Venedig. Det var han som initierade det världsomspännande massförstörelsevapenprojektet, av vilket Berlinprojektet är en del. När nu projektet har nått sitt slutskede och Operation Bright Light har inletts, är han i Berlin för att övervaka att allt går av stapeln som planerat.

Ambroginos bakgrund och personlighet finns mer utförligt beskriven i Clanbook: Giovanni. Har man inte tillgång till den räcker det med att veta att Ambrogino är en höjdare inom klanen och att hans uppdrag är att se till att Operation Bright Light verkligen går av stapeln. Han är hänsynslös, effektiv och manipulativ. Han har dessutom sedan gammalt ett gott öga till Andrea Giovanni och är beredd att åtminstone en gång ge henne "the benefit of the doubt", om hon och de andra spelarna skulle göra bort sig under äventyrets gång.

Khemal Osman är en gammal Nosferatu som är medlem av den mystiska organisationen Inconnu. Han är s k Monitor i Berlin, vilket innebär att hans uppgift är att hålla koll på vampyrernas (och andra övernaturliga väsens) göranden och låtanden i Berlin med omnejd. Det är han som har varit huvudansvarig för (den gradvisa) rekryteringen av Lorenzo Giovanni.

Khemal Osman var i livet officer i det ottomanska rikets arméer på 1400-talet. Efter några turbulenta år efter Omfamningen fann sig Khemal väl tillrätta i vampyrernas värld. Som Ancilla, och sedermera Elder, insåg han att det i princip var omöjligt att hålla sig utanför Camarillans (för honom avskyvärda) intrigerande - för att kunna skaffa sig en sådan position att man är immun mot intriger måste man själv intrigera... Med tiden

har Khemal (kanske något okaraktäristiskt för sin klan) blivit en mycket duktig manipulator. För ungefär 200 år sedan kom han för första gången i kontakt med den kunskapstörstande och världsfrånvända vampyr-"organisationen" Inconnu, och sedan ungefär 100 år ser han sig som en medlem av sagda organisation. För tillfället lever han tillbakadraget i Berlin och ägnar sig åt efterforskningar om vampyrhistoria i allmänhet och det exalterade tillståndet Golconda i synnerhet.

Khemal Osman är alltså Inconnus "representant" i Berlin, och som sådan har han varit mycket intresserad av att gräva fram information om de klaner som står utanför både Camarillan och Sabbat - särskilt de klaner som har en mer sluten struktur: Giovannis, Assamiter och Setiter. När han så fick reda på att Lorenzo Giovanni börjat ägna sig åt ockulta efterforskningar tog han det som sin uppgift att "omvända" den redan tvivlande Giovannin. Nu när han till slut lyckats inser han ironin: Lorenzos nyväckta samvete har resulterat i att han kommit så på kant med sin egen klan att han är värdelös som agent/informant. Men allt är inte bortkastad tid - Khemal har ju också fått insyn i den hemska Operation Bright Light och försöker nu hjälpa Lorenzo så gott det går med att stoppa den.

Spelarna kommer troligen aldrig att stöta på Khemal Osman personligen. Däremot kommer det kanske att träffa på två av hans agenter, Nosferatun Heinz Wickl och den mänskliga KGB-agenten Viktor Radziak. Man skulle kunna tro att en Inconnu av Khemals kaliber tämligen lätt skulle kunna stoppa en så logistikberoende plan som Operation Bright Light, men det finns flera skäl till att det inte är så. För det första är Khemal Osman trots allt mycket lik alla andra äldre vampyrer. Om det finns en chans att han kan hjälpa

Lorenzo stoppa planen utan att det avslöjas att Lorenzo är en dubbelagent, så vill naturligtvis Khemal ta den: han har ju då möjlighet att ha kvar Lorenzo som kontakt i den mycket slutna Giovanni-klanen. Därför har Khemal varit ovillig att agera direkt för att stoppa Operation Bright Light. Kanske kommer Berlins invånare betala ett högt pris för Khemal Osmans kalla nyttokalkyl...

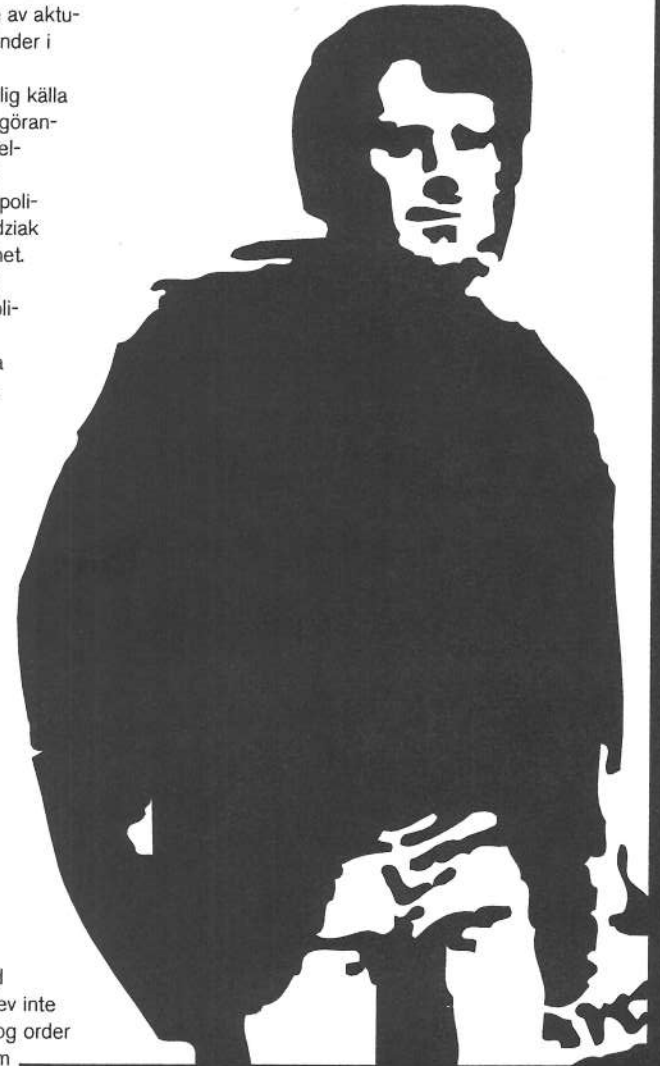
För det andra är det mycket viktigt för Khemal att hans egna och Inconnus aktiviteter förblir ytterst hemliga. Han har därför inte som andra vampyrer byggt upp en tung politisk-ekonomisk maktbas genom vilken han utövar sitt inflytande, utan föredrar att arbeta och påverka genom ett fåtal pålitliga agenter (av vilka alla inte riktigt vet vem/vad/vilka de arbetar för). Därför blir det också svårt för honom att agera när det finns behov av att agera snabbt. Hans stora försiktighet och hemlighetsfullhet har i viss mån gjort att han (som många äldre vampyrer) har målat in sig i ett hörn - för en varelse vars liv mäts i hundratals, ibland tusentals, år och vars planer kan sträcka sig över generationer blir det svårt att anpassa sig till situationer som kräver snabb eller omedelbar handling.

Viktor Radziak är en dubbelspelande idealist som rutinerat jonglerar lojaliteter och försöker bibehålla någon form av etik och integritet i en tillvaro av svek och intriger. Radziak är uppvuxen i Östberlin och där utbildad till polis (mordutredare närmare bestämt). Radziak utmärkte sig först under polisutbildningen, och senare även under sitt arbete på Östberlins mordrotel. Hans noggrannhet och rättvisepatos gjorde att han ofta kom i konflikt med sina mer politiskt belastade kollegor och chefer. Därför blev han paradoxalt den idealiske kandidaten för rekrytering till KGB, den

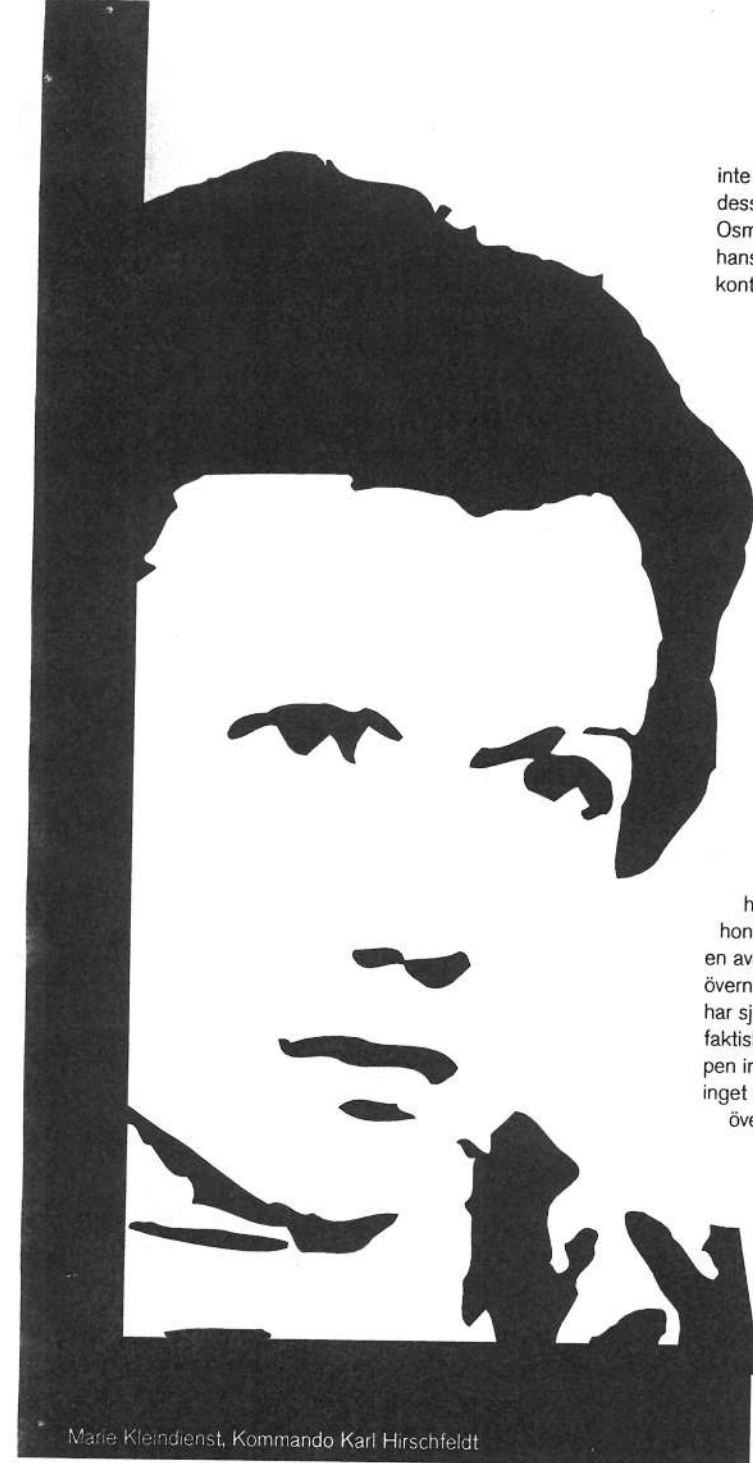
sovjetiska underrättelsetjänsten. Det bedrivs nämligen ett omfattande internt spioneri inom östblocket - framförallt Sovjet vill gärna ligga steget före sina allierade och är mycket intresserade av aktuella informationer om vad som händer i andra öststater.

Viktor blev snabbt en ovärderlig källa till information om Berlinpolisens göranden och låtanden, och när en avdelning för samarbete med polisen i Västberlin inrättades vid Östberlinpolisen, drog KGB i trådarna och Radziak blev chef för denna sambandsenhet. De senaste sex åren har Radziak skött sitt arbete med bravur och blivit populär såväl i öst som väst - hans professionalism har fått flera ledande polisbefäl i både Öst och Väst att i viss mån glömma att det faktiskt pågår ett kallt krig...

I samband med att han blev chef för den polisiära öst-västsambandsenheten fick Khemal Osman upp ögonen för honom. Han var just då i behov av kontakter dels inom polisen och dels kontakter som kunde röra sig fritt mellan öst och väst. Viktor Radziak uppfyllde båda kraven och gjorde det möjligt för Osman att slå två flugor i en smäll. Khemal Osman började ta kontakt med Radziak (via telefon och ombudet Heinz Wickl) under förespejlingen att han även befordrats inom KGB-hierarkin och att Osman representerar en annan byrå inom KGB. Radziak är van vid inomorganisationell rivalitet och blev inte särskilt förvånad över att han nu tog order från två olika kontaktpersoner inom KGB, varav den ena kontakten



Viktor Radziak, KGB Inconnu agent



inte får veta om den andra... När Radziak dessutom (ovetandes) druckit av Khemal Osmans blod tre gånger och därmed blivit hans Träl var hans lojalitet mot sin nya kontaktperson obrottslig.

Sedan dess tjänar alltså Radziak två mästars, KGB och Khemal Osman. Osman har dock lyckats utnyttja sitt inflytande och sina övriga kontakter för att minimera konflikterna mellan det arbete KGB vill att Radziak ska utföra och det arbete som Khemal Osman vill ha gjort. Numera arbetar Radziak egentligen tämligen sällan för det KGB som en gång rekryterade honom. Radziak har aldrig träffat Osman; de kommunicerar enbart via kurirer (andra av Osmans kontakter) eller någon enstaka gång per telefon.

Radziak har heller ingen aning om att det är en vampyr han tjänar. Men han är mycket intelligent och vidsynt, och en del av de uppdrag han fått utföra och de informationer han vidarebefordrar till Khemal har lett honom att tro att han faktiskt arbetar för en avdelning inom KGB som undersöker övernaturliga händelser och fenomen. Han har själv börjat tro mer och mer på att det faktiskt finns ting i världen som vetenskapen inte kan förklara, men han har själv inget begrepp om att vampyrer (och andra övernaturliga varelser) faktiskt existerar.

Under äventyret kommer Radziak främst att sysselsätta sig med att på order av Khemal försöka dölja Lorenzos inblandning i sabotaget mot sin egen klan, samt att försöka plantera information om atomforskningsprojektet på ett sådant sätt att KGB kan göra något mer aktivt åt det. Han

känner till termen Operation Bright Light och har vidarebefordrat den till även sina andra överordnade inom KGB. Via dem har han i sin tur fått informationer om viss turbulens i terroristkretsarna i Västberlin, och när han sedan har jämfört denna information med information han har fått via Khemal, har han lyckats pussla ihop att det är den "fraktion" han arbetar för (d v s Khemal och Lorenzo) som är ansvariga för Jon Uhlenschlägers märkliga agerande. Radziak börjar också ana att Operation Bright Light är en kodfras för ett storskaligt attentat av något slag, något som han naturligtvis vill stoppa.

Även om Radziak går genom äventyret utan att känna till riktigt hela sanningen om vad som håller på att hända, så är han mycket intelligent, noggrann och har ett stort kontaktnät i såväl Öst- som Västberlin. I den mån spelarna möter honom kommer han förmodligen att framstå som en fiende, eftersom hans huvudintresse är att dölja Lorenzos förräderi och de exakta omständigheterna kring Jon Uhlenschlägers försvinnande. Men om han kommer underfund med att "Uhlenschläger" nu planerar ett attentat mot en välbefolkad byggand i centrala Västberlin, kan han och spelarna plötsligt få gemensamma intressen, nämligen att finna och neutralisera den falske Uhlenschläger (något som Radziak är intresserad av i egenskap av polis och människa, inte Inconnuagent).

Spelledaren bör också notera att Radziak besitter förmågor som vida överstiger en Träl av hans ålder. Detta beror naturligtvis på att han på regelbunden basis konsumerar blodet från en sjätte generationens Nosferatu. Radziak vet inget speciellt om hur man slåss mot vampyrer, men Osman har försett honom med såväl spårlyjusammunition som silverkulor. I öppen strid är han förmodligen ingen

match för spelarna, men vid konfrontationer är han snarare benägen att fly, eller kalla in förstärkningar. Han är en listig och snabbtänkt taktiker och han är mentalt härdad efter drygt tio år som polis och dubbelagent. Radziak bör spelas till sin fulla potential och det är mycket osannolikt att spelarna någon gång kommer att få tillfälle att förhöra honom. Om de skulle lyckas döda honom kommer det nog snart visa sig vara ett misstag: detta kommer nämligen tvinga Khemal Osman att agera direkt gentemot spelarna - och en femhundra år gammal sjätte generationens Nosferatu Inconnu Monitor är inte en lättklädd motståndare...

Heinz Wickl är en ca 70 år gammal Nosferatu av nionde generationen, som har tjänat Khemal Osman under större delen av sin vandöda levnad. Precis som de flesta av sina klanfränder föredrar han sig att hålla sig undan, men hans arbete för Khemal har de senaste åren tvingat honom att bli mer aktiv, något han egentligen inte gillar - men måste man så måste man... (Heinz är Blodsunden till Khemal Osman).

Heinz ger när man träffar honom ett surmagat intryck - han gnäller om att han helst skulle vilja slippa träffa människor/andra vampyrer över huvudet, men att han ändå ställer upp med information eftersom han är så godhjärtad. Gnällig, överspelad martyrinstant och feg är egenskaper att försöka få fram när och om spelarna kommunicerar med Heinz. Det kommer också att bli svårt att ställa Heinz mot väggen och förhöra honom, eftersom han är väl bevandrad i konsten att hålla sig dold. Om det hettar till och verkar närma sig strid så väljer han på sant Nosferatu-maner att fly.

Om spelarna någon gång under äventyret faktiskt lyckas få tag på Heinz så sit-

ter han inne med mycket viktig information. Han vet att Faisal ibn Haloud (se nedan) har dödat Jon Uhlenschläger/Klaus Weber och tagit hans plats som ledare för Kommando Karl Hirschfeld. Han vet var Kommando Karl Hirschfeld har sitt högkvarter och han vet att de nu, under Faisals ledning, planerar ett stort attentat (men han vet inte exakt vad). Han vet också att Uhlenschläger var en Giovanni-Träl. Dock vet han inte (vilket kanske förtjänar att påpekas) något om Lorenzo Giovannis inblandning i övertagandet av terroristcellen - han har visserligen läckt informationen om cellen till Faisal på Khemal Osmans uppdrag, men han tror att det syftade till att sabotera för Giovanni (vilket det ju gjorde, men han kan inte föreställa sig att en Giovanni skulle sabotera för sin egen klan).

Faisal ibn Haloud (alias "Jon Uhlenschläger") var en given rekryt för Assamiterna. Han uppfostrades i en fanatisk familj, lärde sig obrottslig lojalitet mot den palestinska saken och ett oresonligt hat mot staten Israel och USA. Han började ägna sig åt terrorism så snart han fick chansen, men även om han snabbt blev känd i terroristkretsar spenderade han mer tid på flykt undan olika underrättelse-tjänster än vad han spenderade på att planera och genomföra attentat. När en klanäldste hade observerat honom i sex år togs han till Alamut och en ny indoktrineringsperiod började - det var lätt att få Faisals fanatism att delvis byta objekt. Han hatar fortfarande alla de som försöker hindra bildandet av en palestinsk stat, men inser nu att detta kommer sig av ett skickligt manipulerande av samvetslösa Camarilla-vampyrer...som vanligt får folket sitta emellan när de mäktiga tillfredsställer sina egna behov!

Faisal har nyligen avslutat sin sjuåriga

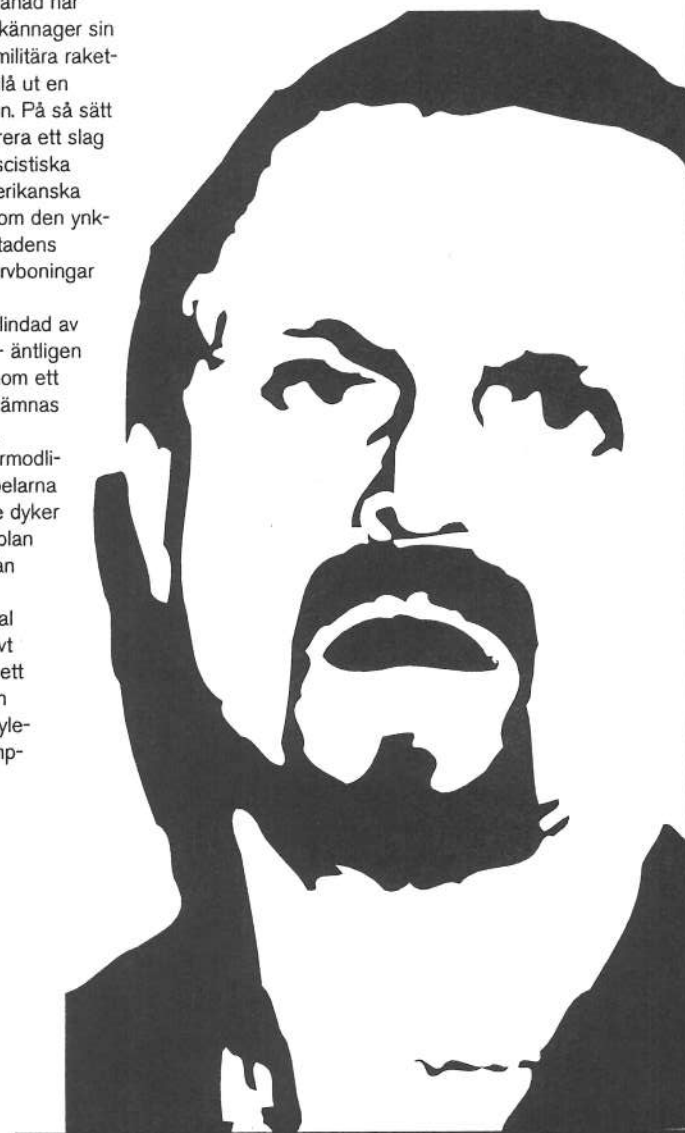
träningsperiod i Alamut och har stationerats i Berlin (där han uppehåller sig utan Prinsens vetskap). Han har under sin korta tid (knappt ett år) i Berlin försökt knyta kontakter i olika underjordiska kretsar, men varit måttligt lyckosam. De flesta olagliga intressen och organisationer i Berlin (såväl Väst som Öst) kontrolleras redan av olika vampyrfraktioner. Därför blev den ambitiösa och frustrerade Faisal ett lämpligt verktyg för Lorenzo Giovanni och Khemal Osman.

Lorenzo behövde på ett snabbt och omärkligt sätt neutralisera den terroristcell som han och Casimir kultiverat under ett par år. Terroristcellens syfte är ju att detonera atombomben över Berlin, och det hela är arrangerat på ett sådant sätt att det hela inte ska gå att spåra till klan Giovanni. Om terroristcellen kan slås ut eller störas, kan Operation Bright Light inte gå av stapeln utan att klan Giovanni måste blanda sig i skeendet mer direkt - och detta är ett beslut som i så fall måste fattas snabbt och på en högre nivå, eftersom den exakta tidpunkten för detonationen är beräknad enligt urgamla ockulta formler för att ge maximal Mur-rivareffekt.

Lorenzo meddelar sina tankar till Khemal Osman: den svaga länken i Operation Bright Light är terroristcellen, Kommando Karl Hirschfeld. Den välinformerade Osman känner till Faisals existens och behov, så via Heinz Wick läcks informationen om existensen av en ytterst hemlig och välutrustad terroristcell. Faisal ges diskret alla möjligheter att ta över terroristcellen, vilket han också gör på effektivast möjliga vis: han dödar Jon Uhlenschläger/Klaus Weber, antar hans skepnad och tar själv över ledarskapet av Kommando Karl Hirschfeld (KKH). Eftersom endast Uhlenschläger/Weber är den som har haft kontakt med Lorenzo och Casimir (och därmed den ende i cel-

len som känner till den exakta planen), är det ingen i KKH som blir förvånad när Uhlenschläger/ibn Haloud tillkännager sin plan: att med hjälp av stulna militära raketgevär och sprängladdningar slå ut en affärsbyggnad i centrala Berlin. På så sätt ämnar Faisal ibn Haloud leverera ett slag mot såväl det kapitalistisk/fascistiska USA (I byggnaden ligger Amerikanska Handelskammaren i Berlin) som den ynkliga Camarillan (ety flera av stadens vampyrer har kontor och reservbongor i byggnaden).

Faisal är nu närmast förblindad av fanatism och maktberusning - äntligen står han inför sitt mål, att genom ett spektakulärt attentat kunna hämnas både på USA och Camarillan. Fanatismen kommer tyvärr förmodligen att göra det enkelt för spelarna att besegra honom, för om de dyker upp och allvarligt hotar hans plan är chansen mycket stor att han dras ned i ett oresonligt Bäsärkaraseri. Även om Faisal förvisso är en farlig och relativt mäktig vampyr, är han ändå i ett djuriskt, instinktivt raseri ingen match för fyra tänkande, kalkylerande proffs på vampyrbekämpning. ●



Faisal ibn Haloud

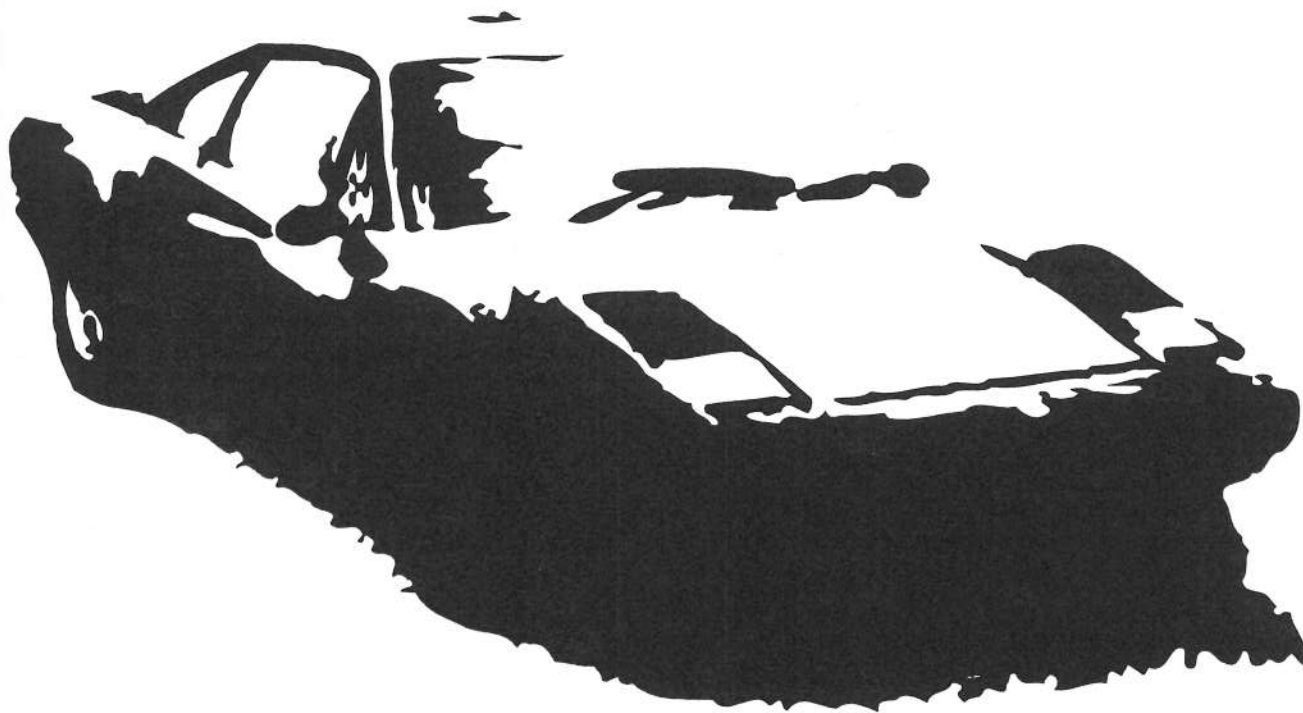
Fall of the Wall - Äventyret

I: Reported missing

Scen 1: Orders from the top

Äventyret börjar den 1/9 1979, ungefär en månad efter gruppens senaste uppdrag - ett uppdrag som visserligen lyckades men där Massimo Giovanni, Andreas äldsta Träl och tillika kandidat för Omfamning, dog (detaljer om detta uppdrag finns på karaktärsbladen). Gruppen befinner sig nu i Venedig, där Andrea ägnar sig åt det sedvanliga intrigerandet i Giovanniklanens högkvarter, medan hennes Trälär ägnar sig åt träning och att sköta de dagliga affärerna. Andreas samtal med sin klanfrände Maximilian avbryts oväntat av en Träl som visar in henne i ett intilliggande rum, där hon helt oförhappandes står öga mot öga med ingen mindre än Girolamo Giovanni.

Vem är då Girolamo Giovanni, och vad är det för speciellt med honom? Girolamo Giovanni har den officiella titeln Censor (uttalas Kensor - det är ett namn på ett romerskt ämbete om någon undrar), en titel som bara finns inom klan Giovanni. Censorns uppgift är att tillse att klanens avtal med Camarillan upprätthålls. Under det tidiga 1500-talet förföljdes klan



Giovanni av det övriga vampyrsmhället, i synnerhet den nybildade Camarillan. Samtidigt höll Sabbat på att bildas och Camarilla ville inte behöva kriga på flera fronter. Ett avtal slöts mellan Giovanni och Camarillan: klan Giovanni erkändes rätten att existera som en klan oberoende av Camarillan, och klan Giovanni lovade i gengäld att inte ansluta sig till Sabbat och att hålla sig utanför Camarillans affärer. Från Camarillans sida var det (förstås) Justicarna som var ansvariga för att upprätthålla avtalet och se till att det efterlevdes - och inom klan Giovanni skapades positionen Censor. Censorn tillbringar en stor del av sin tid på resande fot för att dels tillvarata klan Giovanni's intressen gentemot Camarillan, och dels för att läxa upp överambitiösa Giovanni som lagt sig i Camarillans affärer. Girolamo Giovanni är alltså den nuvarande Censorn (han har haft positionen i drygt hundra år) och kan i fråga om ålder, erfarenhet och förmågor mäta sig med en Justicar. Detta om detta.

Varför berätta allt detta? Jo, för att Andrea ska förstå att hennes uppdrag den här gången kommer från klanens absoluta topp. Girolamo är en legend inom klanen och den i särklass mest synlige klanäldsten - alla klanmedlemmar känner till honom och de flesta fruktar honom. Att han intresserar sig för ens förehavanden kan vara både bra och dåligt...

Girolamo är lång, kraftigt byggd och har grått, tjockt kortklippt hår och en välansad, tjock grå mustasch. Han är klädd i eleganta skräddarsydda kläder och luktar svagt av exklusivt rakvatten. Han ser ut att vara mellan 40 och 50 år. Hans blå ögon förråder sällan några känslor. Nästan omedelbart efter att Andrea kommit in i rummet tar han till orda. När han pratar är det med en relativt entonig röst - han är militäriskt korthuggen och förväntar sig inte att bli avbruten även om han ibland gör pau-

ser:

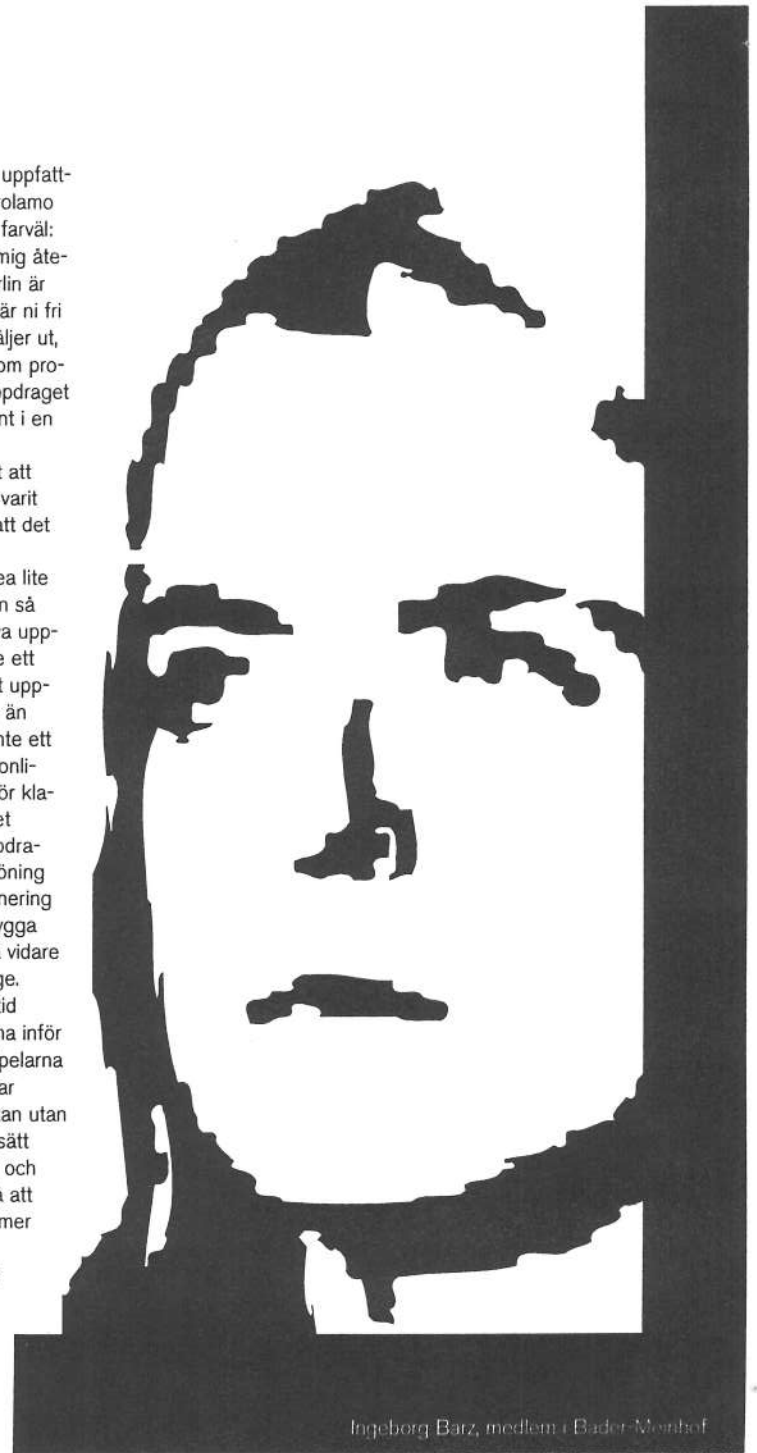
"Andrea Giovanni, inte sant? Trevligt att äntligen träffas. Jag har hört mycket gott om Er. Ni har tjänat klanen väl. [kort paus] Jag tänker nu ge er möjligheten att tjäna er klan ännu en gång. Vi har ett uppdrag åt er i Västberlin - det har nyligen kommit till vår kännedom att en Träl, en nyckelperson i våra Berlinoperationer, har försvunnit. Av olika anledningar kan våra representanter i Berlin inte engagera sig själva i letandet efter denna Träl. Jag vill alltså att ni åker till Berlin och assisterar våra fränder där med att hitta Trälen ifråga. Jag behöver knappast påminna er om att Berlin är högkvarteret för klanen i norra Europa, och att man i Berlin sysslar med saker som är av stort värde för klanen som helhet. Jag förväntar mig att ni sköter detta uppdrag snabbt och effektivt - ni och er grupp är redan inbokade på ett plan som lämnar Venedig om två timmar - ni borde vara i Västberlin någon timme innan gryningen. Ni kommer att mötas på flygplatsen av män från Berlinavdelningen - de använder sig av de vanliga kodfraserna. Lorenzo Giovanni är klanäldste i Berlin, ni får all väsentlig information av honom. Sköt uppdraget diskret - jag ser inget behov av att ni presenterar er för Prins Wilhelm. Några frågor?"

Girolamo är inte så benägen att svara på frågor, annat än genom att upprepa vad han tidigare har sagt. Han hänvisar till att vidare information fås på plats, av Lorenzo Giovanni. Lagg dock märke till att Girolamo inte säger att det är Lorenzo som har bett om hjälp - om Andrea specifikt frågar vem det är som begärt att hon och hennes grupp ska kopplas in viftar han bort det med ett "Som sagt, ni får alla detaljer på plats". Girolamo undviker medvetet att säga vad han vet (att det är Casimir Giovanni, Lorenzos Childe, som kallat in gruppen, och att även Ambrogino Giovanni befinner sig i Berlin) eftersom han vill att Andrea

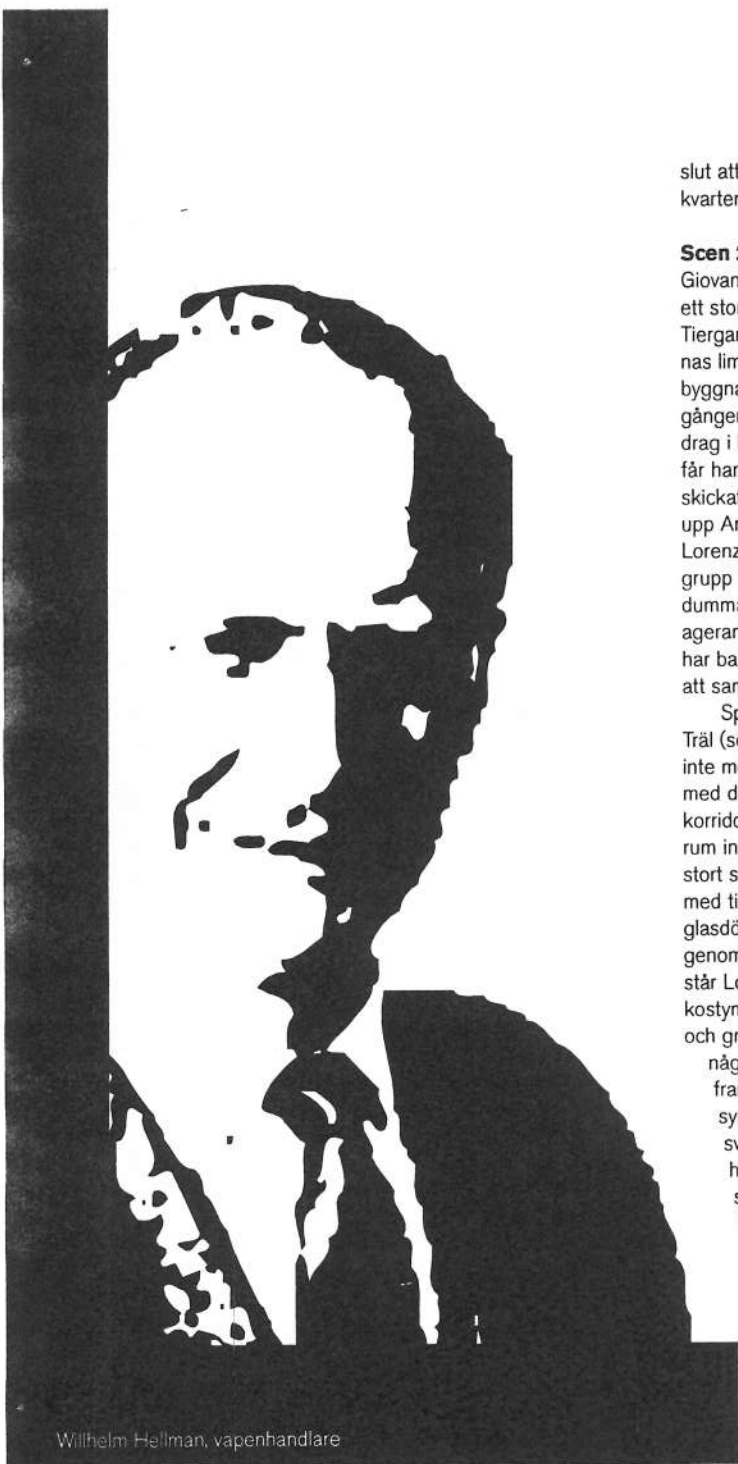
och gruppen ska bilda sig en egen uppfattning om vad som pågår i Berlin. Girolamo tröttnar snabbt på frågorna och tar farväl: "Nåväl, min uppgift är slutförd. Låt mig återigen påminna er om hur viktigt Berlin är för oss. När ni återvänt till Venedig är ni fri att Omfamna den av era Trälur ni väljer ut, och ni kan då betrakta ert arbete som problemlösare slutfört. Efter det här uppdraget kommer ni att stationeras permanent i en stad ni själv väljer. På återseende." Girolamo lägger aldrig till "...förutsatt att uppdraget lyckas", men Andrea har varit med tillräckligt länge för att förstå att det är precis vad Girolamo menar...

Efter det här bör man ge Andrea lite tid att förklara för resten av gruppen så mycket hon har lust med om det nya uppdraget. För henne personligen torde ett par saker stå klart: för det första att uppdraget måste handla om något mer än bara en försvunnen Träl - man får inte ett uppdrag av Girolamo Giovanni personligen om det inte är av yttersta vikt för klanen som helhet. För det andra är det också uppenbart att om det här uppdraget lyckas, så kommer Andreas belöning att vara mycket stor - en fast stationering är en nödvändighet för att kunna bygga upp en maktbas och därmed klättra vidare upp på klanens makabra karriärstege.

I övrigt behöver ingen särskild tid ägnas åt att beskriva förberedelserna inför resan till Berlin, eller själva resan. Spelarna är en rutinerad grupp som arrangerar sådana här resor för jämnar. Man kan utan problem förutsätta att de på något sätt lyckas smuggla med sig sina vapen och eventuell annan illegal utrustning så att de har detta tillgängligt när de kommer fram till Berlin. Inte heller behöver man ägna någon särskild energi att beskriva upphämtningen på Berlins flygplats - via Trälkörld limousin kommer spelarna till



Ingeborg Barz, medlem i Bader-Meinhof



Wilhelm Hellman, vapenhandlare

slut att anlända till Giovanni-klanens högkvarter i Berlin.

Scen 2: Botched briefing

Giovannis högkvarter i Berlin ligger ovanpå ett stort apotek vid södra änden av Tiergarten. Ungefär samtidigt som spelarnas limousin kör in i ett garage under byggnaden får Lorenzo Giovanni för första gången reda på att spelarna har ett uppdrag i Berlin - via en annan av sina trälrar får han reda på att gästen Ambrogino skickat en bil till flygplatsen för att hämta upp Andrea Giovanni med sällskap. Lorenzo känner till Andrea och hennes grupp ryktesvägen och är naturligtvis inte dummare än att han förstår att det är hans agerande som gjort att de är på plats. Han har bara några minuter, om ens det, på sig att samla sig för att ta emot gruppen.

Spelarna visas vägen av en tystlåten Träl (som ständigt tittar ned i marken och inte möter sina Mästares blickar), som tar med dem upp i en hiss, genom ett par korridorer och in i ett mycket svagt upplyst rum inrett med bastanta ekmöbler - ett stort skrivbord, en läderklädd soffgrupp med tillhörande soffbord och bokskåp med glasörrar. Bakom skrivbordet, tittandes ut genom fönstret med ryggen mot spelarna, står Lorenzo Giovanni. Han är iklädd en grå kostym, måttsydd naturligtvis, svart skjorta och grå sidenslips. Han förefaller vara några och trettio år, är slätrakad vilket framhäver hans skarpskurna drag (i synnerhet hans spetsiga haka), har svart bakåtkammat hår med relativt högt hårfäste och ljusbruna ögon. Till skillnad från den diskret välldoftande Girolamo Giovanni, känner man en svagt unken doft (som av gammal källare) när man befinner sig i närheten av Lorenzo. Om man (som Andrea) har möjlighet att studera auror, kan man (beroende på hur

bra man slår) konstatera att Lorenzo är på väg att samla sig efter att ha varit stressad/överraskad, att han över huvud taget ger ett mycket samlat, lugnt och professionellt intryck, men att denna yta är papperstunn och att det under den lurar stor stress/oro/rädsla/idealistisk övertygelse.

Samtidigt som han vänder sig om börjar han tala: "Andrea Giovanni! Jag hälsar er och era medhjälpare välkomna till Berlin. Hur kan jag hjälpa er?" Lorenzo vet alltså inte exakt vad spelarnas uppdrag går ut på, och hans målsättning under den här scenen är att ta reda på så mycket som möjligt om deras uppdrag utan att själv visa sin okunnighet. Detta kommer förmodligen att få tämligen bisarra följder eftersom ju spelarna inte vet särskilt mycket om sitt uppdrag och tror att de ska få alla detaljer av Lorenzo. Om spelarna nämner något om att de ska leta rätt på en försvunnen Träl så blir Lorenzo märkbart bragt ur fattningen för en kort stund (naturligtvis förstår han exakt vilken Träl det rör sig om) och kommer efter det få svårare att dölja sin nervositet. Han kommer att försöka hålla masken genom att vara kort, och förklara för spelarna att han mycket väl vet vad saken rör sig om och att det hela nog förstorats upp en smula av klanfränder som inte befinner sig på plats i Berlin (om spelarna nämner Girolamos namn kommer Lorenzo återigen att för ett kort ögonblick vackla). Spelarna kommer nog snart att förstå att det inte är Lorenzo själv som kallat dit dem och att han verkar ovillig att berätta exakt vad som händer. Innan spelarna hinner börja pressa honom kommer han att hänvisa till att det är sent (d v s nära gryningen) och att hans Childe Casimir kommer att visa dem till deras rum. "Vi talar mer om det imorgon", säger han och bjuder spelarna en god natt.

När spelarna går ut ur rummet möts de av Casimir, som presenterar sig som

Lorenzos Childe, efter alla konstens regler. Casimir verkar något äldre än Lorenzo - han ser ut att vara kanske fyrtio år. Han är närmast flintskallig på skulten medan hans råttfärgade hår på sidorna och i nacken är nästan axellångt. Han är kort och satt och är klädd i en brun märkeskostym. Skjortan är uppknäppt i halsen och han bär ingen slips - däremot en brun, rutig väst. Han har ett pussigt anlete med djupt sittande mörkbruna ögon - han är faktiskt ganska ful. Han pratar med låg röst och det frasar tyst om hans syntetkostym när han går. Efter att även han ha hälsat gruppen välkommen tar han till orda under det att han visar spelarna till sina respektive gästrum:

"Ni får ursäkta Lorenzo, han har hemskt mycket att tänka på just nu, vi håller ju i trådarna för hela norra Europa här i Berlin, det vet ni säkert? Mycket att göra då. Jag tittar in till er tidigt i morgon kväll, så får vi prata vid lite mer. Jag ger er detaljerna då." I övrigt kommer även Casimir så här inledningsvis vara ganska undvikande och kommer, om han tillfrågas, försöka förklara bort sin Sires underliga beteende. Trots att det är han som har kallat på dem försätter spelarnas närvaro honom i en intressekonflikt - han vill förstås inte framstå som illojal mot sin Sire, samtidigt som han inte heller vill vara illojal mot viktiga klansändebud.

Sålunda lämnar han spelarna att sova på saken - även Andreas Trälrar är i huvudsak nattligt aktiva och är ganska vana vid att vända sin dygnsrytm.

Scen 3: The real deal

Tidigt nästa kväll, i princip samtidigt som solens nedgång, kommer Casimir att väcka Andrea i hennes rum. Han kommer att börja förklara att det är hög tid att hon får veta alla detaljer om uppdraget, och därefter börja berätta sin historia. Om Andrea avbryter honom och vill ha sina Trälrar närvarande kommer han att vara tillmötesgå-

ende på den punkten och be att hon kallar in dem till sitt rum - sträng taget är det upp till Andrea själv om hon i uppdragssituationer vill ha sina Trälar närvarande eller om hon informerar dem personligen sedan.

Då kommer äntligen spelarna få reda på lite mer om vad som pågår. Casimir kommer självmant att berätta följande:

- Trälen som saknas heter Klaus Weber men är känd under namnet Jon Uhlenschläger. Han är sedan fem år tillbaka Lorenzos Träl, men det är huvudsakligen Casimir som har upprätthållit kontakten med honom.

- Uhlenschläger är en terrorist med anknytning till RAF, Rote Armée-Fraktion, och hörde till dem som inte åkte fast vid det stora gripandet i mitten på 70-talet. Uhlenschläger leder en terroristcell kallad Kommando Karl Hirschfeld, som består av honom och ytterligare fyra terrorister: Marie Kleindienst, Rainer Merz, Lothar Schmied och Jörg Gerstenhaber.

- Lorenzo och Casimir har använt terroristcellen för diverse ljusskygga uppdrag: smuggling (av såväl ting som människor), kidnappningar, utpressning etc - cellen har egentligen sysslat mer med renodlat kriminell aktivitet än regelrätt terrorism.

- Casimir har relativt sällan varit i kontakt med Uhlenschläger personligen, utan istället använt sig av kommunikation via "brevlådor" - meddelanden lämnas på en plats och hämtas upp senare av mottagaren. Casimir förstod att Uhlenschläger var försvunnen för tre dagar sedan, när en av brevlådorna var tömd utan att något svar lämnats. Casimir insåg omedelbart att något hade hänt eftersom han väntade på en bekräftelse på en mycket viktig order - Uhlenschläger skulle inte ha låtit bli att

lämna bekräftelsen om han inte var förhindrad på något sätt, och bekräftelsen är mycket viktig för att kunna initiera en helt central operation. Uhlenschläger har alltså försvunnit vid sämsta tänkbara tillfälle.

- Casimir kommer att framhålla vikten av diskretion. Uppdraget, liksom Uhlenschläger och hans aktiviteter, är av sådan natur att det vore fördömande för klanens affärer om det kommer ut att Giovanni är inblandade. Efterforskningarna bör ske med en minimal interaktion med andra vampyrer. Något behov av att tillkännage spelarnas närvaro för Prinsen ser inte heller Casimir.

- Casimir ger förslag på lämpliga startpunkter: (1) brevlådan, som ligger i en källare i ett utdömt hyreshus i norra Berlin, (2) terroristcellens högkvarter i en ateljélägenhet/takvåning nära Berlinuniversitetet (där det inte verkade vara någon aktivitet när Casimir bevakade stället i förrgår och igår) samt (3) det sjaviga ölsjappet Zum Zwerg Anton ("Dvärgen Anton"), ett centrum för Västberlins revolutionära element och som ofta används som rekryteringsgrund för yrkesdemonstranter, extrema vänsterorganisationer och andra grupperingar som arbetar med utomparlamentariska metoder.

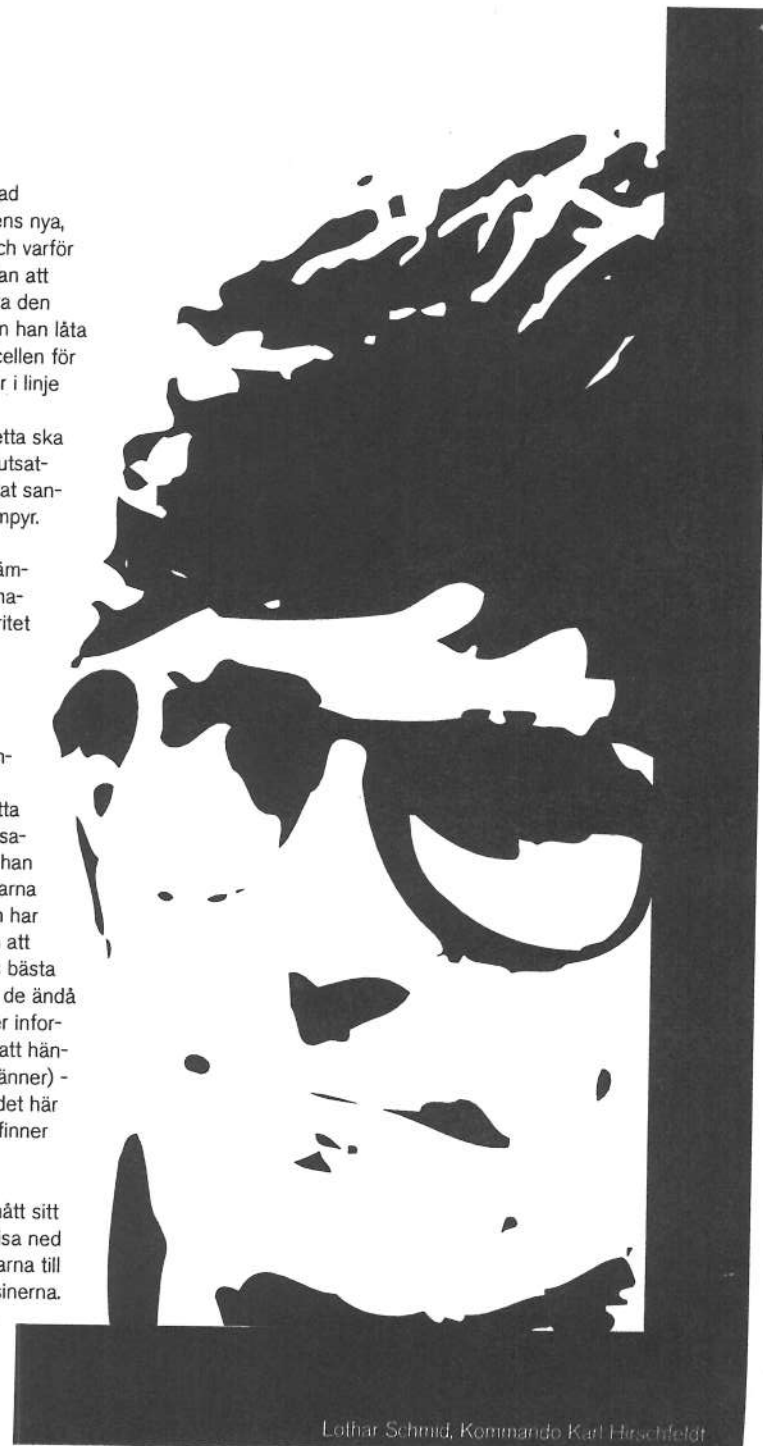
- Casimir kan också förse spelarna med ett relativt nytaget foto på Weber/Uhlenschläger, samt något sämre foton på de fyra övriga terroristerna.

Följande saker kan Casimir tänkas berätta om man frågar honom på rätt sätt (och vissa saker vill han inte berätta alls):

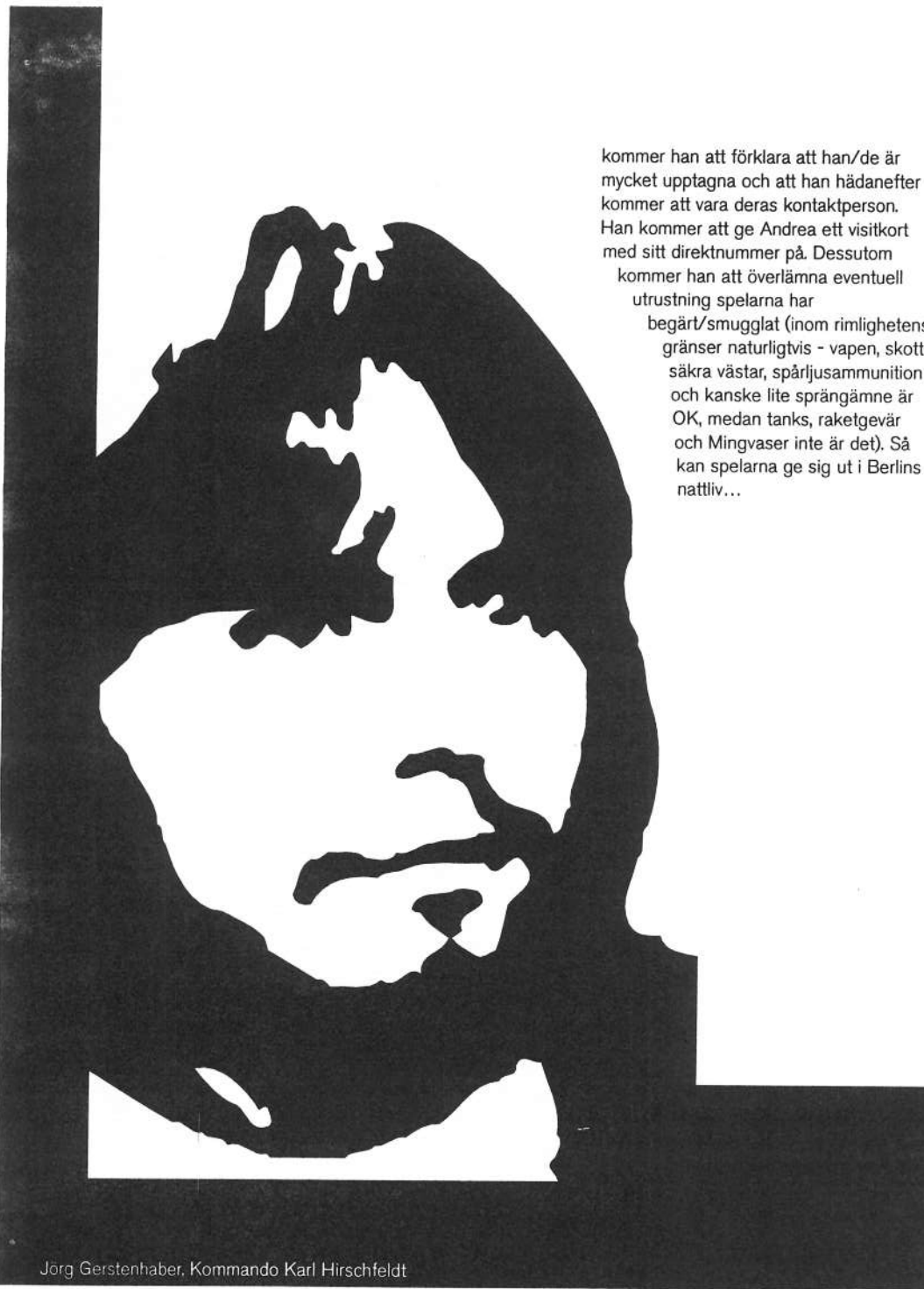
- Casimir vill inte berätta exakt vad Uhlenschlägers och terroristcellens nya, synnerligen viktiga uppdrag är och varför han är en så viktig kugge i en plan att man inte verkar kunna genomföra den utan honom. Om han pressas kan han låta antyda att man nu har aktiverat cellen för att utföra ett uppdrag som är mer i linje med deras "ursprungliga verksamhet"...Han hoppas att detta ska räcka och att spelarna ska dra slutsatsen att det är fråga om ett attentat sannolikt riktat mot någon annan vampyr.

- Om spelarna försöker hota/skrämma Casimir att ge upp mer information med hänvisning till sin auktoritet och (kanske ännu troligare) till Girolamo Giovanni, så kommer Casimir berätta att det var han själv som tog kontakt med Girolamo och att denne är fullständigt införstådd med behovet av sekretess i Berlinoperationen. Detta är nästan det enda som kan förorsaka att Casimir medger att det var han som kallade in gruppen - om spelarna annars frågar vem som egentligen har begärt deras närvaro kommer han att svara undvikande med att klanens bästa kräver att de löser uppdraget. Om de ändå fortsätter försöka tvinga till sig mer information kommer Casimir motvilligt att hänvisa till Ambrogino (som Andrea känner) - på så sätt kan spelarna redan på det här stadiet få reda på att även han befinner sig i Berlin.

När konversationen med Casimir nått sitt slut kommer han personligen att visa ned dem till garaget och ge dem nycklarna till en "normal" bil och till en av limousinerna. Om de begär att få träffa Lorenzo (eller, till äventyrs, Ambrogino),



Lothar Schmid, Kommando Karl Hirschfeldt



Jörg Gerstenhaber, Kommando Karl Hirschfeldt

kommer han att förklara att han/de är mycket upptagna och att han hädanefter kommer att vara deras kontaktperson. Han kommer att ge Andrea ett visitkort med sitt direktnummer på. Dessutom kommer han att överlämna eventuell utrustning spelarna har

begärt/smugglat (inom rimlighetens gränser naturligtvis - vapen, skott-säkra västar, spårlyksammonition och kanske lite sprängämne är OK, medan tanks, raketgevär och Mingvaser inte är det). Så kan spelarna ge sig ut i Berlins nattliv...

II: Our agent in place

Öppningsscenen: Clue us in

Del II av scenariot är förmodligen den som kommer att ta längst tid. Delen består av detektivarbete för att ta reda på vad som hänt med Klaus Weber alias Jon Uhlenschläger.

Helt centralt är att du som SL förstår syftet med den här delen. Syftet är nämligen inte att spelarna måste hitta ett antal ledtrådar för att kunna gå vidare i äventyret. Det finns inget tristare än att köra fast i ett problemlösarscenario! Meningen är istället att spelarna nästan oavsett vad de gör ska få ledtrådar som leder dem vidare, så att de till slut förstår att Uhlenschläger har blivit dödad och ersatt av någon annan. Observera dock att ledtrådarna inte kommer att trilla ned som manna från himlen utan förefalla vara ett resultat av spelarnas arbete.

Alltså: Spelarna kommer under den här delen att ställas inför ett antal ledtrådar som de kan följa upp. På ett eller annat sätt kommer detektivarbetet resultera i att spelarna får veta det de behöver veta. Det ska du naturligtvis inte avslöja för spelarna - de ska förstås helst tro att det är deras detektivarbete som klarar skivan! Den följande beskrivningen av det bakomliggande händelseförloppet ligger till grund för detektivarbetet, som sedan kan utvecklas i ett antal olika scener, som inte behöver komma i någon speciell ordning. Den information som ges i denna del är bara ett förslag på hur detektivarbetet kan tänkas utveckla sig.

Vidare förutsätter denna del att det mesta av detektivarbetet utförs gemensamt av gruppen på natten. Det vore oerhört tråkigt och svårhanterat om Andrea ligger och sover medan du kör ändlösa

sessioner med de övriga spelarna. Andrea kan visserligen tänkas ge de övriga spelarna uppdrag att utföra om dagarna, men du kan då med fördel bara säga "Det ordnar ni", eller något liknande. Ingen onödig tid bör spillas på spel under dagarna då gruppen är splittrad.

Dessutom kan poängteras de särskilda möjligheter spelarna har. I verkligheten är det i princip omöjligt för utomstående att tränga in i terroristkretsar, eller ens få svar på de mest grundläggande frågor om var terroristmisstänkta befinner sig eller vad de håller på med. Men eftersom flera av spelarna besitter Dominate kan de under en-två nätter utföra ett detektivarbete som förmodligen hade tagit vanlig polis ett-två år... Det är meningen att spelarna ska kunna följa upp ledtrådar som skulle vara nästan omöjliga att följa upp för vanliga poliser.

Tidslinje (finns även längst bak i äventyret)

28/8 🌙 (natt)

Faisal, i skepnad av en vacker kvinna, låter sig bli uppraggad av Jon Uhlenschläger på studentpuben på Berlinuniversitetet. Faisal dödar Uhlenschläger och tar hans plats.

29/8 ☺ (dag)

På order av Faisal/Uhlenschläger utrymmer resten av terroristcellen ateljélägenheten och blir av med sina möbler genom att snabbt anordna en loppmarknad för fattiga studenter.

29/8 🌙 (natt)

Casimir inser att Uhlenschläger saknas när denne inte svarar på ett högprioriterat

meddelande i brevlådan. Faisal kontaktas av vapenhandlaren Wilhelm Hellmann, som har fått in lite raketgevär och sprängmedel.

30/8 ☺ (dag)

Radziak läcker brevlådans existens till GSG-9, som omedelbart sätter den under bevakning. GSG-9 återupptar spaningarna efter Kommando Karl Hirschfeld.

30/8 ☾ (natt)

Casimir sätter bevakning på ateljélägenheten och inser tämligen snart att den troigen är utrymd. Faisal köper (i Uhlenschlägers skepnad) vapnen av Hellmann. Han återvänder senare och dödar Hellmann och återtar vapnen.

31/8 ☺ (dag)

Efter ytterligare ett tips hittar Berlinpolisen Hellmanns kropp. GSG-9 får också reda på detta och förstår efter undersökningar att ett parti militära vapen är på drift i Berlins undre värld.

31/8 ☾ (natt)

Casimir kontaktar Girolamo Giovanni och ber om snabb hjälp.

1/9 ☾ (sen natt)

Spelarna anländer till Berlin.

2/9 ☾ (sen natt)

Spelarna påbörjar sitt detektivarbete.

Spelarna har alltså fått tre utgångspunkter via sitt samtal med Casimir: brevlådan, terrorgruppens lägenhet och ölhaket Zum Zwerg Anton.

Brevlådan ligger som sagt i källaren ett utdömt hyreshus (d v s ingen bor där utom några utelliggare) i norra Berlin. Bakom en lös sten i en förrådslokal finns en liten hålighet; det är där meddelanden

lämnas och hämtas. Sedan några dagar tillbaka (se tidlinje) är lokalen satt under bevakning av GSG-9 (står för Grenzschutzgruppe, Gränsskyddsgrupp på svenska), den tyska antiterroriststyrkan. De har blivit ditkallade efter en strategisk läcka planerad av Khemal Osman och genomförd av Viktor Radziak. GSG-9 bevakar dels från en van parkerad en bit från huvudingången och dels från en lägenhet i ett grannhus med uppsikt över bakingången. De kommer att märka spelarna om de tar sig till brevlådan, men de kommer inte att ingripa - de misstänker naturligtvis att spelarna har samröre med terroristerna och kommer istället att försöka förfölja dem.

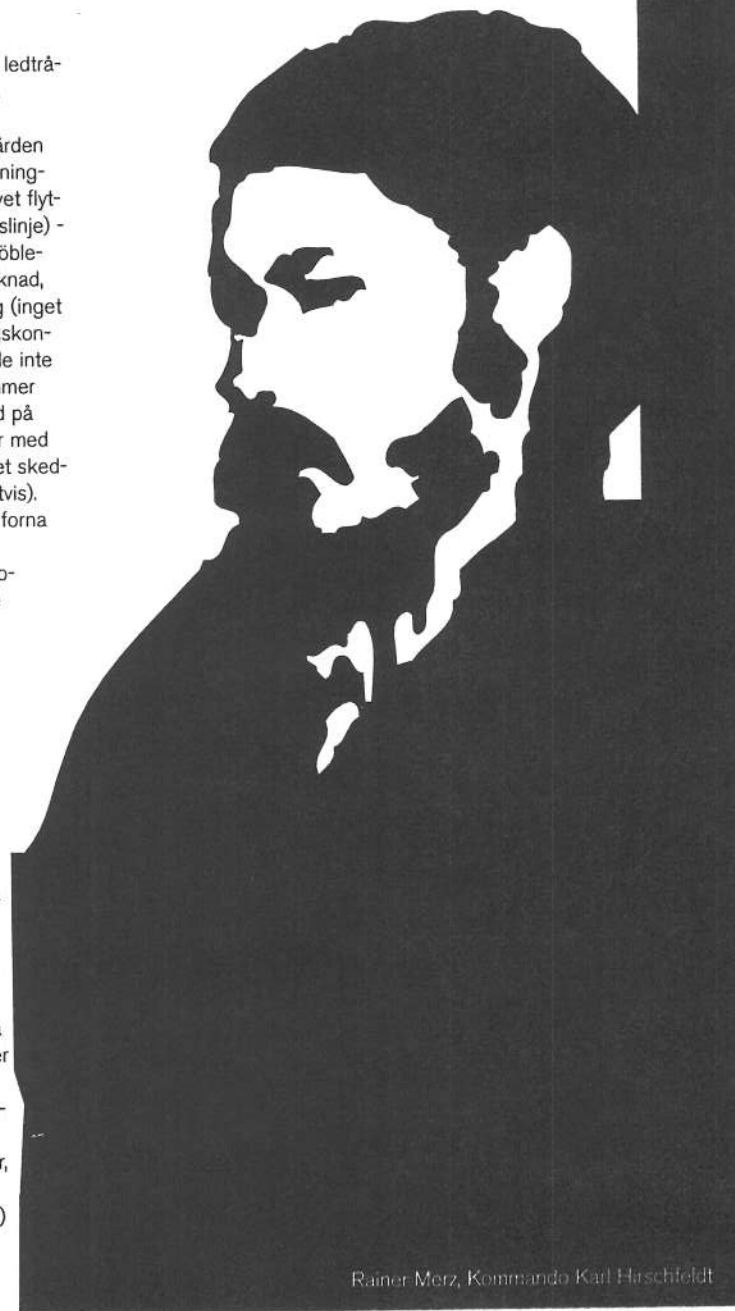
All sådan övervakning har man givetvis en chans att märka om man är uppmärksam, och man kan då vända situationen till sin fördel, t ex genom att diskutera tillfångata någon GSG-9-medlem och förhöra denne (se Vad GSG-9 vet nedan). Om man är oförsiktig kommer GSG-9 under resten av äventyret förfölja spelarna, vilket i förlängningen kan leda till intressanta maskeradbrott o dyl... om spelarna verkligen klantar sig kanske GSG-9 känner sig tvingade att slå till. Brevlådan i sig innehåller absolut inga intressanta ledtrådar och är vittjad på intressant innehåll sedan länge.

Högkvarteret är en vindvåning av ateljémodell (d v s den består i princip av ett enda stort rum, kök och en toalett) i studentkvarteren nära Berlinuniversitetet. Denna övervakas inte eftersom GSG-9 än så länge inte känner till den. Här bodde förut terroristcellen under täckmanteln av ett studentkollektiv (ett par av medlemmarna, bl a Jon Uhlenschläger själv, läste kurser vid universitetet). När spelarna anländer är lägenheten helt utrensad och kontraktet uppsagt - när Faisal tagit över Uhlenschlägers identitet såg han det för

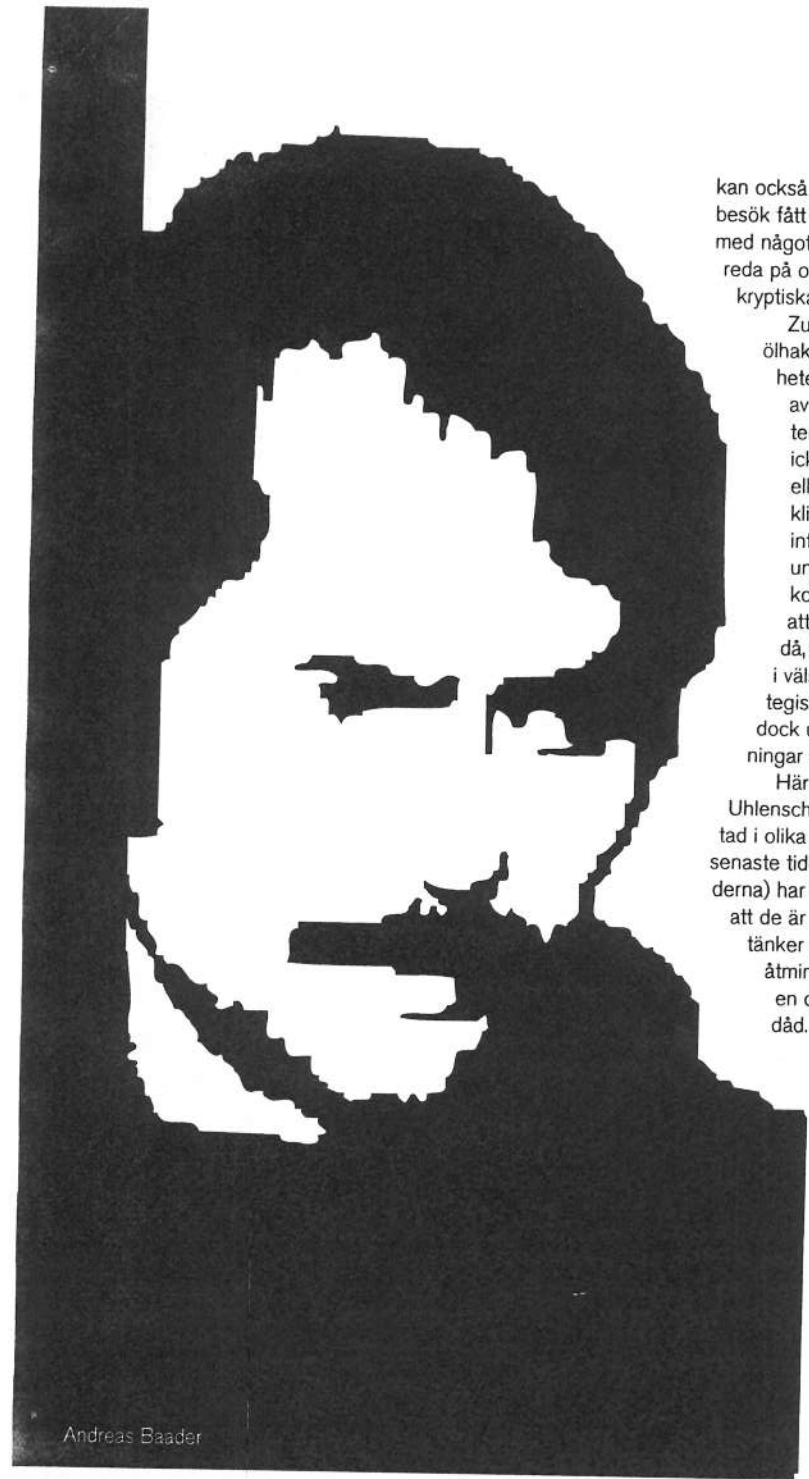
gott att byta högkvarter.

I lägenheten finns absolut inga ledtrådar av intresse (om inte du som SL bestämmer att de kan finna något användbart). Pratar man med vicevärden (som bor i en lägenhet på bottenvåningen) kan man få reda på att kollektivet flyttade ut för fem dagar sedan (se tidlinje) - de blev av med det mesta av sitt möblemang genom att ordna en loppmarknad, de sade upp kontraktet samma dag (inget ovanligt i dessa kvarter med rivningskontrakt och fattiga studenter) och sade inte var de skulle flytta. Vicevärden kommer ihåg att Uhlenschläger inte var med på loppmarknaden och att han inte var med när kontraktet skulle sägas upp (det skedde på dagen då Faisal sov, naturligtvis). Han har inget att anmärka på sina forna hyresgäster i övrigt - han har inte minsta misstanke om att de är terrorister. Han vet däremot att de hade möten och fester i sin lägenhet som besöktes av "aktivister" (vicevärden kan inte vara mer precis än så).

Via grannar kan spelarna få lite mer information om vad medlemmarna i kollektivet studerade och vad de var aktiva i på universitetet (diskussionsklubben) och vilka ställen de gick till (studentpuben). Det kan också fås reda på att Jon Uhlenschläger är känd som något av en kvinnokarl och ofta gick till studentpuben för att ragga. Medan spelarna söker igenom lägenheten kan du också låta en av Uhlenschlägers kurskamrater komma på besök (han vet inte att de har flyttat och blir mycket förvånad om spelarna öppnar dörren) som vill ha tillbaka sina kursböcker, som Uhlenschläger har lånat. Denna kurskamrat (Gustaf Reisler)



Rainer Merz, Kommando Karl Hirschfeldt



kan också meddela att han vid tidigare besök fått intrycket att gruppen hållit på med något de inte velat att andra ska få reda på och att de haft Berlinkartor med kryptiska markeringar framme.

Zum Zwerg Anton är ett nedslitet ölhak inte så långt från ateljélägenheten. Det befolkas huvudsakligen av unga radikaler av olika schatteringar - en del anhängare av ickevåldsmetoder, andra potentiella terroristrekryter. När spelarna kliver in är det uppenbart att de inte passar in - de svartklädda unga männen och kvinnorna kommer att vara mycket ovilliga att prata med fyra italienare (OK då, tre italienare och en amerikan) i välskräddade kostymer. Lite strategisk Dominate (och Auspex) kan dock underlätta förhör och utfrågningar väsentligt.

Här kan man få reda på att Uhlenschlägers grupp är ganska insyltad i olika aktivistkretsar, men att de på senaste tiden (säg de senaste tre månaderna) har hållit sig på sin kant. Ingen vet att de är terrorister, men en del misstänker att de kan ha genomfört, eller åtminstone planerat att genomföra, en del kriminella handlingar och dåd. Efter att ha frågat/misshandlat/hypnotiserat tillräckligt många kan man få reda på att Uhlenschläger alldeles nyligen varit i samröre med vapenhandlaren Wilhelm Hellmann, och att Wilhelm Hellmann därefter hittades död, skjuten på nära håll med tre skott i bröstet.

Observera att spelarna kanske inte kan få reda på all ovanstående information bara genom att fråga folk

på Zum Zwerg Anton. Troligen måste de leta upp folk, eller bevista något aktivistmöte (se nedan). Informationen står dock här eftersom det är via besök på Zum Zwerg Anton som denna ledtråd börjar nystas upp.

Flera scener: Chasing leads

Här följer ytterligare ett par förlag på scener som detektivarbetet ovan kan leda fram till, och som kan leda vidare. Vi rekommenderar starkt att du försöker få med åtminstone Vapenhandlaren, eftersom det troligen är enda möjligheten för spelarna att använda sin Nekromanti (det är ju roligare att spela Giovanni om man får utnyttja sin specialförmåga...).

Vad GSG-9 vet. På ett eller annat sätt (via inbrott eller förhör av GSG-9-medlemmar) kan spelarna få reda på vad den tyska antiterroriststyrkan vet. De fick ett tips om att källaren i det utdömda hyreshuset användes som brevlåda för terroristcellen Kommando Karl Hirschfeld, vars medlemmar efterspanas misstänkta för inblandning i bilbomben mot amerikanska ambassaden i Frankfurt 1977. De känner till namnen på medlemmarna (dock känner de Uhlenschläger just under namnet Uhlenschläger och inte som Weber). De har under sina övervakningar inte sett någon komma eller gå till brevlådan (möjligen undantaget spelarna själva) och börjar misstänka att cellen förstätt att brevlådan är bränd.

De känner till mordet på vapenhandlaren Hellmann (Hellmans lik befinner sig hos patologen på Berlins Universitetssjukhus) och misstänker att cellen kan vara inblandad. Man har tagit reda på att Hellmann innan sitt frånfalle sålde ett parti ryska raketgevär och 20 kilo C4, vilket naturligtvis är oroande. Bristen på spår efter Kommando Karl

Hirschfeld gör att GSG-9 misstänker att cellen gått under jorden och förbereder ett storskaligt attentat. Man har meddelat NATO:s säkerhetstjänst och skärpt bevakningen på den amerikanska militärbasen i Berlin, militärflygplatsen och på amerikanska ambassaden i Västberlin.

Vapenhandlaren. Wilhelm Hellmanns lik ligger obducerat och klart på Berlins Universitetssjukhus. Om man bryter sig in där kan man dels se det sista Hellmann såg innan han dog, och dels frammana Hellmanns spöke och prata med det. Detta kräver att man på något sätt ordnar så att man är ostörd på bårhuset, eller att man stjälar med sig Hellmanns lik och utför ritualen någon annan stans.

Det sista Hellmann såg: Hellmann sitter vid ett skrivbord och stänger en portfölj full med pengar. Han tittar upp och rycker till när Jon Uhlenschläger (spelarna känner igen honom från fotot) plötsligt dyker upp från ingenstans; synbarligen kliver han bara ut ur en skugga vid sidan av skrivbordet. Hellmann ska precis öppna munnen och säga något, när Uhlenschläger skjuter honom tre gånger i bröstet med en Colt .45:a. Hellmann sjunker ihop över skrivbordet och det sista han ser innan synen svartnar är hur Uhlenschläger tycks förvandlas till en arabisk man som tar portföljen med pengarna.

Om man frammanar Hellmann och pratar med honom kommer han till att börja med vara mycket förvirrad eftersom han inte riktigt fattar att han är död. Detta torde inte spelarna bry sig om - med ett halvbra Necromancyslag kan spelarna ju dessutom helt enkelt tvinga Hellmanns spöke att svara sanningsenligt på deras frågor. Hellmanns spöke kan dels berätta det han såg ovan, men också om det som hände innan: Hur han tidigare samma dag

helt oväntat kom över ett parti ryska raketgevär och sprängämnen (en plantering utförd av Khemal Osman, för att ge Faisal/Uhlenschläger något nytt att tänka på) och att han omedelbart kontaktade Uhlenschläger. Senare under kvällen möttes de (Uhlenschläger var ensam) och gjorde upp affären - de hjälptes åt att lasta in varorna i en hyrbil som Hellmann efter viss ansträngning kan erinra sig namnet på. Ytterligare något senare, när Hellmann precis hade räknat färdigt pengarna, kom Uhlenschläger tillbaka och sköt honom, och förvandlades på något mystiskt sätt till en arab.

Hellmann kan vidare berätta att Uhlenschläger betedde sig konstigt under affären, verkade distraherad och inte pratade som han brukar (annorlunda ordval etc). Hellmann drog slutsatsen att Uhlenschläger var nervös eftersom han planerade en stor operation. Hellmann var också förvånad över Uhlenschlägers snabba acceptering av affären - vid ett tidigare besök, för en månad sedan, hade Uhlenschläger sagt att han och hans gäng troligen inte skulle behöva ta Hellmanns tjänster i anspråk för sitt nästa uppdrag. Trots detta ringde Hellmann Uhlenschläger när vapensändningen kom in - han tyckte det var värt ett försök eftersom Uhlenschläger alltid tidigare har varit bra på att få fram pengar med kort varsel. Han blev egentligen ganska förvånad när Uhlenschläger gick med på affären utan vidare diskussion eller någon hänvisning till deras tidigare samtal.

Aktivistmötet. Via Zum Zwerg Anton kan spelarna få reda på att personer som kände Uhlenschläger och de andra mer väl kanske befinner sig på ett aktivistmöte på en lokal i sydvästra Berlin ikväll. Här kan de egentligen inte få reda på så mycket mer än det som stod under Zum Zwerg Anton

ovan, men det kan vara lämpligt att du portionerar ut en del av den informationen på Zum Zwerg Anton och en del på aktivistmötet. Här finns nämligen de människor som misstänker att Uhlenschläger och hans vänner faktiskt var/är terrorister, och någon kan också tänkas känna tillmordet på vapenhandlaren. Dessutom kan de meddela att Uhlenschläger inte har setts till på de vanliga ställena på ett par dagar (sedan han blev mördad och utbytt, se Tidslinje).

Studentpuben. Här kan spelarna fråga runt och få reda på att Jon Uhlenschläger var en notorisk kvinnokarl som gärna raggade unga studentskor. Om man pratar med tillräckligt många (och kanske söker upp några i deras studentbostäder) kan de få reda på att sista gången Uhlenschläger var där var för fem dagar sedan (d v s den 28/8, se tidslinje), då han lämnade platsen ganska tidigt med kvällens erövring, en ung kvinna med arabiskt utseende. Ingen kommer ihåg kvinnans namn, eller vad hon pluggade, eller någonting annat - hon var uppenbarligen ny där. En relativt nykter kurskamrat till Uhlenschläger som man kan leta upp, observerade att de två åkte iväg i en taxi.

Efter ytterligare utfrågningar bland de taxichaffisar som brukar stå utanför studentpuben få tag på den chaffis som körde Uhlenschläger och den arabiska kvinnan. Han har gott minne och kommer ihåg var han släppte av dem (en adress i city), samt att de hänglade grovt i baksätet under färden. Han är tämligen säker att det var till kvinnans bostad de åkte.

Slutsцен: Habeas corpus

Helst av allt ska den här delen kulminera i att spelarna hittar Uhlenschlägers lik. Det kan de göra om de plockat upp studentpubsledtrådarna, eller fått den informationen på annat håll (via andra studenter t

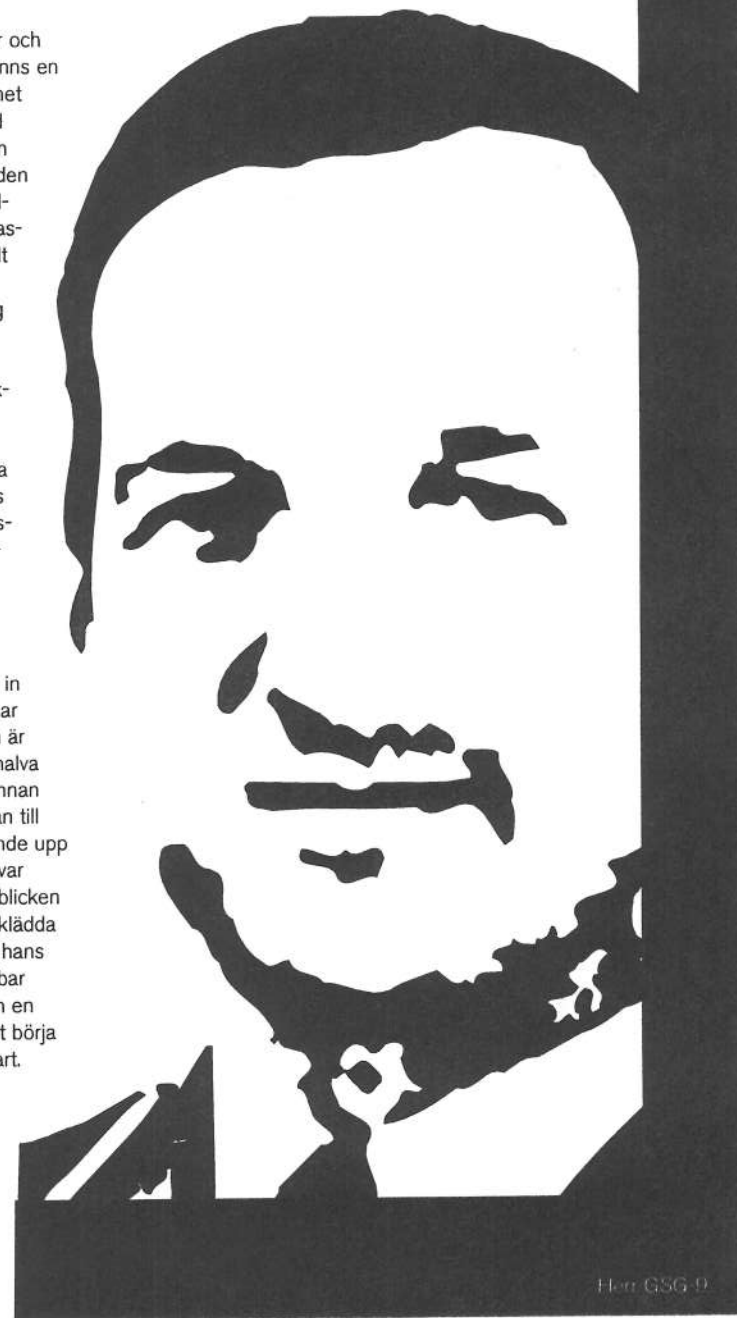
ex). På adressen där Uhlenschläger och den arabiska kvinnan släpptes av finns en lägenhet hyrd av Faisal under namnet Aisha Bakhara. Den har varit uthyrd sedan en månad tillbaka och värden har inga klagomål - han påstår att den förtjusande Aisha arbetar på oregelbundna tider på den saudiska ambassaden i Västberlin och att hon betalt hyran för ett halvår i förväg (Faisal kommer inte under äventyrets gång att besöka denna lägenhet igen).

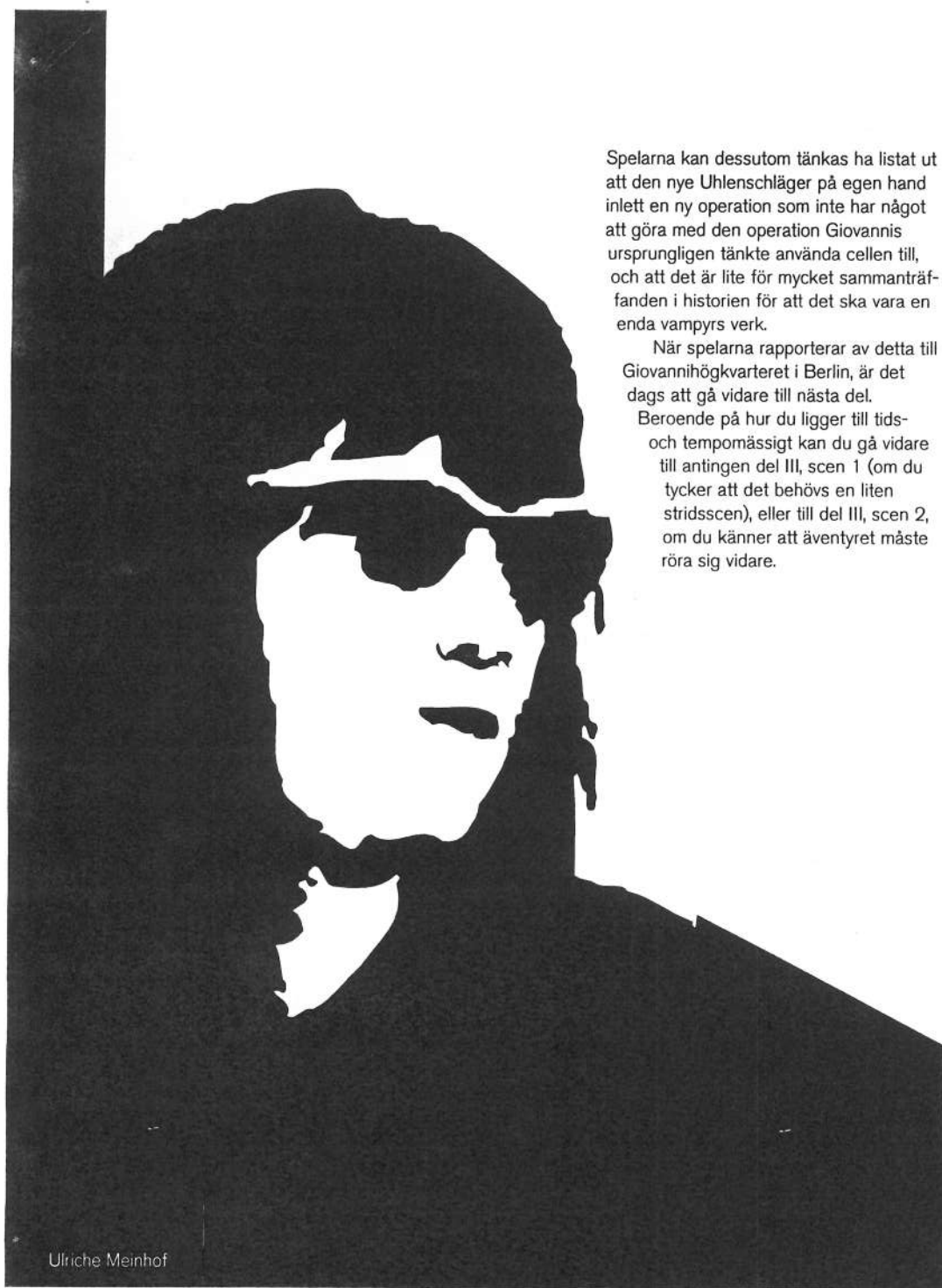
Lägenheten är en vacker fyrarummare med trägolv och stuckaturer i taket. Den är också helt omöblerad så när som på att det finns heltäckande gardiner uppsatta i alla fönster. I vardagsrummet finns en jättestor frysbox inkopplad. I frysoxnen ligger Uhlenschlägers styckade lik pryddigt inslaget i plast och gaffatejp.

Det sista Uhlenschläger såg:

Uhlenschläger snubblar skrattande in genom lägenhetens dörr och stannar förvånad upp när han ser att hallen är helt omöblerad och att golvet och halva väggarna är täckt med byggplast. Innan han hinner vända sig om stelnar han till igen och plastmattan kommer farande upp mot hans ansikte [Faisal/Aisha knivar honom i ryggen. Min anm]. Medan blicken svartnar ser han hur ett par fötter iklädda damlågskor stannar precis framför hans ansikte. Fötterna förvandlas till ett par stora kängbeklädda mansfötter och en mörkhyad hand kommer ned för att börja flytta på Uhlenschlägers kropp. Svart.

Den här delen av äventyret kan betraktas som klar när spelarna har pusslat fram att den äkte Uhlenschläger är död och att han har ersatts av någon annan, troligen en vampyr.





Ulriche Meinhof

Spelarna kan dessutom tänkas ha listat ut att den nye Uhlenschläger på egen hand inlett en ny operation som inte har något att göra med den operation Giovannis ursprungligen tänkte använda cellen till, och att det är lite för mycket sammanträffanden i historien för att det ska vara en enda vampyrs verk.

När spelarna rapporterar av detta till Giovannihögkvarteret i Berlin, är det dags att gå vidare till nästa del.

Beroende på hur du ligger till tids- och tempomässigt kan du gå vidare till antingen del III, scen 1 (om du tycker att det behövs en liten stridsscen), eller till del III, scen 2, om du känner att äventyret måste röra sig vidare.

III: The Mole

Scen 1: Counterterrorism

Den här scenen utspelar sig bara om spelarna bestämmer sig för att anfälla/slå ut den falske Uhlenschläger. Det är nämligen mycket möjligt att de nöjer sig med att rapportera till högkvarteret när de fått reda på att Uhlenschläger är död, och att någon annan, troligen en Assamit, har tagit hans plats - deras uppdrag består ju bara i att ta reda på var Uhlenschläger har tagit vägen, så det är egentligen mycket rimligt att de åtminstone stämmer av med Casimir och Lorenzo innan de går vidare. Om spelarna gör det (d v s kontaktar sina uppdragsgivare), får du som SL själv avgöra om du ska köra den här scenen eller ej. Om spelarna klarat av detektivarbetet mycket fort, och/eller om du känner för ett avbrott i tempot, kan Casimir beordra spelarna att ta hand om den falske Uhlenschläger. Om äventyret har segat ihop och du har lite tid kvar är det lika bra att skippa den här scenen och gå vidare till scen 2. Eventuella ledtrådar som spelarna kan få under denna scen portioneras i så fall i stället lämpligen ut via Mangualde.

För det första gäller det att hitta Faisal alias Uhlenschläger. Terroristcellen har bytt högkvarter sedan den riktige Uhlenschläger dödades och de har noggrant städat ut sitt gamla högkvarter, ateljévåningen nära Berlinuniversitetet. Nu bör du som spelledare inte göra det för svårt att finna Faisal/Uhlenschläger och resten av Kommando Karl Hirschfeld - precis som i del III är det viktiga inte om spelarna hittar eller inte hittar vissa förutbestämda ledtrådar, utan att äventyret rör sig framåt.

Förslaget är en ganska enkel ledtrådsstruktur enligt följande: Om man följer upp Faisals falska Aisha-identitet kan man få reda på att hon samtidigt som hon hyrde lägenheten som nämndes ovan, också hyrde en mindre lagerlokal. Ett annat alternativ är att spelarna på något sätt ser till att polisen spanar efter hyrbilen som användes vid vapenköpet, för då kan polisen upptäcka att bilen står parkerad inte så långt från den lagerlokal som används som nytt högkvarter för Kommando Karl Hirschfeld under Faisals/Uhlenschläger ledning.

Striden kan göras hur lätt eller svår du vill, men för trovärdighetens skull bör du tänka på att terroristerna är paranoida, välbeväpnade och stridvana. En god planering gör det lättare att slå ut dem. Striden kan mycket väl bli farlig, men det är roligare för alla parter om inte någon/några av spelarna dör. Fast om de betar sig alldeles för dumt bör du nog se till att kolavippa dem (återigen för trovärdighetens skull).

Scen 2: Blown cover

När spelarna tar kontakt med, eller kommer till, Giovannihögkvarteret efter det att de har listat ut vad som hänt med Uhlenschläger eller efter att de slagit ut Faisal och cellen, kommer de få reda på att Lorenzo är en förrädare.

Om de ringer Casimirs direktnummer först är det Ambrogino (som ju Andrea känner men troligen inte vet befinner sig i Berlin) som svarar, och som anmodar spelarna att snarast ta sig till högkvarteret. När de kommer, eller om de kommer till högkvarteret utan att ringa först, kommer en Träl snabbt att visa in dem i samma

mörka rum med ekmöbler som Lorenzo tog emot dem i. I rummet sitter Casimir och Ambrogino, men inte Lorenzo. Om spelarna börjar rapportera om vad de kommit fram till kommer Ambrogino och casimir att lyssna, men om de stakar sig eller blir det minsta långrandiga kommer Ambrogino att avbryta:

"Det där är ett mindre problem just nu. Vi har redan förstått att det är Lorenzo själv som har försvårat sin egen operation. Ja, jag vet att det verkar otänkbart, men Lorenzo har förrätt klanen. Han är på flykt just nu, vi har utnyttjat alla tänkbara kontakter för att hindra honom från att flygga. Vi har tagit reda på att han hyrt en lägenhet under namnet Daniel Suhrkamp på Palaststrasse 16 - jag vill att ni åker och kollar upp den, ser om han är där, ser om det finns något som kan leda oss till honom. Jag och Casimir ska följa upp några andra spår vi har. Åk omedelbart, och rapportera genast hit när ni är klara med er undersökning. Är det förstått?"

Ambrogino är inte särskilt intresserad av att ge någon vidare information - särskilt inte om vad operationen Lorenzo ledde egentligen går/gick ut på. Han förklarar irriterat för spelarna att snabbhet är av nöden och att Lorenzo måste finnas och tas tillbaka till högkvarteret levande. Mer information kommer att delas ut i takt med att undersökningen fortsätter - att Lorenzo återfinns och förhörs är nödvändigt för att avgöra om operationen kommer att kunna fullföljas.

Scen 3: Cleanup operation

Lorenzos allierade är inte överksamma. Så snart Khemal Osman förstår att Lorenzo är avslöjad, skickar han Radziak till lägenheten på Palaststrasse för att förstöra alla spår efter Lorenzos aktiviteter där. Denna lägenhet har använts av Lorenzo vid hans Golcondastudier, och här har han förvarat

gammal litteratur och dokument som han omöjligen hade kunnat ha framme i klanhögkvarteret.

När spelarna kommer fram har Radziak apterat färdigt brandbombarna i bokhyllorna i vardagsrummet och håller som bäst på att göra sig i ordning för att ta sig ut via samma fönster som han kom in i. Lägenheten ligger överst i ett femvåningshus. Att lyssna vid dörren ger ingen information, och man kan lätt dyrka upp dörren utan att några larm går eller fallor utlöses. Dock kommer Radziak märka att någon tar sig in i lägenheten och börjar då ta sig ut genom sovrumsfönstret. Han har ett svart rep och rappelleringsutrustning så att han kan glida ned för repet på en stridsruna. När spelarna kommer in i vardagsrummet kan de få en chans att höra Radziak rumstera om i sovrummet, och när de reagerar på det detonerar Radziak brandbombarna. Vardagsrummet blir snabbt ett brinnande inferno - ge spelarna lite godtycklig skada, låt dem slå svårare initiativslag för att få ducka, och glöm för allt i världen inte att kolla om de faller i Röttschreck.

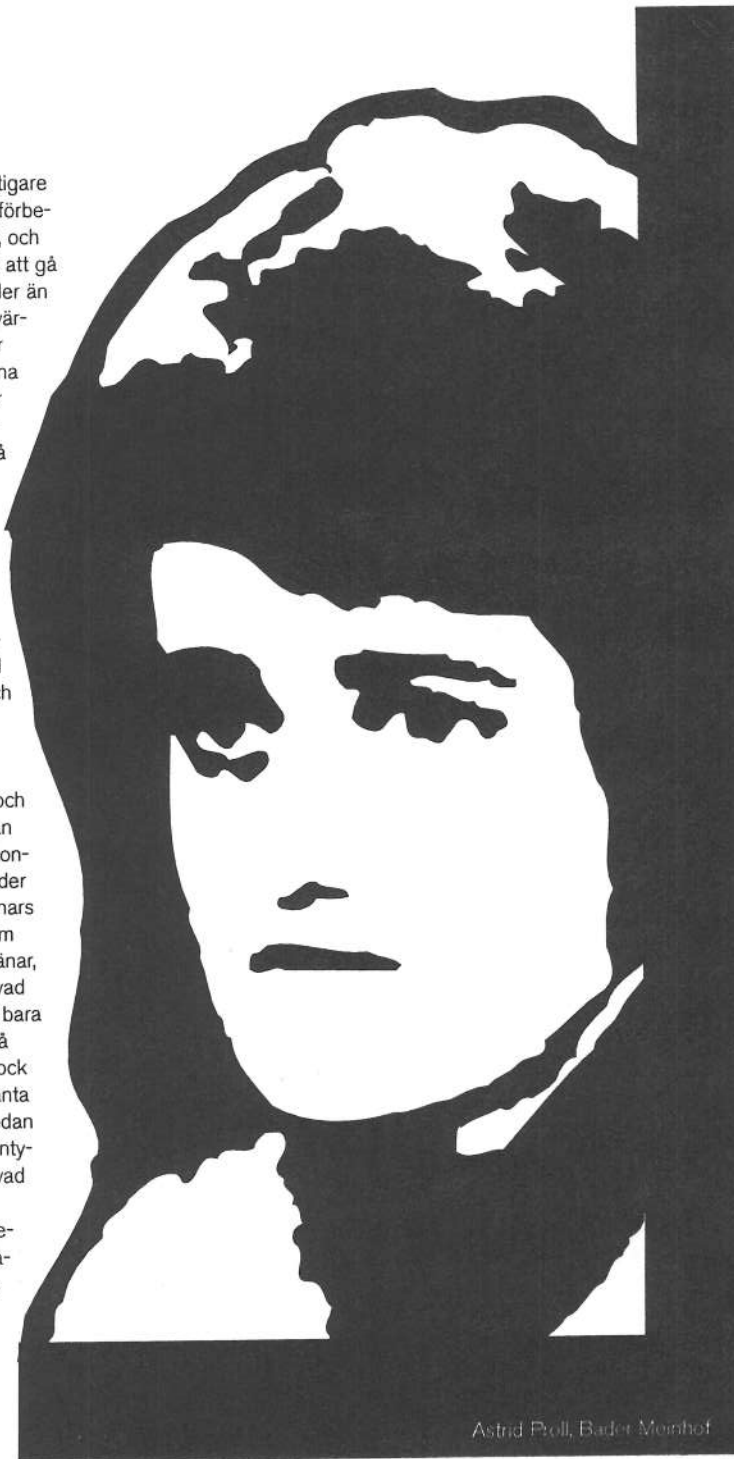
I den mån de kan, kan spelarna nu få börja jaga Radziak. Under jaktscenen, tänk på följande: en oerhört frustrerande sak är när man som spelare förstår att det inte är "meningen" att man ska kunna stoppa ett händelseförlopp eftersom spelledaren sätter alla sina resurser i spel för att det där vittnet ska komma undan, för att skurkarna ska tillfångata spelarna, för att mordet inte ska förhindras etc. I den här scenen kan spelarna antingen få tag på Radziak eller inte - de missar inget väsentligt om de inte får tag på honom, men å andra sidan förstörs inte äventyret om de får fast honom.

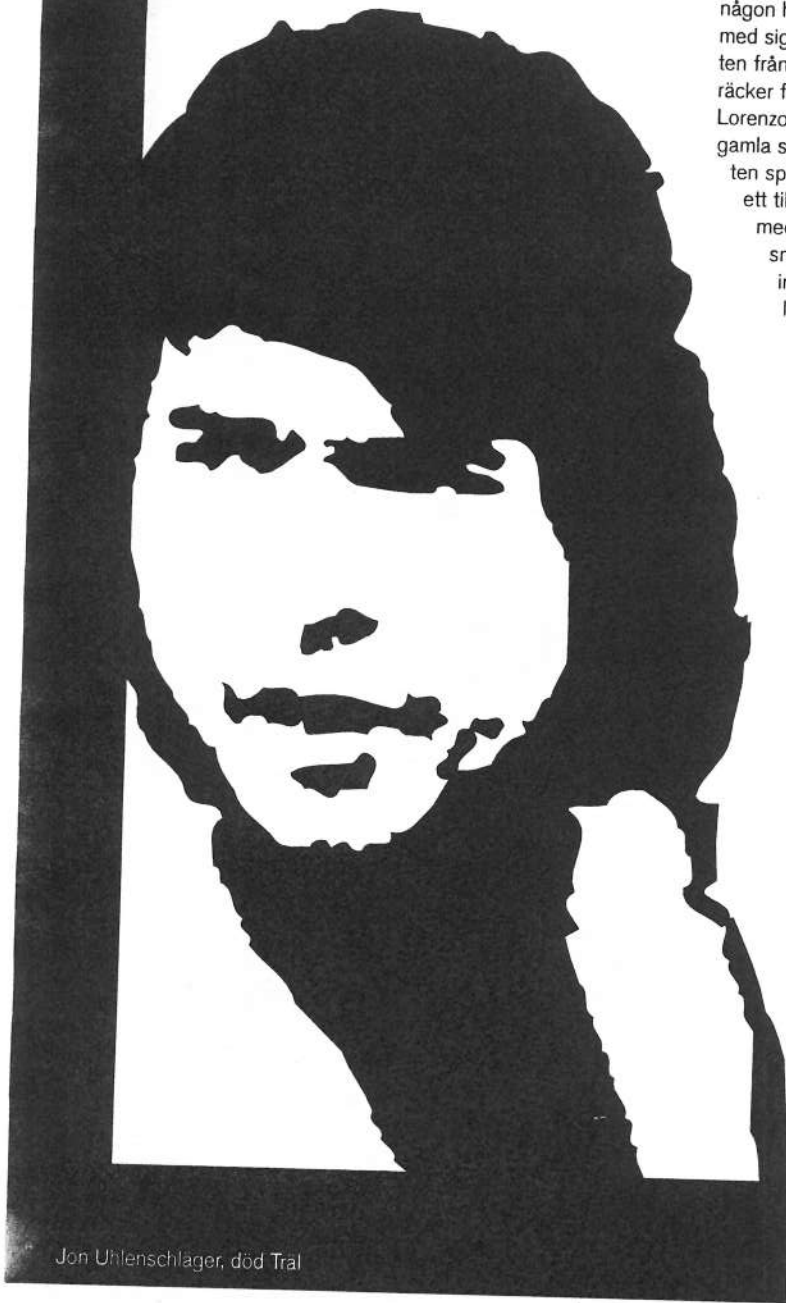
Det du behöver tänka på är att spela Radziak till sin yttersta potential. Han är visserligen bara en människa, men en för-

hållandevis mäktig sådan. Ännu viktigare är att han är ett proffs, att han har förbättrat sig väl så att han ska kunna fly, och att han är smart - han kommer inte att gå bärsärk och han kommer att fly heller än att ta strid. Det blir helt enkelt otvivelaktigt om spelarna får fast honom för lätt, men om han fumlar och spelarna lyckas jättebra, so be it. Vi bedömer att spelarna ungefär 50-50-chanser att få fast Radziak, beroende på om de grips av panik efter brandbombarna eller ej. Om de får fast honom är det däremot inte säkert att de tar honom levande - inte för att Radziak tänker ta livet av sig, utan för att en vampyr som bränt en massa blod på en spektakulär, utdragen jaktscen mycket väl kan tänkas vara både frustrerad och hungrig när jakten är över...det hände i alla fall i ett av spelstegen...;-)

Om spelarna får fast Radziak och han är i ett sådant skick att han kan förhöras, står det snabbt klart att konventionella förhørs- och tortyrmeter inte biter - Dominate måste till. Annars vet inte Radziak så mycket eftersom han inte vet vem han egentligen tjänar, vem som bodde i lägenheten och vad denna någon gjorde där - han fick bara i uppdrag att rensa den på bevis på effektivast möjliga sätt. Han kan dock säkert komma med en del intressanta kompletteringar till vad spelarna redan vet - se under Viktor Radziak i äventyrets första del för information om vad han vet och inte vet.

Tar man sig tillbaka till lägenheten så är den utbränd och brandkåren är på plats - om du känner dig generös kan spelarna hitta något bokfragment som är helt. Detsamma kan du bjussa på om





någon har sinnesnärvaro nog att rycka med sig någon brinnande bok under flykten från lägenheten - bokfragmenten räcker för att man ska kunna lista ut att Lorenzo höll på med efterforskningar i gamla skrifter och att åtminstone den texten spelarna lyckas rädda handlade om ett tillstånd kallat Golconda - fyll på med information efter eget tycke och smak, men inte för mycket. Det är inte orimligt att man måste kunna latin eller något annat antikt språk för att kunna förstå något av de halvuppräbrända bokfragment som kan tänkas finnas kvar.

Scen 4: A questionable source

Någon gång innan spelarna ger sig tillbaka till Giovannihögkvarteret träffar de på den galne Mangualde della Passaglia. Det finns två huvudalternativ. Om spelarna återvänder till Lorenzos/Suhrkampfs lägenhet så kan de störa på Mangualde, som står lite avsides och fundersamt tittar på branden och släckningsarbetet. Om de åker direkt till högkvarteret kan de notera att Mangualde står på andra sidan gatan och verkar helt uppenbart iakttä högkvarteret, vilket torde vara skäl nog för spelarna att prata med honom.

Det mesta om Mangualde som är värt att veta står i karaktärsbeskrivningen i äventyrets första del. Han kommer oförtrutet artigt att presentera sig för spelarna och erbjuda sig sin

hjälp, även om han inte är riktigt säker på vad han kan hjälpa till med eller varför han gör det. För att försäkra sig om att spelarna tar sig an honom kan han tänkas säga något kryptiskt om att han minsann varit inblandad i "Projektet" och att han minsann känner Lorenzo, men att han har varit borta ett tag. Mangualde kommer verkligen försöka få spelarna att ta sig med honom till högkvarteret, och om du vill kan han pladdra på med några obskyra men fantasieggande ledtrådar om vad "projektet" egentligen har handlat om - kanske minns han plötsligt något av sitt förflutna. Det är inte nödvändigt att spelarna tar med sig honom, men det vore roligt. Gör ditt bästa för att övertala dem.

IV: Plan B

Scen 1a: Fall from grace

När spelarna efter uppdraget vid Lorenzos lägenhet återvänder till högkvarteret kommer Ambrogino be Andrea följa med, och samtidigt be henne om en tjänst: skulle han möjligen kunna få ta hennes Trälär i anspråk för ett rutinuppdrag? Det finns egentligen ingen anledning för henen att vägra. Ambrogino kommer då att be resten av spelarna att åka och kolla upp en van (inte samma van som Faisal använde ovan!) som Lorenzo har hyrt, också under namnet Daniel Suhrkamp, och parkerat i ett parkeringshus nära flygplatsen (Ambrogino har den exakta platsen). Skicka ut resten av spelarna - de går direkt vidare till Scen 1b nedan.

Om Mangualde är med in i högkvarteret kommer Ambrogino att sucka ljudligt och milt men bestämt visa in honom i ett annat rum medan han pratar med Andrea och hennes Trälär (Mangualde kommer sedan att slängas ut).

När resten av spelarna är borta och du är ensam med Andrea, kan du köra igång nästa steg. Ambrogino leder Andrea ner till källarvåningen på högkvarteret under det att han intresserat lyssnar på hennes rapport om händelserna vid Lorenzos/Suhrkampfs lägenhet. När hon är klar står han och Andrea framför en tjock metall dörr i Giovanni högkvarterets källare. Där förklarar han att han själv och Casimir hittade och tillfångatog Lorenzo i en annan av dennes reservboningar och att han nu befinner sig i fångenskap. Efter att ha förhört honom så gott det går har Ambrogino och Casimir konstaterat att han utan tvivel har förrått klanen, troligen till Inconnu (som Andrea blott känner som

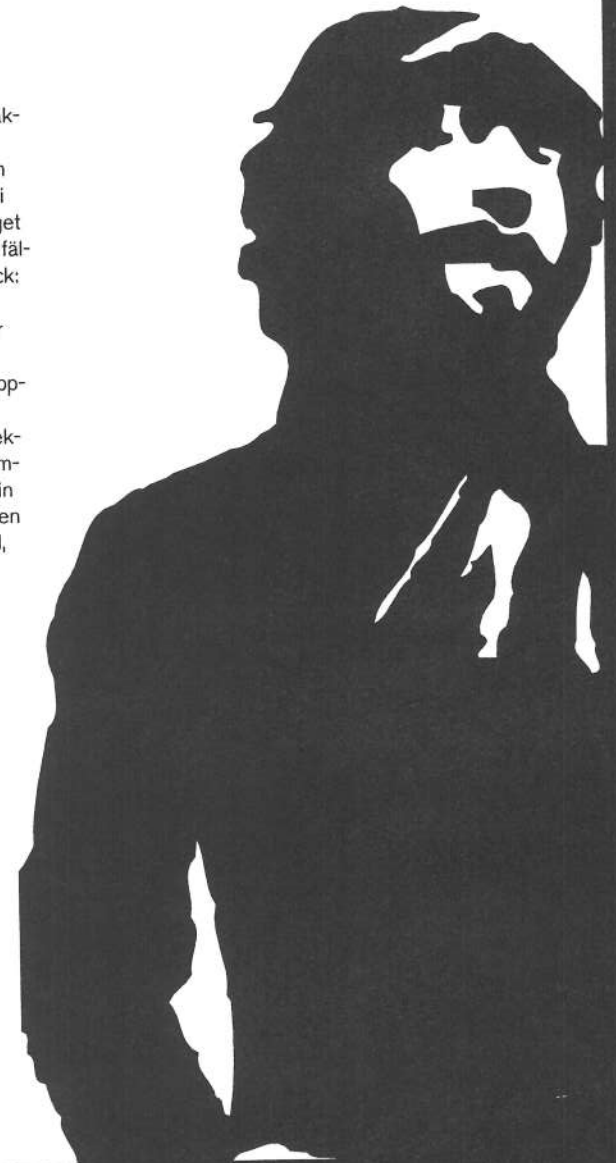
en grupp tillbakadragna gamla vampyrer som inte är aktivt engagerade i de vandödas maktspel). Nu litar klanen på Andreas och hennes medhjälparens assistans för att detta, för klanens framtid vitala uppdrag, ska kunna gå av stapeln som planerat. Men först ska Andrea få sin belöning: Ambrogino öppnar metall dörren och på en brits, insvept i tjocka kedjor och med en påle genom hjärtat, ligger Lorenzo Giovanni med uppsparrade ögon.

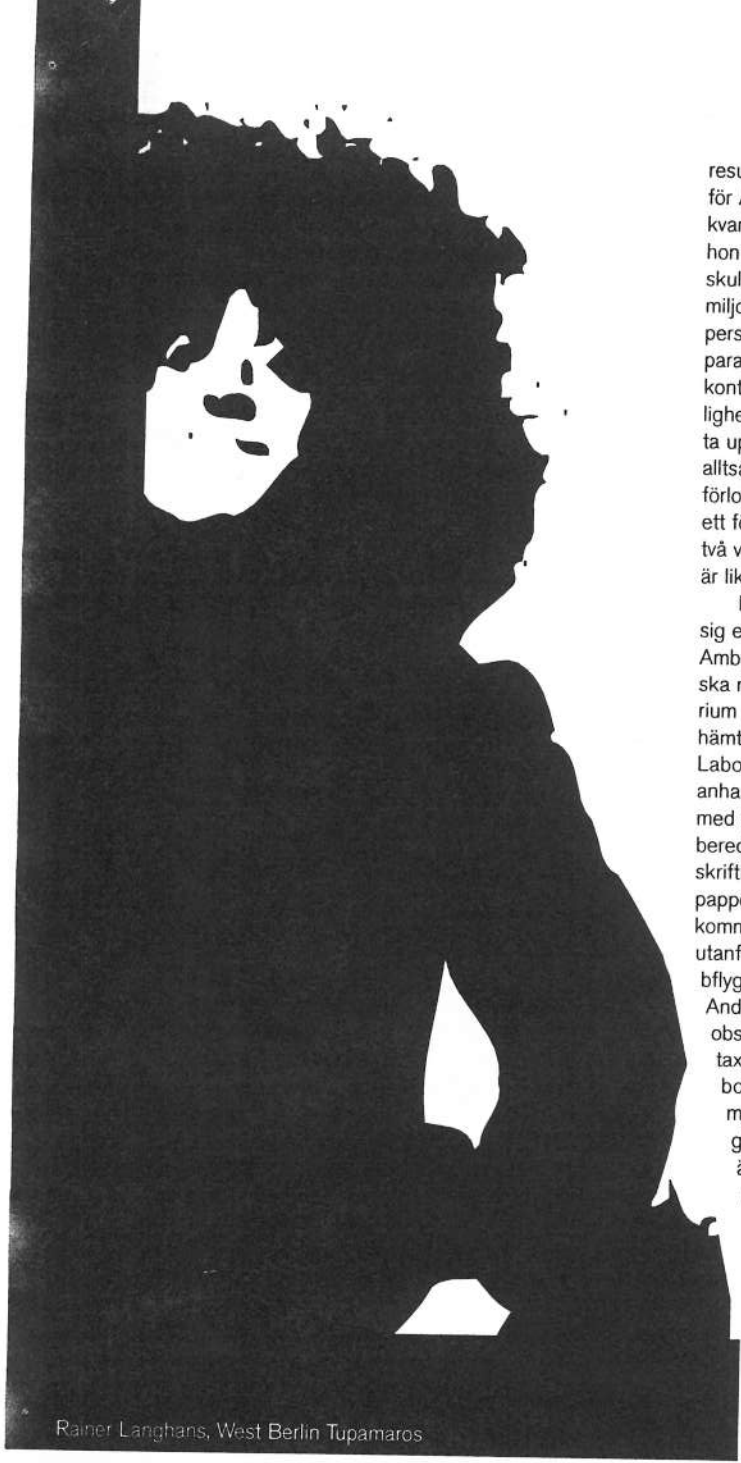
"Varsågod, Andrea. Hans själ är din. Hans straff blir din belöning." säger Ambrogino och pekar mot Lorenzo. Ambrogino erbjuder alltså Andrea att diablerisera Lorenzo, d v s tömma honom på blod och därefter också suga ut hans själ. Detta är normalt förbjudet i vampyr-samhället och bland det absolut värsta en vampyr kan tänka sig att råka ut för (att bli diableriserad alltså, inte att göra det). Ambrogino står i dörröppningen och väntar på att Andrea ska utföra det hemska dådet. Om hon tvekar kommer Ambrogino att sockra erbjudandet med löften om mer makt och resurser till Andrea, efter att uppdraget är slutfört. Hon har ingen anledning att vägra och gör hon det kommer den mäktige Ambrogino tillsammans med den hastigt uppdykande Casimir och så många Trälär du behöver att påla Andrea som den förrådare hon är och låta erbjudandet (i något förändrad form) gå vidare till Andraes Trälär (d v s resten av spelarna) när de kommer tillbaka.

När Andrea börjar diableriseringsprocessen behöver du inte gå igenom de vanliga slagen - du kan istället förutsätta att det lyckas. Beskriv med egna ord hur Andrea känner sig mer och mer berusad av makt och får svårt att tänka klart

medan hon dricker Lorenzos gamla, mäktiga blod (hon kommer att sänka sin generation från sjunde till sjätte som en följd av detta). När Andrea börjar suga i sig Lorenzos själ är det som hennes eget jag bleknar bort och hon fylls istället tillfälligt av Lorenzos minnesbilder och intryck: Lorenzo Omfamnas som köpman på 1600-talet, Lorenzo Omfamnar i sin tur Casimir vid sekelskiftet, Lorenzo får ansvaret för vapenprojektet, Lorenzo upptäcker gamla handskrifter och börjar intressera sig för Golconda, vapenprojektet går vidare och lyckas bygga en atom-bomb, planen är att fälla den över Berlin vid en speciell tidpunkt för att riva Muren mellan de levandes och de dödas värld, Lorenzo inser att det är ohållbart och börjar med sitt nyfunna samvete intrigera mot sin egen klan etc etc. I fragmenatriska minnesbilder får Andrea via sin diablerisering reda på hela bakgrundshistorien och vad den hemska planen egentligen går ut på. Dessutom får hon också med sig Lorenzos nyväckta samvete vid diableriseringen - beskriv hur minnesbilderna från Lorenzos liv börjar blekna bort och hur hennes eget medvetande börjar komma tillbaka, men med nya insikter: släppa en atombomb över Berlin? Det vore ju fullständigt omänskligt! Men det skulle ju ge klanen oerhörda fördelar! Men inga fördelar är värda det fruktansvärda offret! Men tänk på vad jag skulle tjäna på att göra det här! Men jag kan ju helt enkelt inte etc.

Det är oerhört viktigt att du sköter diableriseringen och dess





resultat på ett sådant sätt att det står klart för Andreas spelare att hon verkligen har kvar sin fria vilja - det som har hänt är att hon nu tvekar inför något som hon aldrig skulle ha tvekat inför förut (vad är väl tre miljoner människor mot Andreas säkrade personliga vinning?). Diableriseringen har, paradoxalt nog, gjort att hon fått bättre kontakt med sin egen slumrande mänsklighet, och att hon nu får välja om hon ska ta upp den eller trycka ned den - det är alltså inte meningen att det här händelseförloppet ska styra Andreas spelare mot ett förutbestämt val, snarare visa att de två valen (släppa/inte släppa bomben) nu är lika giltiga.

När den skakade Andrea återhämtar sig efter diableriseringen börjar Ambrogino förklara uppdraget. Andrea ska med Trälar åka till projektets laboratorium på Johannisstrasse 23 och där hämta upp atombomben. Laboratoriepersonalen vet att Andrea med anhang kommer och kommer att assistera med att flytta bomben till en speciellt förberedd bil. Andrea kommer där att erhålla skriftliga vidare instruktioner samt falska papper för sig och sin grupp så att de kan komma in på NATO-flygplatsen en bit utanför Berlin och där rekvirera ett bombflygplan, på vilket bomben ska lastas av Andrea och Trälarna utan att någon observerar det. Därefter ska planet taxas ut och flygas över Berlin, varpå bomben ska aktiveras och släppas. Det måste göras nu eftersom den astrologisk-ockult uträknade tid för när det är optimalt att släppa bomben är på väg att ta slut (den tar faktiskt slut nästa natt).

Som ett extra incitament kommer Ambrogino meddela Andrea att hon för detta ändamål redan nu har tillåtelse att Omfamna en av sina Trälar, om hon bedömer att

det skulle behövas för att uppdraget ska lyckas. Han poängterar återigen att klanens framtid hänger på att detta uppdrag utförs, och därefter skicka ned Andrea i garaget att möta sina Trälar, som nu borde vara tillbaka.

Scen 1b: A routine assignment

Som du säkert har förstått är de övriga spelarnas uppdrag egentligen fullständigt ointressant. Det ger Ambrogino dem bara för att han vill ha dem ur vägen när han förklarar hela uppdraget för Andrea. När de åker ut till bilen (som i och för sig är hyrd av Lorenzo och placerad där som flyktbil vid behov) hittar de mycket riktigt inget intressant med den.

Det viktiga med den här scenen är istället att spelarna någon gång kommer att stöta på Mangualde igen (om han varit med till Giovannihögvärteret har han nu blivit utkastad). Mangualde kommer att närma sig spelarna och återigen erbjuda sin hjälp och försöka få dem att ta honom med sig. Det som är skillnaden är att han den här gången kommer att bryta ihop av skuld-känslor, gråta tårar av blod och i osammanhängande ordalag berätta om sin roll i planen: "Jag såg dem...ansiktena...i Hiroshima och Nagasaki...enorma störningar i Muren...det var min del...forska om död och lidande...nu vill de göra samma sak här...ett starkt ljus bara, och sedan känner ingen något mer...tre miljoner döda...Muren kommer att rämna..." och så vidare. Observera att det inte är troligt eller meningen att spelarna ska ta den galne Mangualdes tirader på allvar - det är tvärtom mycket troligare att de försöker hålla sig undan från honom och tror att han bara är en babblande dåre. Syftet med den här scenen är bara att ge spelarna en försmak, att så ett tvivel, så att de inte är helt oförberedda när de får sitt nya uppdrag. Mangualde

kommer att skräckslagen vandra runt på Berlins gator som en domedagsprofet.

Scen 2: The new mission

Så befinner sig spelarna i garaget på Giovannihögvärteret och Andrea kan ge detaljerna kring det nya uppdraget. Om inget oförutsett inträffar (vilket det troligen gör) kommer planen att gå till enligt följande: Spelarna anländer till Johannisstrasse 23 och identifierar sig för dr Hans Leuchtenberg (Casimirs Träl, för övrigt) som leder projektet. På den inhägnade baksidan av byggnaden lastar spelarna tillsammans med forskare ombord atombomben på en lastbil. Hela proceduren övervakas av tio tungt beväpnade vakter. Spelarna får en låda och ett tjockt kuvert av dr Leuchtenberg. I lådan ligger amerikanska militäruniformer. I kuvertet ligger förfälskade ID-handlingar för samtliga spelare, passerkort och ett tillstånd att rekvirera, tanka och flyga iväg med ett bombplan. Efter att bomben är släppt ska spelarna bege sig enligt en i förväg utstakad flygrutt där luftrummet ska vara klart, och när de kommer till en viss koordinat (över södra Östersjön) ska de hoppa fallskärm ut och de kommer att tas emot av en väntande båt, som för dem vidare i säkerhet (om de genomför planen till punkt och pricka så kommer faktiskt allt det här att hända - klan Giovanni tar hand om de sina!).

V: Operation Bright Light

Jaha. Hur i all världen ska det här sluta? Ja det är det som är det fina i kråksången, det kan sluta lite hur som helst. I testspelsomgångarna har olika grupper fällt bomben, inte fällt bomben och ungefär alla variationer däremellan. Det finns inget "riktigt" slut på äventyret, inget slut som gör att man "vinner". Det viktiga är att man faktiskt spelar äventyret till slut och att följande saker (helst) sker:

Spelarna ska känna att deras beslut rörande fullföljandet/icke-fullföljandet av Operation Bright Light är deras eget val. Det här ställer stora krav på spelledaren framförallt under beskrivningen av följderna av Andreas diablerie. Det är inte så att Andrea automatiskt blir "god" av att suga i sig Lorenzos själ, bara att hon för tillräckligt mycket mänsklighet för att hon ska kunna överväga att gå emot klanen. Att gå emot klanen i det här fallet innebär naturligtvis på sikt en säker död för samtliga karaktärer, men man har då i alla fall lyckats hindra klanens hemska plan. Bomben måste ju detoneras under en viss tidsperiod för att ge den Mur-rivande effekten. Att gå med på planen innebär att 3,3 miljoner människor dör omedelbart, ett par hundra tusen till går åt senare på grund av strålningsförgiftning, Europa kastas in i ett

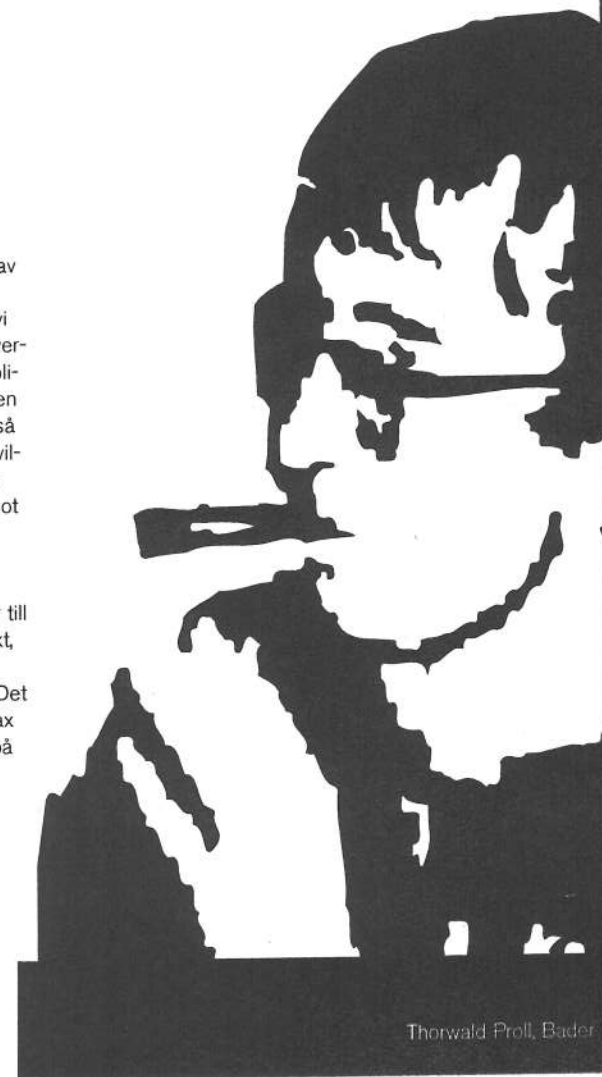
tredje världskrig (fler döda!) och klan Giovanni kommer att ta makten i stora delar av det krigshärjade Europa, och inte att förglömma, spelarna förlorar samtliga sina sista rester mänsklighet.

Det bör helst också uppstå någon form av diskussion i spelargruppen om vad man ska göra - det blir oerhört tråkigt om Andrea bara beordrar de övriga av de ska göra. De övriga är visserligen blodsbandna till Andrea, men blodsbandet innebär som sagt inte att man helt tappar sin egna vilja och sin initiativförmåga - och här rör det sig om ett beslut av så stor magnitud att spelarna mycket väl kan tänkas ha en avvikande åsikt gentemot sin Mästarinna (de är ju alla betydligt mänskligare än henne). Kort sagt tycker vi att det är lite dåligt rollspel om Träl-karaktärerna försöker undfly sitt moraliska ansvar genom att bara göra som Andrea säger. T ex Pietro kan tänkas ta tillfället i akt och försöka övertyga Andrea om att hennes liv är fel och att hon har chansen till frälsning om hon inte faller bomben. Om det är dramaturgiskt korrekt och föregås av bra rollspel kan vi t o m tänka oss att någon av spelarna tillåts bryta sitt blodsband till Andrea, om denne någon absolut inte vill släppa bomben. Men det förutsätter naturligtvis gott, inlevelsefullt och konsekvent

rollspelande.

Något som också är synnerligen intressant och som ställer saker på sin spets är om Andrea Omfamnar någon av spelarna innan (eller under) Operation Bright Light tar sin början. Då hoppas vi också på en sista runda av desperat övertalande från spelarnas sida. Det allra roligaste är förstas om kampen om bomben ska fällas eller ej flyter samman - t ex så här: Andrea beslutar att fälla bomben, vilket hennes Trälär protesterar mot. Hon gör då en av dem till vampyr i utbyte mot att denne hjälper henne genomföra Operation Bright Light. Hur gärna vill Trälarna egentligen bli vampyrer?

Det absolut viktigaste är att du ser till att spela äventyret fram till denna punkt, och att spelarna förstår att utgången hänger på dem själva och inga andra. Det är viktigt att slutet inte blir ett antiklimax utan verkligen känns som en kulmen på fem timmars hårt rollspelande.



Thorwald Proll, Bader Meinhof

Utklippssida - vem är vem



Andrea Giovanni



Andrew Milliner



Gian Palmiro Giovanni



Pietro Giovanni



Lorenzo Giovanni



Casimir Giovanni



Faisal ibn Haloud



Mangualde Della Passaglia



Marie Kleindiest



Ambrogino Giovanni



Wilhelm Hellman



Victor Radziak



Rainer Merz



Lothar Schmier



Jörg Gersenhaber



Jon Uhlenschläger



Bilderna utan namn är
det fritt fram för dig
som spelare att
sätta namn på. De kan
vara allt från taxichaffö-
rer till unga students-
kor...



Generiska tyska namn

Gudrun Ensslin
Jan-Carl Raspe
Astrid Proll
Brigitte Asdonk
Dierk Hoff
Häns-Jürgen Backer
Holger Meins
Horst Mahler
Horst Söhnlein
Thorwald Proll
Ilse Stachowiak
Ingrid Schubert
Irene Goergens
Irmgard Möller
Ingeborg Barz
Karl-Heinz Ruhland
Monika Berberich
Werner Hoppe
Beate Sturm
Eric Grusdat
Heinrich Jansen
Katharina Hammerschmidt
Manfred Grashof
Marianne Herzog
Peter Homann
Petra Schelm
Ulrich Scholze
Wolfgang Grundmann

Bern Rössner
Hanne-Elise Krabbe
Karl-Heinz Dellwo
Klaus Jünschke
Lutz Taufer
Brigitte Mohnhaupt
Gerhard Müller
Elisabeth von Dyck
Knut Folkners
Ralf Baptist Friedrich
Sieglinde Hoffmann
Carmen Roll
Margrit Schiller
Siegfried Hausner
Friedrike Krabbe
Alfred Mahrländer
Bernhard Braun
Kay-Werner Allnach
Ursula Huber
Wolfgang Huber
Angelike Speitel
Christa Eckes
Peter-Jürgen Boock
Stefan Wisniewski
Silke-Maier-Witt
Monika Helbing
Christian Klar
Adelheid Schulz

Willy Peter Stoll
Rolf Clemens Wagner
Sigrid Sternebeck
Christopher Michael Wackernagel
Roland Mayer
Jörg Lang
Karl-Heinz Roth
Hans-Peter Konieczny
Sabine Schmitz
Siegfried Haag
Angela Luther
Johannes Thimme
Susanne Albrecht
Ulrich Wessel
Volker Speitel
Waltraud Boock
Werner Sauber
Fritz Teufel
Gabi Kröcher-Tiedemann
Gabrielle Rollnick
Inge Vielt
Ingrid Barabass
Ingrid Siepmann
Juliane Plambeck
Ralf Reinders
Rolf Heissler
Rolf Pohle
Till Meyer

Georg von Rauch
Gerald Klopper
Ulrich Schmücker
Verena Becker
Willi Räther
Wolfgang Knupe
Bommi Baumann
Ronald Fritzch
Thomas Weissbecker
Brigitte Kuhlmann
Hans-Joachim Klein
Wilfred Böse
Dieter Kunzelmann
Rainer Langhans
Nabil Harb
Souhalia Andrawes
Nadia Shehadah Duaibes
Zohair Akache
Bernward Vesper
Regine Röhl
Pastor Ensslin
Christine Ensslin
Felix Vesper
Klaus Rainer Röhl
Renate Riemack
Suse Michel
Weinke Meinhof
Eberhard Schleyer

Tidslinje (finns även längst bak i äventyret)

28/8 🌙 (natt)

Faisal, i skepnad av en vacker kvinna, låter sig bli uppraggad av Jon Uhlenschläger på studentpuben på Berlinuniversitetet. Faisal dödar Uhlenschläger och tar hans plats.

29/8 ☺ (dag)

På order av Faisal/Uhlenschläger utrymmer resten av terroristcellen ateljélägenheten och blir av med sina möbler genom att snabbt anordna en loppmarknad för fattiga studenter.

29/8 🌙 (natt)

Casimir inser att Uhlenschläger saknas när denne inte svarar på ett högprioriterat meddelande i brevlådan. Faisal kontaktas av vapenhandlaren Wilhelm Hellmann, som har fått in lite raketgevär och sprängmedel.

30/8 ☺ (dag)

Radziak läcker brevlådans existens till GSG-9, som omedelbart sätter den under bevakning. GSG-9 återupptar spaningarna efter Kommando Karl Hirschfeld.

30/8 🌙 (natt)

Casimir sätter bevakning på ateljélägenheten och inser tämligen snart att den troligen är utrymd. Faisal köper (i Uhlenschlägers skepnad) vapnen av Hellmann. Han återvänder senare och dödar Hellmann och återtar vapnen.

31/8 ☺ (dag)

Efter ytterligare ett tips hittar Berlinpolisens Hellmanns kropp. GSG-9 får också reda på detta och förstår efter undersökningar att ett parti militära vapen är på drift i Berlins undre värld.

31/8 🌙 (natt)

Casimir kontaktar Girolamo Giovanni och ber om snabb hjälp.

1/9 🌙 (sen natt)

Spelarna anländer till Berlin.

2/9 🌙 (sen natt)

Spelarna påbörjar sitt detektivarbete.

Följande händer i omvärlden under äventyrets gång.

3/9 Den baskiska separationsrörelsen ETA:s politisk-militära gren förklarar att bombkampanjen mot turistmål har upphört.

4/9 Vulkanen Etna på Sicilien får ett utbrott och folk flyr sina hem.

5/9 Ekvatorialguineas president och diktator Francisco Nguerna störtas genom en oblodig militärkupp.

Bedömningsformulär Fall of the Wall (Huvudturnering Sydcon 1999)

Spelledare: _____

Lagnamn: _____

Betyg enskilda spelare, från 0 till 3 enligt följande skala: 0=dålig, tråkig, tyst. 1=bra, rollspelar karaktären, 2=lysande, 3=över-fetto-bra, Al Pacino-klass.

Andrea Giovanni:	_____
Pietro Giovanni:	_____
Gian Palmiro Giovanni:	_____
Andrew Milliner:	_____
Summa enskilda spelare:	_____

Betyg gruppdynamik, från 0 till 3 enligt följande skala: 0=Va? Sitter det andra personer i rummet? 1=Godkänt, 3=Samtliga spelare är lysande under av självdisciplin, påhittighet, hänsyn och acceptans. Observera att balans mellan internt gnabb och effektivt problemlösande är ytterst viktigt. Om spelarna bara bråkar inbördes rollspelar de dåligt eftersom deras karaktärer aldrig skulle göra så. Om spelarnas rivaliteter inte alls märks rollspelar de också dåligt.

Gruppdynamik: _____

Tidskänsla, antingen 0 eller 1 poäng. 1 poäng delas ut endast om spelarna konsekvent uppvisar känsla för att äventyret utspelar sig 1979. Personer som ständigt tjarar om sina mobiltelefoner får inte bonuspoäng.

Tidskänsla: _____

Onelinerbonus, 1 poäng per tillfälle. Även om detta i första hand inte är ett humoristiskt scenario så bör bra oneliners belönas. Oneliners som belönas bör vara av karaktären "spelet-stannar-upp-i-en-kvart-eftersom-alla-rullar-runt-på-golvet-av-skratt". Om du ger mer än en poäng kommer vi att tro att du ljuger. Typ.

Onelinerbonus: _____

"Split party"-faktorn, 1 poängs *avdrag* för varje gång en/flera spelare ger sig av på egna äventyr utan hänsyn till de andra spelarna – Trälarnas dagsaktiviteter räknas ej, ej heller om man som Träl blir beordrad att göra något av Andrea.

"Split party"-faktor: _____

Idiotminus, 1 poängs *avdrag* för varje larvigt korkad omotiverad idiotgrej spelarna tar sig för, t ex dödar Mangualde della Passaglia så fort de träffar honom, envisas med att vilja presentera sig för Prinsen, är uppkäftiga mot Girolamo Giovanni etc etc.

Idiotminus: _____

Summera poängen genom att lägga ihop samtliga **enskild spelare-poäng** med **gruppdynamikspoäng** och eventuella bonuspoäng för **tidskänsla** och **oneliners**, samt dra ifrån **"split party"-faktorn** och **idiotminus**. Kom ihåg: Underbetyg är bättre än överbetyg! Fyll i slutresultatet nedan och fyll på med egna kommentarer på baksidan. Om du har givit ditt lag 12 p eller mer är egna förklarande kommentarer på baksidan obligatoriskt.

SLUTRESULTAT: _____

Atombomb? Ja () Nej () Vem/vilka Omfamnas? _____

Följande bedömningsformulär är strikt vetenskapligt och utformat i enlighet med gällande standard.



Andrea Giovanni

Andrea Giovanni,
145 år (ser ut att vara 25-30 år), kringresande problemlösare

Bakgrund

Andrea Giovanni föddes 1834 på en bordell i Venedig. Hon var dotter till en prostituerad och det verkade i det närmaste förutbestämt att Andrea skulle fortsätta i sin mors fotspår. Andreas barndom spenderades på bordellen där hon tillbringade det mesta av sin tid för sig själv, tillsammans med de få böcker som fanns på bordellen. Med hjälp av en gammal präst som frekventerade bordellen, och egen läsning, lärde hon sig snabbt latin och lite franska.

Allteftersom Andrea växte upp stod det klart att hon inte var ett dugg intresserad av att ta upp det yrke som huvudsakligen utövades på bordellen, och de andra kvinnorna lämnade andra sysslor åt den egensinniga flickan. Eftersom hon kunde läsa och skriva fick hon hjälpa till att författa brev och sköta räkenskaper. Snart var hon bordellmammans högra hand, och en outhärlig medhjälpare i den dagliga skötsel av bordellen.

Det blev också snart uppenbart att Andrea var allt annat än en flummig drömmerska. Genom flitig läsning av den tidens bästa skönlitteratur, och noggrant iakttagande av bordellens kunder och anställda, hade hon skaffat sig imponerande insikter i det mänskliga psyket. Hon manövrerade snart ut den ursprungliga bordellmamman och tog själv över driften, med målsättningen att etablissemangen skulle bli den lyxigaste, mest framgångsrika bordellen i hela Venedig. Andreas styre var hårt, men hon lyckades - tre år senare var hennes bordell den i särklass populäraste bland stadens maktelit.

Andrea nöjde sig inte med det. Genom manipulation, utpressning och noggrann planering lyckades hon också på kort tid bli

en maktfaktor i Venedigs undre värld, med praktiskt taget monopol på all prostitutionens verksamhet. I bordellens kundkrets fanns domare, höga polisbefäl, byråkrater och andra som (frivilligt eller ej) såg till att göra livet lättare för Andrea och hennes verksamhet.

Det dröjde inte länge förrän Andrea fick besök av en annan höjare bland Venedigs kriminella, Eraldo Giovanni (som enligt Andreas mor dessutom var en avlägsen släkting). Eraldo var imponerad av Andreas företagsamhet och föreslog ett lönsamt samgående. Men Andrea sade nej, övertygad om att hon skulle kunna skaffa sig en bättre position på egen hand. Kanske hade hon klarat av det, om det inte varit för att Eraldo var en vampyr, en vandöd. Det upptäckte Andrea på ett mycket obehagligt sätt - natten efter att hon avböjt Eraldos erbjudande bröt sig denne in i hennes sovgemak och förde henne med lätthet över Venedigs takåsar till familjen Giovannijs palats.

Där Omfamnades Andrea och invigdes i familjehemligheterna. Efter att den första chocken lagt sig visade hon sig vara en mycket lärorik elev, och efter en kort tid återgick hon till sitt arbete som Venedigs främsta bordellmamma. Så levde och verkade Andrea som Eraldos underhuggare i Venedig fram till sekelskiftet, då Eraldo spårlost försvann. Hade Andrea något med det att göra? Ingenting kunde någonsin bevisas. De överordnade i klanen insåg efter viss övertalning att Andreas talanger slösades bort om hon för evigt skulle vara hänvisad till att sköta klanens prostitutionens verksamhet i Venedig. Hon förklarade sig villig att ge upp sin bordellverksamhet till förmån för någon annan uppåtsträvare inom familjen, och bad istället att få resa till Torino (Turin), där hon hade hört att klanens aktiviteter hotades av en fientligt inställd Prins. Andrea fick resa och lyckas

des på mindre än ett års tid reda upp situationen, till klanens fördel naturligtvis. Hennes överordnade var imponerade.

Sedan dess har Andrea haft en mycket speciell position inom klanen - hon och hennes Träl fungerar som en grupp kringresande problemlösare och resurspersoner. Denna arbetsuppgift är naturligtvis mycket farlig (under det senaste uppdraget dog Andreas äldsta Träl Massimo), men de stora fördelarna är dels att Andrea har nära kontakter med klanledningen i Venedig, och dels att hon kan knyta kontakter (både bland människor och vampyrer) över hela världen. Nackdelarna, förutom faran, är förstas att hon inte har någon möjlighet att bygga upp en mer permanent maktbas knuten till någon speciell plats. Hon har inte heller planerat att fortsätta som problemlösare hur länge som helst - efter det här uppdraget har hon ju fått löfte att Omfamna en av sina Trälarna, och det kan bli ett lämpligt avstamp för nästa karriärsteg...

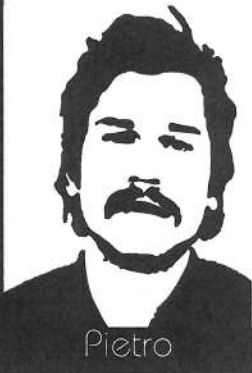
Personlighet

Du är en inhumant kalkylerande snabbtänkt ledarbegåvning. Du har tagit dig till den position du befinner dig i idag genom att hänsynslöst utnyttja andra, och du tänker inte stanna där - ständigt vidare mot högre mål, mer makt och mer inflytande, det är ditt motto! Du är aldrig nöjd med saker och ting som de är utan söker ständigt efter sätt att förbättra saker, helst så att de ska passa din situation och dina syften så bra som möjligt. Den viktigaste personen i världen är du själv, och allt du gör, nästan intill minsta gest och minsta mening du säger, är ägnat att ge dig själv ett bättre läge i förhållande till alla andra. Du kan ibland framstå som närmast manisk i din makthunger.

När det gäller att manipulera människor saknar du motstycke. Människor är



Andrew



Pietro



Gian

inte något annat än verktyg, och de är bara ett värde i den utsträckning de kan hjälpa dig att nå dina mål. Du har inga som helst skrupler och ser verkligen människor som ting. Dina egna Trälär är inget undantag, det är nästan löjligt hur de tror att de tjänar dig av sin egen fria vilja och att du på något sätt skulle älska dem tillbaka. De tror t o m att du blev upprörd när din äldste tjänare Massimo dog, men han började ändå bli oförsiktig och eftersom han dog var han bevisligen inte lämplig att vara din tjänare ändå. Men fejkade känslor är naturligtvis ett mycket effektivt styrinstrument, och så länge dina Trälär tror att du bryr dig om dem så tjänar de dig naturligtvis bättre. Det är fantastiskt vad lite beröm och falsk ömhet gör att de arbetar på bra!

Du är alltså mycket duktig på att ständigt verka charmerande, besviken, entusiastisk, eller vad det nu är för känsla du måste visa upp. Eftersom du strängt taget inte har några andra känslor än egenkärlek och överlevnadsinstinkt är det ganska enkelt för dig att snabbt skifta mellan olika (falska) känslolägen, något som du också gärna utnyttjar, framförallt gentemot dina underhuggare. Om de aldrig vet om du tänker berömma dem eller klandra dem, blir det svårare för dem att intrigera mot dig, och de kommer automatiskt att hålla ögonen på varandra.

När du konfronteras med andra vampyrer är du oftast lite mer försiktig och låter till en början dem prata, för att på detta sätt få veta var du står. Fjäska uppåt och sparka nedåt låter så vulgärt, med vad kan man göra? Det gäller att hålla sig väl med sina mäktigare klanfränder, och sätta sig i respekt hos sina underlydande, så enkelt är det. Om en del vill kalla dig ögon-tjänare, så låt dem göra det, vi får väl se vem som vinner i slutändan...

Förhållande till övriga i gruppen

Just nu präglas ditt förhållande till dina Trälär av t o m mer kalkylerande och manipulation än vanligt. Det är nämligen så att du nyligen fått tillstånd att Omfamna en av dina Trälär (d v s göra honom till vampyr), och det var nog lika bra att din äldsta Träl Massimo dog under det förra uppdraget eftersom du ändå hade börjat fundera på att välja ut någon av de andra. Du skulle behöva en bra och lojal Avkomma när du nu går vidare på de odödas karriärstege, så just nu tenderar du att tänka på dina underhuggare utifrån deras fördelar och nackdelar som Omfamningskandidater.

Pietro Giovanni - din nu äldsta Träl. Till hans fördelar hör att han är extremt lojal, och han kommer alldeles säkert fortsätta vara det även efter en eventuell Omfamning. En livvakt av hans kaliber, som dessutom är obrottsligt lojal, skulle verkligen vara bra att ha på väg upp. Frågan är dock hur långsiktigt hållbart det valet är - du kan ju trots allt ta tämligen väl hand om dig själv. På lite längre sikt kanske Pietro framstår som väl enkelspårig - du behöver en problemlösare under dig, inte en butler.

Gian Palmiro Giovanni - Gian är betydligt mer allsidig i fråga om färdigheter och kompetens, och dessutom en god problemlösare. Han är föredömlig när det gäller att sköta säkerhetsarrangemangen, och du undrar om du verkligen behöver både Pietro och Gian - med ett minimum av övning kan Gian ju lära sig att utföra även Pietros uppgifter. Å andra sidan har du märkt att Gian är psykiskt labil, och att han verkar njuta av att plåga andra människor. Att han plågar andra människor har du naturligtvis ingenting emot, men sådana svärförutsägbara och improduktiva

känslouttryck gör honom naturligtvis till en sämre tjänare. Pietro framstår verkligen som en klippa jämfört med Gian, så valet är på intet sätt givet.

Andrew Milliner - Andrew är din yngsta Träl, som du rekryterade under er senaste vistelse i USA (i Boston, närmare bestämt). Även om han inte är lika erfaren som Pietro eller Gian, så är han ändå en tänkbar kandidat - han är alert, vaken, ambitiös och besitter viktig specialistkompetens (Andrew är patolog och därtill ockult intresserad), och kan säkert tränas upp till din avbild. Du bedömer att han är den av dina Trälär som är mest lik dig - en hänsynslös maktmänniska, helt enkelt. Det som är hans fördel är också hans nackdel - en alltför driven manipulator kan i ett senare skede förvandlas till en rival eller t o m en fiende. Hans makthunger och arrogans gör honom helt enkelt till en potentiellt framtida konkurrent. Dessutom vet du att det troligen skulle sänka din status något om du Omfamnade Andrew - han kommer ju från en ganska avlägsen gren av familjeträdet.



Andrew Milliner

Andrew Milliner, 36 år, patolog

Bakgrund

Andrew föddes 1943 i det lilla samhället Capeside, Connecticut. Familjen Milliner var välbärgad, och det var inte tal om annat än att Andrew skulle utbilda sig och lära sig något prestigefyllt, välbetalt yrke. Hans föräldrar visade tidigt att de brydde sig om Andrew mer när han presterade saker (t ex bra skolbetyg), och Andrew anpassade sig snabbt. Han lärde sig att uppskattning och kärlek inte är någonting man får villkorslöst, utan något man förtjänar. Andrew utvecklades till en krävande och arrogant ung man med få vänner - vilket inte bekom honom särskilt, han trivdes ändå bättre för sig själv.

Under hela sin uppväxt kände Andrew på sig att det var någonting som inte stod rätt till i släkten Milliner. På familjemiddagar och andra sammankomster tusslades och tasslades det och det verkade hela tiden ligga någonting under ytan, något igen ville prata om men som alla visste om. Den envetne Andrew gav sig den på att ta reda på familjens hemligheter, och när han en dag i ett obehågat ögonblick lyckades gå igenom sin fars anteckningar, insåg han vad som var fel: familjen Milliners förmögenheter kom inte från aktieaffärer och industriinvesteringar, som Andrew alltid trott, utan från organiserad brottslighet! Familjen Milliner hade tydligen varit inblandade i spritsmugglingen under förbudstiden och där grundlagt sin förmögenhet, för att senare fortsätta med ett intimt samarbete med den italienska maffian.

Andrew blev egentligen inte särskilt upprörd - snarare besviken eftersom han innerst inne hade hoppats på en ännu saftigare familjehemlighet. Genom att avslöja vad han visste för sin far och

fejka ett moraliskt grundat raseriutbrott, fick han sin skuldmedvetne far att bekosta sina läkarstudier och dessutom ge Andrew generösa fickpengar under hela utbildningstiden. Han bröt med sin familj men kunde ändå behålla de förmåner familjenamnet innebar - en perfekt lösning för den ständigt uppåtsträvande Andrew.

Andrew påbörjade således sin läkarutbildning på Harvarduniversitetet. Studierna gick utmärkt och Andrew var bäst i klassen i de flesta kurser. Han sågs av både lärare och kurskamrater som en arrogant snobb och besserwisser - han var inte rädd för att tillrättvisa lärare och elever som han inte tyckte höll måttet, och dessutom bodde han inte på universitetsområdet och engagerade sig inte i studentlivet (hans far hade bekostat en lyxig lägenhet i centrala Boston). Däremot visade sig Andrew under läkarutbildningens praktik ha mindre fallenhet för att handskas med patienter - även gentemot dem var han arrogant och otrevlig. Han insåg själv att han inte hade särskilt stor lust att under sin fortsatta läkarkarriär konfronteras med pladdrande sjuklingar dagligen, så när det blev dags att välja specialisering efter praktiken, sahlade Andrew om till patolog.

Andrew engagerade sig som sagt inte i studentlivet, men var desto mer aktiv i det sociala livet i Bostons jetsetkretsar - hans lägenhet utnyttjades ofta för glamorösa och vagn dekadenta fester. Det var i denna krets Andrew kom i kontakt med en grupp amatörocktister. Andrew trodde naturligtvis inte på sådan vidskepelse, men upptäckte att gruppen bestod av individer som var både svagsinta och inflytelserika, så genom att skaffa sig lite kunskaper i modern ockultism lyckades Andrew snart skaffa en

ledande position i den lilla kretsen. Detta vidskepliga frimureri kom Andrew snabbt till nytta - efter avlagd läkarexamen fick han via sina kontakter omedelbart anställning som assisterande rättsläkare vid Bostonpolisens.

Där arbetade Andrew på, och fick ett rykte om sig att vara mycket kompetent och effektiv, men också svår att samarbeta med. I den lilla ockulta gruppen steg Andrew i aktning eftersom han kunde utnyttja sin position för att smuggla ut likdelar, som sedan användes i gruppens ritualer. Andrew började förbereda sig för nästa steg i karriären när han fick ett telefonsamtal från sin avlägsne italienske släkting Massimo Giovanni. Massimo förklarade genast att han inte ringde å Andrews familjs vägnar, utan att han råkade vara i Boston och behövde hjälp med att ändra i ett par obduktionsprotokoll. Andrew trodde först inte sina öron, men gick åtminstone med på att träffa Massimo.

Andrew träffade både Massimo och hans unga fru Andrea, och de båda var mycket skickliga övertalare. De erbjöd Andrew en stor summa pengar och talade också om att de inte var helt utan inflytande i Boston, och att de säkert skulle kunna hjälpa honom att bli chefsrättsläkare om han skötte sina kort rätt. Den vanligtvis försiktige Andrew gick (till sin egen förvåning) med på det olagliga förslaget - det verkade vara möjlighet till hög utdelning med liten risk. Andrew gjorde ändringarna och fick sin belöning.

Kort därefter hörde han av Massimo och Andrea igen, som den här gången behövde hjälp med lite uppgifter om några av medlemmarna i Andrews ockulta cirkel. Utan några större samvetsbetänkligheter delade han med sig av vad han visste, och Massimo och Andrea verkade mycket nöjda. Vid det här laget

hade det gått upp för Andrew att det var Andrea som var hjärnan i paret, och dessutom började han misstänka att de inte alls var man och hustru utan att det bara var något de sade för att föra folk bakom ljuset.

Andrew förstod att Andrea och Massimo hade utnyttjat hans uppgifter för att stjäla en gammal värdefull bok från en av medlemmarna i den ockulta cirkeln. Han blev arg och beslutade sig för att konfrontera de båda släktingarna - inte för att han tyckte det de gjort var moraliskt fel utan för att deras handlande hotade hans position i den ockulta gruppen. För första gången i sitt liv blev Andrew genuint förvånad när han stormade in på Andreas hotellrum - där var Massimo och två andra män som drack av det blod som strömmade från Andreas uppskurna handled. Andrea tycktes inte bekommas så mycket av det som pågick. Som hypnotiserad vandrade Andrew fram och började dricka han också.

Sedan dess har Andrew följt Andrea och hennes övriga tjänare på resor runt världen på olika uppdrag för att lösa familjen Giovannis problem. Andrew vandrade sig snabbt vid tanken på att Andrea var vampyr, och att hela familjen Giovanni, av vilken familjen Milliner tydligen var en gren, till stor del föreföll bestå av vampyrer. Andrews amatörocktism har tagit en mer allvarlig vändning och han har entusiastiskt börjat studera den nekromanti som är familjen Giovannis särskilda kännetecken. Det blod han dricker av Andrea tycks göra det enkla att tillägna sig dess kunskaper (samtidigt som det också tycks bromsa hans åldrande och ge honom övermänskliga fysiska krafter).

Under det senaste uppdraget dog Massimo Giovanni, Andreas äldsta tjänare. Andrew tycker visserligen att



Andrea

Massimo hade sig själv att skylla eftersom han var oförsiktig, men är det nog säkrast att inte säga högt. Andrew vet också att Andrea hade fått löfte av sina överordnade att Omfamna (d v s förvandla till vampyr) Massimo, så han undrar mycket över vad som ska hända nu - kanske Omfamnar hon en annan av sina tjänare istället? Det borde i så fall bli han själv - vad skulle han inte kunna uppnå med evigt liv till sitt förfogande?

Personlighet

Du betraktas av de flesta som en arrogant och känslolokall person. För dig är det helt enkelt så att känslor mest är distraktioner och att andra människor oftast inte är värda att lyssna på eller diskutera med. Du har ett uttalat övermänniskoideal - en del människor har gåvan att utnyttja sina förmågor till det yttersta och kan därför placera sig i maktpositioner och styra och ställa med andra människor. De andra, de som låter sig ledas, är svaga och kan i stort sett fås att göra vad som helt om man trycker på rätt knappar. Du känner ett stort förakt för alla människor du anser befinner sig under dig: folk utan utbildning, intelligens och förfining. Intellectuell snobb kallar en del dig, men det tar du lätt på - du vet att den fåkunniga hopen alltid föraktar de som är dugligare än de



Pietro

själva. Du är elitist och det skäms du inte ett dugg för.

I ditt arbete är du noggrann och omständlig. Du föredrar att alltid planera ordentligt innan du ger dig in på något och ogillar egentligen situationer där du måste handla och tänka snabbt - även om du naturligtvis inte är dålig på det heller! Du har dåligt tålamod med folk som inte fattar vad du pratar om (det skulle naturligtvis aldrig falla dig in att anpassa ditt språkbruk efter dina åhörare), eller när folk klagat på att du tar lång tid på dig. Allt detta gör att du egentligen är en ensamvarg som föredrar att arbeta själv, om du har möjlighet att välja.

Att stiga i graderna och ständigt förbättra sin position är mycket viktigt för dig. Du kan vara mycket intrigant och manipulativ, men där andra föredrar att spela på känslor försöker du manipulera genom rationell argumentation och selektiv information - noga övervägt kalkylerande och kylig planering är din modell för att få som du vill.

I den nya grupp där du ingår (Andreas tjänare) irriterar det dig oerhört att man behandlar dig som ett barn. Det är tyvärr uppenbart att du faktiskt inte kan behandla dina kollegor som underlägsna varelser eftersom de har makt och erfarenheter som du fortfarande bara kan drömma om. Men du behöver definitivt inte gilla att de kör med dig, och du har också märkt hur pinsamt lätt det är att spela ut dem mot varandra och mot Andrea - så fort du framhåller eller kan utnyttja din specialistkompetens, visar du ju med all önskvärd tydlighet hur viktig du är för Andrea och att du besitter kunskaper som de faktiskt saknar. Med anledning av detta har du på den senaste tiden börjat att mer tydligt briljera med dina kunskaper - förutom att det gör Andrea uppmärksam på vad du kan, irriterar det

också de övriga, och irriterade personer gör lätt misstag...

Förhållande till övriga i gruppen

Det viktigaste som just nu präglar Andrews förhållande till de övriga i gruppen är givetvis chansen att bli Omfamnad. Han är beredd att göra mycket för att få den chansen att få vistas vid Andreas sida för evigt. Han tänker göra sitt bästa för att få sig själv att framstå i så positiv dager som möjligt, och om han diskret kan manövrera ut de andra och göra Andrea uppmärksam på deras tillkortakommanden, så mycket bättre...Det måste bli han som får Omfamningen, något annat alternativ finns inte!

Andrea Giovanni - Andrea är din chef, helt enkelt. Du har förstått att de andra är närmast kära i henne, men det är inte du. Du respekterar henne förstas oerhört eftersom hon är en förebild för dig, och du är naturligtvis helt lojal mot henne, men kärlek? Ett mentor-elevförhållande vore nog en mer rättvis beskrivning för din del. Du har också förstått att det faktum att ni dricker hennes blod ökar er lojalitet gentemot henne, något som de andra inte har begripit över huvudet taget. De tror väl att deras känslor för henne är äkta, de stackarna - men du förstår att det verkligen är skickligt av Andrea att låta dem tro det. Du gissar att den bästa strategin för att bli Omfamnad är att fortsätta som vanligt, och i än högre grad visa din egen initiativförmåga och din outhärlighet som medicinsk och ockult expert.

Pietro Giovanni - Pietro är Andreas äldsta tjänare och fungerar huvudsakligen som hennes butler och livvakt. I första början föraktade du Pietro, precis som du föraktar allt tjänstefolk, och tyckte att de enkla och tråkiga sysslor han utförde pas-

sade hans begränsade intellekt utmärkt. Men gradvis har du förstått att Pietro inte alls är korkad, det är bara en fasad han visar upp för att folk ska underskatta honom. Han kan vara nog så listig, låt vara på ett väldigt jordnära sätt. Du ser helt klart Peitro som din farligaste konkurrent om Omfamningen - han har varit med Andrea längst och han är mycket duktig på det han gör. Det är dessutom uppenbart att han inte gillar dig. Du har funderat på att byta strategi i förhållande till Pietro - du kanske skulle spela med i hans spel och inte käfta emot som du brukar, och låtsas att du tagit intryck av hans överlägsna erfarenhet, samtidigt som du pekar ut bristerna i hans planer för bakom hans rygg?

Gian Palmiro Giovanni - Gian, den gamle polisen, har du svårt att komma underfund med - du tycker att han är underlig mer än något annat. Kanske är det så svårt för dig att begripa dig på honom eftersom han så uppenbart är en känslomänniska, vilket du ju inte alls är. Du misstänker att han är psykiskt instabil eftersom han ibland växlar mellan jovialisk trevlighet och kall sadism - han verkar ha tagit starkt intryck av sin tid i polisen i det fascistiska Italien. Men som alla fascister vet du att han i grunden är en svag människa - någon som behöver en stark ledare och som ständigt försöker intala sig själv att han är värd någonting. Även om han är mer erfaren än du så hyser du förakt för honom och ser honom inte direkt som en konkurrent - det måste ju vara uppenbart för Andrea att detta psykfall är en olämplig Omfamningskandidat, eller?



Gian

GHOULS™ FATAL ADDICTION

VAMPIRE: The Masquerade®

Name: *Andrew Milliner*
Player:
Chronicle: *Fall of the Wall*

Nature: *Conniver*
Demeanor: *Judge*
Concept: *Doctor*

Domitor: *Andrea Giovanni*
Duties: *Scientific & occult*
Revenant Family: -

Attributes

Physical

Strength _____ ●●○○○○○○○
 Dexterity _____ ●●○○○○○○○
 Stamina _____ ●●○○○○○○○

Social

Charisma _____ ●●○○○○○○○
 Manipulation _____ ●●●○○○○○
 Appearance _____ ●●○○○○○○○

Mental

Perception _____ ●●●○○○○○
 Intelligence _____ ●●●○○○○○
 Wits _____ ●●●○○○○○

Abilities

Talents

Acting _____ ○○○○○○○○
 Alertness _____ ●●○○○○○○○
 Athletics _____ ○○○○○○○○
 Brawl _____ ○○○○○○○○
 Dodge _____ ○○○○○○○○
 Empathy _____ ○○○○○○○○
 Intimidation _____ ○○○○○○○○
 Leadership _____ ●○○○○○○○
 Streetwise _____ ○○○○○○○○
 Subterfuge _____ ●●○○○○○○○

Skills

Animal Ken _____ ○○○○○○○○
 Drive _____ ●○○○○○○○
 Etiquette _____ ●●○○○○○○○
 Firearms _____ ●●○○○○○○○
 Melee _____ ○○○○○○○○
 Music _____ ○○○○○○○○
 Repair _____ ●○○○○○○○
 Security _____ ○○○○○○○○
 Stealth _____ ●○○○○○○○
 Survival _____ ○○○○○○○○

Knowledges

Bureaucracy _____ ●○○○○○○○
 Computer _____ ○○○○○○○○
 Finance _____ ○○○○○○○○
 Investigation _____ ●●○○○○○○○
 Law _____ ○○○○○○○○
 Linguistics _____ ●●●○○○○○
 Medicine *Pathology* ●●●○○○○○
 Occult _____ ●●●○○○○○
 Politics _____ ●○○○○○○○
 Science _____ ●●●○○○○○

Advantages

Disciplines

Potence _____ ●○○○○○○○
 Dominate _____ ●○○○○○○○
 N/ Sepulchre Path _____ ●●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Backgrounds

Resources _____ ●●●○○○○○
Contacts _____ ●○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Virtues

Conscience/Callousness _____ ●●○○○
 Self-Control/Instincts _____ ●●●●○
 Courage/Morale _____ ●●●○○

Other Traits

Kindred Love _____ ●●●○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○
 _____ ○○○○○○○○

Humanity/Path

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

Willpower

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

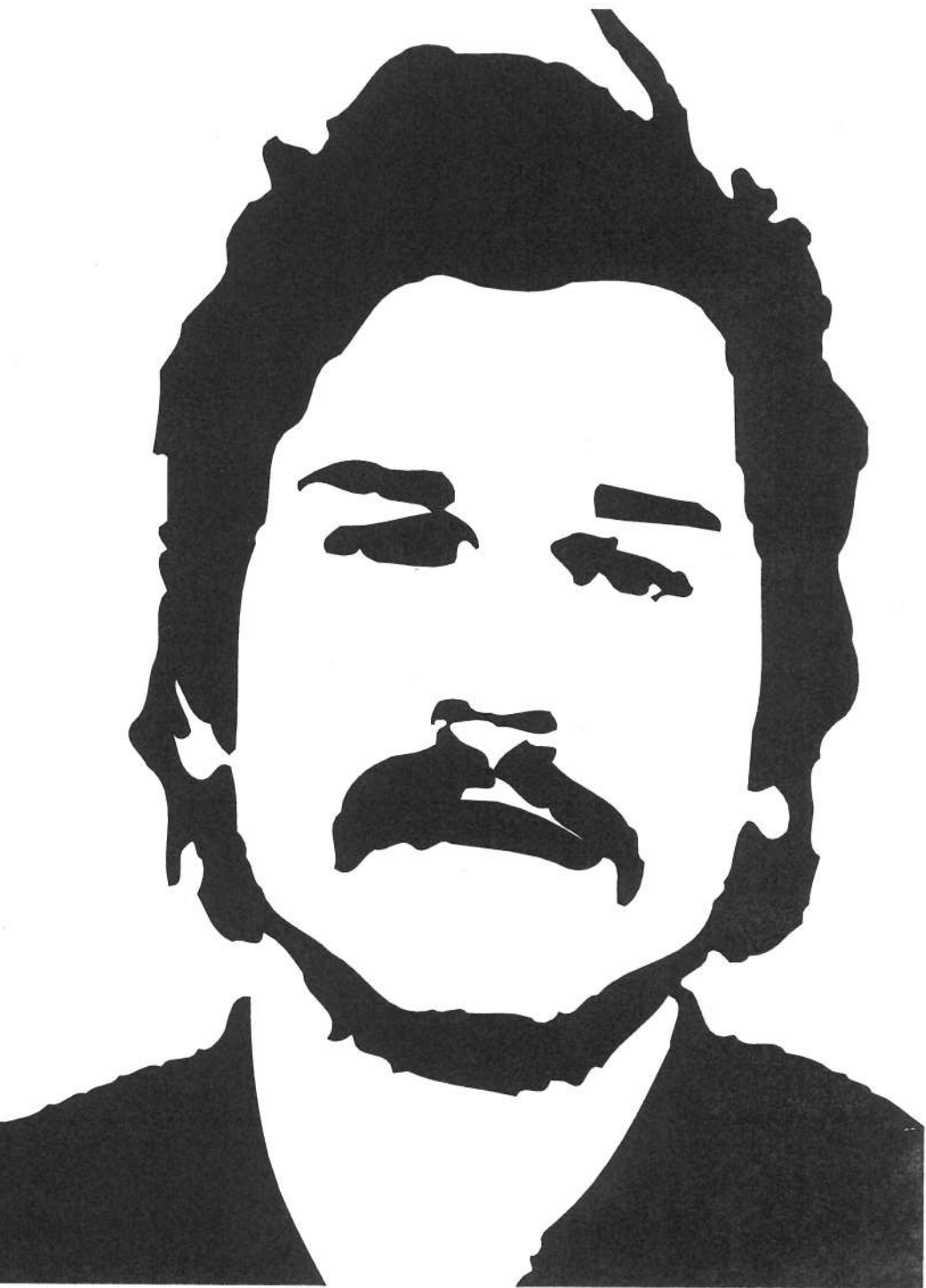
Blood Pool

Overdosing?

Health

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

Weakness/Blood Bond



Pietro Giovanni

Pietro Giovanni, 88 år (ser ut att vara strax över 30 år), butler & livvakt (f d brottsling)

Bakgrund

Pietro föddes i Italien (Genua) 1891 som andre sonen i en stor familj: tre bröder och tre systrar. Familjen Giovanni var fattig men stolt, och Pietro lärde sig tidigt att om man vill ha något här i världen så får man ta det själv. De enda han kunde lita på under uppväxttiden var familjen - alla syskonen hjälpte varandra och ställde upp för varandra så fort det var problem.

Pietro och hans syskon tjänade pengar åt familjen genom att göra ärenden och uppdrag åt sina kriminella släktingar, och Pietro steg snabbt i graderna i den kriminella hierarkin. Han var stor och stark och bra på att skrämra folk, men viktigast var ändå hans snabbtänkheter - denna egenskap gjorde att Pietro redan vid 25 års ålder var en ledande figur i Genuas undre värld. Då öppnade sig en ny möjlighet för honom: hans släktingar ville att han skulle resa till Marseilles och ta över ansvaret för deras smuglingsverksamhet där. Pietro tog adjö av sin familj och reste samma kväll som han fick erbjudandet.

Smugglingsbranschen i första världskrigets slutskede var mycket lukrativ. Pietro visade sig ha en betydande organisatorisk talang och tjänade mycket pengar åt sina släktingar och sin familj. Allt gick bra till dess att en rivaliserande smugglarliga började störa Pietros verksamhet. Kungen av Marseilles undre värld, Ramón St Etienne, var ute efter att ta över familjen Giovannis smuglingsintressen och ett underjordiskt krig bröt ut, ett krig där Pietro och hans mannar snabbt kom att hamna i underläge. Pietros skam över att ha svikit sin släkt var nästan mer än han kunde bära, men hans släktingar försäkrade honom att de fortfarande hade förtro-

ende för honom och att de skulle sända hjälp.

Så anlände släktingarna Massimo och Andrea Giovanni till Marseille för att hjälpa Pietro. Massimo var en burdus och hänsynslös man, men visade sig också ha en stor strategisk begåvning. Massimos listiga planering gjorde att man inte bara kunde ta tillbaka det man förlorat från St Etienne utan dessutom ta över en del av hans verksamheter.

Allt borde ha varit frid och fröjd, men den alerte Pietro började misstänka att Massimo inte var vad han utgav sig för att vara. Pietro kunde inte förstå hur en person som för det mesta framstod som rätt trögtänkt kunde kläcka så mästerliga planer. Han började spionera på Massimo, och när han tjuvlyssnade på en konversation denne hade med sin unga vackra fru Andrea, blev hans misstankar definitivt bekräftade. Det var ju hon, den unga späda Andrea, som låg bakom allt! Det var hon som drog upp planerna som sedan Massimo fick lära sig utantill! Det var, kort sagt, hon som var den verkliga hjärnan bakom familjen Giovannis framryckningar i Marseilles.

Samtidigt som Pietro nådde denna insikt, ertappades han. Förvånansvärt nog blev inte Massimo och Andrea arga, utan verkade snarare imponerade av att han genomskådat deras charad. Andrea menade att Marseilles var för litet för en man av Pietros kaliber och frågade honom om han istället vilje följa med henne och hjälpa familjens affärer över hela världen. Pietro blev minst sagt omtumlad - han hade aldrig kunnat tro att familjens kriminella nätverk sträckte sig över hela världen. Överväldigad sade han ja till den vackra Andrea.

Pietro behövde inte resa särskilt långt med Massimo och Andrea för att en del saker skulle stå klart. För det första var det uppenbart att Massimo inte var Andreas

make - han var bara en tjänare, precis som Pietro själv. För det andra hade Andrea minst sagt märkliga vanor - hon visade sig aldrig ute dagtid, och en gång kunde Pietro svära att han sett henne stå och prata med en halvgenomskinlig gestalt som svävade ett par decimeter ovanför marken - ett spöke!

Ganska kort därefter blev Pietro också invigd i Andreas stora hemlighet: hon var en vampyr, en nattens drottning, en vandöd varelse med förmågor långt bortom det mänskliga. Den jordnäre Pietro blev givetvis chockad, men det kom han snabbt över. Han hade nämligen börjat uppfyllas av en stark kärlek till Andrea, en kärlek som Pietro nu insåg var så stark att det inte spelade någon roll att hon var en vampyr. När Andrea också avslöjade att det fanns fler vampyrer i familjen, ja t o m att det här med vampyrskapet var något av en familjeangelägenhet, så blev bara Pietros lojalitet ännu starkare. Vampyrer eller ej, familjen var hans välgörare, och han var beredd att betala tillbaka för allt det hans släktingar givit honom och hans familj.

Sedan dess har Pietro rest med Andrea och hjälpt henne när hon utfört uppdrag för familjen (eller klanen som Pietro kallar den nuförtiden). Andrea har rekryterat andra tjänare med tiden, men Pietro har alltid känt sig speciell eftersom han vet att Andrea endast älskar honom. Pietro fungerar oftast som livvakt och organisator av praktiska detaljer (ordnande av resor, sovplatser, smuggling av utrustning etc). Som belöning för sin tjänst får Pietro dricka av Andreas blod, något som skänker honom övermänskliga förmågor och bromsar hans åldrande.

Under det senaste uppdraget dog Massimo Giovanni, Andreas äldste tjänare. Han hade sig själv att skylla eftersom han var oförsiktig, men Pietro är ändå nedstämmd å Andreas vägnar, eftersom han vet

att Massimo var viktig för henne. Viktigare är dock att Pietro vet att Andrea hade fått lov att omfamna Massimo (d v s göra honom till en vampyr), och han undrar nu vad som ska hända då Massimo dött. Kommer hans älskade Andrea istället att omfamna honom, eller någon annan av sina tjänare? Pietro är beredd att göra nästan vad som helst för chansen att få vara vid Andreas sida för evigt...

Personlighet

Effektivitet är Pietros ledord. Saker och ting ska klaras av snabbt och med ett minimum av komplikationer. Han ogillar därför skrytmånsar, uppmärksamhetssökare och människor som pratar istället för att handla. Det här innebär förstås inte att Pietro kastar sig huvudlöst in i alla situationer han råkar in i - effektivitet kräver också planering. Men när det kommer till kritan så bekänner sig Pietro till den klassiska militära maximen att det är bättre att fatta ett beslut som senare visar sig vara dåligt, än att inte fatta ett beslut alls. Han är alltså en utpräglad handlingsmänniska, och han föredrar en enkel, beprövad plan framför en nypåfunnen komplicerad. Pietros arbetsuppgifter (han fungerar närmast som andreas butler och chefsadministratör) och utseende gör att folk tenderar att underskatta honom - de ser bara en stor stark buffel som gör alla tråkiga sysslor. Det passar Pietro perfekt eftersom han föredrar att låta andra underskatta sig. Han är inte den som fikar efter beröm och nödvändigtvis vill att andra ska uppmärksamma de bra saker han gör. Hellre spelar han lite extra dum, eller är extra tystlåten, just för att folk ska underskatta honom. De blir bara så mycket mer överraskade senare, när Pietro slår till...

Pietro är färgad av sin bakgrund. Han kommer från enkla förhållanden och har arbetat sig upp. Han är därför misstänk-



Andrea



Andrew



Gian

sam mot auktoriteter (d v s poliser, politiker, andra vampyrer) och lojal mot den egna familjen och gruppen - de enda man verkligen kan lita på är släkten, anser Pietro. Även om han inte är odelat förtjust i andreas andra tjänare, så vet han att de tillhör familjen. Han sätter alltid sina familjemedlemmar före de som befinner sig utanför gemenskapen, även om det ibland sker motvilligt. Däremot har han alls inga skrupler mot att kritisera sina kollegor om han tycker att de burit sig dumt åt - även om han försöker se upp med det eftersom sådan kritik lätt kan få folk att uppmärksamma att han inte är så dum egentligen.

I övrigt är Pietro en jordnära person. Han känner alltid ett visst obehag och djupt rotad skräck varje gång han tvingas delta i familjens nekromantiska ritualer - Pietro tycker egentligen att det är onaturligt och föredrar att förtränga att Andrea håller på med sådant. Eftersom Pietro upptrades i en djupt katolsk familj är han någonstans djupt inom sig övertygad om att det han gör egentligen är mot naturen och gud, och att han kommer att straffas för sitt samröre med mörkrets makter. Men det är något som Pietro behåller väldigt mycket för sig själv och försöker undvika att tänka på...

Förhållande till övriga i gruppen

Det viktigaste som just nu präglar Pietros förhållande till de övriga i gruppen är givetvis chansen att bli Omfamnad. Han är beredd att göra mycket för att få den chansen att få vistas vid Andreas sida för evigt. Han tänker göra sitt bästa för att få sig själv att framstå i så positiv dager som möjligt, och om han diskret kan manövrera ut de andra och göra Andrea uppmärksam på deras tillkortakommanden, så mycket bättre...Det måste bli han som får Omfamningen, något annat alternativ finns inte!

Gian Palmiro Giovanni - Andreas näst äldsta tjänare, han har varit med i gruppen ungefär 25 år. Från början är han polis vilket gör att du fortfarande har lite svårt att acceptera honom. Det händer att du kritiserar och angriper Gian bara för att visa att han inte kan sätta sig på dig, och det förekommer ett visst mått av revirtänkande mellan er två. Men för det mesta kommer ni faktiskt ganska bra överens, Gian är ju trots allt medlem av familjen, och han är också en effektiv yrkesman som gör det han ska. Ibland har dock Gian en obehaglig tendens att låta sina känslor styra sina handlingar och brusa upp i onödan, en egenskap som du föraktar. Det är något som du mycket väl kan tänka dig att utnyttja om Gian skulle behöva manövreras ut (han är ju en tänkbar konkurrent om omfamningen)...

Andrew Milliner - den uppstudsige amerikanen har bara varit med i gruppen i tre år, vilket i sådana här sammanhang är lika med ingenting. Andrew representerar verkligen allt det som du hatar: han är en överutbildad, arrogant sprätt som pratar istället för att göra nytta. Du har förstätt att Andrea behöver hans yrkeskunskaper (han är läkare och patolog), men att hon står ut med hans pladdrande är obegripligt för dig. Dessutom är han ju inte en riktig familjemedlem, utan tillhör en synnerligen avlägsen (och, om du får säga det själv, helt värdelös) gren av familjetrådet.

Men du vet att lägga band på sig - du vet att Andrea inte skulle uppskatta om du alltid sa vad du tyckte om Andrew, och eftersom hon har valt ut honom så är han väl nödvändig på något sätt. För det mesta tiger och lider du i Andrews närvaro, men det skulle aldrig falla dig in att låta Andrew köra med dig eller följa hans order, och inte heller skulle du någonsin lyfta ett fing-

er för att hjälpa Andrew om han var i knipa (om inte Andrea beordrade det förstås). Det enda som skulle vara värre än att du inte blev omfamnad, skulle vara att Andrew blev det istället!

Andrea Giovanni - din älskade. Du vet förstås att en så förfinad kvinna aldrig skulle kunna leva med dig som make eller älskare, så du får nöja dig med att vara hennes tjänare. Dessutom vet du att Andrea älskar dig på sitt sätt, som en vän och god tjänare, ja nästan som en bror, så du är nöjd. Andra tycker att hon är kall och känslolös, men du vet att det bara är en yta - under den är hon en nattens drottning, passionerad, vild, impulsiv! Du är brottsligt lojal mot henne och skulle kunna dö för henne.

Två saker oroar dig dock: nu när Andrea inte kan omfamna Massimo som planerat, tänk om hon inte väljer dig (det givna valet)? Tänk om hon istället väljer Gian, eller, gud förbjude, Andrew? Du måste helt enkelt ta vara på alla möjligheter att bevisa ditt värde och din kärlek (men diskret förstås) så att du kan inta din rättmätiga plats vid Andreas sida.

För det andra så oroar Andreas ogudaktiga nekromantiska aktiviteter dig. Det är onaturligt och djävulens påfund, och eftersom du älskar henne så skulle du helst vilja att hon ändrade sig och gav upp dessa hemska riter. Någon gång, någon stans, kanske du kan få henne att förstå att det hon gör är fel och att hon måste ge upp sin nekromanti. Du förstår att idén är farlig och att Andrea troligen skulle se det som illojalt, vilket är mer än vad du skulle kunna leva med...så för det mesta är det här bara funderingar någonstans långt långt in i dina hjärnvindlingar.



Gian Palmiro Giovanni

Gian Palmiro Giovanni, 67 år (ser ut att vara i 40-årsåldern), säkerhetsexpert (f d polis)

Bakgrund

Gian föddes i Rom 1912, i något så ovanligt som en protestantisk italiensk familj. För det fick Gian utstå mycket spott, spe, gliringar och stryk under sin barndom - han fick aldrig några riktiga vänner förutom sin familj. Gians stora familj, med fastrar, mostrar, kusiner och allt, blev hans skyddsnet under uppväxten, då han i det närmaste konstant trakasserades av sina jämnåriga. Ett stort revanschbehov föddes hos Gian och han drömde om att skaffa sig en sådan position att ingen skulle kunna reta honom.

När han gick ur skolan - med mycket bra betyg, för hans smarta kusiner hjälpte honom alltid med läxförhören - visste han inte riktigt vad han skulle göra, så han tog arbete som biträde i sin sysslings slakteri. När några gangsters en gång vandrade in i slakteriet och krävde att Gians syssling skulle betala för s k beskydd, smet Gian ut bakvägen och hämtade polisen. I sina stilig uniformer svepte de in och tog fast gangstrarna ledigt och lätt. Gians val var klart: det var polis han skulle bli!

Han sökte och kom in på polisskolan i Rom. Hans längtan efter hämnd på sina forna plågoandar gav honom enorma energier och han gick ut som kursetta och förutspåddes en lysande poliskarriär. Som kursetta fick han välja i vilket polisdistrikt han skulle placeras, så självklart valde Gian sitt gamla hemdistrikt. Flera av hans gamla barndoms-"kamrater" befann sig nu på fel sida lagen och Gian utnyttjade all sin auktoritet och allt sitt inflytande för att ta fast dem en och en och plåga dem fram till dess att de ställdes inför rätta och hamnade i fängelse. När Gian tog sin hämnd var han precis lika sadis-

tisk som hans plågoandar hade varit en gång. Uniformen och maktpositionen tog fram det sämsta hos Gian - men själv tyckte han att hans liv aldrig hade varit bättre.

Gians uppreisning i de forna hemkvarteren gjorde att han än snabbare steg i graderna inom polisen. Vid blott 29 års ålder hade han gått igenom den nödvändiga vidareutbildning som krävdes för att han skulle förflyttas från ordningspolisen till kriminalpolisen. Under de nästkommande tio åren blev Gian något av en stjärna vid Rompolisen - han löste sina fall och fick fast sina misstänkta, visserligen med hjälp av okonventionella och hårda metoder, men det gjorde honom bara än populärare bland sina kollegor.

Sanningen var den att Gian trivdes som sadist i auktoritetsställning. När Mussolini tog makten i Italien gick Gian med i fascistpartiet och började spåra avvikare, dissidenter och kommunister istället för vanliga brottslingar. Han blev snabbt en entusiastisk anhängare av den fascistiska läran och han svällde av stolhet när han ur Mussolinis egen hand motog en medalj för sina insatser som åsiktspolis.

Gians storhetstid fick dock ett abrupt slut när Mussolini mördades och allierade trupper invaderade Italien. Genom att utnyttja sina kontakter till det yttersta lyckades han undgå att bli fängslad, men hans storhetstid som polis var definitivt över - han tvångsförflyttades ut till ett sömnigt polisdistrikt på landsbygden utanför Rom och hans tidigare kollegor försökte så gott det gick glömma bort/dölja att de någonsin hyllat Gian och hans metoder.

Utanför Rom satt Gian på sitt nedslitna poliskontor och blev bara bittrare och bittrare. Han kunde verkligen inte förstå hur man hade kunnat vända honom ryg-

gen så - han hade ju varit Roms bästa polis, och nu var han bara en hög sopor. Gian hade tagit till flaskan rejält när nästa oväntade vändning i hans liv kom: han kontaktades av en av sina kusiner, Massimo Giovanni från Venedig. Massimo behövde hjälp att anställa diskreta efterforskningar om en affärsrival i Rom, vanliga poliser och privatdetektiver kan man ju inte lita på, bättre att gå till någon som är medlem av familjen, bra betalt också, javisst. Gian slängde flaskan i väggen och reste till Rom samma dag, stärkt i sin uppfattning att det bara är familjen man kan lita på, som man alltid kan vara säker på ställer upp även när det blåser snålt.

Uppdraget gick bra och Gian fick rapportera inför Massimo och hans fru Andrea, som båda kommit ned från Venedig. Massimo var imponerad av Gians resultat och frågade om han händelsevis var intresserad av att sluta som polis och istället arbeta som välbetald undersökare och säkerhetsexpert för hans lilla firma. Gian var naturligtvis inte dummare än att han förstod att Massimos firma var täckmantel för någon form av kriminell aktivitet, men det spelade ingen roll. Återigen blev familjen hans räddning, och Gian började resa runt, först i Italien, och sedan även i resten av Europa och USA, tillsammans med Massimo, Andrea och deras medhjälpare Pietro, en annan avlägsen släkting.

Gian fick utföra allt märkligare uppdrag på sina resor och det stod snart klart för honom att det inte var Massimo utan hans fru Andrea som var hjärnan bakom familjeföretaget (som i själva verket var en del av ett internationellt brottsyndikat, förstod Gian). Ganska snart begrep han också att Massimo och Andrea inte var man och hustru utan att Massimo helt enkelt var Andreas tjänare. Dessutom hade Andrea märkliga vanor - hon sågs

aldrig till dagtid, och hon verkade inte alls skräm av Gians sadistiska sidor utan brukade gärna titta på när Gian misshandlade någon rival eller konkurrerande brottsling. Gian blev inte ens särskilt förvånad när han några månader senare fick reda på att Andrea var en vampyr, och att vampyrismen liksom gick i arv i den stora slakten Giovanni. När Gian för första gången inbjöds att delta i familjens nekromantiska ritualer blev han inte skräm, som en normal människa kanske skulle ha blivit, utan snarare mycket. Som belöning för sina tjänster fick han dricka av Andreas blod, vilket bromsar hans åldrande och ger honom övermänskliga krafter.

Under det senaste uppdraget dog Massimo Giovanni. Gian tycker personligen att Massimo hade sig själv att skylla eftersom han var oförsiktig, men det har han hållit inne med. Gian vet också att Andrea hade fått löfte av sina överordnade att Omfamna (d v s förvandla till vampyr) Massimo, så han undrar mycket över vad som ska hända nu - kanske Omfamnar hon en annan av sina tjänare istället? Det borde i så fall bli han själv - efter de lidanden han gått igenom förtjänar han verkligen evigt liv, ett evigt liv av mörka nöjen och storslagen perversion...

Personlighet

Du kan enklast beskrivas som en moraliskt bankrutt smygsadist och borderlinepsykopat. Du föredrar att presentera en godmodig, jovialisk och förekommande fasad - de flesta som träffar dig tycker (till en början) att du är trevlig, helt enkelt. Du småpratar gärna med folk och tycker om att få människor att prata om sig själva - du är en van förhållningsledare och vet att det bästa sättet att sköta ett förhör är att låta den misstänkta prata själv. Du är manipulativ och försöker alltid att veta mer om

GHOULS™ FATAL ADDICTION

VAMPIRE: The Masquerade®

Name: Gian Palmiro Giovanni

Nature: Bravo/Deviant

Domitor: Andrea Giovanni

Player:

Demeanor: Manipulator

Duties: Security

Chronicle: Fall of the Wall

Concept: Ex-cop

Revenant Family: -

Attributes

Physical

Strength ●●○○○○○○○
Dexterity ●●○○○○○○○
Stamina ●●●○○○○○

Social

Charisma ●●○○○○○○○
Manipulation ●●●○○○○○
Appearance ●●○○○○○○○

Mental

Perception ●●●●○○○○○
Intelligence ●●●○○○○○
Wits ●●●○○○○○

Abilities

Talents

Acting ○○○○○○○○
Alertness ●●●○○○○○
Athletics ●○○○○○○○
Brawl ●●○○○○○○○
Dodge ●●○○○○○○○
Empathy ○○○○○○○○
Intimidation ●●○○○○○○○
Leadership ●○○○○○○○
Streetwise ●○○○○○○○
Subterfuge ●●○○○○○○○

Skills

Animal Ken ○○○○○○○○
Drive ●○○○○○○○
Etiquette ●○○○○○○○
Firearms ●●●○○○○○
Melee ●○○○○○○○
Music ○○○○○○○○
Repair ○○○○○○○○
Security ●●●○○○○○
Stealth ●●●○○○○○
Survival ○○○○○○○○

Knowledges

Bureaucracy ●○○○○○○○
Computer ○○○○○○○○
Finance ○○○○○○○○
Investigation ●●●○○○○○
Law ●●○○○○○○○
Linguistics ●●○○○○○○○
Medicine ○○○○○○○○
Occult ●○○○○○○○
Politics ●○○○○○○○
Science ○○○○○○○○

Advantages

Disciplines

Potence ●●○○○○○○○
Dominate ●●○○○○○○○
N/Sepulchre path ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Backgrounds

Resources ●●●○○○○○
Contacts ●●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtues

Conscience/Callousness ●○○○○○
Self-Control/Instincts ●●●○○○
Courage/Morale ●●●●○○

Other Traits

Kindred Lore ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanity/Path

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Willpower

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Blood Pool

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Overdosing?

Health

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

Weakness/Blood Bond

Språk: Italienska, Engelska, Tyska*, Ryska*



Andrea

människor i din omgivning än vad de vet om dig.

Från att ha varit ett mobb-offer har du nu själv gått över till att vara en mobbare och ärkefascist. Du kör med dem som är svagare och är rädd för och försöker behaga de som är mäktigare än du själv. Du har ett starkt självhändelsebehov och drivs av revanschlusta och hämndgirighet. Du tycker att allt det lidande du utsatts för rättfärdigar allt hemskt du gör - men sanningen är helt enkelt den att du tycker om att se andra lida.

Du är dock bra på att lägga band på dig - du är ju inte precis någon galen mördare. Du är bra på ditt jobb och kan vara mycket effektiv, metodisk och noggrann, särskilt när det gäller att utföra sysslor som ligger nära ditt ursprungliga polisarbete. Du är envis och målmedveten, ibland intill det löjliga gräns. Har du föresatt dig att lyckas med någonting så kommer du inte att ge upp förrän du har klarat det, eller det visar sig vara totalt omöjligt att genomföra. Ibland, när du misslyckas med något du tagit dig för, kan du inte hindra fasaden från att rämna - då kan du få storslagarna, oregerliga raseriutbrott. Att se dig förlora behärsksningen är verkligen inte roligt.

Din familjeloyalitet är mycket stark. Det var familjen som hjälpte dig i unga år, och det var familjen som räddade dig när du stod på ruinens brant



Pietro

som vuxen. Du känner att du är skyldig familjen mer än vad du kan betala tillbaka, och även om du inte alltid håller med (eller ens gillar) Andreas övriga tjänare, skulle du inte tveka att hjälpa dem på alla sätt du kan...såvitt det inte kommer i konflikt med din heta önskan att bli den som Omfamnas av Andrea...

Förhållande till övriga i gruppen

Det viktigaste som just nu präglar Gians förhållande till de övriga i gruppen är givetvis chansen att bli Omfamnad. Han är beredd att göra mycket för att få den chansen att få vistas vid Andreas sida för evigt. Han tänker göra sitt bästa för att få sig själv att framstå i så positiv dager som möjligt, och om han diskret kan manövrera ut de andra och göra Andrea uppmärksam på deras tillkortakommanden, så mycket bättre...Det måste bli han som får Omfamningen, något annat alternativ finns inte!

Pietro Giovanni - Pietro är Andreas äldste tjänare och den som verkar vara henne närmast, något som du förstår är oerhört avundsjuk på. Du vet att Pietro har ett förflutet som gangster av något slag, och du är säker på att han hatar dig för att du har varit polis. Pietro är bra på att dölja sin avsky, men du vet att han förmodligen bara väntar på en chans att manövrera ut dig och se till att bli Omfamnad själv. Du är egentligen lite rädd för Pietro, eftersom du vet att han inte bara är stor och stark utan också smartare än vad han i förstone verkar. Därför brukar du göra som han säger och försöka sköta dina arbetsuppgifter så bar som möjligt, så att han inte ska få någon anledning att anmärka på dig. Fast du vill ju inte låta honom köra med dig heller, så du säger alltid ifrån om du tycker att han sköter något fel. Du tycker att du egentli-



Andrew

gen vore mer lämpad att vara Andreas livvakt, tack vare din polisträning, så de gånger du diskret kan visa Pietros otillräcklighet och misstag blir du mycket nöjd.

Andrew Milliner - Andrew är den nya rekryten i sällskapet, han har bara varit Andreas tjänare i tre år. Han är läkare och patolog och dessutom mycket insatt i de ockulta riter familjen utövar, vilket gör att du har en viss respekt för honom trots hans ringa erfarenhet. Andrew kan vara irriterande arrogant och högdragen, men du bryr dig inte särskilt mycket eftersom du vet att du ändå är mer erfaren än vad han är. Du brukar svara genom att behandla honom med mild nedlåtande och överseende, vilket naturligtvis irriterar honom ännu mer, vilket i sin tur gör dig så mycket gladare...

Du har aldrig känt dig särskilt hotad av Andrew, men på den senaste tiden (sedan du fick reda på att Andrea troligen ska Omfamna någon av er) har du börjat fundera över om inte den gode doktorn har något dolt motiv. Han har alltid agerat väldigt hemlighetsfullt och det irriterar dig att du inte har kunnat få reda på mer om honom och hans bakgrund. Eftersom Andrea visar ett alldeles oproportionerligt intresse för honom, har du blivit än mer angelägen om att ta reda på vad som egentligen ligger bakom hans arroganta fasad. Vilka kunskaper besitter han egentligen? Varför är han så värdefull för Andrea? Vill hon kanske Omfamna honom hellre än dig, och hur ska man i så fall stoppa det? Du måste veta mer!

Andrea Giovanni - Ah, den fagra Andrea! Skräckblandad kärlek präglar ditt förhållande till henne. Du ser upp till henne oerhört eftersom hon är en så utpräglad maktmänniska, en lysande

manipulator och en listig strateg - kort sagt är hon allt det du strävar efter men känner att du inte riktigt når upp till. Du är oerhört uppmärksam på hennes alla åtbörder och handlingar och försöker ständigt lära av henne - lära dig bli en bättre ledare, en bättre maktspelare, en bättre tjänare...Samtidigt vet du, att eftersom hon är så oerhört skicklig, så ser hon troligen igenom alla dina försök att smickra henne och försöka stärka din egen position, vilket förstås gör dig oerhört rädd att hon ska välja någon annan att Omfamna.

Du försöker alltid gå en svår balansgång inför Andrea. Å ena sidan beundrar du henne oerhört och vill göra ett gott intryck på henne, och vill att hon ska inse att just du är hennes mest kompetente, lojale tjänare, och å andra sidan är du rädd att hon ska se dina ansträngningar som tomt fjäsk, och betrakta dig som en svag sykofant. Åh, vad du älskar henne, och åh, vad du är rädd för henne!

Världen

Världen har de senaste fem åren tagit ett stort steg tillbaka efter "återupptäckten" av alla de övernaturliga väsen mänskligheten lever sida vid sida med. Efter årtionden av vetenskapliga framsteg, nytänkande, och förnekande av övernaturligheter, så tog den snabbt genomklubbade lagen om vampyrers medborgarskap och mänskliga rättigheter de flesta på sängen. Få andra länder har följt USA's exempel och situationen i främst EU, som aktivt bedriver jakt på oäktsamma övernaturliga väsen, blir allt mer ohållbar då millenniets sista stora trend från självaste Hollywood har kommit att bli just vampyrism. Det är chict och coolt att vara vampyr - allt från modeskapare till musiker hänger på den nya vågen.

Dagligen anländer dessutom Europeiska, Asiatiska och Sydamerikanska vampyrer samt formskiftare mm. till USA's hamnar, flygplatser och gränstationer, och alla har de gemensamt att de söker asyl undan förföljelserna i sina hemländer.

Varelser



Vampyrer

Vampyrer finns, men tills för två år sedan hade de nära nog samma status som UFO:n och Loch Ness monstret. Detta förändrades när dottern till en senator i USA mördades av en vampyr. Snabbt forcerades en lagstadga fram som förklarade vampyrer och andra övernaturliga väsen amerikanska medborgare, med allt vad det innebär. Förövaren kunde nu ställas inför rätta och enligt lag straffas för sitt brott.

Baksidan av medaljen är att vampyrer inte får förföljas, särbehandlas eller "lynchas" av uppretade folkmassor som förr i tiden. Många vampyrer fann sig snabbt och insåg möjligheterna med lagen. De har nu gjort sig kända som affärsmän och introducerat nya former av nöjen som få dödliga ens kunnat drömma om tidigare.

Vampyrer får bara dricka blod från villiga donatorer, och absolut inte att använda sig av övernaturliga förmågor för att påverka en dödlig, men bevisa det om du kan. Skulle de bryta mot lagen får dock inte vem som helst förstöra dem utan en speciell vampyr-bödel utsedd av delstaten åläggs ärendet.

Vampyrer är ganska traditionella; de dricker bara blod, sover i kistor och tål inte solen. Dom är övermänskligt snabba, de kan hypnotisera och påverka människors sinnen, och är väldigt smidiga och graciösa.

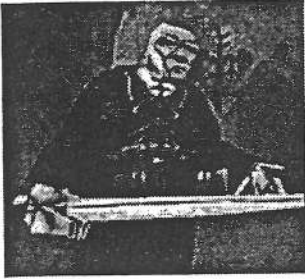
För att skydda sig används vitlök, kors eller andra religiösa symboler. Silverkors är populära, men som alla symboler är dess effektivitet baserat på användarens tro.

Silverkulor skadar vampyrer till skillnad från vanlig ammunition. Äldre vampyrer kan dock ta emot ett flertal silverkulor och fortfarande stå upp. Eldvapen med grövre kaliber, laddade med silver, kan dock döda en vampyr om skottet träffar hjärtat. Välsignat vatten fungerar som syra. Injicering av silver-nitrat

fungerar också.

Mäktiga vampyrer blir ofta Mästare med en egen lojal skara underhuggare. Det ryktas om att Mästare skall ha förmågor som inte vanliga vampyrer kan efterlikna. Vad som är säkert är att Mästare har förmågan att kalla till sig en viss sorts djur. Mästaren har stor kontroll över dessa djur, och denna förmåga sträcker sig även till Lykantropen av samma ras.

Men även dessa Mästare lyder under den vampyr som kallas "Mästare över Staden", den starkaste vampyren i en viss stad. Denna vampyr håller ordning på de andra vampyrerna, ofta med en fast, hänsynslös hand.



Tjänare

Starka Mästar-vampyrer har ofta en mänsklig Tjänare, en livsfrände genom åren. En Tjänare har många fördelar, bland annat att de åldras lika långsamt som vampyrer gör. De är inte slavar utan har fri vilja, bandet som skapas mellan Mästare och Tjänaren är mer som ett äktenskap av hjärta, själ och kropp. En Mästare har därför endast en Tjänare.

Mästaren ger sin tilltänkta Tjänare fyra Märken. Exakt hur eller vad detta märke är eller består av är oklart.

Det första märket innebär att Tjänaren inte kan bli hypnotiserad av en vampyrs blick. Det andra märket innebär att Tjänaren inte kan bli påverkad av vampyriska sinnes-manipulationer över huvud taget. Mästaren kan även kommunicera genom drömmar, samt att Tjänaren blir något kraftfullare. Det tredje märket tillåter Mästaren att använda telepati med sin Tjänare. Det fjärde märket involverar drickandet av Mästarens blod, men mer är okänt.

När hela processen är klar så förlorar Mästaren all makt över Tjänaren. Om man skadar en Tjänare skadar man Mästaren, men Tjänare är svåra att döda. Gift och sjukdomar berör dem inte, och de läker onaturligt fort.



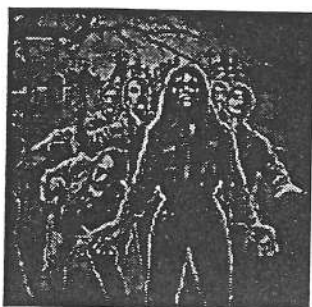
Formskiftare

Formskiftare lider av en sjukdom vid namn Lykantropi. De har oftast blivit smittade av ett bett från en redan smittad individ, eller från en dålig dos lykantropi-serum då många människor försöker vaccinera sig. Lykantropen finns av många arter, vargar, katter, råttor, etc. Gemensamt för dem alla är att de kan byta form när de vill, men de är tvungna att göra så när det är fullmåne. När de byter form har de ofta

en stark instinkt att jaga, speciellt vid fullmåne. Detta gör att det är mycket farligt att vara nära en ung varulv med svag självkontroll då det närmar sig fullmåne.

Lykantroper lever i grupper eller pack. Det finns en mycket stark hierarki inom varje sådan, med en ledare - en så kallad Alfa-hanne - längst upp. Denne utser även en Alfa-hona som sin gemål, och under dem slåss resten av medlemmarna för att upprätthålla en social rangordning. En utmaning om Alfa-posten är alltid till döden medan mindre rangstrider oftast avbryts när någon ger sig.

I och med att lykantropi sprids via bett och klösningar klassas det som en mycket smittsam sjukdom. Därför behandlas dessa människor värre än HIV-smittade av samhället. Det är naturligtvis olagligt att diskriminera mot lykantropi men vem vill t.ex. ha sin dotter i en skola där en lärare är en varulv? De flesta lykantroper håller därför sin sjukdom hemlig, och lykantrop-packen kan liknas vid hemliga sällskap som gömmer sig från allmänhetens ögon.



Zombies, Animister, Nekromantiker och Ghouls

En person som har förmågan att kalla upp ett lik från graven kallas en Animist. Detta sker oftast för att lösa en rättslig tvist. Ett antal mystiska ingredienser krävs för att genomföra ritualen bland annat ett blodsoffer. Vanligtvis används kycklingar som Animisten tar livet av, men vid svårare fall kan ibland en get mista livet. För riktigt gamla och svåra animeringar krävs ett människooffer, något som självklart är olagligt...

Zombies är döda kroppar uppväckta av en Animist till ett stadie någonstans mellan liv och död. Om de är nyligen avlidna så har de kvar vissa minnen och personlighetsdrag men dessa avtar med tiden. Zombies ser ut exakt som det de är - ruttnande kroppar. Inte en vacker syn, med andra ord. En Animist måste ge mycket enkla och direkta instruktioner till en Zombie för att få den att utföra något. Zombies avbryter inte sin order förrän den är utförd, eller den får nya instruktioner av animisten. Zombies är svåra att få stopp på eftersom de redan är döda och inte bryr sig om kulor och sådana trivialiteter. Man kan dock skjuta/spränga/slita dem i stycken eller bränna dem. Då återvänder de till graven, så att säga.

Vissa zombies används ibland i repetitiva farliga arbeten. Arbetsförhållandena är dåliga och det finns en lobby som växer sig allt starkare, som verkar för att införa rättigheter för zombies. Till skillnad från vampyrer som inte enligt lagens mening räknas som döda, så har en zombie inga rättigheter.

En ytterst sällsynt förmåga gör vissa Animister till Nekromantiker. Dessa ryktas ha en skrämmande känsla och talang för döden, och det viskas om att deras kontroll över Zombies är oöverträfflig, samt att de till och med kan resa vampyrer ur deras kistor.

En Ghoul är ett lik som av någon anledning lämnar sin grav och börjar äta mänskligt kött. Dom är dumma, håller ihop i grupper, och håller till på och runt kyrkogårdar. De är fega så de gömmer sig om dagen och jagar om natten. De går dock aldrig långt ifrån sin kyrkogård. Speciella Ghoul-bekämpare

arbetar för polisen, som med hjälp av eldkastare och napalm ser till att ta kål på dessa farliga varelser.



Älvor

Älvor ser ut som vanliga människor, men är i själva verket något helt annat. De har vissa magiska förmågor som varierar med varje älva, men gemensamt för dem alla är att de kan lägga en slags sexuell glamour över folk. Detta gör att de själva eller någon annan utvald verkar mer attraktiv och lockande. Älvor är mycket ovanliga och syns sällan till bland människor.



Häxor

Häxor brukar en slags rituell magi där de använder örter, krämer och formler för att åstadkomma övernaturliga effekter. De flesta tillhör den s.k. Wicca-orden och har därigenom svurit att inte orsaka någon skada. En del av förutsättningarna för Wicca-magi är nämligen att allt ont de orsakar skall komma tillbaka till dem tre eller sjufalt. Liksom älvorna är de relativt ovanliga.

Organisationer

Church of Eternal Life

Många ser denna organisation som en makaber parodi på den kristna kyrkan. Skillnaden är att i denna tro står önskan om det eviga livet i centrum - det eviga "livet" som odöda. Detta är också den enda kyrkan i världen som utlovar evigt liv och som lämnar garanti! Kyrkan rekryterar aktivt nya församlingsmedlemmar med löften om att de skall få bli vampyrer, något som blivit alltmer populärt i och med att vampyrismen kommit att bli den senaste innegrejen...

Kyrkans ursprung är Saint Louis där den bildades av en Mästarvampyr vid namn Malcolm. Få trodde

att kyrkan skulle tillåtas växa över Amerika. Detta mycket på grund av motståndet bland de "äldre" vampyrerna som ogillade denna form av "baby-boom" inom vampyrsamhället, och som skulle kunna komma att rubba deras interna maktbalans.

När sedan flera superstjärnor öppet blev vampyrer och "jet-setet" såg möjligheten i att kunna "keep on partying" så blev det plötsligt årets innetrend. Detta medförde att "Church of Eternal Life" kom att ofrivilligt spridas till Los Angeles och New York, och snart var kyrkan en löst sammansatt koalition av små kyrkor som styrdes av någon mycket karismatisk men obetydlig Mästarvampyr.

Humans Against Vampires - HAV

HAV är en organisation som öppet motsätter sig att vampyrer fått medborgarskap och juridiska rättigheter. Man vidmakthåller ståndpunkten att vampyrer är vandöda monster och / eller döda kroppar besatta av onda demoner och inte längre mänskliga varelser. HAV organiserar till största delen de som på fredlig väg försöker motverka vampyrernas ökande inflytande i samhället. Huvudparten av medlemmarna är vampyroffer eller anhöriga som inte godtar den rådande lagstiftningen.

HAV syns i det vardagliga livet mest genom sina annonskampanjer, namnsamlingar och genom ett aktivt demonstrerande utanför stadshus och myndighetsbyggnader. Organisationen bedriver även en aktiv lobbyverksamhet mot främst de lagstiftande organen i samhället, samt att de ger bidrag till olika former av forskning som kan komma att stödja deras ståndpunkt i vampyrfrågan.

HAV har även arrangerat ett antal stödgalor till förmån för vampyroffer och deras anhöriga, men i takt med att vampyrism mer och mer blivit en inne grej så har intresset bland de stora "dragplåstren" svalnat avsevärt.

Humans First

"Humans First" är en mer radikal och handlingsinriktad variant av "Humans Against Vampires", men skillnaden mellan grupperna är mer än att HF inte tar avstånd från användandet av våld. "Humans First" förnekar även kategoriskt att andra övernaturliga väsen, såsom Formskiftare och Älvor, eller människor med övernaturliga gåvor som Häxor, Klairvoyanta och Animister, skulle ha mänskliga rättigheter.

Organisationen drar sig inte från att bruka våld och terror, och liknar därigenom mer traditionella hatgrupper såsom "Ku Klux Klan" än vad proteströrelsen HAV gör.

HF har under de senaste året kommit att förknippas med trakasserier av familjer med formskiftare i släkten och mindre terrordåd mot rörelser med kopplingar till de mindre betydande övernaturliga krafterna.

Regional Prenatural Investigations Department - "Spook Squad"

Den enhet inom LAPD som i likhet med sin förebild i Saint Louis bildats för att bekämpa brott där övernaturliga krafter och / eller väsen på något sätt varit inblandade. Från början ansågs en kommendering hit vara ett steg mycket långt bort från karriärstegen och närmast att likna vid att skickas till "Gulag".

I och med att FBI tagit området på allvar och bildat sin egen speciella utredningsenhet för övernaturliga brott så har även de regionala motsvarigheterna vunnit lite prestige. Man har fått mer tjänster, bättre vapen, silverkulor samt mer och bättre utbildning på området.

Animators Inc.

Det första företaget i USA som kommersiellt och helt öppet erbjöd sig att "animera" zombies mot kontant betalning. Företaget har snabbt växt upp och blivit USA's mest kända och respekterade "animerings"-företag, mycket tack vare att man på ett smart sätt utnyttjat sina framgångar i marknadsföringssyfte samt att man har den bästa, öppet arbetande, animatören anställd - Anita Blake. Företaget har även fått god publicitet genom att Anita Blake och andra medarbetare hjälpt polisen, då främst Saint Louis "Spook Squad", vid flera mycket omtalade och omskrivna fall.

Resurrection Inc.

Företaget kan sägas vara "animerings"-företagens motsvarighet till Hollywoods plastikkirurgi-kliniker. Med andra ord, man befattar sig helst med sådana klienter som har gått om pengar och ett anseende att bevara, både gott och mindre gott. Företaget ägs och drivs av Phillipa Freestone, en "Animisternas" motsvarighet till Dr Ruth, om än en något yngre och attraktivare variant.

I motsats till många andra av företagen i denna bransch så befattar man sig ytterst sällan med ärenden som kan innebära fara, eller aktiv inblandning i vampyrers aktiviteter.
