

Ängelns Blod

Diableri Istanbul



av Tomas Ruzic

Ängelns Blod

| | |
|--|----|
| <i>Förord</i> | 3 |
| <i>Bakgrund</i> | 4 |
| <i>Synopsis</i> | 6 |
| <i>Flashback</i> | 7 |
| <i>Tillbaka till verkligheten</i> | 7 |
| <i>Akashaks Brödraskap</i> | 7 |
| <i>Los Diablos</i> | 7 |
| <i>Ett ord på vägen</i> | 8 |
| <i>Gothic Punk Istanbul</i> | 9 |
| <i>Sevärdheter och/eller viktiga platser</i> | 9 |
| <i>Grand Bazar</i> | 9 |
| <i>Egyptiska Basaren</i> | 9 |
| <i>Hagia Sofia</i> | 9 |
| <i>Suleiman den magnifikes moské</i> | 10 |
| <i>Blå moskén</i> | 10 |
| <i>Hippodromen</i> | 10 |
| <i>Hagia Irene</i> | 10 |
| <i>Det sjunkna Palatset</i> | 10 |
| <i>Feni djani</i> | 10 |
| <i>Karta över Istanbul</i> | 11 |
| <i>Brevet</i> | 12 |
| <i>Äventyret</i> | 13 |
| <i>Scen 1 - Liket i Feni djani</i> | 13 |
| <i>Scen 2 - Ishaks Nyckel</i> | 14 |
| <i>Scen 3 - Massakern på Haruslu lokanta</i> | 14 |
| <i>Scen 4 - Striden mot Femal bey</i> | 15 |
| <i>Scen 5 - Vaktarnas Möte</i> | 15 |
| <i>Scen 6 - Den Försrunna Akashak</i> | 16 |
| <i>Scen 7 - Abottens Hemlighet</i> | 16 |
| <i>Scen 8 - Akashaks Död</i> | 16 |
| <i>Flashback - Konstantinopels Fall</i> | 17 |
| <i>Scen 9 - Slutet</i> | 18 |
| <i>Rollbeskrivningar</i> | 19 |
| <i>Roller i Flashbacken</i> | 20 |
| <i>Antonio Escoficer</i> | 21 |
| <i>Saphomet</i> | 25 |
| <i>Harold Woods</i> | 29 |
| <i>Maria Torres</i> | 33 |
| <i>Santiago</i> | 38 |
| <i>Om Vampire och Sabbat</i> | 42 |
| <i>Kort om Sabbat</i> | 43 |
| <i>Sabbats traditioner och riter</i> | 43 |
| <i>Sabbats syn på människor</i> | 44 |
| <i>Allmänt om vampyrer</i> | 44 |
| <i>Om klanerna</i> | 45 |
| <i>Doängbedömningsmall</i> | 46 |

Förord

Det här är Vampire äventyret till Sydcon-94. Om du inte ska spelledda äventyret bör du sluta läsa här.

Äventyret är avsett för fem stycken spelare i rollerna som medlemmar i ett Sabbat-pack vid namn "Los perros muertos".

Normalt grundas äventyr i Vampire på intriger mellan olika vampyrer. Det är väldigt svårt att åstadkomma något sådant på fem timmar, i alla fall om det ska bli bra. Äventyret kan tyckas vara lite mycket action-betonat, med all rätt, men tonvikten vid poängbedömningen ligger på rollspelandet. Dessutom är Istanbul fullt av stämning och mystik, det är din uppgift som spelleddare att försöka återge den på ett så levande och intressant sätt som möjligt.

Bakgrund

Blood will follow blood

Dying times are here

-Metallica, "Damage Inc."

Äventyret grundar sig på den drygt tretusenåriga striden mellan två Methuselahs (uråldriga vampyrer). Striden står mellan den Sumeriska krigaren Akashak (5:e generationens Tzimisce) och den Egyptiske faraonen Zoser (4:e generationens Follower of Set). Zoser försökte till en början korrumpera Akashaks själ, vilket visade sig vara omöjligt. Zoser beslöt sig då för att utplåna hela Akashaks släkt, dvs alla som bar hans blod och slutligen Akashak själv. Det fanns dock en hake; Akashaks själ var så ren att ingen ondska kunde vistas i hans närhet utan att erfara en otrolig smärta och fly i panik (True Faith). Zoser kunde inte själv döda Akashak, men svor att han skulle se till att han utplånades om det så behövdes tjugo legioner.

Åren gick och vart än Akashak valde att slå sig ner kom det snart arméer kontrollerade av Zoser. Akashak ville inte se sitt folk stupa utan tog själv befälet över sina styrkor och deltog aktivt på slagfältet. Ingen kunde motstå Akashak och det började snart ryktas att han var en ängel - Krigets Ängel, sänd till jorden av ärkeängeln Michael, himlens general och väktaren av den heliga elden.

Kring mitten av 1300-talet begav sig Akashak till Konstantinopel, den kristna världens viktigaste stödpoint mot öster. Konstantinopel genomsyrades på den tiden av intriger och konspirationer, vilka till en del var Zosers verk. Samtidigt härjade turkarna i närområdet. Zoser insåg att med en sådan militär supermakt måste Akashak kunna störtas. Långsamt började han manipulera folk för att få ihop en gigantisk armé. År 1453 hade han samlat en styrka på 200 000 man, förstärkta av tungt artilleri och en stor flotta.

Styrkan leddes av sultanen Mehmed som bara var en av Zoser många lakejer. Zoser hade även dominerat kejsar Konstantin XI som var en av Akashaks trogna anhängare och tjänare och fått honom att berätta var Akashak sov om dagarna (olika platser varje dag). Zoser hade planerat att samma natt som turkarna intog staden skulle Constantin ha tagit reda på var Akashak sov och dagen efter skulle stället brännas och Akashak dö.

Men Akashak insåg att kejsaren hade påverkats av Zoser och att Konstantinopel skulle falla för den turkiska jättehären. Han började dessutom känna sig väldigt trött och beordrade att ett hemligt gravvalv skulle byggas i kyrkan Hagia Irene (Heliga fredens kyrka).

Turkarna kom och staden höll ut i 53 dygn. När den sista natten kom för Bysans rike (29:e maj) beordrade Akashak kejsaren och hans närmaste män att ta honom till sin grav där han raderade deras minnen och bröt Zosers band till kejsaren så att denne inte skulle dö med onda avsikter i sinnet. Han beordrade sedan kejsaren med följe att försvara staden tills de stupade. Akashak fruktade nämligen att Zoser, med sina krafter, skulle kunna få någon av kejsaren eller hans följe att minnas var han låg. Alla måste de dö i striden.

Nästan samtidigt som Akashak begravdes bröt turkarna igenom försvaret vid murarna och började välla in i staden. Zoser deltog aktivt i striden och lyckades bli ordentligt skadad. Efter en stunds stridigheter vid stadsmuren sprang kejsaren med sitt lilla följe in i Zoser. Kejsaren kände igen honom och förstod att det var den man som försökt få honom att förråda sin mästare. I vilt raseri attackerade kejsaren Zoser, men kejsaren var underlägsen och dräptes på nolltid. Utan problem dödade Zoser följet också. Det fanns dock en han inte sett, Manuel. Fylld av fruktan och vrede över sin stupade kejsare stötte han sitt spjut rätt igenom Zoser som livlös föll till marken. Zoser var trots detta inte död, bara i dvala. Hans beskyddare bar kroppen i skydd, till den plats där han skulle ligga fram till för några år sedan när han vaknade ur sin dvala. Imponerad av Manuels handling kallade Akashak honom till sig och erbjöd honom att bli hans väktare samt att få evigt liv (som ghoul). När turkarna intog Konstantinopel byggde de om de flesta kyrkorna till moskéer, men inte Hagia Irene. Hagia Irene finns än idag kvar i praktiskt taget samma skick som på 300-talet då den byggdes, men är numera ett armémuseum (inte så konstigt Akashak är ju krigets ängel). Manuel bildade senare en kristen kult vid namn Akashaks Brödraskap, vars mål var att

vakta den sovande ängeln. Kulten lever än idag och har ca 50 medlemmar.

1991 vaknade Zoser upp ur sin dvala, mer målmedveten än någonsin, Akashak skulle till varje pris dö. Han var trött på att inte själv kunna döda honom och behövde någon som kunde göra det åt honom, någon som kunde motstå helig kraft. Efter över två års sökande hittade han det han sökte, ett Sabbat pack vid namn "Los perros muertos" med mycket besynnerliga krafter. Ingen i hela packet gick att dominera och ingen tycktes påverkas av helighet, nu skulle Akashak äntligen dö.

Zoser sökte upp biskopen i Cadiz, Paolo Escadora som för övrigt är spelarnas mentor, och fick honom att utlysa ett krigssällskap bestående av "Los perros muertos" (spelarnas pack) och ett annat pack vid namn "Los diablos", ett ganska ungt nomadpack bestående av 14 medlemmar. Zoser planerar att döda spelarna efter att de sugit i sig Akashaks blod eftersom han svurit att utplåna, inte bara Akashak utan alla som bär hans blod. Zoser berättade för biskop Paolo att Akashak är en av de gamla Tzimiscevampyren, vilka Sabbat aktivt försöker utplåna, från tiden innan Sabbat. Paolo skickade iväg två ghouls av klanen Obertus (informations- och infiltrationsklan) för att ta reda på mer om Akashak för att kunna hjälpa packen att hitta Methuselahn. Dessa två har blivit upptäckta av brödrskapet och dödas i början av scenariot. Brödrskapet har dessutom blivit oroliga över att ha upptäckts och har därför flyttat "den sovande ängeln" till det sjunkna palatset (se nedan). När äventyret börjar har spelarna anlänt till Istanbul avslutat de sista ritualerna och jakten kan börja.

Synopsis

Efter att ha befunnit sig i Cadiz ett tag, kon taktade biskop Paolo Escadora spelarna och erbjöd dem att delta i ett krigssällskap tillsammans med ett annat pack, Los diablos. Offret skulle vara en uråldrig Tzimisce-Methuselah i dvala. Givetvis tackade våra hjältar ja, eftersom de annars skulle framstå som fegisar. Dessutom är det inte varje dag man erbjuds Methuselahblod. Efter diverse ritualer fick spelarna namnet på sin kontaktperson samt information om vart och när han skulle träffas. Los diablos fick även de en kontaktperson som de skulle träffa samma tid, men på en annan plats (det är ju en tävling och sådana skall vara rättvisa).

Scenariot börjar när spelarna kommit fram till Istanbul och befinner sig utanför Nya moskén, som är den bestämda mötesplatsen. Inne i moskén hittar de sin kontaktperson mördad, genomborrad av ett spjut. De hittar även kontaktpersonens hotellnyckel. Samtidigt har Los diablos kontaktperson också blivit mördad, Los diablos tror att det är spelarna som har dödat deras kontaktperson för att få Methuselah för sig själva. Sådant fusk gör Los diablos JÄVLIGT förbannade, så nu måste Los perros muertos (spelarna) dö. Resten av äventyret kommer Los diablos bara springa runt och ha ihjäl människor i rent raseri, samt att göra sitt yttersta för att hitta och döda spelarna.

Givetvis var det Akashaks brödraskap (förkortas fortsättningsvis AB) som dödade båda kontaktpersonerna eftersom de upptäckt att de spionerade på brödraskapet och skulle delge information om dem. Spelarna sticker iväg till kontaktpersonens hotellrum och hittar där lite information om Akashaks brödraskap bl.a. att de har någon form av högkvarter i en restaurang med bassäng (turkar) vid namn Havuzlu lokanta. Dessutom hittar de en märklig nyckel i form av ett krucifix. Hotellet är bevakat av AB och spelarna kommer vara förföljda åtminstone till nästa scen.

Spelarna beger sig till Havuzlu lokanta där de stöter på Kemal en av AB:s medlemmar som villigt börja prata, i alla fall efter lite schyst tortyr, domination, hot eller grov inställsamhet. Kemal hinner inte berätta mer än att väktarna (mer om dem senare) skall ha möte kl 24:00 nästa natt i Hagia Sofia, innan

två stycken ösförbannade Los diablos kommer instormande och attackerar spelarna urskillningslöst. Samtidigt skjuter Ernst Müller (mannen som förföljt spelarna) ihjäl Kemal eftersom han anser att Kemal pratar för mycket. Därefter flyr han genom en lönnvägg ner i en hemlig underjordisk gång (Istanbul är fullt av hemliga gångar). Spelarna slaktar Los diablos vampyrema och sätter efter Ernst. Ernst är en gammal man inte speciellt svår att hinna ifatt. Med lite tortyr eller något annat skall det inte vara allt för svårt att få honom att berätta att Akashak finns i Hagia Irene. Detta är dock inte sant, men det vet inte Ernst. Spelarna kommer förmodligen att sticka till Hagia Irene omgående. Väl framme upptäcker de att stället bara är bevakat av en väktare som f.ö. bär en likadan krucifixnyckel som spelarna hittade på hotellrummet. De upptäcker ett valv med sju nyckelhål och deras två passar. Spelarna bör ana att de saknar fem nycklar. Den enda ledtråden spelarna har nu är mötet i morgon, så spelarna bör hitta någonstans att sova.

Följande natt sticker spelarna till Hagia Sofia där mötet hålls. Väktarna kommer att vara där prick midnatt. Spelarna kommer att erövra resterande nycklar och eventuellt slå ihjäl alla väktarna (Oj! Så mycket våld), vilket inte är fullt så superbra. Det kan vara bra att ha någon att förhöra eftersom spelarna kommer att upptäcka att valvet är tomt när de gått tillbaka till Hagia Irene. Spelarna attackerar här av Los diablos som kommit dem på spåren (Oj, ännu mer våld). Nu måste de få tag i någon som vet var Akashak finns och den enda som vet detta är detta är AB:s ledare, abbot Manuel (och Grantel, mer om honom sedan). Det finns flera personer i äventyret som vet vem han är och var han bor, dessutom finns det ett fåtal ledtrådar som leder till honom. Efter att ha tampats med Manuel och/eller sökt igenom hans lägenhet kommer de att finna ledtrådar som leder till det sjunkna palatset. Nere i palatset hittar spelarna en löndörr som leder till AB:s nya tempel där Akashak förvaras och festen kan börja. Efter att våra hjältar har tömt Akashak på blod och själ blir det dags för lite "advanced storytelling", nämligen en "flashback".

Flashback

Spelarna får ut nya karaktärer och dessa är inte vilka som helst, det är ingen mindre än kejsar Constantin XI med följe. Det är Herrens år 1453 och klockan är två på morgonen den 29 maj, turkarna har belägrat staden sedan januari och stadsmurarna är sönderskjutna. För en timme sedan började turkarnas stora offensiv och i natt kommer Konstantinopel att falla. Constantin trodde länge att han hade ett ess i bakfickan, Herren har nämligen sänt honom Akashak, krigets ängel, men allt pekar nu på att staden kommer att falla. Constantin har därför gått med på att avslöja var Akashak kommer sova natten då staden faller i utbyte mot att få behålla sina rikedomar och sitt liv. Kejsaren tror ändå inte att någon dödlig kan skada Guds ängel och betraktar därför inte ens det hela som ett svek.

Flashbacken börjar i tronsalen i kejsarpalatset där kejsaren väddar att Akashak skall hjälpa till att försvara staden Akashak som är väldigt trött och längtar efter en 1000-årig torpor (dvala), beordrar därför kejsaren med följe att ta honom till sitt gravvalv i Hagia Irene kyrkan. Väl i kyrkan låser de in Akashak i sitt valv, han bryter kejsarens band till Zoser och beordrar dem att gå till murarna och kämpa tappert till de stupar. Spelarna springer iväg till murarna och i stridens vimmel ser de Zoser som även ser dem. Zoser vill veta vart Akashak gömmer sig, men spelarna vägrar berätta (även om de nu skulle vilja så kan de inte). Zoser drar rasande sitt vapen mot följet och slaktar dem allihopa med ett undantag, Manuel, som i vrede kör sitt spjut rakt genom Zoser som stupar (but for how long, he he). Manuel hör då Akashak kalla på honom inom sig. Manuel springer tillbaka till den snart sovande Methuselahn som erbjuder honom evigt liv samt att bli hans personlige väktare, vilket Manuel tackar ja till (vilket varje god kristen hade gjort).

Tillbaka till verkligheten

Spelarna befinner sig i det hemliga templet i det sjunkna palatset och njuter av sina nya krafter, då en mycket nöjd Zoser dyker upp. Akashak är nämligen död och nu återstår endast fem (förhoppningsvis) vecka Sabbat-vampyrer, de sista som bär Akashaks blod. Det skall inte behöva bli en speciellt svår match.

Det absolut enda som kan rädda spelarna från att dö är att komma på något ohyggligt-jävla-focking-extrem-mega listigt (vilket inte är att förvänta), dessutom har jag själv ingen aning om hur det skulle gå till, eller om de har de tur och nu menar jag ingen vanlig tur, utan tur som aldrig skådats av det mänskliga slaget.

Spelarna är döda och äventyret slut.

Akashaks Brödraskap

AB är en kristen kult som vaktar den sovande ängeln. Sekten har ca 50 medlemmar varav de flesta även har ett civilt liv. Sektens främsta mål är

att skydda Akashak, men även att uppfylla hans vilja (Akashak kommunicerar med Manuel mentalt ibland) och sist men inte minst vara goda kristna. Med att vara god kristen menas precis samma sak som du tror med undantag att AB accepterar våld, om det är nödvändigt (korstågen t.ex. var fantastiskt bra enligt AB), det är trots allt krigets ängel de tillber.

Sekten leds av abbot Manuel som är samma kille som 1453 spetsade Zoser, Manuel är ghoul och har därför inte åldrats. Inom sekten finns även en militant gren som kallas Akashaks väktare, dessa är 7 till antalet och det är dessa som står för det mesta våldet. Alla 7 väktarna är också ghouls och de bär vars en nyckel i form av ett krucifix, dessa 7 nycklar leder till valvet där Akashak legat begravnen och man måste ha alla nycklar för att kunna få upp det.

AB har mässa en gång i månaden där alla medlemmar och väktarna har möte/mässa en gång i veckan detta möte är alltid vid midnatt. De flesta medlemmarna vet inte vem som är väktare för alltid när de uppträder officiellt bär de alltid huva, men det finns ett fåtal som vet. AB drivs till stor del från en restaurang i bazaren vid namn "Havuzlu lokanta" som fungerar som sektens informationsorgan.

Los Diablos

Ett ganska ungt nomad-pack av mycket stökig karaktär som består av 14 medlemmar. Alla är av spansk härkomst och ingen kan turkiska. Det är bara ledaren, Lorenzo, som kan engelska, vilket kommer ge dem problem att klara hitta Methuselahn i Istanbul. Den äldste i packet är Lorenzo och han är Gangrel och den ende som inte är född på 1900-talet. Han föddes 1825 och blev vampyr 1853. Trots sin ringa ålder är han absolut ingen vek vampyr, snarare tvärtom. Lojaliteten vampyrerna sinsemellan är väldigt hög och alla är väldigt bra vänner. I själva verket ser nästan alla i packet likadana ut, långt svart hår, slitna läderkläder med nitar och kedjor samt mycket tatueringar. Dessutom målar de sina ansikten knallröda när de deltar i krigssällskap. Under äventyret kommer de att dra till sig en hel del uppmärksamhet, tänk själv en hop rödmålade, spansktalande deathmetal-punkare som går bårsärkargång och slaktar en massa människor. Los diablos ser inte polisen som något problem, de är veklingar och finns bara till för att slaktas sönder och skjutvapen biter som sagt inte på vampyrer. Den enda vampyren i packet som kommer att bete sig någorlunda sansat under scenariot är Lorenzo som gör allt för att försöka hitta spelarna och följa dem i form av en skata (ja, han kan förvandla sig till en sådan). Los diablos ser dessutom spelarna som attraktiva diableriee-offer p.g.a. deras låga generationer.

Betrakta Lorenzo som en Nomadic Sabbat (veteran), 3 st som Nomadic Sabbat (experienced) och

resten d.v.s. 10 st som Nomadic Sabbath (new), se appendix.

Ett ord på vägen

”Hetsa inte upp er på detaljer, varken från min eller spelarnas sida. Känn er fria att modifiera fritt för att nå bästa resultat. Glöm aldrig att vi gör det här endast för att det är kul, det går ändå inte att tävla på lika villkor i något så djupt och mångbottnat som rollspel”

”Rats, they stole our holy goblet” - Krämer

Gothic Punk Istanbul

Istanbul är idag världens stad enda som ligger i två världsdelar. Detta äventyr kommer endast utspela sig i den Europeiska halvan. Istanbul är en multikulturell mångmiljonstad med många ansikten, å ena sidan har västvärlden fått in sin fot staden genom nattklubbar, kasinon, stora lyxhotell o.dyl. och å andra sidan finns det ett starkt österländskt prägel i staden t.ex. magdansöser, österländsk musik, mat turkiska badhus m.m.

På de trånga och krokiga gatorna myllrar det av människor gatuförsäljare, skoputsare, vitklädda vattenförsäljare, bärare, tiggare etc. Bilisterna kör som dårar och varannan bil är krockskadad, det finns restauranger i det oändliga och överallt kan man höra folkmusik strömma ut ur taskiga högtalare, eller en försäljare som bråkar med en kund om priset. Livet i Istanbul är mycket hektiskt och det ligger en

stämning i luften som genomsyras av österländsk mystik. Istanbul är en mycket vacker stad med välbevarad arkitektur ända från den Bysantinska tiden, det kryllar av moskéer och andra historiska minnen. Det finns även väldigt många "hemliga" underjordiska gångar sedan forna tider.

Om man skall ta sig fram i Istanbul bör man åka taxi, fast man bör göra upp om priset innan. Man kan hyra bil, men lycka till att köra i den jävla trafiken (man behöver minst 4 dots i drive). Det finns även en tunnelbana vid namn Tunnel som går mellan två stationer. Banan ligger i stark lutning under Galatabacken och två vagnar som är fastbundna i draglinor går i skytteltrafik mellan de två stationerna. Tunnelbanan är konstruerad 1873 och trots upprepade moderniseringar har den en stark Jules Verne atmosfär över sig.

Apropå vampyrer finns det nästan bara Assamiter med undantag för ett fåtal Toreadorer som är där för den vackra arkitekturens skull. Det är inte tänkt att dessa skall figurera i äventyret på något sätt, men det kan vara bra att veta.

Sevärdheter och/eller viktiga platser

Grand Bazar

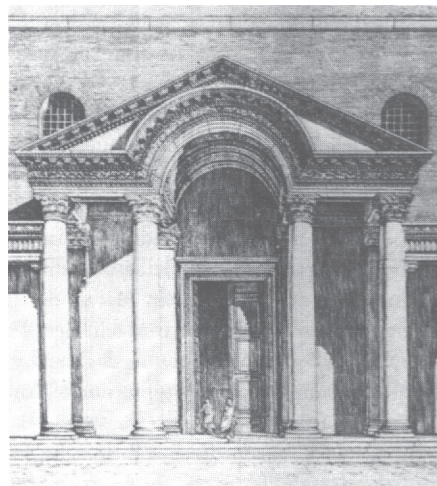
Även kallad Basaren är världens största "supermarket", i varje fall beträffande ytan. Basaren är en hel stadsdel med labyrinter av små övertäckta gator, med flera tusen butiker, verkstäder, saluhallar, auktionskammare, antikvitetsaffärer, matthandlare, loppmarknader och mycket annat. Det finns två ingångar till Basaren, en östlig och en västlig och ingen av dem ser ut att vara mycket för världen. Men bakom dessa lever en hel värld, mycket likt en myrstack. Inne i basaren finns en huvudgata som går mellan de två ingångarna.

Egyptiska Basaren

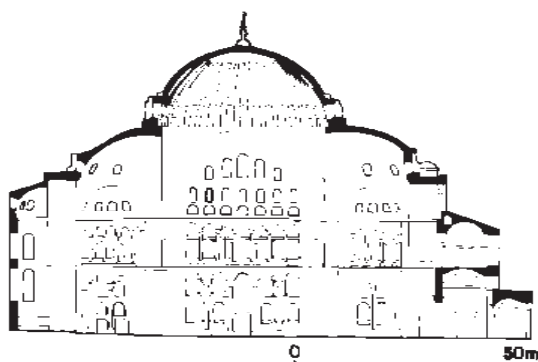
är en restaurerad orientalsk saluhall som huvudsakligen består av livsmedelsaffärer och kryddbutiker.

Hagia Sofia

betyder den heliga vishetens kyrka och byggdes av 10.000 arbetare på drygt sex år. Invigningen ägde rum den 27 december år 537. Efter turkarnas erövring byggdes den om till en moské och idag har den blivit museum. Utifrån ger Hagia Sofia ett klumpigt och massivt intryck med sin nästan kvadratiska planlösning och massiva väggar. Kupolen befinner sig hela 60 meter över huvudet på besökarna och har en diameter på hela 32 m och den har fyra minareter som sträcker sig drygt 70 m upp. Inuti är kyrkan/moskén en fröjd för ögat, väggarna fån golvet och en bit upp täckta med stora bronsplattor. På ett ställe är plåten



sönder och de vassa kanterna bilda ett i en knytnäves storlek, detta är från när Mehmed Erövraren den 29 maj 1453 red in kyrkan och hans arabiska fullblod oroligt sparkade ut detta hål i plåten med sin hov,



numera är detta hål en symbol för turkisk styrka.

Kyrkan hålls uppe av 107 pelare, varav åtta är av grön marmor och åtta andra hämtade från solgudens tempel i Baalbek. Likväl är Hagia Sofia rikt smyckad med utsökta mosaikbilder som avspeglar 900-talets religiösa motiv. Berömdast av Hagia Sofias mosaiker är den som föreställer Madonnan med Jesusbarnet, omgivna av den bysantinska kejsarfamiljen. Hagia Sofia är en konstskatt vida överlägsen kung Salomos skatter.

Suleiman den magnifikes moské

är enastående mästerverk som reser sig på höjderna över Gyllene Hornet. Läget är ytterst väl valt. Monumentet utgör en central blickpunkt i Istanbuls stadsbild och framhåller med kraft storhetstidens glans. De fyra minareterna betyder att Suleiman var den fjärde sultanen som regerade i Istanbul och de tio balkongerna berättar att han var den tionde i det osmanska riket. Moskéns fina linjer med den stora kupolen och framför allt den fina akustiken, placeras den bland de förnämsta religiösa byggnadsverken i världen. Ljudeffekten är sådan, att om man klappar lätt i händerna så förstärks ljudet och tränger fram i vartenda hörn. Många senare arkitekter har ingående studerat detta fenomen utan att riktigt komma underfund med moskéns nästan magiska akustik.

Blå moskén

vars dimensioner är mindre än både Hagia Sofias och Suleimans moskés. Kupoldiametern är "bara" 23 m, men den har ett flertal mindre kupoler, många vackra pelare, en sexkantig fontän och sex ytterst slanka minareter. I kontrast med Hagia Sofias massiva stomme höjer sig Blå moskén som ett graciöst exempel på skaparkraft. Inuti är väggarna och taket dekorerade fajanser i blått och grönt. Tack vare sina 260 fönster är bönearenan otroligt fint belyst. Vackra,

tjocka orientaliska mattor täcker moskégolvet skänker värme och lugn.

Hippodromen

ligger precis utanför Blå moskén. Detta var ursprungligen en hästkapplöpningsbana och var under antiken centrum för Konstantinopel. På hippodromen finns en 3500 år gammal egyptisk obelisk som är 20 m hög och väger över 100 ton. Lite längre bort reser sig ormpelaren som ursprungligen hade rests i Delfi, som tack till gudarna för en grekisk seger över perserna. De uppåtslingrande bronsormarna saknar idag huvuden.

Hagia Irene

den heliga fredens kyrka, är ironiskt nog helt annat än fredlig. Överallt rad efter rad med vapen och ammunition. Mynningsladdade gevär, hakebössor, flintlåsgevärr från rysk-turkiska kriget, bronskanoner och mycket annat. På väggarna finns jättelika oljemålningar från storslagna fältslag. Turkarna förvandlade aldrig Hagia Irene till moské (detta är ingen slump). Hagia Irene har således kvar sitt utseende från 300-talet fast är numera helt restaurerat, dessutom har kyrkan förvandlats till ett armémuseum.

Det sjunkna Palatset

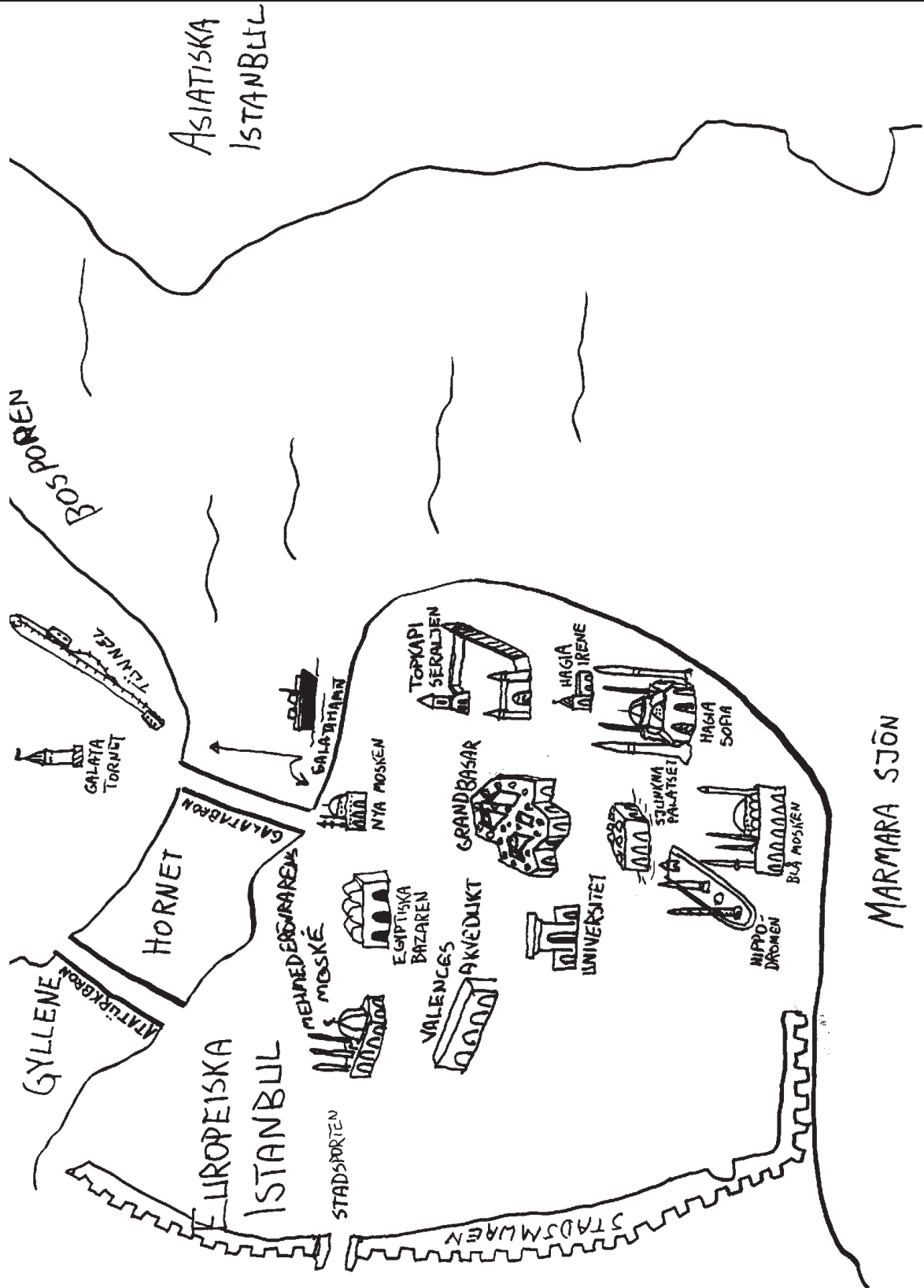
är en stor underjordisk vattenreservoar från bysantinernas tid, som ligger alldeles i närheten av Hagia Sofia. Konstruktionens likheter med dagens moderna varianter är slående. Den är 140 m lång, 70 m bred och har 336 pelare elegant utformade takvalv mellan pelarna. Kapitälerna på pelarna är utomordentligt fina hantverksarbeten utförda i bysantinsk version av den korintiska kapilärstilen. Denna reservoar är ett verkligt vattenslott och det är kanske därför turkarna kallar den "Yerebatan saray" alltså det sjunkna palatset. Tidigare kunde man ro omkring i denna romantiska omgivning och se vattnet försvinna in i det hemlighetsfulla mörkret mot okända mål.

Numera är stället en turistattraktion man går omkring på bryggor i mörkret till en stämningsfull Ljud & Ljusshow. Roddbåtarna finns kvar men används numera ej till annat än beskådning.

Yeni diani

Nya moskén är belägen på Eminönutorget vid Galatabron. Denna Istanbuls mest trafikerade vägkorsning, sammansmälter moskén med stadsbilden på ett mycket karakteristiskt sätt.

Karta över Istanbul



Brevet

~~Jag har inte lyckats lokalisera~~

Jag har inte lyckats lokalisera Methusehan, men jag vet att det finns ett sällskap i staden, som kallar sig Akashals ~~bröderskap~~ som vaktar den sovande Methusehan. Inom ~~detta~~ sekten finns en liten gren som ^{kallas} sig Akashals vaktare. Sekten har ca 60 medlemmar varav 7-8 är vaktare och den leds av en abbot vid namn Manuall, jag känner tyvärr inte till hans efternamn.

Jag vet att de har någon form av bas i restaurangen "Harvelu Lokanta" som ligger i basaren (den stora).

Jag tror att sekten har upptäckt mig och jag är förföljd, därför vill jag helst inte synas tillsammans med er.

Jag ser gärna att ni inte träffas mer men om ni har några frågor kan ni nå mig på telnr 433869 (Hotell Savitri, rum 306). Förhoppningsvis så kommer jag snart att ta reda på vart han ~~finns~~ finns och då kommer jag omgående att söka upp er.

~~Prof~~ MA.

Äventyret

Läs detta för spelarna (eller berätta med egna ord):

Det är sensommar och året är 1994, ni hade länge varit i Cadiz och bara fördrivit tiden med allmänt slappande då ett nomadpack vid namn Los diablos, bestående av 14 st ganska unga och stökiga vampyrer kom till stan.

En stor blodsfest med massor av människooffer hölls till gästernas ära, under festen utmanade Lorenzo, Los diablos präst och ledare, er Los perros muertos i att bilda ett krigssällskap med dem och modiga och stolta som ni är kunde ni givetvis inte tacka nej. Paolo er djupt vördade och mycket hjälpsamma mentor erbjöd sig att finna ett lämpligt offer värdigt två sådana framstående pack som er. Och båda packen accepterade. En månad gick innan Paolo sammankallade er, offret hade valts. På något underligt sätt hade Paolo luskat fram att en methuselah (uråldrig vampyr) vid namn Akashak ligger i dvala i Istanbul. Maria som är bevandrad inom teologi viste genast att det var namnet på krigets ängel som står direkt under ärkeängel Mikael, himlens general och den heliga eldens väktare. Men vad Paolo även berättade, var att Akashak är av klan Tzimisce, en av de gamla som inte är anslutna till Sabbat, bara hans existens är ett hån mot Sabbat och ni insåg direkt att det var ett bra val, Akashak måste dö. Ni ska dricka hans blod och hans själ och Maria kan den bittra rosens rituals hemligheter vilket gör att alla ska ta del av hans krafter. Paolo har sänt ut två ghouls av klan Obertius (infiltrations- & informationsklan), en åt er var, för att ta reda på ledtrådar om vart Akashak kan tänkas finnas, er ghouls vid namn professor Mourad Alazan skall ni träffa i Yeni djani (Nya moskén) på Eminönütorget efter mörkrets inbrott den 1 sept. Efter ni fick informationen dansade ni elddans med Los diablos hela natten för att demonstrera ert mod och både ni och de gjorde en bra insats.

Nästa natt dansades det krigsdans hela natten. Det var en lång natt och stämningen var på topp hela natten och följande natt igen gav ni er iväg till Istanbul. Ni reste i lastutrymmet på ett handelsfartyg, resan gick bra och ni kom fram till Istanbul. Ni önskade Los diablos lycka till på traditionellt sätt och ni satte av

mot Eminönütorget där Yeni djani skall ligga, det var en mycket kort vandring från Galatahamnen genom några trånga och överbefolkade gator och ni är nu framme vid torget och moskén ligger framför er.

Scen 1 - Liket i Yeni djani

Plats: Yeni djani (Nya moskén) och Eminönütorget

Intryck utseende, stämning (förkortas i forts. IUS): Mycket centralt, precis vid Istanbuls mest trafikerade vägkorsning och trots att klockan är mycket är det mycket trångt p.g.a. allt folk. Inne i moskén finns det extremt lite folk p.g.a. den sena tidpunkten.

Handling: Inne i moskén hittar spelarna Professor Mourad Alazan mördad. Han har genomborrats av ett spjut. I sin hand håller han en nyckel med vilken han har karvat in ett M med på en träpanel. Nyckeln är en hotellnyckel och har en stor bricka där det står "Hotell Carlton 306". Om Maria försöker med "The spirit's touch" (Auspex 3) på spjutet. Kan hon se en man vid namn Ishayk bel (en av väktarna), 37 år gammal, iklädd vit skjorta och bruna bomullsbyxor, sticka spjutet genom Alaza och rycka åt sig hans portfölj. Vid mord ögonblicket var hans aura guld och röd, vilket innebär spirituellt och vred.

Strax efter att spelarna hittat liket upptäcker annat folk att det har skett ett mord i moskén och det blir hux flux ett jävla liv, säkerhetsvakter kommer ganska snart och vill hålla kvar spelarna till polisen kommer. Några minuter senare kommer polisen (den turkiska polisen är asbrutal och har k-pistar) som vill ta med spelarna till polisstationen för förhör och kommer då att arresteras, men så långt skall det inte behöva gå med tanke på spelarnas vampyrförmågor.

Personer: Lite civilister, vakter och poliser

Övrigt: Det var AB som hade ihjäl professor Alazan eftersom han blivit påkommen. Dessutom har AB haft ihjäl Los diablos kontakt med och Los diablos tror att det var spelarna som gjorde det för att de ville ha Methuselahn för sig själva och nu kommer de att vara as förbannade på spelarna och vilja ha ihjäl dem. Resten av scenariot kommer de praktiskt taget bara springa runt och slakta människor i rent

raseri så länge de inte får något spår efter spelarna. Och om spelarna gör handlingar som väcker väldigt mycket uppmärksamhet kommer de troligtvis att komma spelarna på spåren. Om spelarna väljer att söka upp Los diablos kommer de att försöka ha ihjäl spelarna vad de än säger till försvar. Ishayk bel är en av Akashaks väktare och spelarna kommer troligtvis att stöta på honom senare.

Vad nu? Om spelarna försöker spåra Ishayk genom att fråga runt kommer de att kunna följa honom till basaren där de kommer att tappa spåren. Spelarna kommer troligtvis att bege sig till Hotell Carlton (scen 2)

Scen 2 - Ishayks Nyckel

Plats: Hotell Carlton, rum 306.

IUS: Hotell Carlton är Ett mycket stiligt hotell med många kristallkronor, marmorpelare o.dyl. Stället är klart avsett för rika turister. Rum 306 är en stor och flott svit på tredje våningen. En "stör ej" skylt hänger på dörren utanför. Rummet tycks vara välstädat men bebott.

Handling: När spelarna kommer inklampande på hotellet kommer receptionisten inte att vilja släppa upp dem, detta får spelarna lösa hur de vill. Väl uppe på rummet kommer spelare som genomsöker det att hitta en nyckel i form av ett krucifix med ett svärd och en flamma ingraverat (vilket är/var Ishayks men stals efter att Akashak hade flyttats), ett sådant bär alla AB:s medlemmar fast endast väktarna har ett i nyckelform. Dessutom hittar de handout 1 som är en hopskrynkad lapp som professorn skrivit till spelarna sen skrynklat ihop och sedan skrivit nytt meddelande som han lade i sin portfölj som han tänkte ge spelarna, men som nu är borta.

Personer: Hotellreceptionisten, Ernst Müller (kommer sedan)

Övrigt: Hotellet är bevakat av Ernst Müller, medlem i AB, och han kommer att förfölja spelarna till scen 3.

Vart Nu? Spelarna bör nu bege sig till "Havuzlu lokanta", scen 3. De kan tänkas försöka söka upp antingen Ishayk eller Manuell, men detta kommer att ge väldigt lite resultat.

Scen 3 - Massakern på Havuzlu lokanta

Plats: Havuzlu lokanta (restaurangen med bassängen) i basaren samt hemliga gångar under staden.

IUS: Basaren består av labyrinter av övertäckta gator och här finns tusentals affärer, restauranger o.dyl. Det kryllar av folk och turkisk folkmusik kan höras. Här är väldigt smutsigt och det sitter tiggare med vågar eftersom det är fult att tigga, väger de folk för en smärre slant. Det är nästan som en myrstack och man går lätt vilse om man inte vet vart man skall gå.

Havuzlu lokanta är en liten turkisk restaurang som har en liten bassäng där man kan ta sig ett varmt bad om man vill, ur en billig radio strömmar turkisk folkmusik med väldigt dålig ljudkvalité. Här inne sitter mest gamla gubbar som dricker kaffe och snackar. Det är väldigt rökigt här inne och det finns dessutom en gammal svartvit TV som står på utan ljud som visar turkisk oljebrottnings, folkdans eller liknande.

Den hemliga underjordiska gången är mörk, mycket trång och fuktig. Samtidigt som den är ganska otäck och påminner om en kloak finns det någon form av bysantinsk romantik över den. Den känns verkligen gammal, hemlig och mystisk.

Handling: Inne på restaurangen jobbar två av AB:s medlemmar Kemal som är chef och Ali som är servitör och kock. Det skall inte vara allt för svårt för spelarna förstå att Kemal är chef och trolig Ab medlem. Ali står i köket så spelarna träffar honom inte om de inte springer in där. Kemal förnekar all kännedom om Ab men med lite hot, dominans eller annat kan man få honom att snacka. Han berättar att väktarna skall ha möte i Hagia Sofia imorgon vid midnatt. Och då plötsligt flyger två Los diablos in på restaurangen och börjar urskillningslöst att slakta främst spelarna men även folk som råkar stå i vägen. En strid utbryter samtidigt som Ernst skjuter ihjäl Kemal med sin luger eftersom han anser att Kemal pratar förmycket. Spelarna ser Ernst försvinna in i ett lönnrum genom en sådan där James Bond vägg som snurrar runt och kan inte hindra honom. När spelarna slaktat Los diablos-killarna kan de sätta efter Ernst för att komma genom lönn dörren behövs INT+Security Diff. 8 eller en feat of strength 8 vilket Baphomet klarar automatiskt. Spelarna kommer in i ett kontor där en matta är flyttad och en golvlucka står öppen. Det är bara att följa efter och efter inte en allt för spännande jakt (Ernst är ju bara en gammal skröplig gubbe) så hinner spelarna ikapp honom. Liksom Kemal vägrar Ernst först avslöja någonting men uppfinningsrika spelare bör utan problem kunna få honom att snacka. Vad Ernst vet är att abotten heter Manuell Dekapolitos och att han bor i närheten av Galata- tornet, han vet att "ängeln finns i Hagia Irene (men han har fel), han vet ungefär hur många medlemmar sekten har (ca 50), han vet att det finns sju väktare men han vet inte vilka de är och så vet han att verksamheten styrs från emellan.

OBS Ernst berättar inte bara allt detta rakt upp och ner utan man måste fråga för att få ett svar och säger spelarna åt honom att berätta allt han vet kommer han säkert att glömma eller strunta i att berätta vissa saker.

Personer: Två st Los diablos-vampyrer, Kemal en trevlig gammal turk som helst sitter och dricker kaffe tillsammans med kunder som han diskuterar oljebrottnings med, Kemal är snart 70 år och har börjat få

dålig syn vilket gör att han inte uppfattar saker och ting omkring sig och han skulle kunna mista spelarna för Ab medlemmar. Ali, en ung kille i 25-årsåldern (ser yngre ut), alltid mycket stressad av allt arbete, känner till väldigt mycket om Ab, till och med väktarnas identitet och Abbotens hemadress, men det är inte troligt att spelarna får reda på den av honom, Ali är den som kommer att ta över Kemals verksamhet som kontaktperson och länk inom en nära framtid.

Ernst Müller en gammal tysk missionär och även han i övre 60-årsåldern. Han ser ut som en typisk kliché-tysk från Tintin. Han har ljust bakåtslickat hår, monokel, kakifärgad skjorta med korta ärmor, kakifärgade shorts och strumpor och sandaler, dessutom har han en luger.

Övrigt: På kontoret finns en lista över abbotarnas namn och telefonnummer.

Vad nu? Spelarna kan försöka nå väktarna vilket inte kommer ge speciellt mycket information. Spelarna kan sticka till Hagia Irene (scen 4) eller invänta morgondagen möte i Hagia Sofia (scen 5)

Scen 4 - Striden mot Cemal bey

Plats: Hagia Irene (den heliga fredenskyrka)

IUS: Strax utanför topkapi seraljen ligger den heliga fredens kyrka, som ironiskt nog är helt annat än fredlig. Överallt rad efter rad med vapen och ammunition, mynningsladdade gevär, hakebössor, flintläsgevärr från rysk-turkiska kriget, bronskanoner och mycket annat. På väggarna finns jättelika oljemålningar från storslagna fältslag.

Turkarna förvandlade aldrig Hagia Irene till moské (detta är ingen slump). Hagia Irene har således kvar sitt utseende från 300-talet fast är numera helt restaurerat, dessutom har kyrkan förvandlats till ett armemuseum.

Handling: Först och främst måste spelarna bryta sig in i museet som har nattstängt. Museet har ett larm och om det aktiveras kommer polisen inom tio minuter.

I museet finns en av Akashaks väktare som drar ett jättesvärd (två-hands) och attackerar spelarna. Han har en krucifixnyckel runt halsen. I altaret, som faktiskt finns kvar, finns sju små hål, dessa är nyckelhål som öppnar valvet spelarna som nu har två nycklar upptäcker om de provar att nycklarna passar i vars ett lås.

Personer: Cemal bey, en av de sju väktarna. Om spelarna inte slår ihjäl honom kan han avslöja var nyckelhålen finns, eftersom spelarna måste leta noga annars för att hitta dem, dessutom kan han avslöja att alla väktare har vars en nyckel och att Akashak ligger där nere (vilket han är dominerad att tro).

Övrigt: OBS! Ingen av väktarna kan domineras av någon annan än Akashak. Valvet som nycklarna går absolut inte att bryta upp eller öppnas på annat sätt en med alla sju nycklar samtidigt.

Vad nu? Spelarna bör invänta mötet nästa dag (scen 5)

Innan nästa scen måste spelarna ha sovit, vilket innebär att de måste hitta ett absolut ljustätt ställe att sova på.

Scen 5 - Väktarnas Möte

Plats: Hagia Sofia

IUS: Utifrån ger Hagia Sofia ett klumpigt och massivt intryck med sin nästan kvadratiska planlösning och massiva väggar. Kupolen befinner sig hela 60 meter över huvudet på besökarna och har en diameter på hela 32 m och den har fyra minareter som sträcker sig drygt 70 m upp. Inuti är kyrkan/moskén en fröjd för ögat, väggarna är fån golvet och en bit upp täckta med stora bronsplattor. Kyrkan hålls uppe av 107 pelare, varav åtta är av grön marmor och åtta andra är hämtade från solgudens tempel i Baalbek.

Likväl är Hagia Sofia rikt smyckad med utsökta mosaikbilder som avspeglar 900-talets religiösa motiv. Och när denna scen utspelar sig är det natt det är, det är väldigt mörkt och stället är bevakat av nattvakter men väktarna tycks inte ha några problem med att bli insläppta. Även inne i moskén är det mörkt med undantag från de facklor väktarna bär.

Handling: Väktarna samlas midnatt prick och har ett möte där de pratar på latin (Santiago och Maria förstår latin), de diskuterar Kemals död en stund och diskuterar sedan hurvida Havuzlu lokanta är säkert fortfarande och bestämmer sig för att under söka det, annars nämner de absolut ingenting bortsett från massa teologiskt drabbel.

Det är mycket upp till spelarna vad som skall hända, nu har de alla väktarna samlade och kan sätta igång att samla nycklar, men en strid kan bli tuff eftersom de bär facklor. Det kan vara vinst att spara någon väktare vid livet så att de har någon att förhöra senare.

Personer: Alla levande väktare d.v.s. Bedri, Mustafa, Davud, Flick-Osman bey, Ler-AI, Ishayk och Cemal-bey (om han lever än). Väktarna är män i åldrar mellan 25 och 45, många av dem talar väldigt gammaldags eftersom de är väldigt gamla (ghouls), de bär blåa kåpor med stora KKK-liknande huvor.

Övrigt: Ishayk har ingen nyckel, den har spelarna.

Vad nu? Der är bara att sticka tillbaka till Hagia Irene (scen 6)

Scen 6 - Den Försvunna Akashak

Plats: Hagia Irene

IUS: Samma som i scen 4, fast polisavspärrat ifall de lämnade det eventuella liket kvar.

Handling: Spelarna öppnar nu valvet, med sina sju nycklar och en bra bit av stengolvet glider undan fast valvet är tomt och plötsligt kommer Los diablos instormande, Lorenzo har med tur tidigare fått syn på spelarna och förföljt dem i form av en skata. Han tror att spelarna har hittat Akashak och vill därför ha ihjäl dem så att Los diablos kan få dess blod. En våldsamt strid bryter ut, vilken alla spelare bör klara sig ur levande.

Personer: Los diablos, men bara Lorenzo och några stycken till en 6-7 st. De andra har Lorenzo intet kunnat hitta och de springer förmodligen runt på stan nu och lever djävul.

Övrigt: Väktarna har flyttat Akashak, men av någon mycket märklig anledning vet ingen var (dominate) och om det efter det här skulle finnas någon väktare vid liv, så kan man pressa fram att han minns att han och de andra väktarna flyttade "ängeln" men inte minns vart (detta har raderats ur hans hjärna), men han kan även berätta att abotten säkert vet vart han finns, alla väktarna har abbotens hemadress.

Vad nu? Nu måste spelarna ta reda på var Akashak finns och den som troligtvis vet detta är Abotten. Spelarna har nu förhoppningsvis hans hemadress. Om de inte har det så kan de fortfarande få tag i den genom Ali i Havuzlu lokanta.

Scen 7 - Abottens Hemlighet

Plats: Hemma hos abotten och Tünnel

IUS: Detta är en mycket liten och enkel lägenhet som ligger vid foten av Galatabacken, precis vid Tünnels ena hållplats (den södra). Lägenheten består av ett rum och ett minikök och ett minidass. På väggarna hänger det hundratals crucifix och en stor Istanbulkarta med det sjunkna palatset inringat. Rummet är mycket enkelt och innehåller endast en säng, ett bord och en stol i möbelväg och utöver detta finns det bara en telefon med svarare en bibel och några papper. På telefonsvararen finns det meddelanden från väktarna som meddelar abotten senaste nytt. På golvet ligger ett papper med två tecknade pelare på. Och ett fönster står vidöppet med en brandstege som leder ner till bakgården.

Tünnel är en tunnelbana som går mellan två stationer. Banan ligger i stark lutning under Galatabacken och två vagnar som är fastbundna i draglinor går i skytteltrafik mellan de två stationerna. Tunnelbanan är konstruerad 1873 och trots upprepade moderniseringar har den en stark Jules Verne atmosfär över sig.

Handling: När abotten märker att spelarna är på väg upp till lägenheten tar han sitt spjut, samlar ihop alla papper om sjunkna palatset och flyr ner för brandstegen. Otursamt tappar han ett och kan inte ta

det (handout 3). När spelarna kommer in i lägenheten har abotten redan hunnit ner för stegen och om de tittar ut genom fönstret kan de se honom springa över den lilla bakgården. Om spelarna sätter efter honom kan de följa honom till Tünnel som ligger alldeles i närheten, vilken han kommer att hoppa på för att komma ifrån spelarna, för att sedan ta en taxi till sjunkna palatset där han kommer att vakta templet och Akashak. Om spelarna skyndar sig riktigt mycket och då kan de hinna med Tünnel och en strid kan bryta ut i vagnen. Om de dödar Abotten hittar de massa papper på honom som är kartor över sjunkna palatset med en lönngång som leder till ett stort rum där tempel står utmarkerat.

Personer: Abotten, flintskallig man i tidiga 40-års åldern, ser inte alls turkisk ut, utan snarare nord- eller väst-europeisk. Han kommer inte att prata med spelarna om någonting, han är en superfanatisk sektledare som har varit munk sedan 1400-talet och dessutom har en helig uppgift, att vakta en sovande ängel. Han kommer absolut inte, på några som helst villkor att berätta något för spelarna som han f.ö. betraktar som demoner.

Övrigt: Inget

Vad nu? Det är lämpligt att sticka till det sjunkna palatset (scen 8)

Scen 8 - Akashaks Död

Plats: Det sjunkna palatset (Yerebatan saray) och tempel.

IUS: En stor underjordisk vattenreservar som bärs upp av tusenåriga pelare. På natten är det stängt och därför är det ganska kuslig stämning när man nu rör omkring där i mörkret. Det ser nästan ut som ett vattendränkt underjordiskt palats. Lönngången är inte svår att hitta inte svår att hitta med hjälp av abbotens papper men utan kan det ta några timmar.

Templet är i mycket nytt och har inte hunnit inredas färdigt än. Det enda som finns där är ett altare och en stor marmorsarkofag, i den ligger Akashak.

Handling: Spelarna måste bryta sig in i det sjunkna palatset, ta sig ner i templet och sen är det bara att döda Akashak dricka hans blod och själ. Efter att spelarna har dödat Akashak kommer en flashback d.v.s ett mini äventyr i detta äventyr.

Personer: Akashak, han ser verkligen ut som en ängel där han sover. Han är fantastiskt vacker och majestätisk och han är klädd i skinande rustning och har ett stort svärd liggande på sig.

Övrigt: Inget

Vad nu? Nu kommer en flashback.

Flashback - Konstantinopels Fall

Spelarna får nu nya karaktärer och dessa är inte vilka som helst, det är nämligen kejsar Constantin XI med följe. Det som händer under flashbacken kommer att vara ganska styrt så det är inte tänkt att spelarna skall spela flashbacken som vanligt utan du som spelare berättar den fast spelarna skall ha chans att bryta storyn och spela om de vill detta samtidigt som du som spelare måste se till att de utvecklas på det sätt som är förutbestämt. Jag har valt att inte skriva flashbacken i scener eftersom den mest bara skall berättas, och tänk på att försöka skapa ordentligt med stämning.

Det är Herrens år 1453 och klockan är två på morgonen den 29 maj, turkarna har belägrat staden sedan januari och stadsmurarna är sönderskjutna. För en timme sedan började turkarnas stora offensiv och i natt kommer Konstantinopel att falla. Varendra kyrka i hela Konstantinopel har tömts på helgonbilder och andra heliga relikier, som munkar nu bär runt på stadens gator samtidigt som de mässar, detta för att Gud och helgonen skall skydda dem från den turkiska jättehären. Gatorna är tomma bortsett från munkarna som går omkring i stora fackeltåg, men även dessa är på väg mot murarna för att försvara staden. Den första anfallsvågen som bestod av kristna och slavar har slagits tillbaka men mången man stupade på Konstantinopels murar, främst för att staden egentligen knappt har någon militär styrka och därför tvingas vanliga civila delta i försvaret. Den andra anfallsvågen bestående av Anatolier (turkiska reguljära styrkor) har

just inletts. Constantin trodde länge att han har ett ess i bakfickan, Herren har nämligen sänt honom krigets ängel, Akashak, men allt pekar nu på att staden kommer att falla. Constantin har därför gått med på att avslöja vart Akashak kommer sova natten då staden faller i utbyte mot att få behålla sina rikedomar och sitt liv. Kejsaren tror ändå inte att någon dödlig kan skada Guds ängel och betraktar därför inte ens det hela som ett svek.

Flashbacken börjar i tronsalen i kejsarpalatset där kejsaren vädjar att Akashak skall hjälpa till att försvara staden. Akashak som är väldigt trött och längtar efter en 1000-årig torpor (dvala), beordrar därför kejsaren med följe att ta honom till sitt gravvalv i Hagia Irene kyrkan. Väl i kyrkan låser de in Akashak i sitt valv, han bryter kejsarens band till Zoser och beordrar dem att gå till murarna och kämpa tappert till de stupar. Spelarna springer iväg till murarna, den tredje anfallsvågen bestående av jannisarer (kristna tillfångatagna barn som uppfostrats/hjämtvättats till extremt lojala krigare, dessa är de turkiska elitstyrkorna) har just inletts och i stridens vimmel ser de Zoser som även ser dem. Zoser vill veta vart Akashak gömmer sig, men spelarna vägrar berätta (även om de nu skulle vilja så kan de inte). Zoser blir rasande drar sitt vapen mot följet och slaktar dem allihopa med undantag, Manuell hittar ett spjut på marken och i vrede kör han det rätt genom Zoser som stupar (but for how long, he he).



Manuell hör då Akashak kalla på honom inom sig. Manuell springer tillbaka till den snart sovande Methuselahn som erbjuder honom evigt liv samt att bli hans personlige väktare, vilket Manuell tackar jag till (vilket varje god kristen hade gjort).

Flashbacken är slut.

Scen 9 - Slutet

Plats: Templet

IUS: Samma som i scen 8.

Handling: Zoser kommer att berättar för spelarna att de nu är de sista levande som bär på Akashaks blod och därför måste dö. Han hånar dem för hur lätta de var att utnyttja och hur lätt han hade tagit kontrollen över Paolo. Och sen slår han ihjäl alla spelare. Spelarna bör inte ha någon chans att överleva men om de kommer på något synnerligen listigt kan du låta dem gå på det. Fast jag räknar inte med att något lag skall överleva.

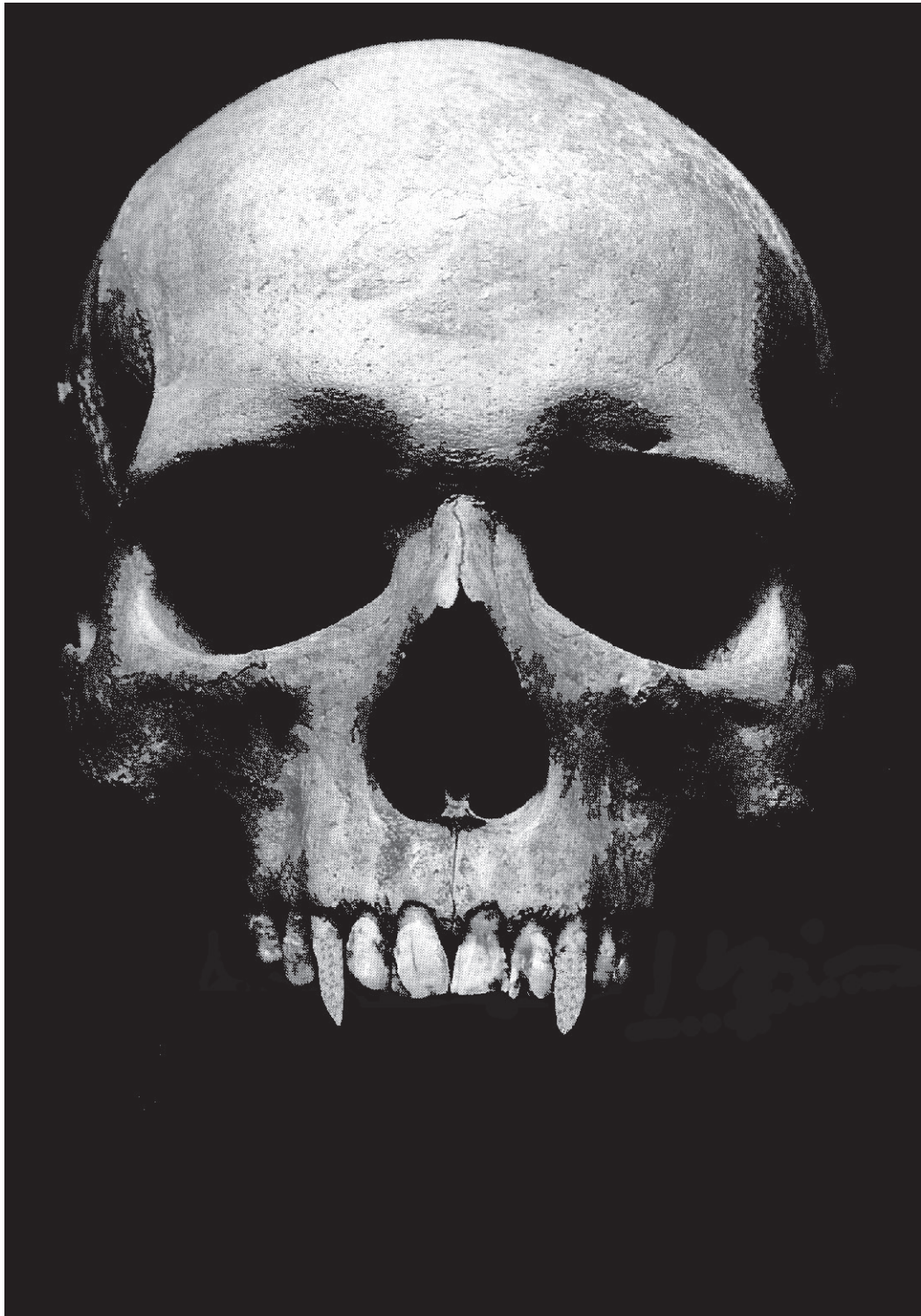
Personer: Zoser han är den vackraste varelsen någon av spelarna har sett och det strålar makt och ondska om honom, hans makt är så överväldigande och hans skönhet är så total att ingen spelare kan attackera honom utan att offra en hel drös med Willpower.

Övrigt: Inget

Vad nu? Ingenting, äventyret är slut.

Sensmoral: Så går det när man är ond.

Rollbeskrivningar



Roller i Flashbacken

Kejsar Konstantin XI: Du är det Byzantinska rikets kejsare vilket du har varit i 6 år nu och som kejsare så står du direkt under gud. Konstantinopel är under belägring och hela ditt rike håller på att falla vilket smärtar dig. Du har aldrig varit någon krigare, dessutom börjar du bli gammal nu (52) och därför har du överlåtit stadens försvar i Giovanni Giustininians händer.

Men vad som eventuellt kommer kunna rädda Konstantinopel från en säker undergång är att Herren har sänt dig ingen mindre än Akashak krigets ängel. Och Akashak har gett dig två livvakter, två katafrakter, de odödliga kavalleriet från 600-talet, vid namn Georgios och Theodosius.

Giovanni Giustininiani: Du kommer från Venedig, fast är numera chef för Konstantinopels försvar. När du hörde att Konstantinopel skulle belägras valde du att snabbt skeppa dit 700 av dina soldater för att försvara denna kristna utpost mot öst och kejsar Konstantin som blev mycket tacksam för ditt stöd utnämnde dig som försvarschef eftersom han inte själv är någon krigare.

Broder Manuell: Du är munk och dessutom kejsarens rådgivare, administratör och andliga vägledare. Du är i tidiga 40-årsåldern men är ändå mycket energisk och du hjälper gärna kejsaren med allt han ber dig om. Du vet att Herren har sänt kejsaren en ängel som hjälp mot turkarna och med ängeln kom två av de dödliga katafrakterna.

Georgios Keroularios: Du är en av de odödliga katafrakterna och du kämpade för Bysans redan år 971 vid slaget vid Preslav där ni besegrade ryssarna, under kejsar Johannes Tzimisce's ledning. Det var katafrakternas sista slag du lade din rustning på hyllan i nästan trehundra år, tills du och en dina gamla fränder, Georgios, kontaktades av Akashak, krigets ängel. Akashak ville att ni skulle börja tjäna Bysans kejsare på nytt, vilket ni båda tackade ja till. Så nu bär ni åter era rustningar i kejsarens tjänst. (Katafrakterna var ett mycket tungt beväpnat kavalleri som var totalt bepansrat, även hästarna, som var verksamt mellan ca 600- och 900-talet och de förlorade aldrig ett slag. De kallades även de odödliga).

Theodosios Ingemios: Du är en av de odödliga katafrakterna och du kämpade för Bysans redan år 971 vid slaget vid Preslav där ni besegrade ryssar-

na, under kejsar Johannes Tzimisce's ledning. Det var katafrakternas sista slag du lade din rustning på hyllan i nästan trehundra år, tills du och dina gamla fränder, Georgios, kontaktades av Akashak, krigets ängel. Akashak ville att ni skulle börja tjäna Bysans kejsare på nytt, vilket ni båda tackade ja till. Så nu bär ni åter era rustningar i kejsarens tjänst. (Katafrakterna var ett mycket tungt beväpnat kavalleri som var totalt bepansrat, även hästarna, som var verksamt mellan ca 600- och 900-talet och de förlorade aldrig ett slag. De kallades även de odödliga).

Antonio Escoficer

Antonio föddes i Cadiz år 1771, hans moder var prostituerad och fadern sin har han aldrig träffat. Antonio tillbringade sin barndom på gatorna i Cadiz och han hade väldigt lite kontakt med sin moder som knappt kunde försörja honom, vilket han hatade henne för. I Antonios tidiga tonår avled hans moder och han började tillbringa sin tid på de skumma baren i Cadiz hamnkvarter.

Ganska snabbt hade Antonio dragits in i kriminella kretsar och snart hade han dräpt sin första människa. Sjömän betalade Antonio för att han skulle slå ihjäl folk åt dem och han gjorde snabbt karriär och skapade sig ett rykte som en mycket dugglig lönnmördare.

En natt kontaktades Antonio av en främling som erbjöd honom en ohyggligt stor summa pengar (fler dukater än vad Antonio kunde räkna) för att han skulle mörda en lokal adelsman, vilket Antonio naturligtvis tackade ja till. Adelsmannens skulle bli ett lätt mål, hans borg beboddes endast av ytterligare två män vilket skulle göra det väldigt lätt för Antonio att både ta sig in och ut osedd.

Natten var kommen och Antonio smög sig in i borgen och han fann efter kort stund sitt mål sittandes med ryggen mot honom i en fåtölj och tycktes läsa. Antonio log och tänkte på de lättförtjänta pengarna. Han drog sin långa dolk, smög fram till sitt offer och stack sedan dolken i ryggen på honom. Plötsligt vände sig mannen samtidigt som han reste sig upp. Antonio trodde inte sina ögon, mannen bara skakade på huvudet och suckade. Antonio högg igen och igen och igen, men mannen stod bara kvar och stirrade på Antonio som plötsligt kastade sig mot fönstret för att fly. Från ingenstans dök en stor svart man upp som plötsligt förvandlade sin hand till en klo som han borrade in djupt i Antonios mage. Skrikande av smärtor föll Antonio ihop på golvet och allt blev svart. När Antonio vaknade nästa gång var han vampyr och nergrävd sex fot under marken. Med mycket möda och flera timmars grävande lyckades han ta sig upp då han blev nedslagen på nytt.

När han vaknade upp befann han sig i en mörk källare och han upptäckte att han var fastkedjad. I en vecka hölls han kedjad samtidigt som han tvingades dricka sina skapares blod, därefter släpptes han. Vampyren som hade gjort honom



var tre till antalet. Det var adelsmannen Santiago (Lasombra) som var ledare, den svarte mannen som nästan dödat honom var Baphomet (Gangrel antitribu), en stor man från Kongo som påstod att han varit ledare för ett franskt slavjägarlag vilket förmodligen bara var lögn, dessutom visade sig att såren han hade gett Antonio var oläkbara, för varje kväll som Antonio vaknade så var han skadad på nytt och kände smärta i buken (detta gäller än idag och varje gång Antonio vaknar är han "Hurt"). Den sista av de tre vampyren var Kerdjan dessutom var Antonios skapare och mästare, Kerdjan var en medelålders turkisk herre av Assamiternas klan och därför blev även Antonio av denna klan. Dessa tre Sabbatvampyrer utgjorde ett Sabbatpack vid namn Los perros muertos där nu även Antonio var medlem. I Cadiz fanns även Camarilla-vampyrer och stridigheter mellan Sabbat och Camarilla pågick för fullt

Los perros muertos beslutade sig för att lämna Cadiz, eftersom Camarillas tryck blev för hårt

och dessutom hade Los perros muertos mist en medlem bara ett fåtal dagar innan Antonio blev vampyr, packet gav sig av och vandrade omkring i medelhavsregionen (främst Nordafrika) i flera år. Under dessa år lärde Kerdjan Antonio allt om Assamite tantitribus hemligheter och lönnmordets ädla konst, men han fick även lära sig mycket om vampyremas historia och att alltid söka sanningen om vampyrer för att på detta sätt komma närmre Cain.

Åren gick och Antonios mästare Kerdjan stupade i stridigheter - samma år blev Antonio upptagen i Svarta Handen.

En natt i Alexandria började Santiago och Baphomet bråka om hurvida sjömän var veklingar, Santiago hävdade bestämt att de inte var det medan Baphomet hävdade motsatsen, det hela som egentligen var ett ganska fånigt smågräl slutade med att Baphomet och Santiago kidnappade hela besättningen på ett brittiskt handelsfartyg, tog dem till kyrkogården, där Baphomet utförde skapelseriten på allihop, fast i stället för att gräva ner den på 6 fots djup grävdes de ner på 10 fots djup eftersom detta var Santiagos vilja. En man vid namn Harold överlevde spektaklet, invigdes i packet och tården fortsatte genom många länder i nästan 30 år, då Los perros muertos beslutade sig för att åka hem till Cadiz. Tillbaka i Cadiz visade det sig att Sabbat återfått sitt fäste i staden och där mötte packet en Sabbatbiskop vid namn Paolo Escadora, som var mycket hjälpsam och hjälpte dem med allehanda ting. Genom Paolo fick packet en ny medlem vid namn Maria, en vek kvinna av klanen Tremere antitribu som är mycket bevandrad i många teoretiska ämnen och ä ett nytt och det var precis vad Los perros muertos behövde. Fram till idag har packet mest rört sig i trakterna kring Cadiz och Paolo är numera packets mentor.

Nad Antonio tycker om de andra i packet

Santiago: Santiago är gruppens präst och ledare och det är ingen som ifrågasätter hans åsikt. Han vet vad som är bäst för packet, och han förväntar sig respekt, vilket han givetvis får av er alla. Du vill att Santiago ska inse din överlägsenhet i strid gentemot de andra i packet (läs Baphomet och Harold) och du gör vad du vad du kan för att visa dina kunskaper i strid för honom. Du har stor respekt för Santiago; en gång skonade han ditt liv, och gav dig odödligheten som gåva, när han lika lätt kunde låtit döda dig.

Baphomet: Din definitiva, och eviga rival i packet. Liksom du, är han med i Svarta Handen, och ni är av samma rang i organisationen, vilket gör er jämbördiga i strid. Ditt agg mot honom grundar sig främst på den skada han tillfogade dig som

dödlig, vilken tvingar dig att stiga upp varje afton med smärtor i magen. Som krigare är han bra, i din egen klass, men hans arroganta överlägsenhet och nonchalans stör dig.

Harold: Baphomet avkomma, något trevligare än sin mästare. En ung krigare, som har långt kvar och är lite väl oerfaren och naiv, men som till skillnad från Baphomet har vett att respektera din skicklighet som krigare. Du kan inte avhålla dig från ett litet leende när du ser Baphomet avund för Harolds beundran.

Maria: En väldig kunskapskälla, med ett barns oskyldiga sinne. Hon har en stor mental kapacitet, men är fysiskt underlägsen alla er andra, och du känner ett stort ansvar för hennes säkerhet. Hon är verkligen en tillgång för gruppen, som ni måste vara rädda om, för hennes ungdom kan bli hennes fall om hon möter alltför gamla och erfarna kainiter på egen hand. På den punkten tycks till och med du och Baphomet komma överens.

Antonio på djupet

Han är en krigare som gärna vill visa sina kunskaper för att få Santiagos respekt, men samtidigt är han en av de vampyrer som vill komma närmre Cain, både genom meditation och direkt handling (diableri). Som krigare är du tyst och effektiv, men vill ändå gärna att folk (läs packet) ska kunna se vad du gör, hur effektiv du är som krigare för packet, an dina kunskaper överstiger Baphomets. Som person är du egentligen inte den som håller tand för tunga, d.v.s. du säger hellre vad du tycker än håller inne med det. Du är dock inte dummare än att du inser att vissa saker lämnas bäst osagda (såsom kommentarer om Baphomets orm).

Du är en dödlig krigare, och leker gärna med dina offer. Du vet att du är katten och de är råttor, allesammans är de råttor. Människor förtjänar inget annat än hån. Deras värde är utan betydelse.

Antonio utåt

Du är lite av en artist, med döden som hantverk. Antonio vill döda med stil, du vill synas, och andra ska därigenom inse din oövervinnelighet i strid, och ge dig det erkännande och den beundran som du värd, Baphomet saknar stil och klass, även om han är nog så effektiv i strid. Din grace och din finess saknar motstycke. Människor förtjänar förakt och arrogans. Du visar med andra ord din inre sida lika väl utåt.

Antonio har rakat sidorna på huvudet, och har tatuerat dessa i komplicerade mönster som ger ett obehagligt intryck. Han har en tuff attityd, och är alltid klädd i en svart läderjacka och svarta byxor som inte hindrar rörligheten. Han ser ut som en typisk gatugängsledare, och en farlig sådan. De;

enda som skiljer honom från denna gängledare är den rödaktiga farliga glimten i ögat, och det oerhörda lugn han har under dräpandet.

Antonios Vampyrkrafter

Celerity - Vampyr snabbhet

Varje nivå ger en extra handling och dessutom en automatisk success på initiativslaget.

Fortitude - Tålighet

För varje nivå absorberas automatiskt en skada (Soak Roll). Mann klarar sig även mot solljus och eld (normal Soak Roll).

Obfuscate - Dold och Osedd

1: Skuggmantel. Man kan dölja sig med hjälp av andra ting. Bakom en port är man så gott som osynlig. Det måste finnas någonting att ta skydd bakom.

2: Osedd närvaro. Man kan gå osedd bland människor och de kommer undermedvetet att inte gå in i den dolda personen. För att hitta någon med den här kraften måste man leta aktivt och veta att personen är där. Bara de som har Auspex kan upptäcka en Obfuscated person.

Potence - Vampyrstyrka

Varje nivå ger en automatisk success i alla slag som beror på Strength, inklusive skadeslag.

Quietus - tyst död

1: Tyst zon. Man kan skapa ett tyst område . Inga ljud som kommer från området hörs alls. Utanför är alla ljud som vanligt. Området är 6m i radie och kostar 1 BP.

2: Svaghet. Genom att röra vid någon sänker man deras Stamina med en poäng, slå Willpower mot Stamina+Fortitude. Ju fler successes, desto längre tid varar förlusten.

3: Sjukdom. Som ovan, men alla fysiska attribut sjunker ett steg och man slår Willpower mot Willpower. Det kostar 3 BP att göra en sådan här attack.

4: Blodbad. Man kan smörja ett blankvapen med sitt eget blod och på så sätt göra aggravated damage. Varje BP spenderad gör att det vapnets nästföljande (en eller flera, beroende på BP) träffar är Aggravated. Skjutvapen kan inte behandlas så här.

Name: Antonio
Player:
Chronicle:

Nature: Callant
Demeanor: Thrillseeker
Concept:

Clan: Assamite at
Generation: 8
Haven:

Attributes

Physical

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

Social

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

Social

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

Talents

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

Skills

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

Knowledge

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

Disciplines

Celerity ●●●●●○○○
Quietus ●●●●○○○○○
Obfuscate ●●○○○○○○○
Fortitude ●●○○○○○○○
Potence ●○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○

Backgrounds

Pack Recog. ●●○○○○○○○
Generation ●●●●●○○○
Black H. Mbr. ●●●○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○

Virtues

Callousness ●●●●○
Instincts ●●●○○
Morale ●●●●○

Other Traits

Torture ●●●●●○○○
Firewalking ●●●○○○○○
Black H. Know. ●●●○○○○○
Sabbat Lore ●●●○○○○○
Camarilla Lore ●●○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○

Path of

Caine

●●●●●○○○○○

Willpower

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□

Blood Pool

□□□□□□□□

□□□□□□□□

Health

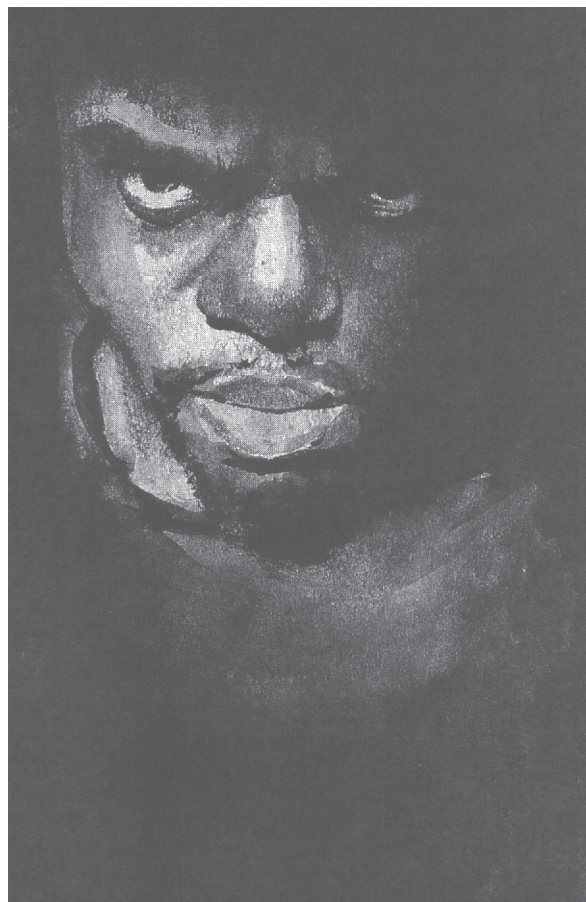
Weakness

Baphomet

Baphomet föddes i Kongo någon gång i början av 1700-talet. Som tonåring dräpte han en pojke i byn p.g.a. ett bagatellartat gräl och blev förvisad ur byn. Han fick klara sig själv ute i vildmarken i någon månad innan han blev tillfångatagen av ett franskt slavjagarlag. N'gbewa, som han hette då, erbjöd fransmannen att hjälpa dem att hitta en by i närheten där det fanns gott om starka män som skulle bli dugliga slavar och dessutom erbjöd han sig hjälpa till att tillfångata dem i utbyte mot sin egen frihet. Detta gick fransmannen med på och N'gbewa ledde dem till sin hemby där alla män tillfångatogs och såldes som slavar och resten massakrerades brutalt.

Vad som förvånade fransmännen var att N'gbewa var den som aktivast deltog i både jakten och massakern. Fransmannen insåg att en man som kan trakten så bra och dessutom är beredd att förråda sitt folk kan man dra stor nytta av, så de erbjöd N'gbewa jobb som slavjägare i laget och han tackade ja. Fransmannen hade svårt att uttala N'gbewas namn och valde att kalla honom Baphomet, vilket var ett namn han gillade. Åren gick och Baphomets grymhet och framförallt yrkeskicklighet var förbluffande, Baphomet njöt av sitt jobb och innan han visste ordet av hade han blivit forman för slavjagar laget. Baphomet hade nu tjänat ihop en hacka och hade dessutom lärt sig nästan flytande franska och nu ville han se världen, han skulle börja med Frankrike.

På vägen till Frankrike lade båten till i Cadiz några dagar, Baphomet vandrade runt i staden med stora ögon, han hade aldrig varit i en stad tidigare (Cadiz var en mycket stor hamnstad på den tiden). På kvällen när han vandrade runt i stadens hamnkvarter slogs han medvetlös och vaknade upp på en kyrkogård tillsammans med fem andra människor som såg livrädda ut. I mörkret stod tre väldigt vackra herrar som förklarade (ja, även på franska) att de var vampyrer och att de avsåg att göra vampyrer av de tillfångatagna. De berättade att de skulle tömmas på blod till sista droppen och därefter när de var döda skulle de få dricka av vampyrens blod som skulle ge dem livet åter, fast som vampyrer. Därefter skulle de gravas ner och sedan fick de själva försöka ta sig upp vilket väldigt få klarar och alltså får de ligga levande begravda i all evighet. Efter att ha berättat allt detta



frågade de om det var någon som inte ville bli vampyr, innan någon hade hunnit svara sade Baphomet: "Jag vill.", för han ville verkligen bli en av nattens varelser. De tre herrarna tittade förvånat på varandra och sedan log de. En av de andra fångarna berättade att han inte ville och innan någon ens hade uppfattat något låg han död på marken, Baphomet njöt, det var en bra dag att bli vampyr på. Skapelseriten genomfördes och Baphomet var den ende som hade överlevde, följande veckor fick han lära sig allt om att vara vampyr och allt om Sabbat. Hans mästare (skapare) Jorge var av klanen Gangrel och därför blev även Baphomet utav denna klan de andra två var, Kerdjan en mördare från Turkiet (Assamite) och Santiago av klan Lasombra som var ledare och präst för deras pack, som kallades Los puerros muertos. Åren gick och Baphomet fick lära sig allt om klan Gangrels krafter och ganska snart hade han blivit en stor krigare och blev upptagen i Svarta Handen vilket var en stor ära för honom.

Camarilla (de veka, fega och korrupt vampyrerna) kom till staden och stridigheter bröt ut, i en av striderna stupade Jorge, Baphomets mästare. Några få nätter senare när resten av packet satt och sörjde, Jorge i Santiagos borg, lyckades en lönnmördare smyga sig in i borgen. Baphomet stod gömd i skuggorna och beskådade hur mördaren smög fram till Santiago, Baphomet valde att inte blanda sig för han visste att Santiago inte behövde hjälp. Santiago skulle kunna slita armarna och benen av mördaren utan problem. Mördaren smög sig fram till Santiago, som satt med ryggen vänd mot honom och läste. Plötsligt högg mördaren Santiago i ryggen med en kniv. Santiago reste sig långsamt, vände sig om, tittade på mördaren och lät honom hugga om och om igen. Santiago bara skakade på huvudet och suckade. Plötsligt flydde mördaren mot fönstret, men han hade inte sett Baphomet som klev fram ur skuggan, förvandlade sin hand till klo och borrade den djupt in i magen på mördaren, som inte dog utan föll till marken skrikandes av smärta. Baphomet skulle precis slita honom i bitar då Santiago hindrade honom och sade att han ville göra vampyr av honom. Först vägrade Baphomet, men efter mycket om och men, gick han till slut med på det, han skulle förmodligen inte bli långlivad. Kerdjan blev hans mästare och han klarade skapelseriten och invigdes i packet. Motvilligt fick Baphomet acceptera Antonio (som han hette) som packmedlem.. P.g.a. Camarillas intrång i staden valde Los perros muertos att lämna staden och vandrade därför omkring i medelhavsregionen (främst Nordafrika) i flera år. Under dessa år stupade Kerdjan och Antonio blev upptagen i Svarta Handen, vilket Baphomet hade väldigt svårt att förstå med tanke på hur vek Antonio var.

En natt i Alexandria började Santiago och Baphomet bråka om huruvida sjömän var veklingar eller inte. Santiago hävdade bestämt att de inte var det medan Baphomet hävdade motsatsen, det hela som egentligen var ett ganska fånigt smågräl slutade med att Baphomet och Santiago kidnappade hela besättningen på ett brittiskt handelsfartyg, tog dem till kyrkogården, där Baphomet utförde skapelseriten på allihop, fast i stället för att gräva ner dem på sex fots djup grävdes de ner på tio fots djup eftersom detta var Santiagos vilja. En man vid namn Harold överlevde spektaklet och Baphomet var nöjd. Harold hade nämligen inte varit någon riktig sjöman utan bara en vanlig däckspojke, vilket sade en hel del om sjömän. Santiago höll fortfarande god min, fast han hade haft fel. Harold invigdes i packet och färden fortsatte genom många länder i nästan 30 år och under denna tid lärde Baphomet Harold att utveckla sina vampyrkrafter och ganska snabbt hade Harold kommit upp i Antonios nivå. Vad som irriterade

Baphomet var att Antonio nu hade uppnått samma rang i Svarta Handen som han själv och dessutom tycktes Harold beundra Antonio vilket var helt obegripligt för Baphomet och störde honom väldigt mycket, men han höll god min och livet fortsatte. En natt i Alger blev Baphomet biten av en kobra, Baphomet kunde inte skadas av kobrans gift och fann det hela mycket roligt framför allt eftersom kobran numera var odödlig (ghoul) p.g.a. att den fått i sig vampyrblod och bestämde sig för att behålla kobran och blodsbinda den. Efter dessa sista 90 år beslutade sig Los perros muertos för att åka hem till Cadiz.

Tillbaka i Cadiz mötte packet en Sabbatbiskop vid namn Paolo Escadora, som var mycket hjälpsam och hjälpte bl.a. till med att hitta bostad åt packet och annat dylikt. Genom Paolo fick packet en ny medlem vid namn Maria, en vek kvinna av klanen Tremere antitribu som är mycket bevandrad i många teoretiska ämnen och även lite i magins läror. Maria var redan vampyr men eftersom hennes pack hade utplånats sökte hon ett nytt och det var precis vad Los perros muertos behövde. Fram till idag har packet mest rört sig i trakterna kring Cadiz och Paolo är numera packets mentor.

Vad Baphomet tycker om de andra i packet

Santiago: Packets självklare ledare och du hyser mycket stor respekt för honom. Han är både mycket vis, handlingskraftig och modig och dessutom mycket äldre än någon annan i packet. Det enda du inte förstår är vad Santiago ser i Antonio. För packets medlemmar är Santiago bara en ledare, men i ditt fall är han även en mycket god vän, den bästa du har t.o.m. (tillsammans med Cimeries).

Antonio: Antonio är en uppkomling som tror att han är något men i själva verket är han en vek vampyr, i alla fall med tanke på sin ålder. Dessutom försöker han vara intellektuell genom att hela tiden försöka sätta sig in i och söka efter vampernas riktiga historia, detta är givetvis bara en fånig image för att försöka imponera på de andra. Han saknar både vishet och styrka och borde därför ha kastats ut ur packet för länge sedan, men Santiago tycks vilja ha honom kvar så därför accepterar du hans närvaro.

Harold: Harold är en bra grabb. Han är fortfarande ung och grön och är väldigt naiv och ivrig vilket kan vara väldigt irriterande, samtidigt som han är både lojal och modig. Han har en stor inre styrka och är redan, trots sin ringa ålder en bättre kämpe än Antonio, vilket han inte inser själv utan istället beundrar Antonio.

Maria: Mycket vacker ung kvinna som bakom skalet döljer väldigt mycket kunskap, och trots att hon inte är en kämpe har hon visat prov på både

mod och inre styrka. Hon är ganska lätt att ha att göra med och ger ett ovanligt mäktigt intryck trots sin låga ålder, hon blir säkert väldigt mäktig någon dag. Fast nu, så länge hon är ung och svag, bör man se till att hålla efter och skydda henne. Och skulle Santiago av någon anledning dö så lär det bli hon som får ta över prästrollen, eftersom du själv inte har något intresse av det.

Cimeries: Detta är din 2.5m långa kungskobra som du är mycket fäst vid. Du har med tiden lärt dig prata med Cimeries mentalt och den lyder alltid, men tycks även förstå när du pratar vanligt med den, vilket du ofta gör när du kelar med den. Skulle någon göra Cimeries utan din tillåtelse (vilken man ändå aldrig får) så skulle du inte tveka en sekund att slita personen ifråga i småbitar. Du ser dig som pappa till honom.

Baphomet på djupet

Baphomet har ett fåtal värderingar som han håller stenhårt på, bl.a. har han aldrig brutit sitt ord, han värdar om och skyddar de han tycker om och han skulle aldrig svika någon av sina vänner, han skulle hellre dö än att leva i oära. Bortsett från denna heder är Baphomet en fruktansvärd vampyr vars närvaro mycket snabbt kan sprida obehag. Baphomet har inga som helst mänskliga känslor utan handlar helt och hållet på instinkt och moral, vilket gör att till och med hans vänner kan tycka att han är obehaglig. Dessutom vet Baphomet att han är en ohyggligt bra kämpe men det är inget han gör sig märkvärdig över. Baphomet beundrar mod, styrka, vighet och lojalitet, medan han föraktar svaghet något ohyggligt, detta innebär inte nödvändigtvis fysisk svaghet.

Baphomet utåt

Baphomet är en enormt stor svart man som förmodligen aldrig har lett i hela sitt liv. Han går klädd i afrikanska ganska färgglada kläder, bär sandaler och har väldigt mycket halssmycken och armband. Med sitt onda utseende och sin stora kobra som ofta slingrar sig runt honom, ger han intrycket av en mycket ondskefull voodopräst eller något liknande. Baphomet visar aldrig några tecken på osäkerhet utan ger nästan ett överlägset intryck i sitt lugn och sin säkerhet, annars är Baphomet absolut inte typen som skryter om att han är bra eller på annat sätt framför detta.

Baphomets Vampyrkrafter

Animalism - Kontroll över djur

1: Tala med djur. Man kan helt automatiskt tala med alla djur och dem att göra saker åt sig (Manipulation+Animal Ken).

Celerity - Vampyr snabbhet

Varje nivå ger en extra handling och dessutom en automatisk success på initiativslaget.

Fortitude - Tålighet

För varje nivå absorberas automatiskt en skada (Soak Roll). Man klarar sig även mot solljus och eld (normal Soak Roll).

Potence - Vampyrstyrka

Varje nivå ger en automatisk success i alla slag som beror på Strength, inklusive skadeslag.

Protean - Kroppens förändring

1: Röda ögat. Den har kraften är automatisk och innebär att man kan se i mörker. Kraften är automatisk och lyckas alltid.

2: Klor. Man kan fälla ut klor (kostar 1 BP), de gör Strength+2 Aggravated Damage. De förblir ute tills man väljer att dra in dem.

3: Jordens beskydd. Man kan sjunka ner i jorden så långt att inga solstrålar kan nå en. Man kan dock inte förflytta sig i sidled. Man sjunker helt enkelt ner i marken (1 BP). Man måste stå på jord, eller liknande. Sten, plast, stål, betong, allt sådant stoppar förmågan.

4: Förvandling. Man kan förvandla sin kropp. Det kostar 1 BP och tar 3 Turns, eller 3 BP och 1 Turn och man kan då förvandla sig till fladdermus, eller leopard.

Name: Baphomet
Player:
Chronicle:

Nature: Survivor
Demeanor: Loner
Concept:

Clan: Gangrel at
Generation: 9
Haven:

Attributes

Physical

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

Social

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

Social

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 ●●●●○○○○

Knowledge

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

Advantages

Disciplines

Protean ●●●●○○○○
Fortitude ●●●●○○○○
Celerity ●●●○○○○○
Potence ●●●●○○○○
Animalism ●○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○

Backgrounds

Black H. Mbr. ●●●○○○○○
Pack Recog. ●●●○○○○○
Generation ●●●●○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○

Virtues

Callousness ●●●●●
Instincts ●●●●○
Morale ●●●○○

Other Traits

Blind Fighting ●●●●●○○○
Fire Walking ●●●●○○○○
Snake Charm. ●●●●●○○○
Black H. Know. ●●●○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○
____ ○○○○○○○○

Path of

Honorable Accord

●●●●●●●○○○

Willpower

●●●●●●●●●○

□□□□□□□□□□

Blood Pool

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Health

Weakness

Harold Woods

säker på att du ville arbeta inom örlogsflottan, bara du fick komma ut på havet var du nöjd. Din farfar, allmänt ansedd som släktens kuf, ägde en gammal segelbåt som du fick använda på somrarna. Sena sommarkvällar brukade han sitta i sin lilla fyrvaktarstuga, det var nämligen som sådan han förtjänade sitt uppehälle, och där berättade han får dig om de stora segelfartygens tid, om erövringen av spanska sjön, och om galleonerna, havets mest fruktade fartyg . När så chansen dök upp, en försommar 1778, då du var 16 år, att följa med handelsfartyget Wanderer på en tur till Indien tog du chansen och rymde bokstavligt talat hemifrån, den enda som visste var du befann dig var din farfar.

Ombord på Wanderer, som gick till Indien för att hämta te, var du däckspojke, och blev ganska illa behandlad. Förmannen hackade ständigt på dig, och din dröm om att du som däckspojke skulle bli skeppets maskot slogs i spillror, men du höll humöret uppe för du var på havet, och du älskade det. Det som egentligen retade dina skeppskamrater de riktiga sjömännen, var att du inte tappade ditt goda humor. Du var nästan alltid glad, och hade ingen direkt hemlängtan. Livet lekte, och i Indien fick du ta del av det äldsta sjömansuttrycket i världen "en flicka i varje hamn".

Under de följande åren reste ni "över hela v världen, inte alls sällan i Medelhavet där de nordafrikanska städerna med sina trånga gator, de livliga basarerna, och folk från hela världen, gjorde djupa intryck på dig. Här fanns människor som inte talade ett ord engelska. Du skymtade massor av underliga människor, ormtjusare, stora män från det inre av Afrika. I Tunis såg du en kväll, i en avlägsen gränd en man, med en jättelik orm ringlande kring sig, hade en nästan paralyserande blick som skrämde dig. Du skulle snart träffa honom igen.

Några dagar senare lade ni till i Alexandria innan etappen hem till England skulle påbörjas. Det var en sval natt, och du satt fortfarande uppe. Vakten hade sagt åt dig att försvinna ur hans åsyn, så du satt borta vid mesanmasten och pratade med skeppskatten, när du ser en man överhöjd av skuggor närma sig. Han gav dig en kort blick och sa åt dig att följa med. Du var förvirrad, men såg att alla andra verkade följa med utan att protestera så du gick efter dem. Efter en vandring genom



Harold föddes på 1760-talet i England, och dina föräldrar såg till att du tidigt blev intresserad av faders yrke han var nämligen officer. Din barndom var relativt fri från störningar, och som enda barnet var du kanske något bortskämd. Du hade en äldre bror, Jonathan, men han förolyckades vid en artilleriskola, när du bara var sex år gammal, och ditt minne av honom är därför ganska vagt. Din far ville att du skulle bli kavalleriofficer men du drogs oemotståndligt till sjön, något som inte helt uppskattades av fadern. Dessutom var du långt ifrån

Alexandrias tomma gator, vek den beskuggade mannen in på kyrkogården. Hela besättningen följde efter i tystnad. De var som förhåxade, och själv vågade du inte säga ett ljud. På kyrkogården väntade en stor afrikan, och hans blick kände du omedelbart igen. Det var mannen som skrämte dig så i Tunis någon vecka tidigare. Skuggvarelsen sade med hög röst till alla att vara stilla för nu skulle de begravas levande, och bli odödliga vampyrer. Ingen reagerade, alla stod stilla som zombier. Du skulle just börja skrika när den store, svarte mannen kom fram till dig, och sänkte ett par jättelika huggtänder i dig. Sedan blev allt mörkt, och när du vaknade låg du i en grav och en ny hunger slet i din nyligen dödade kropp. Du var den ende som kom upp...

Den svarte mannen, Baphomet, var nu din mästare. Han hade gjort dig till sin avkomma och nu skulle du ha ett evigt liv tillsammans med honom, den mest skrämmande mannen i världen. Hans ledare, skuggvarelsen, kallades Santiago och var äldre än alla de andra. Med i gruppen los perros muertos, de döda hundarna, var också en lönnmördare vid namn Antonio - en mäktig krigare. Tillsammans med dessa har du farit runt i hela medelhavsområdet och fått lära dig vampyrens väg. Nyligen tillkom en ung kvinna vid namn Maria Torres, som rekommenderats av er mentor Paolo. Du trivdes ganska bra i packet, för första gången blev du accepterad som en del av en grupp. Du var inte utanför. Visst, du var den unge, oerfarne, men ingen hånade dig för det, alla ville hjälpa dig att bli bättre.

Harolds åsikter om de andra

Santiago: Ledaren och prästen. Santiago befäller inte er andra, det är bara så att han vet vad som ska göras. Baphomet, din herre, är obrottsligt lojal mot honom, vilket även du är. Beröm från Santiago är högsta erkännandet i världen. Han talar sällan om när någon gjort fel, bara ger dem en menande blick, som får alla att skärpa till sig.

Baphomet: Din mästare. Den mest skrämmande person du känner. Hans väldighet är total. Han ger sällan beröm, han talar bara om hur han vill ha det och du vågar aldrig ens andas om att du skulle tycka annorlunda. Han är en våldsam dräpare och farlig för sina fiender så du är glad att han står på din sida. Ändå har du svårt att inte frukta honom, han gör dig rädd. Djävulen själv skulle nog vika för den här varelsen.

Antonio: En smidig, effektiv krigare, som är oerhört skicklig. Hans bländande knivar, hans blixtnabba reaktioner och hans tysta rörelser. Du är imponerad av hans attityd, han har alltid full kontroll. Han är en förebild och han tar väl vara

på din beundran. Av någon anledning tycks inte Baphomet och Antonio komma överens, du vet inte varför.

Maria: En ung kvinna som nyligen kommit till er. Hon är en tillgång för gruppen och kan oerhört mycket. Samtidigt är hon som en skör porslinsfigur, vacker, oskuldsfull och oförstörd. Första tanken är att man vill beskydda henne så att ingen smutsar ner hennes rena sinne. Hon känner förresten till en ritual som gör att om ni dricker en gammal vampyrs blod kan dela på det och få kraft därav.

Harold på djupet

Harold är ung, naiv och ivrig. Han vill se allt, vara med om allt och uppleva så mycket som möjligt. Han berättar gärna om allt han varit med om, om hur han upplever sin omgivning. Delvis kan det bero på att han fortfarande är osäker på sin egen förmåga, men också för att det är hans natur. Harold tycker om livet som vampyr, det är alltid nya saker på gång, alltid något spännande som ska hända. Harold lyder de andra i packet. Santiago för att han är ledaren, Baphomet för att han fruktar honom och Antonio för att det är hans vän.

Harold utåt

Harold är en som vill vara med, han vill vara först på plats, först att få uppleva nya spännande saker. Han talar ofta och ganska mycket, men vet att hålla tyst när de äldre vill säga något. Det eviga livet är en njutning och han ångrar inte en sekund av sitt vampyrliv. Han skrattar åt det som människor kallar fara, för som vampyr har han ännu inte upplevt rädsla för någonting. Harold är ung, har livliga ögon som nästan ser mänskliga ut och han ler ganska ofta. Han har mellanblont hår, som lite rufsigt täcker huvudet och nacken. Han går oftast klädd i vanliga blåjeans, en t-shirt och en skinnjacka.

Harolds vampyrkrafter

Animalism - Kontroll över djur

1: Tala med djur. Man kan helt automatiskt tala med alla djur och dem att göra saker åt sig (Manipulation+Animal Ken).

Celerity - Vampyrnsnabbhet

Varje nivå ger en extra handling och dessutom en automatisk success på initiativslaget.

Fortitude - Tålighet

För varje nivå absorberas automatiskt en skada (Soak Roll). Mann klarar sig även mot solljus och eld (normal Soak Roll).

Obfuscate - Dold och Osedd

1: Skuggmantel. Man kan dölja sig med hjälp av andra ting. Bakom en port är man så gott som osynlig. Det måste finnas någonting att ta skydd bakom.

Presence - Känslokontroll

1: Förundran. Man kan få folk i sin omgivning att tycka om det man säger, att det låter förnuftigt. Det ger dem en positiv inställning till talaren (Charisma+Acting).

2: Det onda ögat. Genom att spänna ögonen i folk, visa sina tänder och fräsa försätter man folk i panik. Slå Charisma+Intimidation mot Wits+3, ju fler lyckade desto räddare offer.

Protean - Kroppens Förändring

1: Röda ögat. Den har kraften är automatisk och innebär att man kan se i mörker. Kraften är automatisk och lyckas alltid.

2: Klor. Man kan fälla ut klor (kostar 1 BP), de gör Strength+2 Aggravated Damage. De förblir ute tills man väljer att dra in dem.

Name: Harold Woods
Player:
Chronicle:

Nature: Child
Demeanor: Pedagogue
Concept:

Clan: Gangrel at
Generation: 10
Haven:

Attributes

Physical

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

Social

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

Social

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 ●●○○○○○○○

Knowledge

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

Advantages

Disciplines

Animalism ●○○○○○○○
Protean ●●○○○○○○○
Fortitude ●●○○○○○○○
Celerity ●●○○○○○○○
Presence ●●○○○○○○○
Obfuscate ●○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○

Backgrounds

Pack Recog. ●○○○○○○○
Generation ●●●○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○

Virtues

Callousness ●●○○○
Instincts ●●●○○
Morale ●●●●●

Other Traits

Seduction ●●○○○○○○○
Fire Walking ●●○○○○○○○
Fast Draw ●●●●○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○

Path of

Honorable Accord

●●●●●●○○○○○

Willpower

●●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

Blood Pool

□□□□□□□□□□

□□□■●●●●●●●●

Health

Weakness

Maria Torres

Maria Torres föddes 1925 i Cadiz, Spanien. Båda föräldrarna var aktiva fascister från den övre medelklassen, med ambitioner att vara så lika överklassen i uppförande som möjligt, och dessutom strängt troende katoliker, vilket tvingade henne att utstå en oerhört konservativ barndom, med en mycket rigid syn på barnuppfostran. Maria fick snällt sitta hemma på kvällarna, ingen kvinna fick lämna huset efter klockan nio. Skulle unga pojkar träffa Maria Torres följde hennes två bröder, fyra kusiner och tre av deras vänner följa med för att övervaka händelseförloppet.

De skolor Maria deltog i var oftast drivna av katolska kyrkan, och Maria var duktig i skolan, men ganska snart blev de lyckade skolresultaten ett krav, och pressen på Maria blev allt hårdare. På universitetet kom Maria för första gången i kontakt med teologi och ockultism, som inte drevs direkt av katolska kyrkan, utan av föreläsare på universitetet, och den sortens studier tilltalade Maria betydligt mer, något som gav upphov till en splittring med föräldrarna enligt vilkas åsikt teologi endast kunde studeras via av Gud utsedda munkar och kyrkliga lärare, inte av mundana lärare. Detta var det första av de många stegen som skulle leda Maria in på den väg som gjort henne till vad hon är idag, för det ökade intresset medförde att hon snart blivit medlem i en del ockulta sällskap, inte bara för deras popularitets skull (vilket inte var ovanligt på den här tiden), utan dels också för att hon hade ett genuint intresse för de krafter och de kunskaper man använde sig av i dessa kretsar, och dels, och detta kanske är den främsta anledningen av alla, för att studierna i ockultism blev en revolt mot föräldrarna.

Tyvär medförde detta också att föräldrarna tog avstånd från sin dotter kort sagt hon blev utkastad hemifrån, till sin egen stora förvåning, för en sådan häftig reaktion var inte alls vad hon väntat sig från familjen. Inget hem innebar bara en sak, Maria var tvungen att arbeta för sitt uppehälle, eftersom hon saknade en make som annars skulle ha kunnat försörja henne. Det här innebar stor smärta för



Maria, som älskat sina studier så, men någonting väldigt underligt hände, bara en månad efter att hon blivit utkastad hemifrån. Hennes bankkonto strömmade plötsligt över av pengar, summor som hon aldrig ens drömt om, och ingen kunde svara på varifrån de kom. En okänd stiftelse med mål att hjälpa begåvade ungdomar studera hade fått upp ögonen för henne. Maria återvände till universitetet och studerade hårt.

En mörk natt i november 1948 på väg från universitetsområdet till den lilla lägenhet hon hyrde, steg sex män i långa, svarta kåpor fram, deras an-

sikten var höljda i skuggor, och Maria kände pulsen öka. Hon kände en onaturlig, uråldrig skräck inför de här varelserna, de utstrålade mörker. Utan förvarning fick hon ett slag i huvudet, och allt blev svart.

Maria vaknade med häftiga smärtor i huvudet, och stod på en kyrkogård tillsammans med två andra människor. De svartklädda varelserna stod en bit bort och mässade i vad som kändes en evighet, under vilken Maria stod som fastfrusen.

När den uråldriga sången tonat ut, vände sig en av gestalterna mot de tre, och förklarade med mörk röst, att de var utvalda att bli vampyrer, nattens eviga jägare. Därefter kom en snabbt slag, och så, totalt mörker. Maria var den enda av de tre som lyckades ta sig upp ur den grav vampyrerna placerat henne i, och hon var väntad.

Vampyrerna tillhörde en organisation kallad Sabbat, som kämpade mot den fasansfulla Camarilla-organisationen, vilken sökte erövra världen och lägga alla vampyrer under strikt kontroll, så att ingen utveckling skulle ske. De var av en klan kallad Tremere antitribu, nattens magiker, som insett blodets kraft, och Maria fick under årtal lära sig att alla de legender hon låst om på universitetet var sanna, demoner fanns, och Tremere-magikerna lärde henne hur man skulle frammana demoner från andra plan, och berättade att vampyrer löper mindre risk än dödliga i handel med demoner, för vampyrer har ingen själ.

Men vampyrerna lärde henne också att man måste försaka allt som heter samvete, för som de sa, en demon är inte intresserad av dina tårar eller dina böner för ditt liv, en demon vill ha makt och själar. Svaga människor duger bara som föda till En av de många ritualer, och tydligen en av de mer hemliga, var den som kallas för Den bittra rosens ritual, som möjliggör det för en hel grupp vampyrer att komma närmre Cain, om de dricker en äldre vampyrs blod, istället för att bara en kan göra så.

Maria var fascinerad av alla dessa sanningar, men samtidigt tyckte hon att det var en smula obehagligt. .Allt var så nytt, och här fanns inget utrymme för misstag. Utbildningen fortgick under stränga former enda in på 1980-talet och fler och fler hemligheter uppenbarades. En av dem var att det egentligen var Camarillas Tremereklan som betalade stipendierna, men Sabbat hade velat rädda Maria från deras klor. En tacksam Maria pustade ut.

En natt 1985 skulle en demonritual hållas, för att frammana en demontjänare, vars herre var en av de mäktigaste i Satans tjänst. Maria var sen, och rusade fram bland träden. Hennes mästare såg inte med blida ögon på att komma försent. Hon ökade

takten, men stannade till av ett ljussken i skogen. Längre fram, i gläntan där ritualen skulle hållas var det alldeles tyst, förutom en svag unken doft. Runtomkring på marken låg resterna av det som en gång varit de enda varelserna i världen Maria känt något som skulle kunna liknas vid kärlek för. En vidrig demonvarelse stod i gläntans bortre del, som om den väntade på något - eller någon. Maria rusade med skräcken dånande i ådrorna bort därifrån, för att aldrig återvända.

Så småningom kom Maria Torres till Cadiz i Spanien, där en vampyr vid namn Paolo tog hand om henne, och introducerade henne för det pack av vampyrer han själv var mentor för - Los perros muertos (de döda hundarna). Paolo tyckte att Marias sakkunskap, och lärdom skulle väga upp gruppens mer offensiva individer, och sedan dess har hon följt med dem, utan att behöva bli levande begravd igen. Där finns Santiago, den gamle ledaren av klanen Lasombra, Baphomet, en väldig afrikan vars blick skrämmar dig, Harold, dennes avkomma (båda av Klan Gangrel) och slutligen Antonio, en av Assamiternas lönnmördarklan.

Marias syn på de andra

Santiago: Santiago är en av de två i packet som skrämmar dig. Du vet att han är så oändligt gammal, och att hans krafter är stora. Du får en känsla av att han ser rakt igenom dig, men håller god min. Han är packets ledare och präst, och en skicklig sådan. Alla de andra följer honom utan att tveka, och du förstår varför. Han är farlig.

Baphomet: En jättelik afrikan med en väldig kungskobra vid namn Cimeries. Han är utan tvekan den dödligaste krigaren, och hans blotta blick skrämmar dig. Du undrar om han inte är som du, men skulle han inte vara det, är den farligaste av dina fiender. Han är obrottsligt lojal mot Santiago, men det värsta är att hans namn, Baphomet, är de franska tempelriddarnas namn på Satan, och Cimeries, ormen, har fått namn efter en djävul i den afrikanska mytologin. Baphomet är döden personifierad.

Harold: En ung valp, som är totalt okunnig om världen. Hans herre är Baphomet, men han saknar totalt den kontroll och den inre styrka som den senare har. Fast han är äldre än dig, har han inte en tiondel av din erfarenhet. Du spelar med i spelet, men han är bara luft för dig.

Antonio: En s.k. lönnmördare. Du anser att han bara är patetisk. Han hävdar att han är en lika stor krigare som Baphomet, skillnaden är milsvid. Antonio är en scenapa, som bara vill få uppmärksamhet, i sinnet är han ett barn.

Maria på djupet

Maria är troligtvis den ondaste av alla i gruppen. Hon verkar vara så snäll, men är i förbund med mörkrets makter. Efter vad som hände i skogen med hennes vänner, är hon livrädd för att använda sig av demonframkallning, och tar bara till den utvägen om ingen annan återstår. Skulle det vara tvunget, kommer hon säkerligen att låta de andra vara de offer demonen kräver. Varför skulle deras liv sparas, när hennes eget står på spel? Ondska är det som ger makt, makt ger liv, och liv ger möjligheter till fördolda kunskaper. Marias sinne är egentligen så svart, att nästan ingenting återstår av den dödliga människa hon en gång var, men hennes sinne för teater är välutvecklat (se nedan). Eftersom Maria inte har genomgått skapelseriten med de andra i los perros muertos, är hennes band till dem inte speciellt starkt.

Marias utåt

Vad de andra ser i Maria, är en snäll, svag och försvarslös varelse, som behöver skyddas för sina kunskaper, som vida övergår de andras. Alla ser sig som fäder och bröder för henne. Den oskuldsfulla bilden är komplett, och Maria röjer inte sin sanna natur. Intelligent och ung är två ord som sammanfattar de andras bild av henne.

Maria är ung, och har korpsvart, långt hår, som går ner till axlarna. Hennes bländvita leende och hennes mörka ögon, ger sinnebilden av en vacker kvinna. Hon är liten och smal, och hennes skönhet är sådan att man hellre använder adjektivet söt eller vacker, istället för snygg eller sensuell. Hon går oftast klädd i luftiga kläder, och bär tunna, lätta skor, inte ovanligt med sandaler.

Marias Vampyrkrafter

Auspex - Vampyrsinnen

1: Förhöjda sinnen. Man kan höja sina sinnen till nästan övernaturlig nivå. Starka ljud eller andra sinnesintryck kan dock skada en vampyr med sinna sinnen förhöjda.

2: Aurasyn. Man kan se färgen på folks auror och därigenom avläsa deras känslöstämning. Slå Perception+Empathy för att se hur mycket som kan avläsas.

3: Psykometri. Genom att röra vid ett föremål kan man få en bild av den som sist höll i det, kanske till och med få fram en aura. Slå Perception+Empathy för att få veta vad som syns.

Dominate - Härskare över sinnet

(Kan ej användas mot vampyrer av tidigare generation)

1: Svagsinnetens härskare. Man kan ge någon ett enordskommando, som genast måste lyd.

Ordet måste uttrycka vad det gäller. Man kan inte ge kommandon som skulle innebära direkt fysisk skada, men väl indirekt. Ordet kan vävas in i en mening, men då måste ordet betonas ordentligt (Manipulation+Intimidation mot Willpower).

2: Posthypnos. Man kan lämna ett meddelande i någons undermedvetna, som tvingar dem att utföra dina befallningar. Du måste ha ögonkontakt tills du gett ordern. Sedan kan du tala om för offret när den ska utlösas. Ordvalet är viktigt. Ju fler successes, desto bättre resultat, och ju konstigare handlingar kan offret förmås att utföra (Manipulation+Leadership mot Willpower).

Thaumaturgy - Blodsmagi

1: Blodssmak. Genom att slå Perception+Occult, kan man avläsa hur mycket blod det finns i en varelse, och även ungefär vilken generation vampyrer har. Man måste vara i fysisk kontakt med blodet.

2: Blodsvrede. Genom att vidröra någon (Dexterity+Subterfuge mot Willpower) kan man tvinga dem att använda sitt blod, dvs höja sina egenskaper slumpartat. Det kan lätt hända att offret kommer i raseri.

3: Kraftblod. Man kan sänka sin generation tillfälligt genom att manipulera sitt blod (Manipulation+Survival).

Hemliga kunskapens väg

1: Viskningar. Man kan spontant framkalla vanlig information om en annan person. Det kan vara typ namn, adress, familj, bostad, osv. Man måste ha ögonkontakt och vara inom 1.5m från personen ifråga (Perception+Empathy mot Willpower). Förmågan fungerar inte på övernaturliga varelser, vilket inkluderar ghouls.

Skräckens väg

1: Inge fruktan. Man kan få andra att känna sig bevakade och förföljda (Manipulation+Empathy mot Courage eller Morale+3).

Marias Ritualer

Nivå 1

Defence of the Sacred Haven (1 timme)

Genom att teckna vissa ockulta symboler med ditt eget blod kan du få glasrutor att inte släppa igenom solljus. Kostar 1 Bloodpoint.

Wake with Evenings Freshness (1/2 timme)

Ritualen utföres innan du går och lägger dig. Skulle någon form av fara uppstå vaknar du genast. Du behöver fjädrar att bränna, askan sprider du ut runt din sovplats.

Deflection of Wooden Doom (1 timme)

Du måste vara omgiven av en cirkel av trä. Innan solen går upp är du immun mot den första pålningen.

Purity of Flesh (10 minuter)

Du sitter i lotusställning, omgiven av 13 vassa stenar. Detta gör att du renar ditt blod från alla föroreningar (alkohol, droger etc).

Preserve Blood (2 nätter)

Du kan ta blod i en behållare och gräva ner den. Detta blod bevaras däref- ter färskt och kan användas som reservblod.

Nivå 2

Recure of the Homeland (10 minuter)

Om du har jord från din hemtrakt kan du lägga dig i denna och läka ytterli- gare ett Agrgravatet Damage per natt.

Summon Grantel (1 timme)

Med denna ritual kan du åkalla Grantel, en lägre demon.

Nivå 3

Ritual of the Bitter Rose (1 timme)

Med denna ritual kan du få alla som deltar i Diablerie att sänkas en genera- tion.

Name: Maria Torres
Player:
Chronicle:

Nature: Autist
Demeanor: Child
Concept:

Clan: Tremere at
Generation: 11
Haven:

Attributes

| Physical | | Social | | Social | |
|-----------|----------|--------------|----------|--------------|----------|
| Strength | ●○○○○○○○ | Charisma | ●●●○○○○○ | Perception | ●●●●○○○○ |
| Dexterity | ●●●○○○○○ | Manipulation | ●●●●○○○○ | Intelligence | ●●●●○○○○ |
| Stamina | ●●○○○○○○ | Appearance | ●●●○○○○○ | Wits | ●●●●○○○○ |

Abilities

| Talents | | Skills | | Knowledge | |
|--------------|----------|------------|----------|---------------|----------|
| Acting | ●●○○○○○○ | Animal Ken | ○○○○○○○○ | Bureaucracy | ●●○○○○○○ |
| Alertness | ●●●○○○○○ | Drive | ●○○○○○○○ | Computer | ●○○○○○○○ |
| Athletics | ○○○○○○○○ | Etiquette | ●●○○○○○○ | Finance | ●○○○○○○○ |
| Brawl | ●○○○○○○○ | Firearms | ●●○○○○○○ | Investigation | ●●●○○○○○ |
| Dodge | ●●○○○○○○ | Melee | ○○○○○○○○ | Law | ●●○○○○○○ |
| Empathy | ●●●○○○○○ | Music | ○○○○○○○○ | Linguistics | ●●●●○○○○ |
| Intimidation | ●●○○○○○○ | Repair | ○○○○○○○○ | Medicine | ●●○○○○○○ |
| Leadership | ○○○○○○○○ | Security | ●●○○○○○○ | Occult | ●●●●○○○○ |
| Streetwise | ●●○○○○○○ | Stealth | ●○○○○○○○ | Politics | ●●○○○○○○ |
| Subterfuge | ●●○○○○○○ | Survival | ●○○○○○○○ | Science | ●●●○○○○○ |

Advantages

| Disciplines | | Backgrounds | | Virtues | |
|--------------------|----------|-------------|----------|-------------|-------|
| Auspex | ●●●○○○○○ | Generation | ●●●○○○○○ | Callousness | ●●●●● |
| Thaumaturgy | ●●●○○○○○ | Pack Recog. | ●●●○○○○○ | Instincts | ●●○○○ |
| Dominate | ●●○○○○○○ | _____ | ○○○○○○○○ | Morale | ●●○○○ |
| P. of Secret Know. | ●○○○○○○○ | _____ | ○○○○○○○○ | | |
| Path of Phobos | ●○○○○○○○ | _____ | ○○○○○○○○ | | |
| _____ | ○○○○○○○○ | _____ | ○○○○○○○○ | | |
| _____ | ○○○○○○○○ | _____ | ○○○○○○○○ | | |

Other Traits

| | |
|----------------|----------|
| Seduction | ●●●●○○○○ |
| History | ●●●●○○○○ |
| Sabbat Lore | ●●●○○○○○ |
| Psychology | ●●●○○○○○ |
| Alchemy | ●●●○○○○○ |
| Theology | ●●●○○○○○ |
| Camarilla Lore | ●○○○○○○○ |
| Demon Lore | ●○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |

Path of

Evil Revelation

●●●●○○○○○○

Willpower

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□

Blood Pool

□□□□□□□□

□□■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Health

Weakness

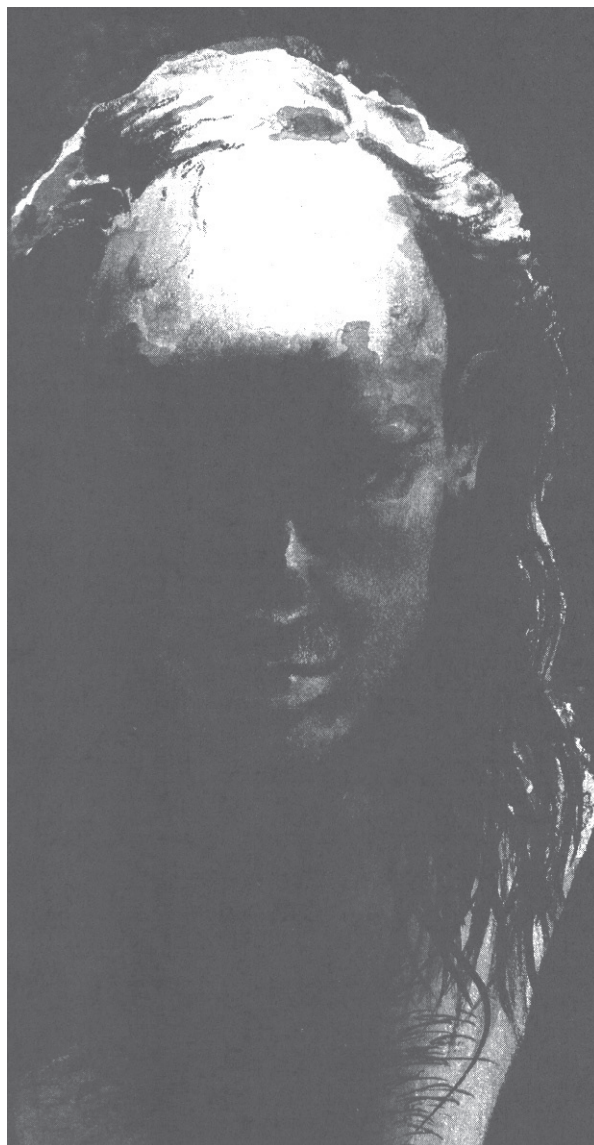
Santiago

Santiago föddes år 1500 i Cadiz, Spanien, av adliga föräldrar. Vid tjugofem års ålder reste han till den nya världen (Sydamerika) som konkvistador. Han visade snabbt tecken på gott ledarskap och stor grymhet. Han avancerade raskt i graderna och blev snart befälhavare för en mindre styrka. Tillsammans tömde de systematiskt by efter by på rikedomar.

Så småningom kom de till en by där inga rikedomar fanns att hämta. Santiago blev ursinnig och krävde att få veta varför det inte fanns något guld i byn. Till svar fick han, av indianerna, att de var tvungna att offra allt till den onde guden, Huyticamalexanqui, som hade sin boning på ett berg en bit bort. Santiago skrattade åt historien och tog det hela som en lögn. Han la märke till att detta oroad indianerna och trots att indianerna varnade honom för att fresta Huyticamalexanquis tålmod gav han sig iväg mot berget för att se om där fanns något som kunde stå emot hans flintlåspistol och toledo-klinga. Solen gick ner och han behövde någonstans att sova och en grotta han funnit i berget fick duga. Det var det sista Santiago minns som dödlig.

I grottan blev Santiago en vampyr av Klan Lasombra och han stannade där med sin mästare i nästan etthundra år. Tillsammans terroriserade de den lokala indianbefolkningen innan Santiago började sakna civilisationen och beslöt sig för att återvända till Spanien.

Väl hemkommen fann sig Santiago oerhört rik på grund av allt guld han tagit med sig hem. Han införskaffade en borg utanför Cadiz och slog sig ner där. Han levde jävel genom att ha stora orgier, terrorisera bönder och annan allmänt oacceptabla aktiviteter. Hans leverne uppmärksammades av två Sabbatvampyrer, Jorge (Gangrel antitribu) och Kerdjan (Assamite antitribu), vilka insåg att Santiago var vampyr. De erbjöd honom medlemskap i Sabbat och Santiago accepterade. Han genomgick utan svårigheter skapelseriten han, trots att han redan var vampyr, fick genomgå. Dessa tre gentlemän bildade "Los perros muertos" då Jorge och Kerdjan stod utan pack. Santiago utsågs, sin korta Sabbatkarriär till trots, den naturlige ledaren och det lilla packets präst. Packet var dock för litet och fler vampyrer behövdes. Det beslutades att en



skapelserit skulle hållas. En överlevde riten, Jorges avkomma, en svart man från Kongo som kallade sig Baphomet. Baphomet hade tydligen varit förman för ett franskt slavjägarlag (hur det nu kunde komma sig) och nu hade varit på väg till Frankrike.

Med åren blev Camarillas tryck mot Spanien hårdare och efter smärre stridigheter stupade Jorge. Ett fåtal nätter senare när alla satt i Santiagos borg lyckades en lönnmördare smyga sig in i borgen, Santiago satt i sin fätölj och kände plötsligt hur en kniv borrades in i ryggen på honom. Santiago reste sig långsamt upp, vände sig om

och såg frågande ut (han var förvånad över att han inte hade märkt något). Framför sig såg Santiago en ung man i 20-årsåldern, utan minsta tecken på varken fruktan eller tveksamhet. Mannen högg igen och igen, men Santiago bara skakade på huvudet och suckade. Plötsligt började han fly mot fönstret, men ur mörkret steg Baphomet och körde in sin klo i magen på mannen, som inte dog utan flög ner på golvet skrikande av smärta. Baphomet skulle precis döda honom då Santiago stoppade honom, han hade bestämt sig, den unge mannen skulle göras till vampyr i natt. Baphomet vägrade först, men efter ett tag gav han vika. Det fick bli Kerdjan som blev den unge mannens mästare och skapare. Och inom kort hade Antonio som han hette visat enorma färdigheter i såväl stridens som lönnmordets konst.

Los perros muertos beslutade sig för att lämna Cadiz, eftersom Camarillas tryck blev för hårt till slut och vandrade därför omkring i medelhavsregionen (främst Nordafrika) i flera år. Under dessa år stupade Kerdjan. En natt började Santiago och Baphomet diskutera huruvida sjömän var veklingar eller inte. Santiago hävdade bestämt att de inte var det medan Baphomet hävdade motsatsen, det hela som egentligen var ett ganska fånigt smågräl slutade med att Baphomet och Santiago kidnappade hela besättningen på ett brittiskt handelsfartyg tog dem till kyrkogården, där Baphomet utförde skapelseriten på allihop, fast i stället för att gräva ner dem på 6 fots djup grävdes de ner på 10 fots djup eftersom detta var Santiagos vilja. En man vid namn Harold överlevde spektaklet och Baphomet tycktes vara nöjd fast han hade haft fel. Harold invigdes i packet och färden fortsatte genom många länder i nästan 30 år, då Los perros muertos beslutade sig för att åka hem till Cadiz. Tillbaka i Cadiz visade det sig att Sabbat återfått sitt fäste i staden, fast Santiagos borg hade fått nya ägare, men det var inga större problem för honom att återta sina gamla skatter och växla detta mot pengar. I Cadiz mötte packet en Sabbatbiskop vid namn Paolo Escadora, som var mycket hjälpsam och hjälpte till med bl.a. att hitta bostad och annat dylikt. Genom Paolo fick packet en ny medlem vid namn Maria, en vek kvinna av klanen Tremere antitribu som är mycket bevandrad i många teoretiska ämnen och även lite i magins läror. Maria var redan vampyr men eftersom hennes pack hade utplånats sökte hon ett nytt och det var precis vad Los perros muertos behövde. Fram till idag har packet mest rört sig i trakterna kring Cadiz och Paolo är numera packets mentor.

Nad Santiago tycker om de andra i packet.

Baphomet: Den grymmaste man du någonsin skådat, å andra sidan den mest lojale och modiga

man du skådat med. Baphomet är en krigare som inte är av denna värld och man kan alltid lita på honom till etthundra procent. Han är klart värd sin höga rang inom Svarta Handen. Dessutom _r han den enda riktiga vännen du har. De andra i packet fruktar honom och du kan inte förstå varför han fortfarande inte har accepterat Antonio, men det är inte så mycket att oroa sig för eftersom hans lojalitet betyder mer för honom än hans åsikt. Baphomet har även en stor kobra som han lyckats tämja och som han ofta kelar med.

Harold: Han har många av sin mästars sidor, främst hans lojalitet och ärlighet. Även han en god kämpe, fast inte i närheten av Baphomet. Trots att han varit vampyr i drygt 100 år så verkar han fortfarande väldigt grön. Han är väldigt naiv och ivrig och tycks se upp till Antonio, vilket verkar irritera Baphomet väldigt mycket.

Antonio: Du är fortfarande väldigt imponerad över att han redan som dödlig lyckades ta sig in i din borg och försöka döda dig. Han är även han en av Svarta Handens krigare och inte speciellt förvånande har han uppnått samma status och rang inom handen som Baphomet. Men trots att han är en krigare är han väldigt sansad. Han är väldigt intresserad av vampyrer som art och även av dess historia som han hela tiden söker information om.

Maria: Mycket vacker ung kvinna och bakom skalet döljer sig väldigt mycket kunskap. Och trots att hon inte är en kämpe har hon visat prov på både mod och inre styrka. Det är absolut Maria som är lättast att ha att göra med i packet och trots sin tämligen ringa ålder som vampyr betar hon sig mycket sansat.

Santiago på djupet

Santiago är packets naturliga ledare och en just och rättvis sådan, men i gengäld förväntar han sig respekt, vilket han normalt får. Med tanke på sin höga ålder och sin låga generation skulle Santiago lika väl kunna vara ärkebiskop men han har inga sådana ambitioner utan vill hellre bli respekterad av sitt pack och även få packet respekterat av andra. Mot dem som Santiago inte räknar som sina vänner ställer sig Santiago helt likgiltig (de skulle lika bra kunna vara döda). I grund och botten är dock Santiago mycket ond och vill gärna hävda sig och visa sig stark och handlingskraftig, dock aldrig på sitt packs bekostnad.

Santiago utåt

Santiago är skuggornas mästare och lyckas alltid ställa sig så att hans ansikte är skuggat. Han är lång och majestätisk med långt svart hår och är alltid klädd i svarta fladdriga kläder. Det ser nästan kusligt ut där han alltid står, i skuggan. Han talar

med ganska tyst och hes röst som alltid är väldigt bestämd och han tycks alltid veta vad som skall göras hämstä.

Santiagos Vampyrkrafter

Auspex - Vampyrinnen

1: Förhöjda sinnen. Man kan höja sina sinnen till nästan övernaturlig nivå. Starka ljud eller andra sinesintryck kan dock skada en vampyr med sinna sinnen förhöjda.

Celerity - Vampyr snabbhet

Varje nivå ger en extra handling och dessutom en automatisk success på initiativslaget.

Dominate - Härskare Över Sinnet

(Kan ej användas. mot vampyrer av tidigare generation)

1: Svagsinnetens härskare. Man kan ge någon ett enordskommando, som genast måste lydast. Ordet måste uttrycka vad det gäller. Man kan inte ge kommandon som skulle innebära direkt fysisk skada, men väl indirekt. Ordet kan vävas in i en mening, men då måste ordet betonas ordentligt (Manipulation+Intimidation mot Willpower).

2: Posthypnos. Man kan lämna ett meddelande i någons undermedvetna, som tvingar dem att utföra dina befallningar. Du måste ha ögonkontakt tills du gett ordern. sedan kan du tala om för offret när den ska utlösas. Ordvalet är viktigt. Ju fler successes, desto bättre resultat, och ju konstigare handlingar kan offret förmås att utföra (Manipulation+Leadership mot Willpower).

3: Glömsk. Med den här kraften kan man få folk att glömma, eller rentav ändra deras minnen helt (Wits+Subterfuge mot Willpower).

Obtenebration - Skuggornas Mästare

1: Skuggspel. Man kan manipulera skuggor och är svår att upptäcka i svagt ljus. Skuggorna kan ge utövaren ett farligt utseende (Denna kraft har Santiago alltid aktiv).

2: Nattens skrud. Man kan skapa ett magiskt mörker intill sig eller en bit bort. (10 feet area/success, Manipulation+Occult)

3: Avgrundens skuggor. Man kan tillkalla skuggtentakler från en skuggig plats. Tentaklerna kan snara in ett offer totalt. Varje success ger en tentakel, med Strength - 4 Dexterity - 3 Brawl - 12. Normalt är tentaklerna manslånga, men med fler successes kan du dubbla längden på en tentakel (Manipulation+Occult).

4: Nattskugga. Man kan skapa varelser och föremål av skuggor. Dessa kan t.ex. användas för distraktion gentemot andra eller för att skapa

en illusion av något. De är helt immateriella (Wits+Occult).

5: Skuggkropp. Man kan gå in i skuggorna, försvinna iväg, och bli ett med dem. Fysiska vapen kan inte skada utövaren och den minsta springa är stor nog för att han ska kunna slinka igenom. Man blir helt enkelt en dimmig skuggform (3 Blood, 3 Turns).

Potence - Vampyrstyrka

Varje nivå ger en automatisk success i alla slag som beror på Strength, inklusive skadeslag.

Protean - Kroppens Förändring

1: Röda ögat. Den här kraften är automatisk och innebär att man kan se i mörker. Kraften är automatisk och lyckas alltid.

Name: Santiago
Player:
Chronicle:

Nature: Autocrat
Demeanor: Perfectionist
Concept:

Clan: Lasombra
Generation: 7
Haven:

Attributes

| Physical | | Social | | Social | |
|-----------|----------|--------------|----------|--------------|----------|
| Strength | ●●○○○○○○ | Charisma | ●●●●●○○○ | Perception | ●●●○○○○○ |
| Dexterity | ●●●●●○○○ | Manipulation | ●●●●●○○○ | Intelligence | ●●●○○○○○ |
| Stamina | ●●●○○○○○ | Appearance | ●●○○○○○○ | Wits | ●●●●○○○○ |

| Talents | | Skills | | Knowledge | |
|--------------|----------|------------|----------|---------------|----------|
| Acting | ●●○○○○○○ | Animal Ken | ○○○○○○○○ | Bureaucracy | ●○○○○○○○ |
| Alertness | ●●●○○○○○ | Drive | ○○○○○○○○ | Computer | ○○○○○○○○ |
| Athletics | ○○○○○○○○ | Etiquette | ●●●●○○○○ | Finance | ●●○○○○○○ |
| Brawl | ●●●○○○○○ | Firearms | ●○○○○○○○ | Investigation | ●●○○○○○○ |
| Dodge | ●○○○○○○○ | Melee | ●●●○○○○○ | Law | ○○○○○○○○ |
| Empathy | ●○○○○○○○ | Music | ○○○○○○○○ | Linguistics | ●●●●○○○○ |
| Intimidation | ●●●●○○○○ | Repair | ○○○○○○○○ | Medicine | ○○○○○○○○ |
| Leadership | ●●●●○○○○ | Security | ●○○○○○○○ | Occult | ●●●○○○○○ |
| Streetwise | ●○○○○○○○ | Stealth | ●●●○○○○○ | Politics | ●○○○○○○○ |
| Subterfuge | ●●●○○○○○ | Survival | ●●○○○○○○ | Science | ●○○○○○○○ |

| Disciplines | | Backgrounds | | Virtues | |
|---------------|----------|-------------|----------|-------------|-------|
| Obtenebration | ●●●●●○○○ | Pack Recog. | ●●●●●○○○ | Callousness | ●●●●○ |
| Dominate | ●●●○○○○○ | Status | ●○○○○○○○ | Instincts | ●●●○○ |
| Potence | ●●○○○○○○ | Generation | ●●●●●○○○ | Morale | ●●●●● |
| Celerity | ●●○○○○○○ | Resources | ●●●●○○○○ | | |
| Protean | ●○○○○○○○ | _____ | ○○○○○○○○ | | |
| Auspex | ●○○○○○○○ | _____ | ○○○○○○○○ | | |
| Fortitude | ●○○○○○○○ | _____ | ○○○○○○○○ | | |

Other Traits

| | |
|----------------|----------|
| Camarilla Lore | ●○○○○○○○ |
| Sabbat Lore | ●●●○○○○○ |
| Sabbat Rituals | ●●●○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |
| _____ | ○○○○○○○○ |

Path of

| | |
|-----------------------|----------|
| Power and Inner Voice | ●●●●●○○○ |
| Willpower | ●●●●●○○○ |
| | □□□□□□□□ |
| Blood Pool | □□□□□□□□ |
| | □□□□□□□□ |

Health

| | |
|----------|----------|
| Weakness | □□□□□□□□ |
|----------|----------|

Om Vampire och Sabbat

Precis som människorna har sin egen historia så har vampyrerna sin och den börjar med Cain, brodersöd- daren, den tredje människan. Cain som mördade sin bror Abel törvisades till Nod landet öster om Eden och förbannades med evigt liv av skaparen, han för- bannades att sky elden av ärkeängeln Michael, han förbannades att sky dagen av ärkeängeln Raphael, han förbannades att alltid behöva dricka blod, att alltid känna sorg samt att aldrig varken dö eller leva av ärkeängeln Uriel. Han var den första vampyren, alla Vampyrers urfader.

Cain vandrade länge i ensam i mörkret innan han återvände till människorna som välkomnade honom och dyrkade honom. Cain blev människornas konung och grundade en stad, den Första staden som fick namnet Hanok (Enoch). Fastän Cain nu var ledare över ett mäktigt rike så var han ensam och fylld av sorg. Det var då han begick sin andra stora synd och skapade sin avkomma, dessa var tre till antalet och den andra generationens vampyrer var skapade. Den andra generationen skapade i sin tur den tredje generationens vampyrer, Cain sa då "Vi måste sätta stopp för detta brott, vi äro mången nu och vi skall inga fler bli. Och så blev det (för ett tag) för Cains ord var lag.

Under många år stod staden, men syndafloden kom. Människorna dog och staden förstördes. Cains barn och barnbarn bad honom hjälpa dem att bygga en ny stad, men Cain visste att syndafloden var ett straff för att han hade återvänt till människorna, så han valde att ensam vandra ut mörkret och stanna där för alltid. Utan sin faders närvaro så började den 2:a och 3:e generationen att skapa avkommor, trots faderns förbud. Exakt vad som hände nu finns det nästan lika många versioner av som det finns vampyrer, men den 3:e generationen vände sig mot sina skapare och dräpte dem, Jyhad var startat (Vampyrernas krig mot varandra som håller på än idag). Rebellererna var 13 till antalet och de bildade vars en klan. (Idag finns det fler klaner fast de flesta nya klanerna är bara avarter av ursprungsklanerna ;.

Åren gick och fler och, fler och vampyrer skapades och generationerna blev svagare och svagare De

äldre vampyrerna använde de yngre som pjäser i sina krig mot varandra och de allra äldsta vampyrerna hade redan lagt sig i sina långa dvala och inväntade Gehenna (Undergången; Slutet på tredje cykeln då alla uråldriga vampyrer vaknar ur sina dvala och slukar alla vampyrer i Jyhads sista slag).

Inkvisionen kom, de äldre vampyrerna skickade de yngre vampyrerna rätt in i inkvisionens flamma medan de själva gömde sig för att rädda sina egna skinn. De yngre vampyrerna hade inget val många var blodsbundna till sina mästare och många tving- adses. I Spanien fanns det en klan (Brujah) som drabbades särskilt hårt, dessa gick till slut ut i krig mot inkvisionen samtidigt som de aktivt försökte få med sig folk i kampen. Detta uppmärksammades av de äldre som absolut inte ville ha sin säkerhet hotad av en allt starkare inkvision som detta eventuellt skulle led till de äldre skickade ut sina egna fortfa- rande lojala (och levande) yngre för att sätta stopp för trubbelmakarna.

Samtidigt i Östeuropa uppstod oroligheter inom klanen Tzimisce, en grupp yngre vampyrer inom klanen hade kommit på att om man under upprepade gånger blandar blodet från flera vampyrer och alla dricker det så kommer alla att bli blodsbundna till varandra (vilket normalt är omöjligt eftersom man normalt bara kan vara bunden till en vampyr) dess- utom skulle detta bryta banden till de man tidigare varit bunden till. De unga Tzimisce-vampyrerna började utöva denna verksamhet och bröt banden med sina äldre, inte långt därefter utbröt krig mellan de äldre och yngre inom klanen.

Med sina mycket mäktigare vampyrkrafter lyckades de äldre besegra rebellererna som tvingades fly västerut där de allierade sig med Brujah, tillsammans började de fria andra vampyrer från sina band till sina mästare. Unga vampyrer från praktiskt taget alla klaner anslöt sig till anarch revolten (som rörelsen numera kallades) som bara blev starkare och starkare. Lasombra-klanens rebeller som förvisso var få hade lyckats utplåna alla äldre inom klanen och Tzimisce var på god väg, förtryckarna dog en efter en. De gamla vampyrerna var förtvivlade, från ena sidan

hotade inkquisitionen och från andra sidan revolterande ungdomar som vänt sig mot sina mästare, de förstod att de skulle gå under om deras klaner inte enades sig.

Som sagt de äldre från sju olika klaner slöt fred med varandra och bildade "Camarilla". Många år gick och striderna var intensiva, men tillslut fick Camarilla övertaget. Många anarcher insåg vad som höll på att hända och gav sig innan det var för sent, en konklav hölls där de yngre vampyrerna tvingades underkasta sig de äldre och dricka deras blod. Mendet fanns de som vägrade, bla Lasombra som hade utplånat alla äldre vampyrer inom klanen och var rädda för mycket stränga straff eller Tzimisce som var svurna fiender med klan Tremere vägrade ge sig eftersom Tremere var en av Camarillas sju klaner och att ge sig skulle innebära att de skulle tvingas underkasta sig Tremere. De vampyrer som inte hade underkastat sig Camarilla bildade nu "Sabbat" och de svor att de aldrig skulle underkasta sig Camarillas förtryck och att Sabbats vampyrer alltid skulle vara fria och, framför allt, att de skulle hämnas.

Med en övermäktig fiende som Camarilla som gjorde sitt yttersta för att utplåna Sabbat tvingades de att gömma sig. Det var under denna tid Sabbat insåg att de inte var människor och började söka efter alternativa livsmål och filosofier lämpade för vampyrarten. De övergav det sista mänskliga de hade och sökte sig även in på olika vägar till upplysning (Paths of Enlightenment), det var även vid denna tid Sabbat började utkämpa olika ockulta ritualer bl.a skapelseriten som alla Sabbat vampyrer nu har genomgått för att få kallas Sabbat.

När den nya världen upptäcktes såg Sabbat sin stora chans efter många år i gömme, en hel ny kontinent väntade på att bli erövrade. Mången Sabbat emigrerade till den nya världen, men så gjorde även Camarilla. Sabbat fick snabbt övertaget och koloni efter koloni, stad efter stad föll för Sabbats styrkor och många Camarilla-vampyrer valde att vända kappan efter vinden och gick med i Sabbat, alla Camarillas klaner fanns nu representerade i Sabbat t.o.m. Tremere som alltid varit svurna Sabbatfiender.

Åren gick inre konflikter uppstod inom Sabbat och Camarilla började långsamt och systematisk att erövrade Nordamerikansk mark, stridigheter uppstod Sabbat förlorade många städer. Droppen var frihetskriget då Camarilla praktiskt taget erövrade hela kontinenten, men Sabbat lyckades hålla kvar ett fåtal viktiga städer bl.a New York och Philadelphia. Idag kontrollerar Sabbat stora delar av USA:s östkust, Mexico, nästan hela Spanien. Sabbat har börjat röra på sig än en gång och denna gång i större omfattning än någonsin, stad efter stad i både Europa och USA har fallit för dem under de senaste åren och fler städer kommer det att bli. Nu ska Camarilla äntligen få skåda Sabbats vrede.

Kort om Sabbat

Inom Sabbat råder en sträng hierarki och det finns väldigt många ledare. Ledarna kommer normalt från Lasombra klanen men även andra klaner förekommer bl.a Tzimisce. I Sabbat är man väldigt glad för titlar, dessa kommer oftast från katolska kyrkan men vem som helst får ta vilken titel de vill så länge denna är rimlig inom graden. Sabbat värderar frihet och lojalitet, så vem som helst får göra vad som helst så länge detta inte direkt skadar Sabbat eller enskild individ ansluten till Sabbat.

Man behöver inte ens lyda sina ledare (i allfall inte biskopar eller lägre) om man inte vill, även om detta förväntas av en, man kan förlora mycket respekt om man inte gör det men det är aldrig någon som tvingas till något. Men om man på något sätt förråder eller skadar Sabbat så blir straffen ofta mycket rymma.

Sabbat-vampyrer håller ihop i "pack" dessa varierar i storlek, normalt är det ca tio man men allt från tre till fyrtio förekommer. Varje pack har en ledare eller präst som det normalt kallas, det är oftast han som håller i ritualerna. Det finns två typer av pack stadspack och nomadpack, stads packen bor i samma stad år in och år ut medan nomadpacken vandrar runt från stad till stad och brukar bara bo på samma plats under korta stunder. I varje stad finns det ett antal biskopar som styr olika delar av staden, dessa brukar även sysselsätta de olika packen med diverse uppgifter. Varje stad styrs av en ärkebiskop (motsvarande Camarillas prinsar) dessa i sin tur lyder under en kardinal som styr ett väldigt stort område, idag finns det bara 13 kardinaler. Högst inom Sabbat-hierarkin är Regenten som Lasombra och en har varit Tzimisce.

Inom Sabbat finns det även ett organ som kallas Svarta handen. Svarta handen är ett militärt organ som utgörs av den absoluta eliten inom Sabbat. Handens medlemmar har inga egna pack utan blandas in i normala pack och när Handen skall mobiliseras lämnar medlemmarna sina ordinarie pack och ansluter sig till Svarta Handen. Svarta handen är obrottsligt lojala mot Sabbat och handens medlemmar är obrottsligt lojala mot Handen. Svarta Handen väljer själv vem som skall få gå med, endast de absolut bästa krigarna tas in. Alla Handens medlemmar har en halvmåne inbränd på höger handflata.

Sabbats traditioner och riter

Vampyrer som vill skapa en vampyr letar upp ett offer som de tömmer på allt blod, precis när offret har dött ger vampyren honom/henne lite av sitt eget blod och offret återuppstår fast som vampyr. Detta gör även Sabbat fast i form av en rit med vissa smärre tillägg på den vanliga proceduren (en s.k skapelserit). När Sabbat vampyrer skall skapa avkomma så går alltid hela packen tillsammans, man samlar ihop massa människor vilka oftast inte är

speciellt noga utvalda. Dessa människor tar man sedan till lämplig plats vilket nästan alltid är en kyrkogård, väl på plats instruerar man offrena vad det är frågan och frågar om det är någon av dessa offer som inte skulle vilja bli vampyr, de som svarar nej (nästan alltid alla) brukar man antingen låta gå, döda eller göra till vampyr i alla fall. Nåväl efter detta töms alla offer på blod och vampyrerna i packet väljer ut vars ett offer, förutsatt att det finns offer så det räcker åt alla. Nu ger alla blod till sina respektive offer, men innan de har vaknat till liv ordentligt slår man dem medvetlösas och gräver ner dem 6 fot (ca 180 cm) under jorden.

upp, det är bara de starkaste som klarar isig upp och klarar man det inte första natten kommer man aldrig att klara det. När de få som klarat det har kommit upp slås de medvetlösas på nytt, de släpas iväg till någon mörk källare där får träffa sina respektive skapare, sedan tvingas de dricka en mix av hela packets blod detta tvingas de göra varje dag under en hel vecka och under denna vecka brukar de nya vampyrernas vara fastkedjade eftersom de tenderar att ha ganska dålig själv kontroll i början. Följande vecka släpps de fria de får lära sig attjaga och vad det innebär att vara Sabbat. Ingen i packet kommer att dricka de nya vampyrernas blod förrän de blivit riktiga Sabbat, detta blir man när visat sig värdig, ofta i Jyhada. Alla Sabbatvampyrer har genomgått denna skapelserit, även de som går med i Sabbat som vampyrer, dessa brukar aldrig få någon respekt eller status inom Sabbat p.g.a. de har svikit sin gamla klan/sekt och det finns inget som säger att de inte kommer att göra det igen. Utöver skapelseriten har Sabbat en hel drös seder och riter bl.a. "Blodfesten" som hålls vid praktiskt taget alla möten eller ceremonier. Människor, och förhoppningsvis fiendevampyrer, kedjas fast och hängs uppochner, sen får vem som helst dricka.

"Elddansen" som är ett prov på mod där man tänder en stor brasa och sen skall alla vampyrer som närvarar hoppa genom elden och gärna dansa i den, det händer att vissa modiga vampyrer dör men detta är inte speciellt vanligt. Om någon skulle banga så kommer han/hon att bli sedd som en fegis och dra skam över både sig och sitt pack.

"Monomasi" är en duelleringsform. Det kan gälla vad som helst, men oftast har det med ledarskap att göra eftersom man kämpar till döden. Om den utmanade skulle tacka nej så har han automatiskt förlorat men slipper i alla fall dö. Det anses feigt att tacka nej till duell.

"Krigs sällskap" är en jakt i kombination med en tävling där två eller flera pack jagar samma vampyr, först till kvarn utövar diableri på offret (diableri är när en vampyr dödar en annan vampyr av tidigare generation genom att dricka dennes blod och själ och

får en del av dennes krafter). Det är inte ovanligt att man krigsmålar sig inför en sådan jakt.

"Den makabra dansen" denna rit är till för att fira att man är vampyr. Man dansar och dricker blod från varandra.

"Vaulderie" hålls mellan två eller flera pack, man blandar allas blod i en stor kittel och sedan dricker alla ur den för att visa lojalitet mot varandra, desto oftare man detta desto mer binds packen till varandra.

Det finns många fler traditioner och riter som jag inte ämnar att ta upp, dessutom tillämpar många pack helt egna riter som de själva kommit på. Många Sabbatvampyrer gillar även att leka lekar, detta gäller främst de yngre vampyrerna. Dessa lekar är nästan alltid av våldsamt och stökigt karaktär, t.ex. att leka cowboy och indian där vissa klär ut sig till cowboys och vissa till indianer, sedan springer de runt på stan och skjuter på varandra med skarpladdade vapen, givetvis är det mycket vanligt att förbipasserande människor skjuts ihjäl anntingen av misstag eller med avsikt. En annan rolig lek är att ha hästkapplöpning inne på ett stort varuhus.

Sabbats syn på människor

Till skillnad från Camarilla som ofta försöker smälta in i det mänskliga samhället och försöker hålla en låg profil, så gör Sabbat nästan helt tvärtom. Människor eller myndigheter har aldrig varit ett hot för Sabbat och människor är bara veklingar som endast uppfyller funktionen som mat. De duger inte ens som tjänare eftersom de inte är att lita på.

Allmänt om vampyrer

- ◆ De tål kors
- ◆ De andas inte
- ◆ Deras hud är blek och kall om de inte nyligen druckit blod
- ◆ Deras hjärtan slår inte
- ◆ De kan korsa rinnande vatten
- ◆ Endast Lasombra är utan spegelbild
- ◆ De tål vitlök
- ◆ De tål varken solljus eller eld
- ◆ De behöver blod för att leva
- ◆ De paralyseras bara av en påle genom hjärtat

Om klanerna

Jag kommer nu endast ta upp karaktärens klaner och detta väldigt kortfattat. De klaner som slutar på antitribu förekommer även utanför Sabbat. Antitribuklanerna (Sabbatversionen av en klan) har med tiden förändrats och räknas numera inte som samma klan som moderklanen

Lasombra: Detta är ledarklanen inom Sabbat, de har varit naturliga ledare ända sedan första anarcho-revolten dels p.g.a. att de lyckats utplåna alla de äldsta inom klanen. Lasombra är förmodligen den

enda Sabbat-klanen som överhuvudtaget beblandar sig i mänskliga affärer, detta gör de genom att kontrollera företag och politiker. Lasombra är väldigt skickliga på manipulera skuggor.

Gangrel antitribu: Denna klan finns i två varianter, stads- och vildmarks-Gangrel. Jag ämnar bara att ta upp den senare varianten. Gangrel är nomader, de gillar inte städer och stannar aldrig länge på samma plats. Gangrel värderar styrka och väljer ofta överlevare som avkomma, men de värderar även heder och mod. Klanen har en stark berättartradition, en Gangrel kan i timmar fångsla vem som helst med spännande historier samtidigt som de är fruktade och respekterade krigare. Gangrel står närmare odjuret än andra vampyrer vilket gör att många Gangrel har börjat få djuriska drag och även börjat bete sig djuriskt. Vissa Gangrel behärskar konsten att förvandla sig till djur.

Assamite antitribu: Assamiterna är en lönnmördarklan som ursprungligen härstammar från Turkiet. Assamiterna är nog den enda klanen inom Sabbat som ser sin moderklan som "jämbördiga bröder" fast denna inte är ansluten till Sabbat. Assamiterna grundade svarta handen och många ser klanen som Sabbats ryggrad. Klanen har utvecklat en enorm färdighet i lönnmordets konst.

Tremere antitribu: Denna klan är den minsta klanen inom Sabbat och har bara varit anslutna sedan 1700-talet. Klanen har alltid haft svårt att vinna respekt inom Sabbat eftersom Camarilla-versionen av klanen alltid varit mycket hatiska mot Sabbat och aktivt försökt att utplåna dem. Tremere har dessutom en förbannelse över antitribu-klanen som gör att de alltid känner igen de av sina egna som anslutit sig till Sabbat. Tremere var från början en magikerorder men övergav den banan för att få evigt liv som vampyrer. Klanen besitter fortfarande ganska stora kunskaper i magi.

Poängbedömningsmall

*It's not how you play the game
it's if you win or lose
you can chose, it's up to you
Ozzy Osbourne*

Tonvikten vid poängbedömningen i det här äventyret skall ligga på rollspelandet, inte på hur långt spelarna lyckades komma. Följande mall användes på Sydcon 1994:

Karaktärförståelse (1-5p/spelare):

Hur väl spelaren, inte gruppen, lyckas gestalta sin karaktärs personlighet. Hur han/hon använder sig av sin karaktärs bakgrund för att hålla igång rollspelandet av intrigerna inom gruppen.

Rollspelande (1-5p/spelare):

Hur bra spelaren, inte gruppen, spelar teater. Hur bra inlevelse och improvisationsförmåga han/hon visar. Hur väl spelaren är med på Gothic Punkstämningen.