

Blod  
och  
Split



av

Lars Johansson

# Blod och Split

ett *Vampire: the Masquerade* - scenario för SolCon III  
av Lars Johansson

## Inledning

Årets vampirescenario handlar mer om våld och action än intriger och känslor. Trots detta är det huvudsakligen en enkelt uppbyggd detektivhistoria, med diverse valfria sidospår. Uppbyggnaden av scenariot är mycket öppen där det mer hänger på spelledaren att följa spelarnas (förhoppningsvis) vilda idéer och infall än att leda spelarna mellan diverse fasta scener. Det finns en del scener med, men de är på intet sätt nödvändiga och är ganska löst skissade förutom förspelet och någon slutscen. Eftersom scenariot är så beroende på spelarnas aktivitet finns det ett flertal olika slutscener att välja mellan och många grupper kommer nog att lyckas hitta egna.

Detta är tredje året i rad som vampire utspelar sig i Twin Cities, Minnesota. Det första handlade om en vampyrs vardag och de problem som ligger däri, speciellt då man helt plötsligt blir känd. Förra årets handlade om gamla vampyrers maktkamp och detta scenario är en uppföljning på det. Ingen förkunskap behövs från spelarna då de är nya till staden, men eventuellt kommer spelare från tidigare år att känna igen vissa personligheter.

Om det föreligger några problem med att förstå något eller om något verkar saknas tveka inte utan hör av er till mig: Lars Johansson på 013 - 260 280 eller [larjo567@student.liu.se](mailto:larjo567@student.liu.se)

Det finns en hel del kommentarer och beskrivningar som kan tolkas rasistiska. Detta är karaktärers och spelledarpersonernas uppfattningar, inget som konstruktören tycker eller försöker förmedla. Det är meningen till viss mån att karaktärerna ska kunna uppleva sig utsatta för rasism, spelarna ska absolut inte känna det.

# Historik

## Twin Cities

Twin Cities består av Minneapolis och St Paul, två städer som vuxit samman. De är den dominerande kulturella, ekonomiska och politiska centret i den Amerikanska staten Minnesota. Mitt Twin Cities är betydligt större än det riktiga. Tänk er en storstad mitt i ett enormt lantbruksområde där alla bryter på skandinaviska. (Fargo utspelar sig strax utanför Twin Cities). Det är obetydligt i USAs politiska, ekonomiska och kulturella helhet.

För tre månader sedan (de sista dagarna i februari 1997) skulle prinsvalet ske. En procedur som skedde var sjätte år och oftast var rutin. Detta år verkade det som ett maktskifte skulle ske. Marionett-prinsen skulle falla och Ventrue skulle förlora staden. Den som låg bakom detta maktskifte var Traviatori, en Malkavian som föredrog att verka från skuggorna. Förra årets spelare var de som försökte behålla makten. Under prinsmötet som gästades av nästan alla vampyrer i staden kom ett anfall från Banes (besatta människor) och Black Spiral Dancers (lupiner [varulvar] på ondskans sida) ledda av Damian Luke, en Nephandi Mage (ond magiker). Hans avsikt var att göra Wyrms-Kindred ("onda vampyrer"). Dessa försök var i viss mån lyckosamma, d v s han lyckades konvertera några av alla vampyrer han tillfångatog till sin sida. De som lyckades fly (de riktigt tuffa och de med obfuscate) ledde ett krig mot Mr Luke och hans anhang. Till sin hjälp hade de områdets alla lupiner (utom Black Spiral Dancers). De flesta som lyckats fly var Nosferatu och det var dem och lupinerna som led mest i det följande kriget. Kriget låg väldigt nära att bryta maskeradens.

Enligt pressen var det bara ett lokalt maffiakrig. Allt detta våld har ändrat stadens beteende. Polisen har ökat sin nattaktivitet och även sin styrka. Vapenlagarna har skärpts och öppettider har ändrats. I World of Darkness är det annars vanligt att de flesta affärer är öppna till långt efter mörkrets inbrott. Så nu inte i Twin Cities. De enda affärer som är öppna efter mörkrets inbrott är vissa köpcentrum, närbutiker, bensinstationer o dyl. Folk i allmänhet är rädda för terrorism och provocerat våld som blivit allt vanligare de senaste månaderna.

Sabbat har utnyttjat kaoset och har diskret invaderat staden, men ännu inte låtit sin närvaro märkas. De väntar på att de olika fraktionerna ska slå ut varandra (de är inte medvetna om Wyrms utan tror att det är olika Camarilla-element som slåss om makten). De är inte de enda att utnyttja kaoset, många terrorister (eller i alla fall publicitetssökande galningar) och kriminella har lockats av kaoset. Sabbat är dock rädda för att kännas igen för tidigt och vill därför ha hjälp av Sabbat som inte hör hemma lokalt. Detta ses inte med blida ögon av många sabbat. Det är ett tecken på svaghet att begära hjälp utifrån. Sabbat har infiltrerats och Camarilla är medvetna om deras närvaro och börjar nu förbereda sig för ett nytt krig. Många är redo att fly eftersom de anser att de inte hämtats sig från det förra än. Det är bara någon vecka sedan den sista striden var. De är ganska säkra på att Wyrms är död. Många är rädda för att lupinerna ska utnyttja tillfället och döda alla vampyrer. Detta är ett rimligt antagande och troligt skeende, men det ligger utanför scenariots ramar (om inte ambitiösa spelare initierar det).

## Ka'an

Ka'an är den egentliga centralfiguren i scenariot. Han är dock oerhört passiv och är mer av en artefakt än en spelledarperson. Ka'an var i livet en siare och älderman i en liten by i norra tvåflodslandet (nuvarande Irak), detta var på gammaltestamentisk tid. Det var under den första stadens blomstringstid. Malkav, den vansinnige kungen av Tigrisdeltat, skickade sina tjänare att ta denne siare till honom och där upphöjde Malkav Ka'an till vampyr. Ka'an tålde inte denna upphöjning utan förlorade all sans. Ka'an förlorade kontakten med sin nutid utan såg bara in i framtiden och beskrev den kontinuerligt. Malkav tröttnade snart på sin nya leksak. Framtiden var inte rolig när man redan visste vad som skulle hända.

Vad som sedan hände med Ka'an är oklart, kanske blev han räddad och förd åter till sin by, där han blev dyrkad som en gud med blodsoffer, för att leda byn säkert in i framtiden eller kanske så sparade Malkav honom tills Gud straffade Kain och människorna med syndafloden.

Något som är säkert är att under tiden fram till sen medeltid är han en värdefull egendom som byter hand många gånger. Han är bara värdefull för de riktigt gamla vampyrerna som härstammar från mellanöstern och ett fåtal språkkunniga magiker, de andra förstår inte vad han säger. Efter Konstantinopels fall år 1204 försvinner han, till mitten av femtonhundratalet då Traviatori hittar honom och tar honom till det som kommer att bli USA (sent sjuttonhundratalet). Där förvarar han honom i sitt haven (Twin Cities sjukhus - mentalvårdsavdelningen, ett sjukhus som sedan blir ett mentalsjukhus).

När sedan Traviatori dör i slutstriden med Wyrm finns det ingen som förser Ka'an med blod. När Ka'ans blod blir alltför tunt och törsten slår till bryter han sig ut ur sin cell och går på blods jakt genom mentalsjukhuset. Varefter han flyr iväg ut i natten. De Ghouls, nu på gränsen till svält och död, som jobbar/jobgade i sjukhuset förföljer den nya källan till vampyrblod. De för honom till en nedlagd bank där de dyrkar honom som en gud. De flesta av dem är nu helt drivna från all vett och reson.

## ***Ka'an***

Ka'an är en fjärde generationens vampyr som nästan aldrig har legat i torpor. Han har dock varit i trans i hela sitt vampyrliv. Han har i princip maxat alla naturliga discipliner och de som ligger naturliga för Malkavian. Detta gör honom mer eller mindre oförstörbar. Hans grundegenskaper har inte ökat sedan han blev vampyr, inte heller hans färdigheter, men det spelar mindre roll med Fortitude, Celerity, Potence, Auspex, Dominate och Obfuscate på max (d v s 10).

Detta spelar mindre roll eftersom han inte lever i vår värld. Detta enda han uppfattar är framtiden och det är den som han berättar om. Han beskriver den på det enda sätt han kan. Han beskriver det med ord för de saker han känner till. Detta gör hans profetier mycket svårtydda och oanvändbara trots att allt han ser verkligen kommer att ske. Det han ser är beroende på den som är nära honom.

Detta enda som får honom att reagera på omvärlden är blodsbrist, eld eller solsken. Då tar överlevnadsinstinkten över och han flyr/skaffar blod. Vilket som nu behövs. När han är i en frenzy är han ostoppbar. Hans höga värden på Fortitude gör att han t o m tål solsken under ganska långa tider. De discipliner som inte berör kroppen utan sinnet använder han inte när han är i frenzy och han använder inga när han är i trans så de han använder är troligen: Fortitude, Celerity och Potence. Varav alla utom Celerity är automatiska och alltid igång.

Skulle någon eller några diabliserar Ka'an (t ex genom att påla honom med någon stark maskin) skulle han/hon eller de bli knäppa på många sätt. De skulle få extra krafter, stiga en generation och få glimtar av framtiden. De skulle bara få se de dåliga sidorna dock. Varje handling de gjorde skulle de få se de negativa effekterna det skulle få.

# Karaktärerna

## Flocken

Sabbat tillhör ibland flera flockar och så var fallet med den ursprungliga flocken. De gamla som utgjorde den ursprungliga flocken bildade sina egna småflockar. När sedan de gamla dog togs de unga i småflockarna upp i någon av de andra gamlas småflockar. Till slut när den siste av de gamla dog var det bara fyra små sabbat kvar. Vampyrer utan någon gemensam faktor utom kanske ett förakt för Sabbatritualer och deras falska retorik.

De binds samman av Vinculum, ritualen i vilken alla häller sitt blod i en bägare som sedan alla dricker ur, och det är den enda ritualen de regelbundet, nästan varje dag, praktiserar. De säger sig naturligtvis vara trogna Sabbat i stort och i smått för sin egen överlevnad. Det är naturligtvis känt att de inte är så trogna som sabbat ska vara. De har dock tidigare varit beskyddade av den makt som deras Sires har haft. Nu när de står utan beskyddare krävs en insats av dem för att få ett nytt beskydd.

De har insett att bo i Mexico City, Sabbats största maktcentrum, och inte vara trogna är en onödigt stor risk. De har för avsikt att bli en nomadflock och därigenom få en större handlingsfrihet. För att få bli det och för att få lämna staden oantastade krävs dock att de gör upp med sina överordnade på något sätt. Det är det som skett precis innan äventyret startar.

Karaktärerna har gått med på att göra Kardinalen av Mexico City en tjänst i utbyte mot att han ger dem nomadstatus. Kardinalen vill att de ska finna Ka'an åt honom. Han vet att Ka'an finns (fanns) på Minnesota Psychiatric Hospital i Twin Cities. För att de inte ska väcka uppståndelse i Twin Cities, och för att inte väcka kardinalens fienders uppmärksamhet hemma i Mexiko, får de officiellt uppdraget att vålla problem för Camarillan i Twin Cities och att döda alla Tremere.

Hur de värderar dessa uppdrag är upp till spelarna. De kanske tar tillfället i akt att bara fly från Sabbat. Kanske ut i världen utan skyddsnet eller kanske in i Camarillans väntande armar. Ifall de tar den vägen är det bara för spelledaren att försöka hänga med så gott som går.

## *Abel Xerxes Watford*

Abel är en grov rasistisk svart man i ett nästan helt vitt område. Han har dessutom svåra problem med verklighetsuppfattningen. Han är jokern i gruppen. Om han spelas riktigt kommer han vålla fler problem än han kommer att lösa. Riskerna är stora att han över- eller underspelas i vilket fall han kan bli omöjlig. Om han underspelas är det inget större problem, det är bara spelarna som får mindre utbyte av potentialen i karaktären. Däremot om han överspelas kan han förstöra nöjet för de andra spelarna. Det måste i så fall stävjas. Om han överspelas och de andra spelarna verkar trivas med det låt det då vara. Det viktigaste är som alltid att spelarna har roligt.

Det finns en handfull med knep för att få spelaren att spela honom bättre. Helt enkelt genom att styra honom mera. Om han tillbringar lite mycket tid i "djungeln" säger man åt honom att den försvinner och helt plötsligt står han där i den grå vardagen och om han å andra sidan inte har något flashback och man vill fylla ut tiden är det lätt att säga till honom att verkligheten sakta bleknar bort för att ersättas med djungeln. För det mesta tror jag att det bästa är att lämna det upp till spelarna.

Det monster han mötte i Vietnams djungel innan han blev sabbat var en Rokea, en hamnskiftare som föddes som haj. Detta har ingen påverkan på nutida historia dock och spelar ingen egentlig roll.

Minns också att Abel aldrig minns dagen innan eller ens är medveten om att han är en vampyr. Allt som händer lagras dock i det undermedvetna. Instinktivt minns han vilka som är hjältar och skurkar. Detta kan i viss mån styras genom att beskriva folk som färgade även när de inte är det.

Om någon skulle kalla honom för rasist skulle han frenetiskt förneka det. Det är bara vita som kan vara rasistiska. Alla andra är bara förföljda av den överklass som alla vita utgör. Hela hans liv har bestått av hat och våld och det har format honom till en våldsam och hatisk person. Det hela bör inte drivas allt för långt då det lätt blir ospelbart.

## ***Blade***

Hon är den egentliga krigaren i gruppen. Hon är betydligt mer fokuserad och målinriktad än Abel Xerxes Watford som annars är den mest våldsamme i gruppen. Blade och Henrietta "Lupe" Lopez är älskare. Tänk inte på dem som lesbiska utan snarare som att efter sin återfödelse tänker de vampyrer och dödliga istället för män och kvinnor. Blade älskar vampyrer och mer specifikt Lupe. Hon försöker locka fram det bästa hos sina vänner och förtrogna och är därför hård.

## ***Rebecca Firth***

Rebecca älskar uppmärksamheten hon får från män överallt och vet hur hon ska utnyttja den. Det viktiga är inte längre det som följer förförelsen, utan nu är det bara förförelsen och blodet som egentligen betyder något. Ett annat nöje är att manipulera folk (hon gör ingen större åtskillnad mellan vampyrer och människor), speciellt de som tror sig vara oberörbara och allsmäktiga.

Glöm aldrig det intryck som hon gör på män och kvinnor. Män vill ha henne och kvinnor hatar henne (antingen för att de är rädda att hon ska förvrida huvudet på deras män eller för att hon ger kvinnor ett dåligt rykte). Ihop med de andra blir det lite av ett mer blandat intryck. Tre vackra kvinnor och en stor stark svart man. Fördomsfulla människor drar nog lätt lite väl förhastade slutsatser. Det krävs en lite absurd person för att dra en helt riktig slutsats...

## ***Henrietta "Lupe" Lopez***

Henrietta anser sig ha lämnat sitt mänskliga liv bakom sig och med det alla sina mänskliga känslor. Sanningen är snarare den att hon fortfarande är den mest mänskliga. Hon försöker sköta rollen av medlare i gruppen. Trots att hon älskar Blade försöker hon så ofta som möjligt vara rättvis. Det är viktigt för henne att vara rättvis. Tänk inte heller på henne som lesbisk. Hon älskar och avgudar Blade som person, inte som kvinna. Hon är mexikanska och kan därför precis som Abel ibland bli utsatt för vissa fördomar. Inte så att det inte finns några färgade i Twin Cities, det är bara att de är väldigt få.

# Storyn

Scenariot är huvudsakligen karaktärsdrivet, d v s att det är det som spelarna gör som bestämmer vad som händer. Spelledaren är mer en reaktion än en drivande kraft. De flesta spelare brukar hålla sig inom spelets ramar och därmed borde de ändå röra sig mellan de nedan uppräta scenerna. De kommer dock troligen hålla på med sina egna saker hela tiden. Om de delar upp sig, vilket ligger till viss del i karaktärerna, ska spelledaren, d v s världen, upplysa dem om att de behöver varandra. De är svaga ensamma, men starka ihop.

## Sammanfattning

Scenariot startar med en tillbakablick. När de fick sitt uppdrag och deras resa upp genom USA. Sedan släpps de lösa... Dock inte som de kanske väntat. De vaknar upp i kylan på ett bårhus. Deras Ghoul har krockat med bilen under dagen i utkanten av staden. Detta innebär i huvudsakligen ett problem i det att de nu står utan kläder eller vapen.

Troligen vänder de sig till sin Sabbatkontakt för att lösa några utav dessa problem. Han hjälper nog dem motvilligt med pengar och kontakter. De har förhoppningsvis åtminstone temporärt löst klädproblemet innan. Detta slungar dem förhoppningsvis in vapenförsäljaren Leeks händer. Det blir nog inte några problem, förhoppningsvis bara en underhållande scen.

Sedan kommer uppdelningen av olika inriktningar. De har detektivinriktningen (att leta reda på Ka'an), Tremereinriktningen (att döda alla Tremere i staden) och kaosinriktningen (att vålla problem för stadens Camarilla). Vilken ordning de tar dem i, eller ens om de tar alla är tämligen ointressant. Tremereinriktningen och kaosinriktningen är de mest öppna. Här är det spelarna som styr helt och hållet. Det är också de inriktningar som de kan strunta i om de vill. Detektivinriktningen är inte så svår. Det handlar mest om att följa de spår som finns.

## Detektivinriktningen

Först åker de till det gamla sjukhuset. Där hittar de den trasiga blockerade källaren som tidigare utgjort Ka'ans och Traviatoris haven. Den innehåller inga bra ledtrådar, men i sjukhuset finns en vårdare som är girig och i gruppen ser en chans att tjäna lite pengar. Han närmar sig gruppen och ger dem en del ledtrådar beroende på hur karaktärerna agerar. Detta leder spelarna till antingen Sara Scharing eller sjukhusdirektören. Båda är Ghouls till den nu döda Traviatori och de dyrkar nu Ka'an som en gud. De ger och tar blod från honom för att han ska leva och för att de själva ska leva. Sara Scharing är nu helt vansinnig men sjukhusdirektören är fortfarande ganska normal. Om de lyckas övervaka någon av dessa personer kommer de så småningom bege sig till banken där de förvarar Ka'an. Sara Scharings hem innehåller även andra ledtrådar om än lite långsökta. I bankens valv, när spelarna kommer dit, har inkvisitionen just dödat alla Ghouls och håller på att förhöra Ka'an på diverse bisarra sätt. Det är nu upp till spelarna att befria Ka'an innan inkvisitorerna går för långt. Om de väntar kommer Ka'an att slita sig loss och dricka sig mätt på inkvisitorerna eller fly från hotet. Han flyr i vilket fall som helst efteråt, om inte karaktärerna befriat honom från inkvisitionen. Om de kommer för snabbt till banken och det känns tillräckligt nära slutet för att använda det som en slutsцен finns möjligheten att förflytta den en scen. Att inkvisitorerna har flyttat Ka'an till en annan plats, en lagerlokal i hamnen och att spelarna får reda på det genom en döende Ghoul (mycket kliché).

## Tremereinriktningen

De bör få honom utpekad på Elysiumet som i princip är enda platsen han är på förutom sitt hem. Elysiumet är den plats där de flesta Camarillavampyrerna tillbringar sina nätter. Dels för att fira och dels för att de är rädda för att lupinerna ska utnyttja deras svaga läge. Det är också för att skydda sig mot Sabbat som de vet är i staden. Genom sin infiltratör vet de hur de flesta sabbat ser ut. Det finns inte så mycket att göra förutom att gillra en fälla för Gregory Pheiff.

Kaosinriktningen: Det handlar mest om våld och kaos antar jag. Det är också svårt att säga på allvar då det mest handlar om spelarnas improvisationsförmåga. Det som allt måste starta och sluta i är Elysiumet. Det är den enda kända platsen som de vet att Camarilla finns och verkar i. Har spelarna dödat sin Sabbatkontakt innan de fått denna information finns knappt en startpunkt om de inte öppnar det hela för en trovärdig improvisation. Denna inriktning kan ta många vägar och det är bara upp till spelledaren och spelarna att hitta den. Det finns några rörliga slut. Ett är hjältens hämnd... Det är kanske det roligaste och det tråkigaste. Spelarna är nog inte så förtjusta i att dödas av en (mer eller mindre) vanlig människa, men om det utmålas tillräckligt dramatiskt kan nog både spelare och spelledare ha roligt. Det är dock lite av ett krisslut. Om man vill kan man låta spelarna

beseгра honom om de sköter sig tillräckligt bra. Det är ett slut som man kan plocka in om spelarna har sparat ut alltför långt och tiden börjar lida mot sitt slut. Det finns några andra lösa scener spelledaren kan plocka in när och om det passar honom. De går även att använda som slutscener eller t o m bli slutscener av sig själva.

Sedan har vi naturligtvis parallellhistorien. Ka'ans livsöde skildrat genom karaktärerna. Bytena mellan de olika miljöerna sker lämpligast under dagarna då karaktärerna sover. Denna parallellhistoria är egentligen bara tre scener. Den första skildrar hur några mentalpatienter hittar Ka'an och ofrivilligt väcker honom ur hans trans (d v s deras närvaro och hans brist på blod resulterar i hans flykt). Den andra scenen handlar om hur några korsriddare och deras väpnare befriar Ka'an ur en otrogen magikers händer för att lämna över honom till den präst som instruerat dem. Den tredje scenen handlar om hur fyra bybor försöker förhandla med Malkav om att de skall få tillbaka sin vise älderman och siare.

## En möjlig storyline

Gruppen vaknar upp i bårhuset. De går bärsärkagång och efter det kontakter de Eddie på Mjólnirs bar för att få hjälp. De blir irriterade på Sabbath, men tar pengarna, fixar kläder de kan trivas med och möter upp med vapenhandlaren som de dödar då de tröttnat på honom. De letar reda på en bostad, antingen genom att invadera någons hem (genom sex eller våld) eller hyr ett hotellrum.

Mentalsjukhusscenen i parallellhistorien körs.

Gruppen åker till mentalsjukhuset. De får vissa ledtrådar som leder till Sara. De åker hem till henne. Inser att hon kommer komma tillbaka. De åker till Elysiumet för att hitta Gregory (Tremere). De hittar honom men Blade känner igen och blir igenkänd av Kim. De vill båda hämnas på varandra. Kim tänker vänta tills efter kriget. De åker och sover.

Korstågsscenen i parallellhistorien körs.

Gruppen hittar Sara och skuggar henne till banken där de befriar Ka'an med mycket våld. De åker sedan hem till Gregory med hjälp av Rebeccas magi. De riggar en eldfälla för dagen. De utnyttjar sedan Rebeccas magi igen för att finna Kim Howler. Som de sedan försöker döda, när hon är ensam. De flyr sedan fältet hemåt till Mexico City med Ka'an i bagaget.

Ka'ans återhämtande i parallellhistorien körs.

Allt är slut.

Detta är bara en upptänklig storyline. Det finns mängder eftersom spelarna kan välja att strunta i så många delar av sitt uppdrag. De kan fastna på jakten på Ka'an. De kan bete sig så dumt att de dör i början av scenariot. De kan tycka att välla problem för Camarillan är det roligaste de vet och hålla på med det i fem timmar.

Behöver du avsluta äventyret abrupt finns det flera sätt: du kan låta hjälten - Peter Hager döda dem; du kan låta FBI hitta dem; du kan låta Demonen (Victoria Clearwater) hitta dem; du kan dra in dem i kriget; du kan låta Kim få sin hämnd; Gregory kan känna igen Rebecca för vad hon är. Det finns säkert mängder med fler sätt.

Det kan bara sluta lyckligt för gruppen om de finner Ka'an och tar honom till kardinalen (han kommer nog att avliva dem eftersom de vet för mycket) eller om de väljer att byta sida eller om de flyr alltihop och bara sticker bort från både Sabbath och Camarilla.

## Förspelet

“En osäker framtid såg sin ljusning då Kardinalen av Mexiko City lovade er nomadstatus i utbyte av en enkel tjänst. En tjänst som väldigt troligt inte är så enkel som han ville få det att verka. Men att riskera sitt liv för friheten är bättre än att bara lägga sig ned och dö. Officiellt sade han åt er att ni skulle upp till Minneapolis i norra USA för att välla så mycket problem för Camarillan som möjligt och hjälpa lokala Sabbaten. Den enda kontakt ni ska ha med de lokala är Eddie på Mjólnirs bar. All annan kontakt kan leda till att ni drar Camarillas uppmärksamhet till den kommande invasionen. Sedan när ingen annan var närvarande berättade han vad den egentliga tjänsten var. Det där andra skulle ni naturligtvis göra för att ni var sabbat, ingen annan belöning krävdes eller utlovades. Tjänsten bestod av att ni skulle hämta en katatonisk babblande mörkhyad vampyr som lär förvaras i Minnesota Psychiatric Hospital i Minneapolis. Det var allt han krävde för att ni skulle få bli nomader.

Ni skaffade en stor gammal jänkare och tog en Ghoul som dagchaufför och sedan gick resan norrut. På natten körde ni och Ghoulen sov i kofferten och på dagen körde han och ni sov. På nätterna stannade ni till och levde ut era aggressioner på de stackare som råkade komma i vägen. Fyra så olika personligheter så nära varandra så länge byggde upp en del aggressioner. Att sedan Rebecca gillade att sätta grillen i Abels huvud gjorde inte saken bättre. Efter en mycket blodig resa är ni nu nästan framme.“

Denna text bör antingen läsas upp eller alla viktiga delar bör fås med när du ger bakgrunden. Vad



som är viktigt är inte svårt att se. Det är informationen om uppdraget och de få kontakter och ledtrådar som de startar med.

## Bårhuset

Karaktärerna startar inlåsta på var sin kylkista i Minneapolis bårhus. Inifrån en kylkista är allt man ser mörker. Inte ens en övernaturlig uppfattningsförmåga talar om för en var man befinner sig. När de tar sig ut, vilket de kan göra genom att slå sig ut eller bara föra lite oljud så kommer nattobducenten att öppna för dem. Om de inte gör något kommer han så småningom att öppna för dem för att utföra en obduktion på de mordoffer de antas vara.

Bårhuset är en gammal stenbyggnad, samma byggnad har varit stadens bårhus sedan 1918 och det syns. Den senaste tidens våldsamma händelser har fått staden att bygga ett bårhus vid det moderna nya sjukhuset som håller på att byggas. Eftersom denna byggnad nu är nästan helt övergiven ger den ett nästan spöklik känsla av tomhet och förfall. Stegen ekar i de öde korridorerna. De enda som finns kvar på natten är nattobducenten, nattreceptionisten och två trötta nattvakter. Alla män närmar sig pensionsåldern utom obducenten och de värderar sina liv högre än ett dåligt betalt arbete. De är inte heller speciellt beredda på några större problem.

Ett av problemen här är det att karaktärerna nu är av med all sin utrustning och kläder. De ligger under lakan på kalla metallbäddar och deras saker ligger hos polisen som eventuellt bevismaterial. Det finns dock gott om läkarrockar och liknande skyddskläder. Personalen har också kläder, men inget som sitter riktigt bra på något av dem. Inte alltför illa, men inte direkt snyggt.

## Obducenten

Cort Jensen är drygt tjugo och nästan färdig patolog som extraknäcker som natt-obducent. Det är inte ett jobb han stormtrivs med, men det ger den extrainkomst han så väl behöver. Han vet att som färdig patolog tillhör det här vardagen i hans yrkesliv. Han är inte lättskrämmd för konstiga ljud och beteenden hos liken, men när de reser på sig lär det skrämmande slag på honom. Han hittar naturligtvis på någon slags förklaring och kommer troligtvis vilja ringa polisen, eftersom de är där som misstänkta mordoffer. Han är lättskrämmd för våld dock. Om han har möjlighet lär han kalla på hjälp hos vakterna.

Han vet i stort vad som hänt under dagen: En hittills oidentifierad man av latinamerikanskt ursprung var med i en dödlig olycka strax söder om Twin Cities. Vid bärgningen av bilen hittades fyra lik (karaktärerna) och en massa vapen i kofferten på bilen. Det är hans jobb att se vad de fyra har dött av. Ghoulen ligger i en av de andra kylkistorna. I övrigt vet han inget speciellt.

## Mjolnirs Bar

En dygnet runt krog i de centrala delarna av Minneapolis Centrum. Det är en sliten liten krog med något halvdussin bord och en bar som går längs halva långsidan. Färgerna har sedan länge bleknat bort och på väggarna ser man de ljusa mönstren av sedan länge försvunna tavlor och ornament. Hit kommer bara de som vill supa bort sin depression. Här finns inga som söker någons sällskap utom kanske bartenderns. När man än kommer in finns det några alkoholister som sitter mer eller mindre medvetlös vid baren och något bord. Priserna är låga och det ligger nära både centrum och de slummigare bostadsområdena. Baren har inga särtecken som tyder på nordisk mytologi eller ens någon annan nordisk anknytning.

## “Eddie“

(10:e generationens Brujah-antitribu). Eddie ser ut och betar sig som vilken billig krogbartender som helst. Att han är sabbat, eller ens att han är vampyr är svårt att se i det blå neonljuset som skiner in genom fönstren. Eddie är informationsförmedlare mellan diverse Sabbatgrupper som gömmer sig i staden. Han tillhör även den falang av de lokala sabbat som anser att det är ett tecken på svaghet att begära hjälp utifrån. Nu tänker han försöka utnyttja hjälpen maximalt, helst så att både Camarilla och karaktärerna dör. Det medför att han är hjälpsam med den information som befrämjar den saken.

Han talar gärna om hur de lättast ordnar vapen och han sätter t o m upp ett möte (se nedan). Om de vill ha pengar till vapen och sånt ger han dem det gärna. Om de vill ha reda på något om Camarillan så kan han berätta det mesta. Det intressantaste och viktigaste är nog var Elysiumet finns och hur man tar sig in dit. Elysiumet ligger i källaren på Hilton High, stadens lyxigaste hotell. Om man klivet in i hissen när det inte finns några gäster och håller in knappen för nedre parkeringsplanet och tittar in i övervakningskameran så går hissen ned till Elysiumet. En annan intressant fakta som Blade kan vara intresserad av är att prinsen är Kim Howler. Den informationen får de bara dock om de begär den. Den andra kan du vara mer frikostig med. Det är trots allt dit han vill ha dem.

Eddie känner även till lite om kriget som varit tidigare. Naturligtvis vet han inget om Wyrm. De flesta vampyrer gör inte det. Men han vet att Camarillan har haft interna stridigheter. Där lupinerna varit djupt inblandade. Han har dock uppfattning, tillsammans med de flesta sabbat, att nästan alla lupiner dog i striden. Den ena sidan leddes av Dahak, en gammal Nosferatu, trots att Howler var prins och den andra leddes av David Corbinsen, en ung Ventrue. Sabbat tror därför att det var ett Anarchuppror som nyligen slogs fullständigt ut.

Om spelarna vill ha hjälp med bostad och dylikt står han helt kall. Det är sådant som kan binda dem till Sabbat och det vill han inte veta av. Hans status är egentligen ganska låg, men inför dessa främlingar kommer han försöka verka som en av de egentliga maktfaktorerna i Kanadas Sabbat. Han försöker även, på begäran från hans Tremere-antitribu kollegor (som han egentligen föraktar), få gruppen att döda Gregory Pheiff eftersom Tremere kan känna igen en Tremere-antitribu direkt när de ser pannan på dem. Detta gäller även Rebecca Firth. Gregory är den enda Tremere som finns kvar i staden.

Anledningen till att gruppen är bättre på att infiltrera Camarillan är inte bara att de kommer långt bort ifrån utan det är också det att någon som har diableriserat någon syns tydligt för någon med Auspex och de enda som inte har diableriserat i lokala Sabbat är för unga för att de ska litas på fullständigt.

## Vapenköpet

Det lär ta plats på ett billigt hotellrum någonstans ganska centralt. Mötet ordnas genom Eddie på Mjøltnirs bar. När de kommer till mötet kommer Leeks store tyste livvakt att snabbt visitera dem. Han kommer sedan att sitta i rummets enda stol och leka med en kastkniv. Rummet kommer endast bestå av en säng, en stol och en TV. En toalett finns också. Både sängen och TV:n har myntinkast och rummets hyra är per timme. Den som pratar lär vara Leeks och spelarna. Från grannrum kan svaga ljud av gnissel höras ifall konversationen dör i rummet. Försöker spelarna gå över till våld kommer livvakt skrida till verket, med förödande dåligt resultat. Hans kniv eller pistoler lär inte göra så mycket nytta som han vill.

## Leeks

Detta är urtypen av bilförsäljare. Han älskar vapen och han älskar att sälja. Han är klädd lite som en hallick i en dålig sjuttitalsrulle. Han är själv obevärnad och inga av vapnen som han har i sina tre väskor är laddade. Kunderna får normalt inte ammunition förrän de har betalt och är på väg bort. Låt honom pladdra nästan oavbrutet. Om ni kan vapen utnyttja allt ni kan och tycker om för att låta övertygande. Kan ni inget så pladdra bara på och försök låta som om du vet. Det viktigaste är att vara munvig och enveten. Det enda som kanske kan få dig sur och ur stämning är om de säger att de inte har några pengar för då finns det ingen anledning för dig att vara där. Då sticker du med dina väskor. Vare sig du är en vapenfetishist eller föraktar dem är det här en roll som både ni och spelarna ska kunna ha roligt med.

Väskorna innehåller till exempel: AK-47 (inget slår gammal ryskt hantverk när det gäller tåliga vapen och den kräver nästan ingen service), Galils & Uzis (vad man än kan tycka om israeliterna så kan de i alla fall göra kvalitetsvapen. De kommer direkt från fabriken och har inga tidigare användare.), Desert Eagle (det finns inget så effektivt som riktigt grova kalibrar. Med den här kan du skjuta genom dörren och även om målet har en skottsäker väst kommer kulan ut på andra sidan), Glock, Sig/Sauer och Heckler & Koch (tysk kvalitet, vad mer behöver man säga... Förutom kanske det ...), Beretta, Steyr AUG, specialbyggen o s v

Användbara ord: stoppkraft, genomträngning, grovt, tungt, special ammunition (dumdum, kvicksilver, hollowpoint, helmantlat, halvmantlat, pansarträngande och glazer), single-action, double-action, håravtryckare och rekylfri. Blanda och ge...

## Elysium

Det är Twin Cities lyxigaste hotell och mycket lyxigt. Inte så det kan mäta sig med de stora som de i New York eller Los Angeles, men jämfört med Twin Cities övriga. Det är ett nybyggt glastorn med allt vad det innebär. Källarplanet är parkeringar och markplanet och de närmaste över det är lyxbutiker som öppna nästan dygnet runt. Det är dock det allra nedersta källarplanet som är det intressanta.

För att komma ned dit (vanliga vägen i alla fall) måste man kliva in en av glashissarna och trycka på nedersta parkeringsplanet och medan man håller inne knappen titta upp i kameran. Det finns en sensor där som känner av hjärtslag (inte i kameran utan i hissen) och saknar man puls går hissen ned till det egentliga Elysiumet. Här pågår en fest och gjort de senaste veckorna. Den bär vissa spår av orolig väntan om någon är tillräckligt uppmärksam.

Elysiumet drivs egentligen av miss King. Den äldsta av stadens Toreadorer. Hon har inrett lokalen som en nattklubb, där färgerna går i djupt mörkrött, svart och grått. Allt ljus är dämpat och diskret. Man har känslan av intimitet och värme (i alla fall om man är mänsklig eller nästan...). Det finns en del snacks som går omkring som servitörer. Ge gärna spelarna en känsla av att de gärna skulle vilja ha snacksen hängande från taket och ständigt blödande istället för vandrande.

Prinsen, dvs Kim Howler, håller även till här. Egentligen är nästan alla Camarillavampyrer här nästan hela nätterna. Det är bara Tzimisce-antitribu och de kvarvarande Gangrel som inte är här. Om spelarna inte försöker smälta in i bakgrunden (vilket de troligen har väldigt svårt att göra) kommer miss King att presentera dem för prinsen. Om inte Blade sett och känt igen Howler innan kommer hon att reagera explosivt, mycket beroende på otålighet och väntan, men lugnar snart ned sig igen. Beroende på spelarnas historia kommer hon att ge dem en deadline då de måste ha lämnat staden. Om de är mycket övertygande kan de få stanna. Om inte Rebecca har gjort något försök att dölja sin panna (bara måla över pannan hjälper inte, men något som döljer pannan helt fungerar åtminstone tillfälligt) kommer Gregory Pheiff att känna igen symbolen och då gäller det att de är mycket övertygande eller så kommer scenariot få ett mycket snabbt slut.

Om de kryssar omkring i lokalen är det inte omöjligt att de får reda på att Camarilla går oroligt omkring och väntar på att se vem som kommer försöka utnyttja deras svaghet först: lupinerna eller Sabbat. Låt dem gärna förstå att Camarilla verkar veta mer om Sabbaten i staden än vad Sabbaten tror. Kanske tror de att de har en infiltrator. Det ska väldigt mycket till innan de avslöjar vem dock. Kallar de honom något kan det vara rockpojken vilket inte lär hjälpa mycket.

Stället har naturligtvis många vakter i form av Ghouls. De flesta av dem är beväpnade med skjutvapen och silvrevapen. Allt för att kunna möta de olika hoten. Det finns många andra utgångar, men de är hemliga och används bara i riktigt fara.

## Miss King

(6:e generations Toreador). Miss King har en förmåga att övertyga folk om att hennes förslag är det bästa, som ligger bortom Disciplines. Hon är väldigt intelligent och uppmärksam. Troligen den mest intelligenta av alla Twin Cities Kindred, men hon är lite naiv. H J King är slående vacker. Det mesta är egentligen utstrålning, men hennes fysiska skönhet är inte att förakta heller. Hon är en mycket gammal vampyr. Hon föddes på slutet av 1500-talet. Ett universalgeni i en kvinnas kropp. Dotter till en strandad grekisk matros och en brittisk adelsflicka. Hon hade trots detta en ganska rolig uppväxt. Hon blev uppfostrad av adelsfamiljens tjänstefolk. Det förnekades att hon tillhörde familjen. King var det efternamn hon fick av tjänstefolket som avgudade henne. Hon växte upp som en pojkflicka och absorberade kunskap utan ansträngning. Hon blev inte lärd saker utan lärde sig saker själv och förstod saker automatiskt. Eftersom hon har ett extremt androgynt utseende om än att hon var liten i kroppsbyggnad var det inga svårigheter att smälta in i samhället som en man. Att hon var lite mörkhyad (fadern hade moriska föräldrar) gjorde att hon blev förföljd, men hade fördelen att hon kunde hitta på sin egen kultur för att förhindra upptäckt.

Hennes ansenliga mentala gåvor ökade sedan hon blev vampyr. Hon är extremt intelligent och snabbtänkt, men trots detta och hennes uppväxt är hon lite naiv. Hon hade redan en sådan stark utstrålning att hon alltid klarat sig ur problem så lätt att hon inte riktigt insett människans (och vampyrernas) inneboende kapacitet för ondska. Det är de senaste halvåret hon blivit tvungen att vakna upp. Hon är inte arrogant eller försöker trumma in i folk att hon är smartare än dem. Det är ett faktum och som ett sådant accepterar hon det. Om någon spelar dummare än vad de är kommer hon lägga sig på den nivå som de spelar vara. Hennes höga perception är mer orienterad fysikaliska fakta och skönhet än mänskligt beteende.

Hon lever mest ut sin värdinneroll. Hon är mer inriktad på att driva ett perfekt Elysium än att kriga eller förbereda krig mot vem det än vara månade.

Nästan full pott på mentala sidan och mycket höga värden på sociala sidan (icke-manipulativ). Extrema värden på Presence, Celerity, Auspex. Har även förmågor inom Protean, Animalism och Thaumaturgy. En allsidig och mäktig vampyr.

## ***Kim Howler***

(7:e generations Brujah). Som Brujah-ledare är hon naturligtvis tuff och hård. Hon hatar Sabbat sedan hon levde i San Diego där hon bland annat stötte på Blade innan hon blev vampyr. De har en historik av våld och hat, båda skulle helst se den andra dö smärtsamt. Ingen av dem är medveten om att den andra är vampyr förrän nu. Kim bedömer Kindred enligt deras handlingar inte efter vilken klan de tillhör. Hon tolererar ingen uppstudsighet bland de egna leden. Hon styr sina Brujahs med järnhand. Kim är en passionerad Kindred. Hon, H J King och Dahak utgör till stor del den riktiga makten i Twin Cities. Den ende som skulle kunna vara med i leken är Hans Elber, men han ligger för tillfället under jorden (bildligt inte bokstavligt).

Kim följer sin instinkt, sitt hjärta. Hon anser att hjärnan är ett klart överskattat organ. Är bara viljan med löser sig allt. Nu är Kim en ganska smart individ och använder hjärnan. Hon är bara inte intellektuell på minsta sätt. Allt hon vet och kan har hon lärt sig i verklighetens hårda universitet. Kim växte upp som en prostituerad i en bordell i den lilla staden San Diego. Som vampyr har hon levt de senaste åttio åren som en tuff gängbrud och de senaste sextio som gängledare. Hon ägnade en stor del av sin tid i S.D. med att strida mot Sabbat och diverse kriminella och andra gäng. De har dödat många av hennes vänner. Hon kommer reagera starkt mot allt som verkar vara Sabbat.

Hon är tuff på alla sätt och vis. Hennes färdigheter och discipliner stärker bara det intrycket.

## ***Gregory Pbeiff***

(7:e generations Tremere). Gregory var en man med många järn i elden. Hans intriger rörde sig dock varken i den mänskliga eller Kindreds värld utan han intresserade sig för de andra övernaturliga. Alla hans intriger och intressen fick sig en allvarlig stöt i samband med det nyss avslutade kriget. Han har aldrig riktigt hämtat sig sedan dess. Han är på många sätt ett lätt mål. Gregory bor på Moon Towers lägenhet 1706. Han är en väldigt rättfram man, när han säger något. Vilket inte är speciellt ofta. Han verkar nästan vara hemlighetsfull på ren princip.

Tonvikt på mentala attribut och "magisk" kunskap och förmågor.

## **Moon Towers (lägenhet 1706)**

Moon Towers och Hilton High ligger som tvillingbyggnader i Twin Cities siluett. De är väldigt lika på utsidan men på insidan finns det inte mycket som är likadant. Båda är moderna byggnader, men Moon Towers är bara lägenheter och kontor. Det är ett tecken på rikedom att ha sitt kontor eller sin lägenhet här. Säkerheten här som på Hilton High är hög, men till skillnad från Hilton är den på Moon Towers bara gjord för att stoppa mänskliga brottslingar. Tänk glas och marmor.

Lägenheten är inredd som ett bibliotek fylld av böcker om magi och annan övernaturlig "fakta". Det mesta av böckerna är skräp, men det finns guldgrubbor där. För att hitta det värdefulla bland skräpet krävs dock en ganska omfattande undersökning. Framför alla fönstren står takhöga bokhyllor. Gregory föredrar att läsa till stearinljus, så han har inte bytt lamporna som gått, så det är inte överallt det finns fungerande ljussättning.

Ett troligt sätt att finna Gregorys haven är om de sett honom på Elysiumet så kan Rebecca med ritualen "Illuminate Trail of the Prey" hitta hans haven. Skulle han vara försiktig mot dylika aktiviteter skulle han skydda sig, men han tänker inte på Tremere som sina fiender. Han har ingen tanke på att det finns Tremere inom Sabbat.

## FBI

Gruppens resa upp har kantats av mord och död. Den mest blodiga var på Bob's Allnite Truck-stop i Texas. Där blev elva personer brutalt mördade på allehanda vis. FBI upptäckte snart likheten med flera liknande mord (om än med färre offer). Det gick till och med ganska lätt att se vilken riktning som mördarna färdades. En bristfällig beskrivning (tre mycket vackra kvinnor och en kraftig man) stälpte i viss mån de vägkontroller som gjordes. Eftersom Ghoulen körde igenom dem och han passade inte in på beskrivningen.

Ashton Foxe och Tom Lewis, de två agenterna som handhar fallet, har skickat bilder på mord-offren i kofferten (karaktärerna) för identifikation genom ögonvittnet. De tänker dock stanna kvar och ta reda på om föraren dödade dem eller vad som dödat dem. De har kallat in en egen obducent för att göra obduktionen, men den informationen kom aldrig fram till Cort (nattobducenten).

Så snart de får reda på att liken saknas (d v s på morgonen efter scenariot startar) kommer de att söka efter tjuven och liken eller de av misstag bedömda som döda (beroende på hur bårhuset ser ut efter karaktärernas flykt och vad eventuella överlevande säger). Om de lyckas leta reda på var karaktärerna håller till lär de slå till så snart de kan med SWAT. Om spelarna betar sig riktigt idiotiskt i sitt val av sovplats kan det vara lämpligt att ge dem lite spelrum, samtidigt som man sätter hets på dem. Låt polisen hitta dem precis efter solnedgången eller dylikt.

FBI går även att använda som dramatisk slutscen om allt håller på att rinna ut i sanden och tiden är slut.

### *Ashton Foxe*

Ashton är en yrkeskvinna som närmar sig de fyrtio. Hon har alltid tagit sitt jobb på högsta allvar. Hon var inriktad på att bli FBI-agent sedan hon var i tonåren. Hon har en examen i juridik och samhällskunskap och drygt tio års erfarenhet bakom sig. Hon är en mycket skicklig agent på gränsen till lysande. Hon vet att om hon klarar av det här uppdraget snart kommer hon troligen bli befördrad till sektionschef innan året är slut. Hon trivs i fältet men har på sista tiden funderat på att skaffa en familj med sin make. För det behöver hon ett arbete med mindre resor och att bli sektionschef på ett kontor i någon av de lugnare staterna vore perfekt i hennes ögon.

Hon har bara ett fåtal olösta fall bakom sig. Hon är enveten och väldigt skärpt. Hon ger sig sällan innan hon tömt ut alla möjliga sökvägar. Hon och Tom har arbetat ihop i ett halvår nu. Hon tycker han gör sitt jobb väl, men hon hade trott att han skulle kunna så mycket mera. Han gick ut ur akademien som etta för sin årskull, men trots det verkar sakna den rätta intuitionen och personförståelsen. Han är dock utmärkt i samarbete med en intuitiv person eftersom han är mycket logisk och klarsynt. Det finns mycket få detaljer eller fakta han missar. Med lite tid kanske han bygger upp den personförståelse som krävs för att vara en exceptionell agent.

### *Tom Lewis*

Tom är en oerhört organiserad människa. Han avskyr och har alltid avskytt kaos. Att bli polis var för honom ett perfekt sätt att skapa ordning. Han var dock alldeles för intellektuell för att känna sig lockad av gatuvåld eller småstäder och därför var FBI en mycket naturlig lösning. Trots sin unga ålder (23) har han nu sett många hemskheter och ondska. Han är en idealist och sanningsdyrkare. Allt måste göras enligt reglerna. Utan regler har vi bara kaos och där igenom ondska. Han är mycket duktig på allt som en agent ska vara duktig på.

## Wyrmer

Det tre månader långa kriget har i princip utrotat alla mer eller mindre uppenbara Wyrmer i staden. Att det inte var något organiserat försök utan bara en Nephandis egna idé gjorde det hela lättare att vinna. Att Garou (lupinerna) och Kindred lyckades samarbeta (om än inte utan vissa interna strider) var också en gynnsam faktor. Många lupiner känner igen Wyrmer på lukten och det

förenklade onekligen jakten. Striden ledde dock till svåra förluster både bland Kindred och Garou. Den enda rena Wyrms som finns kvar är Victoria Clearwater. Av de flesta avfärdad som en bimbo som bara velat röra sig med de rika och mäktiga.

## ***Victoria Clearwater***

Victoria är egentligen besatt av en Wyrms-ande (DeceiverWyrms). Anden är en representation av ondska och förförelse (i ett ont perspektiv). Victoria är inte medveten om anden utan tror att hon gör det hon gör av egen fri vilja. Om hon blir utsatt för en riktig krissituation kommer anden slita genom kroppen och gestalta sig i verkligheten. I den formen är hon mycket farlig. Annars är hon en underbart vacker charmerande kvinna som mest är en bakgrund till Damians förgrund. Detta ändrade sig dock när Damian Luke (Nephandin) dog.

Hon blev plötslig mer och mer medveten om sitt sanna jag. Hon märkte även att hon håller på att förlora kontrollen. Hon har krafter hon aldrig visste om, men vet inte riktigt hur hon ska använda dem. Att hon är ren ondska var inget som besvärade henne (att upptäcka att man är ond när man är ond är inget ont). Hon har insett att hon har en begränsad livslängd om hon inte kommer på något sätt att förlänga det. Hon tror att om hon kan inta en vampyrs odöd kropp istället för Victorias levande kanske hon kommer åt sina krafter bättre och få en längre livslängd. Hon vet inte riktigt hur hon ska gå tillväga än dock.

Hon har förlorat sin skugga och det är på det sättet som karaktärerna kan upptäcka henne om du vill ha med henne. Hon har ingen betydelse i scenariot egentligen, utan är bara med som utfyllnad ifall det behövs. Hon är utmärkt som ett villospår eftersom om hon upptäcks kommer Lupe att vara säker på att hon är en Lasombra.

Hon är även möjlig som en slutscen då hon kanske försöker få Camarillan och gruppen att ge sig på varandra som hämnd för sina "vänners" död. Hon kan även försöka ta över någon av karaktärerna. Det kan till och med vara roligt att låta henne lyckas med det.

## ***Peter Hager - "Hjälten"***

Här har vi nu hjälten med stort H. Arketyper för alla filmhjältar, speciellt de med betoning på hjälte. Mycket antihjälte är det över honom också. Den ständige kampen utan ett egentligt liv. Enligt alla klichéer åker han naturligtvis på en Harley Davidson. Han ser oförsäkämt bra ut på ett råbarkat lite slitet vis. Han har fem pistoler för olika ändamål gömda under sin khaki lärlånga jacka. Ett svärd (arvegods, med vissa religiösa förtecken) och en automatkarbin. Han har tillhört inkquisitionen men har nu lämnat den då han tycker att de är för försiktiga.

Hans familj har tillhört inkquisitionen sedan 1200-talet (han härstammar från Réne Marlin se nedan). Hur beror på hur de löser alternativa storyn, men det spelar ingen roll. Han är den första som lämnar den dock. Det besvärar honom. Han har en stark tro, en gedigen kunskap om vampyrers förmågor och en väldigt bra förmåga att se och förutsäga folk och vampyrers reaktioner och beteende. Han är inte snabbare eller skickligare än de gamla vampyrerna, men eftersom han ofta gissar vad de ska göra innan de gör det besegrar han dem alltid.

I alla fall fram tills nu. Han är den ultimata nödlösningen samtidigt som han kan vara väldigt underhållande att spela. Han är perfekt för att avliva karaktärerna om de har gått helt på röjarstråk och du har tröttnat eller tiden tagit slut. Det mest naturliga vore att han dödar dem under dagen, men det kan lätt bli lite tråkigt. Om du vill att han dödar dem under dagen låt dem gärna vakna. Späd gärna på hjältebeskrivningen om du inte tycker det blir för fänigt. Ett underhållande sätt är även att vända på myntet. Att de ser ned på honom till en början som en ofarlig dödlig, men att han går genom dem som om de vore mänskliga och han vampyr.

## **Minnesota Psychiatric Hospital**

Sjukhuset är en gammal byggnad som uppfördes när staden ännu var ung. Det var uppfört i avsikten att markera att detta var en stad med framtiden för sig. En stad som skulle bli betydande och framgångsrik. Trots den lilla stadens låga befolkning byggdes ett fyravåningshus med all den bländande teknik som det tidiga 1800-talet kunde erbjuda. Detta har nu varit ett mentalsjukhus sedan

trettiotalet.

Den enda förmildrande omständighet är sjukhusets stora trädgård. Sjukhuset är fortfarande omgärdat av en stor mur och innanför den ligger en stor tomt med träd, alléer, fontäner och gräs. Trots den uppenbara bristen på stora planteringar är det en vacker syn. Sjukhuset som redan vid yttre anblicken uppvisar en total brist på renovation erbjuder inte samma syn.

Alla fönster har galler för sig. Färgen har flagnat på många ställen. Fönstren stirrar kala ut i natten. Inga gardiner och kala glödlampor ger en kal känsla åt ett annars ganska vackert (om än förfallet) hus. Säkerheten på detta sjukhus är låg trots gallren. Det finns två vakter nattetid. Den övriga personalen består av ett tiotal och patienterna är närmare femtio stycken. Det är det enda allmänna mentalsjukhus i staten som tar emot långtidspatienter.

Receptionisten släpper in dem på nästan vilken lögn som helst. Hon vet inget om någon gammal patient. Hon har ingen patient som ser att komma från mellanöstern, men hon har fyra katatoniker. Det enda underliga som hänt var rymningen som skedde från källaren som varit nedlagd sedan innan hon började jobba '86. Om de vill se källaren skickar hon vårdare Max Remmer med dem. Han är en bra och nyttig informationskälla. Om de tar sig in i sjukhuset och smyger omkring kan du låta han upptäcka dem och tro att de är journalister. Han vet en del och vill gärna sälja det han vet.

### **Källaren**

På den tiden som huset var ett sjukhus var det källaren som var mentalvårdsavdelningen, inte för att man behandlade de mentalt störda då. Man försökte bara hålla dem borta från alla andra och hoppades kanske på att de skulle bli bättre. På den tiden hade Traviatori sitt haven på annan plats, men när sjukhuset blev en mentalvårdsanstalt gjorde han källaren till sitt haven. Han hade dock förvarat sin ägodel Ka'an där sedan sjukhuset uppfördes. Han har alltid haft all väsentlig personal under sin kontroll. Halva källaren murades in och dolda ingångar byggdes.

Källaren är helt utan lampor och fönster. Det enda ljuset är det som sipprar in genom småsprickor i taket. Det finns inga färger utom grått och svart. Spindelväv och damm täcker korridoren och allt annat som man kan tänka sig i en avdelning som varit avstängd i över sextio år. Det enda som bryter denna trend är Traviatoris rum, Ka'ans cell och den förstörda vägen.

När Ka'an rymde slog han sig genom väggen på väg ut. I dammet kan man även se spår från cellen till väggen. Dammet är sedan källaren murades in, men det har varit folk som har gått här och rört upp dammet längs väggen istället för jämnt spritt över korridoren och de icke använda rummen. Ta även i beaktande karaktärerna beteende i parallellhistorien på sjukhuset då det kan påverka hur saker ser ut här.

Polisen har inte varit här eftersom de Ghouls som finns här och har vett och reson i behåll (i huvudsak sjukhusdirektören) har tagit om hand om saken. De har döljt liken och bara rapporterat att fem patienter har rymt. Karaktärerna i parallellhistorien och Ka'an, som benämns som en namnlös patient. Då ingen av patienterna är dömda för några våldsbrott har inga större efterforskningar gjorts.

### **Cellen**

Det är helt enkelt en madrasserad cell. Det enda som ligger kvar i rummet är en tvångströja nu söndersliten. Cellen har någon gång i tiden varit vit, men är nu daskigt gulgrå. Celldörren ligger på andra sidan korridoren, om inte parallellhistorien förtäljer något annat.

Här finns inte mycket att hämta förutom kanske det att någon eller några har varit här förutom fången (Ka'an) Där han har suttit är golvet (madrassen) fortfarande vit (eller i alla fall vitare). Det är ett tydligt tecken på att någon har suttit på exakt samma plats i åtminstone månader, troligen år. Sanningen är drygt hundra år, d v s sedan cellen senast reoverades.

### **Traviatoris rum**

Rummet domineras av en stor tron, med flera kungliga emblem från diverse olika kulturer. Från dörren till tronen ligger en röd matta. Här inne finns nästan inget damm eller spindelväv. Rummet är fyllt av anteckningsböcker och ljudband. Anteckningarna är i italienska och något spretigt symbolalfabet (kilskrift). Banden är fulla av någon som pratar på ett okänt språk ("fornbabylonska", språket har inget namn eftersom ingen nu *levande* behärskar eller ens hört talas om det). Denna person håller monologer som fyller hela banden. Han verkar tala oavbrutet.

I hörnet bakom tronen står en himmelssäng av samma typ som Ludvig XIV av Frankrike sov i. En storbandspelare står och går på ett bord bredvid en stor karta med diverse anteckningar och symboler på. Kartan täcker Minneapolis, St Paul och en del av omnejden. Bandet går på en timer som är synkad med dygnetssoltider. Bandet har dock sedan länge tagit slut och den står och går i tomme. Anteckningarna är otydbara och de platser de pekar ut saknar numer betydelse. De var krigsanteckningar i det krig som nu är över och som tog Traviatoris liv (för andra gången).

Här finns inga ledtrådar, utom kanske fingeravtryck på de Ghouls som tagit hand om Ka'an och

de mentalpatienterna som spelarna nyligen spelat. Det är inte troligt att karaktärerna letar efter fingeravtryck dock. Om de skulle komma på någon slug plan som kan leda dem vidare så visst, varför inte.

## **Max Remmer**

Max är en håglös ung man utan något mål i livet. Han anser att livet är skyldig honom något. Han vet inte vad, men det ska vara något storslaget. Han är alltid på jakt efter något sätt att tjäna pengar lätt och snabbt. Han har vid ett par tillfällen varit tjuv. Han är inte motiverad nog för att bli det på heltid, utan han är bara "ett offer för omständigheterna" han hamnar i. Efter senaste stölden åkte han fast och dömdes till sex månaders samhällstjänst.

Den utförde han på Minnesota Psychiatric Hospital, men efter den var över blev han kvar. Han trivs egentligen inte, men han har inte lyckats hitta något annat jobb än (inte för att han försökt). Och jobbet här är ganska slött. Att det är enformigt gör honom inte så mycket då det ger honom chansen att drömma om vad han ska göra när han blir rik.

Max kommer att försöka utnyttja karaktärerna. De är en osannolik samling människor vilket innebär att de kommer från någon stor stad (även om Twin Cities är en stor stad i min version är det ändå bara en stor småstad) och de måste ha något ärende. Han kommer troligen tro att de letar efter en familjemedlem, är journalister eller privatdetektiver. Hur som helst måste de vara intresserade av att köpa information.

Max vet allt de kan behöva veta, det gäller bara för dem att ställa de riktiga frågorna. Om bara samtalet går någorlunda i rätt riktning kommer Max att berätta delar av det han vet för att locka dem till att köpa resten. Han går även att skrämja ur det han vet, men då är han inte lika benägen att berätta allt, utan lär då mest svara på de frågor de ställer. Det går även att muta honom med falska löften. Han är intresserad av att komma bort från Minnesota för att komma till något häftigare ställe. Han lär även bli tänd på Rebecca om hon är med i annars fall lär han nog bli intresserad av Blade och/eller Lupe.

Max vet att någon gick bärsärkagång i källaren och sprängde sönder väggen. Denna någon dödade fyra patienter och två vårdare. Denna någon flydde sedan ut i natten. Så vitt han vet följde bara vakterna efter. Det är inte samma vakter nu som då. Det är många som slutat sedan den händelsen. Efter den händelsen var det som om något var förbytt på dagskiftet (Max byter skift ibland). Folk blev sjuka och dog i någon konstig sjuka. Underligast var hur vaktmästaren dog. Han bara förmultnade bort. Han kom till jobbet som vanligt, men mitt under lunchen vek han sig dubbelt, föll ned på golvet och bokstavligen ruttade bort tills det inte var mer än skelettet kvar. De ansvariga sa att någon patient hade lyckades smussa ned någon hallucinogen drog i maten och om någon berättade om vad de hade sett skulle de bli sparkade. Otroligt nog verkade alla köpa det.

Max vet även att många på nattsiftet började bete sig underligt. Det började uppvisa symtom som fick dem att verka mer som patienter än vakter och vårdare. De har alla slutat nu. Den enda av dem som han kommer ihåg namnet på är Sara Scharing. Han vet inte var hon bor, men han tror att hennes make hette Olaf.

Allt det Max vet är sant. Han vet dock inte varför och han har fått kronologin lite om bakfoten: Folk började bli sjuka och dö innan Ka'an flydde. Om han pressas på detaljer är det inte omöjligt att han inser det, speciellt att vaktmästaren (James Ericson) dog ett par dagar innan Ka'ans flykt. De som dog i någon sjukdom är naturligtvis gamla Ghouls som nu utan sitt livgivande blod dör. De som verkar vansinniga är de som tidigare levt på Traviatoris blod som han delade ut i små mängder och inte förrän han ansåg att de hade gjort sig förtjänt av det. Nu lever de på Ka'ans blod och det tar de i stora mängder (glas istället för droppar). Detta gör att de påverkas starkare av det vansinne som finns i blodet på denna gamle Malkavian. Max vet väldigt lite om sjukhusdirektören. Han såg naturligtvis att hon var väldigt stressad efter att det här hände, men det är bara att förvänta sig.

Vad de sedan gör med Max är ointressant. Det kanske kan föra FBI närmare sitt byte eller få Camarillan att söka efter dem, men det beror på vad de gör. Den viktigaste ledtråden är den som leder till Sara Scharing, hon är den troligaste vägen till Ka'an.



## *James Ericson*

James är vaktmästaren som förtvinade för en dryg vecka sedan. Hans bostad är såld och hans ägodelar har gått till välgörande organisationer. Det finns inget kvar som visar på att han över huvud taget existerat. Om spelarna pressar på i detta spår låt dem då hitta trådar som visar på att sjukhusdirektören Adriana Maltin ligger bakom hans utplånande (inte att han dog, utan att hans saker försvunnit).

## *Adriana Maltin*

Adriana har varit högsta hönset på sjukhuset sedan '82. Hon var innan dess huvudsköterska på slutna avdelningen. Hon har varit Traviatoris Ghoul de senaste trettio åren. Hon har inte som de flesta Ghouls helt förlorat sin egen vilja eller sin kontroll. Begäret efter blodet gjorde dock henne till en bra slav ändå. Efter att Traviatori dog blev hon rädd för sitt liv. Utan vampyrblod visste hon att hon snart skulle dö.

Hon hade ingen aning om hur hon skulle få tag i någon vampyr eller ens om det fanns några fler. Och om hon fick tag i någon vampyr fanns fortfarande frågan hur hon skulle övertyga den att hon skulle bli en bra slav. Ghoulsen som fanns på sjukhuset började dö en efter en. Hon visste att hon hade ett par veckor kvar att leva.

Sedan rymde Ka'an och hon visste med säkerhet att det fanns fler vampyrer i staden. Sedan när hon märkte att inga utav de Ghouls som jobbade på nattsiftet dog längre insåg hon att de hade honom. På något sätt hade de skaffat sig beskydd av en vampyr. Hon lyckades övertala en av Ghoulsen att ta med henne i kretsen.

Hon har till skillnad från de flesta av de invigda Ghoulsen inte girigt försökt dricka så mycket blod som bara gått. Hon har sedan länge insett den förstörande effekt som blodet har. Hon ser på det som en drog, en narkotika, som gör dig starkare och ger dig evigt liv. Som alla andra droger förstör den ens psyke och ens moral. Hon kämpar allt vad hon kan för att behålla ett normalt liv.

Blodet är beroendeframkallande så hon åker till Banken (se nedan) varje kväll för att få sin dos. Hon åker dit när hon slutar på jobbet, får sin dos sedan åker hon hem till sin make. Hon skaffade sig en make nyligen. Det var ett desperat försök till att nu, när hon inte har någon hon måste lyda, få ett normalt liv.

Om de får tag i henne och verkligens hetsar/hotar henne kan de få reda på var Ka'an är. Hon vill inte dö men får hon valet mellan att dö direkt eller om en månad (den tid det tar innan blodet försvinner ur hennes system och hon dör) så väljer hon en sista månad. Hon kan ju kanske trots allt hitta en ny vampyr under den tiden. Hon kommer inte att offra sig för sin nye make.

## **Sara Scharnings Hem**

Vid första anblick är det ett idealt hem. En liten villa i förorten med en liten tomt och snälla grannar. När man kommer in märker man att allt inte står rätt till. Det luktar surt och fränt. Det är inte så smutsigt som det är rörigt. På golvet i köket ligger Saras make med en kniv i sidan. Han har legat där död i ett par dagar minst. Trots detta finns det tecken på att någon varit här senare. Dagens tidning ligger på köksbordet, nyköpt mjölk står i kylskåpet o s v.

Det finns även ett barnrum men inget barn. På hallbordet ligger några parkeringsböter. Ingen har plockat undan saker under den senaste veckan. På telefonblocket finns en vägbeskrivning nedklottad och namnet på banken: Minnesota Farming Saves & Loans.

Det är genom klottret eller anteckningar de kan hitta vidare om de inte väntar in Sara. Sara tillbringar större delen av natten på banken i tillbedjan av Ka'an eller på jakt efter maten åt honom. Hon tänkte offra sitt barn till honom, men maken som såg att hon började bete sig underligt tänkte inte tillåta att hon tog med barnet på en tur mitt i natten så hon dödade honom. Hon har sedan dess gått omkring i huset i uppfattningen att maken fortfarande lever. Hon tillbringar nästan hela dagarna i sängen med fördragna gardiner. Hon är övertygad om att hon är vampyr och att hon inte tål solljus. Om karaktärerna är snabba kan de fånga henne eller förfölja henne till Ka'an.

Det troligaste sättet att hitta hit är genom Max och lite enklare sökning. Hennes fil på sjukhuset talar om hennes adress och namnet Scharning är tillräckligt ovanligt för att det lätt ska gå att finna henne. Det är här risken är störst att de tappar spåret om inte SL är övertydlig och det tycker jag inte han ska vara. Spelarna har troligen andra saker att göra med sina karaktärer så de ska inte vara helt sysslolösa ändå.

## Sara Scharning

Sara har inte en enda vettig hjärncell kvar i sitt huvud. Hon är den som mer eller mindre blivit ledare för Ka'andyrkarna. Hon offrade sitt enda barn till honom och eftersom hon gjort det största offret får hon dricka mest, vilket bara har bidragit till hennes vanvett. Hon var från början den mest instabila av Traviatoris alla Ghouls.

Hon ser ut som en ung, ganska söt och väldigt naiv tjej. Det stämde innan Traviatori satte sina klor i henne. Först förförde han den unga sköterskan. Sedan gjorde han henne till Ghoul och njöt av hur hon nu värderade han och hans onda leker mer än sin make (de hade bara varit gifta i två år) och sin lille pojke. Hon var inte viktig för honom så hon blev lite av en försmådd älskare, samtidigt som hon inte kunde sluta att dyrka honom.

All denna känsla är nu överförd på Ka'an. Denna varelse som håller monologer hela nätterna på ett språk som ingen förstår. Han är helt oberörd över att de matar honom och att de tappar honom på blod. I hennes ögon är han en gud. Hon är som sagt vansinnig.

Hon går inte att hota till något. Hon har ingen rädsla för något. Hon är helt övertygad om att Ka'an ska komma och rädda henne i sista minuten och ta henne till sitt paradiset. Hon är dock lätt att lura. Hon kommer inte att uppleva någon som hot mot Ka'an. Hon tror att han är starkare och mäktigare än alla andra. Hon är egentligen dum, men hon är naiv och har en dålig kontakt med verkligheten. Så fort hon är inne i sitt hem pratar hon med sin make. Hon ser och hör honom och tror inte på någon som försöker övertyga henne om att han är död. Hon ser inte liket som ligger i köket. Hon är lite irriterad eftersom han tjatar så om deras barn och vill veta var det är.

## Minnesota Farming Saves & Loans

Banken ligger i ett område som förbereds för nybyggnad. Så snart de fått iväg de sista hyresgästerna i området ska det byggas nya fräscha hus. Det är ingen som vet om att folk bor i den nedlagda banken. Banken har inte hunnit förfalla än. Inte till det yttre, men inne har allt förfallit. Ingen har försökt sköta banken. Den enda platsen som sköts är valvet. När karaktärerna lyckats leta sig hit finns inga vakter kvar utan fältet är fritt fram till valvet.

### Valvet

Valvet är nu ett stort tomt rum. Vakterna har inrett en liten sovhörna annars består rummet bara utav ett bord med en matta, för Ka'an att sitta på. På natten sitter normalt sju av de åtta omkring Ka'an. Valvdörren finns kvar och valvet är i princip intakt. Det går inte att stänga dörren om man inte är osedvanligt stark. Om de fyra karaktärerna pumpar upp sig till max och försöker ihop kan de stänga dörren. Tidigare var den eldriven, men motorn är trasig och ligger nu som en broms. Skulle de frikoppla motorn (hur de skulle komma på att motorn låser förstår jag inte) så kan en normalstark person stänga om de försöker för allt de är värda.

Om du inte känner för att fördröja slutscenen (i alla fall slutscen vad det gäller detektivstoryn) så kommer inkquisitionen vara där. Inkquisitionen har avlivat alla av Ghoulens i tron att de var vampyrer eller Ghouls. När karaktärerna kommer in har inkquisition just börjat tortera Ka'an. De använder knivar (med stort besvär eftersom han har mycket höga värden i Fortitude), men framför allt använder de kors, heligt vatten och bibeln. Allt detta har naturligtvis ingen effekt. De har honom kedjad i tunga kedjor i helgat silver.

Karaktärerna kommer förhoppningsvis på en bra plan för att befria Ka'an, annars kommer till slut inkquisitionen att ta till eld som tortyrmedel. Detta kommer dock få en reaktion (se Ka'an). Om de stormar dem kommer de troligen att få problem med de tyska representanterna av inkquisitionen, de amerikanska är mest kanonmat.

Om du vill fördröja slutscenen en scen får du ta till lite klichéer. Då har inkquisitionen dödat alla och sedan flyttat till en lagerlokal de hyrt: Pier One - Lot 342. Detta har en av Ghoulens hört och han är inte riktigt död. Karaktärerna upptäcker att Ghoulens inte är död och ger de honom lite av sitt blod så kan han läka sina skador på samma sätt som en vampyr och han berättar då adressen för dem.

### Sekten för evigt liv

Det är åtta stycken av Traviatoris Ghouls som nu tillbedjer Ka'an som en gud. De skaffar offer åt honom som de matar honom med sedan tappar de honom på blod som de själva dricker. Alla håller på att förlora sin sans, några har redan förlorat den. Den enda i sällskapet som försöker behålla sin

sans är sjukhusdirektören Maltin. De övriga bryr sig inte om något annat än nästa tillfälle de ska få sitt blod. De är som knarkare på många sätt.

De som ursprungligen hittade honom efter han flydde var nattvakterna. De flyttade honom hit. En nedlagd bank som de kände till. De lever nu i denna banken dygnet runt. De litat dock på de nya krafter de har fått och tror sig därför kunna ta hand om vem som än kommer in.

De tänker inte på sig själva som medlemmar i en sekt eller ens som ett sällskap. Mer som några människor som delar på en underbar hemlighet. De tror på samma gud och är alla övermänniskor i hans tjänst. Allt de gör gör de för att han vill att de ska göra det. Vore Ka'an vilken annan vampyr skulle ha sådan kontroll över dem, men han försöker inte styra dem. Han är inte ens medveten om dem.

## **Pier One - Lot 342**

Vid floden ligger ett hamnområde som domineras av sina lagerlokaler. Området kallas Pier One och lagerhus 342 är ett anonymt hus, exakt likadant förutom på innehållet. Vad som finns där inne är det samma skulle varit i banken om du inte velat fördröja scenen en scen. Det ligger naturligtvis inte en massa lik överallt och det finns inget bankvalv, men de amerikanska inkvisitörerna torterar Ka'an övervakade av de tyska.

### **Inkvisitionen**

Inkvisitionen uppgifter om vad vampyrer kan och inte kan är inte fullständiga. Där finns sanningen och så finns det uppgifter som säger exakta motsatsen. Inkvisitörerna väljer själv vilka uppgifter de tror på. Inkvisitionen har kämpat mot vampyrer och annat ogudaktigt sedan 1100-talet.

### ***Emma och Cornelius***

Dessa två tyskar flydde till USA undan vissa "problem" de hade med övernaturliga element i Berlin. De kunde inte lösa problemen eftersom Emma var ett så känt ansikte att journalisterna aldrig lämnade henne i fred. De två, som är älskare om än ej harmoniska sådana, är duktiga inkvisitörer med ganska stor erfarenhet. De har dock insett att ingen vampyr är den andra lik och låter därför sina kollegor leka med sina kors och heliga vatten. De vet att solen är det bästa hotet och den kan man bara vänta ut.

Emma von Hohenfelt vill egentligen bli vampyr. Hon har dock inte hittat någon vampyr som hon har lyckats få under sin kontroll förrän nu. Om hon nu kan få honom att prata på ett språk hon förstår och komma överens med honom på något vis. Hon vet inte om skulle vilja offra sin vän Cornelius för det, men hon är villig att offra amerikanerna för att få bli vampyr. Hon är intelligent och flitig. Hon är den drivande och kontrollerande kraften i inkvisitionsgruppen.

Cornelius Williams är en soldat och har varit det i hela sitt liv. Han är ytterst skicklig i närstrid och skytte. Han har dock en tendens att försöka visa sig duktig. Sätta ett skott i pannan, använda snygga sparkar där ett slag skulle räckt och så vidare. Han är inte så observant eller intelligent som Emma, men han är inte dum på något vis och hans träning och erfarenhet mer än väl väger upp mänsklighet. Han skulle troligen ta en normalvampyr i närkamp, men troligen inte flera.

Emma och Cornelius utgör ett skickligt och kvalificerat team. De har dock sina problem. Dessa påverkar inte scenariot något dock. Emma och Cornelius talar tyska till varandra. De finner sina amerikanska kollegor patetiska. Detta gäller inte alla amerikanska inkvisitörer utan bara de som är närvarande.

### ***Kanonmaten - Amerikanerna***

De är fyra stycken och de har ingen erfarenhet eller skicklighet att tala om. De är utlånade till Emma för att läras upp. Emma har ett rykte om sig att dra problem och övernaturliga element till sig. Alla amerikanerna är strängt troende dock inte tillräckligt för att deras kors eller andra symboler ska laddas med någon kraft. Dessa är töntar och ska behandlas som sådana. De är en grupp snarare än individer.

# Camarilla

Trots närheten till det i huvudsak Sabbatkontrollerade Kanada har Twin Cities aldrig haft några problem med Sabbat. De har alltid varit ett teoretiskt hot. De har inte haft någon naturlig fiende utom kanske de lupiner som alltid funnits här. Politiken har alltid dominerats av Ventrue. En marionett-prins styrd av sin rådgivare. Att sedan rådgivaren var styrd av en annan gammal Ventrue var en ganska välbevarad hemlighet.

Staden har alltid haft många mäktiga Kindred, men de flesta av dem har varit ointresserad av politik. Twin Cities har varit ett lugnt och stabilt samhälle. Det var därför Hans Elber och hans childe Alec Willoghby (båda Tzimisce-antitribu) valde staden som sin bas. Hans är en fanatisk Sabbat-jägare och mycket framgångsrik. Han är mycket gammal och erfaren. Han har t o m jagat framgångsrikt i Mexico City vid ett flertal tillfällen. Han har alltid lyckats hålla sin hemmabas dold för Sabbat.

Alec Willoghby var en trogen Ghoul som blev upphöjd till Kindred. Han har aldrig intresserat sig varken för Sabbat-Camarilla-kriget eller intern politik inom Camarilla. Allt han har brytt sig om var sitt band och sin musik. Kriget med Wyrms skördade dock sina offer. Av hans band finns bara han och sångerskan kvar. Han håller på att sätta ihop ett nytt band, men först måste alla hot undanröjas. Eftersom han är Tzimisce-antitribu och lite information från sin Sire var det lätt att infiltrera Sabbat som just trängt sig in i Twin Cities.

Camarillan väntar nu bara på ett bra tillfälle att slå ut Sabbat. Kanske t o m få lupinerna och Sabbat att strida innan de kliver in och avrättar det som är kvar. Alla hålls inte informerade om allt. Det är bara krigsrådet som vet allt. De flesta vet däremot att det finns en infiltratör och att lupinerna kanske tänker utnyttja att Kindred nu är svaga i staden.

## Brujah

Med Kim Howler i spetsen är de en maktfaktor. Hon har dem i ett järngrepp. Hon tänker på sin klan som en förlängning av sig själv. Om någon bryter mot någon av hennes regler reagerar hon benhårt. Hon har förlorat många vänner och underlydande i kriget. Det finns många nya vampyrer i hennes led och hon vet ännu inte hur mycket hon kan lita på dem.

## Gangrel

Det finns bara två gangrel kvar. En ganska ung och en mycket gammal (Cry-man). De har båda stridit hårt mot Wyrms i kriget och nu gått helt med lupinerna i deras kamp mot den ondskan. De har fler lojaliteter med lupinerna än med Kindred. De har under kriget dessutom visat sig värdiga medlemskap, så de är nu Garou enligt lokala lupinernas syn på saken. Naturligtvis finns det Garou som inte håller med och anser att alla blodsugare skall förintas.

## Malkavian

Malkavian är helt utrotad i staden. Förutom Ka'an då förstås.

## Nosferatu

De har tagit de svåraste förlusterna förutom lupinerna. De var dock den klanen som överlevde första slaget bäst. De är fortfarande den numerärt överlägsna klanen. Deras ledare Dahak, en vampyr som var en starkt troende munk på 1200-talet, har efter kriget mot Wyrms gått i torpor då han tror att han uppfyllt det uppdrag Gud hade åt honom, när Han tillät att en i hans flock blev ett ondskans väsen. Skulle de leta reda på honom får de allvarliga problem. En sjätte generationens vampyr med "sann tro" som dessutom är Nosferatu och över tre meter lång som tror att man är djävulens avkomma kan vålla vissa problem. De lär inte finna honom dock.

Nosferatu är lite vilsna utan den ledare de alltid haft och sett upp till. De har ännu inte utsett hans efterträdare. Ingen känner sig redo att ta över hans mantel. Alla nosferatu med lite ambition har gått åt i kriget.

## Toreador

H.J King (se ovan) är ledare för denna nu minimala klan. De enda som är äldre än kriget är miss King och Alecs sångerska. Båda lever i källaren på Hilton High på heltid. De ägnar all sin energi åt Elysiumet och att hjälpa de som krigar med understöd. De hjälper på alla sätt utom att slåss. Ingen av dem skulle klara det speciellt bra eftersom de inte har någon träning eller erfarenhet. De är båda väldigt intelligenta och kan klara många situationer utan våld.

## Tremere

Endast Gregory Pheiff och han har behandlats tidigare.

## Ventrue

Denna klan var den som var lättast att konvertera för Damian Luke. De som inte dog i hans experiment kämpade på Wyrms sida i kriget. De är nu alla döda.

## Tzimisce-antitribu

En oerhört sällsynt klan. Om man nu kan kalla det en klan. Hans Elber flydde Sabbat när det ännu var en nystartad sekt. Han föraktade sin Sire och dess likar. Detta förakt är nu överfört på hela Sabbat. Hans childe Alec är mer av en vän än en slav eller underlydande. Han skapades ursprungligen som en inkomstkälla och fyller den funktionen än. Alec är snuskigt rik och delar mer än gärna med sig till sin Sire.

Alecs första kontakt med Sabbat har varit den senaste månaden, men nu lever han bland dem. Han är bandleddaren för Anakin, en grupp som slog igen stort för ett drygt år sedan (SolCon I). Han har sedan dess ändrat utseende med Vicissitude. Han är den som infiltrerat Sabbat och lyckats fullständigt med det. Hans har gömt sig tills kriget startar på allvar. Han är rädd för att han inte ska kunna kontrollera sig utan ge sig på fienden innan bästa läget eftersom de finns så nära hans adopterade hem.

## Caitiff

Före kriget fanns bara en känd caitiff. Han är nu död.

## Sabbat

Tänker ta över denna stad eftersom den är lättplockad. Den har inget värde i sig förutom att varje stad som tillhör Sabbat är en stad mindre för Camarilla att fortplanta och utöka sig i. De är redo att slå till. Så snart deras mer eller mindre önskade hjälp har vållat tillräcklig skada ska de slå till.

## Platser & Folk

Det finns representanter från nästan alla av Sabbats klaner. Det är dock inga tunga pojkar med. Staden antas vara ett lätt byte och behandlas därför på det sättet av alla. Utgången i denna stad kan inte påverka något annat. Det är som denna delen av USA är en egen liten del som inte har någon större signifikans inom något område. De närvarande sabbat är många men svaga.

Det finns fem stycken allmänna havens i Twin Cities där vampyrerna väntar på att få slå till. Att få dricka sig upp till en bättre generation. Dessa havens ligger i områden där de räknar med att ingen Camarillavampyr håller till. Allt från slum till avloppssystemet. Deras främsta syfte för tillfället är att hålla sig dolda.

### *Infiltratören*

Alec har visat sig ha en fallenhet för att göra sig populär och få reda på information av och om de han möter och samtalar med. Han börjar t o m få information som kan hjälpa Hans att jaga tunga vampyrer i Kanada. Så vitt alla vet kommer han från Kanada. Många utav de sabbat som är där kommer från olika håll så det är svårt att finna ut att det är han som är infiltratören även om Sabbat får reda på att de har en.

Om Alec får reda på att de letar efter en infiltratör kommer nog kriget att starta med ett anfall mot alla haven och andra platser han känner till. Han är Camarillas scout och en av medlemmarna i krigsrådet. Inte för att han är tillräckligt gammal utan för att han representerar Hans i hans frånvaro.

# Ka'ans öde - parallellhistorien

Dessa är tre separata scener som har minimalt med de övriga karaktärerna att göra. De har dock mycket med Ka'an att göra. De beskriver några viktiga händelser i hans liv. Inte för att han uppfattat händelserna. Det är meningen att du ska dela ut karaktärerna och spela dessa småscener vid lämpliga tillfällen. Det finns ingen regel för när detta bör ske, men det bör nog ske i den ordning som jag skrivit dem, d v s bakvänd kronologisk ordning.

Du bör låta första scenen ske innan de går in i sjukhuset eftersom det de hittar är på visst sätt beroende av vad som händer i scenen. Dessa scener föreställer inte drömmar eller något sådant, om inte du vill ha det så. De är bara meningen att ge lite bakgrundsinfo och förhoppningsvis är de roliga att spela och spelada.

## Mentalsjukhuset

Denna scenen bör spelas innan de går in i sjukhuset. Om de åker hit direkt så bryt bara direkt och kör scenen.

### *Art Cole*

Art har problem med att vara still och att tänka. Han reagerar och agerar kontinuerligt. Han är ett knippe outtröttlig energi. Han är tänd på Lana och tänkte få omkull henne, men kunde inte låta bli att berätta det för sina andra vänner. Att de inte anser honom som sin vän är en helt annan sak.

### *Ben Soodergaard*

Ben är utvald av gud att kämpa mot ondskan på jorden. Han blev inlåst när gav sig på folk i kyrkan med ett paraply. Han anklagade dem för att vara hycklare och syndare. Han blev tvångsintagen. Sedan dess har han nöjt sig med att försöka övertyga med ord och inte med våld så han får vara på den öppna avdelningen. Det innebär inte att han tillåts ut. Han tänker fly vid första bästa tillfälle och det här verkar som ett utmärkt tillfälle för honom.

### *Lana Smith*

Lana hade en mycket otrevlig barndom som har format henne till en karlhatande nymfoman. Hon blev tvångsintagen efter det att hon skurit en älskare med rakblad under akten. Mannen överlevde med hon placerades i tvångsvård. Trots den vanliga uppfattningen om nymfomaner innebär det inte att Lana ligger med vem som helst. Nej, de måste uppfylla vissa krav. De måste påminna henne om hennes pappa. Detta är inget hon insett själv utan hon anser sig oskyldigt angripen. Att hon är inspärrad bara för att hon tar kontroll över sitt eget sexliv och det är inget som det patriarkaliska samhället kan acceptera. De använder en sexlek som kanske gick lite för långt som ursäkt.

### *Deke Michaels*

Deke är manodepressiv och ser nu en chans att ta sitt eget liv. Något han försökt med nästan oavbrutet de senaste sju åren. Han har inte gjort något försök på ett halvår nu och har därför blivit förflyttad till den öppna avdelningen. Han hoppas att det ska finnas någon kniv liggande i dessa hemliga utrymmena eller kanske ett rep.

## Scenen

“Art har lett er ned i källaren där han hittat en knapp som får en del av väggen att glida undan. Ni kliver andlöst in i mörkret vägledda av Arts flackande ficklampa. Det luktar unket och instängt och man kan höra hur små djur kryper i hörnen. Hur de kastar sig bort från ljuset och planerar ett motanfall mot ni i erat intrång. Men vänta hörs inte en röst innanför den där dörren. Art öppnar dörren försiktigt kliver in och börjar skratta hysteriskt. Han pekar på en rullbandspelare som står och låter i ett hörn. Det är bara det att bandet är helt upprullat, men ändå låter den.“

Läs beskrivningen av Traviatoris rum under Minnesota Psychiatric Hospital. Om de nu försöker finna var källan till ljudet kommer de följa sladden till Cellen som är reglad utifrån och ser ut som i beskrivning ovan förutom att man sitter i tvångströja och pratar för sig själv på ett främmande språk.

Använd gärna samma ord för att beskriva honom när du beskriver honom i de övriga scenerna.

Om eller när de gör något med Ka'an vaknar han till liv av blodbrist och närvaro av blod. Om de inte verkar vilja göra något med Ka'an så säg till Lana att hon känner sig attraherad till mannen på golvet. Om inget ändå händer kan du låta honom vakna av sin blodbrist och bärsärkagång.

## Konstantinopel - I204

Den här scenen försöker visa lite hur Ka'an har betraktats av de mäktiga. En ägodel med en stor nytta om man bara har nyckeln, d v s förstår honom.

### *Adrian Padare*

Adrian är den klassiske korsriddaren. Han är andresonen i en familj vars gods är för litet att dela. Utan mark finns bara alternativet att kämpa till sig en förmögenhet och köpa sig land. En adelsman utan mark eller förmögenhet är snart ingen adelsman.

### *Réne Marlin*

Réne vill bli präst, men anser sig inte värdig. Han har ju aldrig hört guds röst. Réne är starkt troende och bryr sig mindre om sitt eget liv än sin tro. Han är Adrians väpnare eftersom han anser att det är det bästa sättet han kan tjäna gud.

### *Charlton Carter*

Carter är egentligen en adelsman. Han fann en sovande riddare vid vägkanten. Han dödade riddaren och tog alla hans ägodelar och hans identitet. Detta korståg domineras av fransmän och italienare och eftersom han är engelsman har han klarat sig utan problem. Han hoppas nu kunna roffa åt sig mycket av österlandets stora rikedomar.

### *Horton Ruther*

Horton är och har alltid varit en småtjuv. Han slog följe med Carter och lät sig bli övertalad om att bli hans väpnare. Som sådan får han mat varje dag. Horton var en så dålig tjuv att han oftast misslyckades med sina stölder och gick svältande omkring och försökte tigga. Horton gör sitt bästa att hålla sig långt bort från striderna.

## Scenen

“När prästen kallade på er mitt i natten förstod att det var något viktigt. Men att han hade ett uppdrag åt er och att uppdraget kom från påven kunde ni aldrig ha gissat. Han talade lågt i mörkret. Det här var prästen som var anförarens personlige rådgivare. Sanningen att säga var det första gången som ni såg honom. Konstantinopel hade just fallit och han ville att ni skulle finna honom en man som hölls fången av en otrogen, en hedning. Er belöning skulle bli stor både i efterlivet och i detta. Hedningen som höll fången var en skrivare med sitt hus vid södra muren. Han talade både länge och väl hur viktigt det här var. Han sade dock aldrig vad som var så viktigt med fången. När tillfrågad gled han smidigt runt frågan.

Konstantinopel är fortfarande fullt av plundrande korsfarare. Döda och sjuka turkar ligger spridda över hela staden. Delar brinner utan att någon bryr sig om det. Tills sist hittar ni skrivaren hus.“

Konstantinopel knäcktes efter en belägring som medfört matbrist och sjukdomar. Alla giriga korsfarare försöker roffa åt sig av all rikedom de kan hitta. Det är elände och smärta vart de än tittar. De olika karaktärerna bör se olika saker i situationen. En del känner igen sig i eländet andra ser ett passande straff för att de inte tror på rätt gud.

Skrivarens hus är plundrat och förstört förutom en tjock dörr. Bakom den finns en trappa som leder ned i källaren. Nere i källaren väntar en likadan dörr. Bakom den väntar skrivaren som egentligen är en magiker. Han kommer frammana monster och använda magi att försvara sig och sin fånge. Fången sitter i lotusställning bakom skrivaren och pratar lågt på ett obscen språk. Det är tydligt på hans hudfärg att han är en hedning.

Improviserera striden och låt det inte vara omöjligt för dem att vinna. Det är mer en form av sagospinnande än karaktärsutveckling. Om de vinner och inte försöker ge sig på Ka'an utan förstår att han är fången som prästen vill ha. Kommer prästen tacka dem och säga att deras odödliga själar kommer komma till himlen när de dör. De har en mer världslig gåva väntande på dem i tältet. Om de går in i tältet kommer de dödas av de vampyrer och Ghouls som väntar där.

## Tigris-deltat ca. 3500 f. Kr.

Den här scenen är möjlig att använda som slutscen om den vanliga historien mynnar ut i ett antiklimax, men då gäller det att man förutser det.

### *Ledaren*

Expeditionen utvalde ledare. Du vet hur viktig Ka'an har blivit för byn. Du måste få honom tillbaka, kosta vad det kosta vill. Utan honom kommer byn troligen försvinna i någon av de storas strider.

### *Krigaren*

Han lyder ledaren i allt. Han är otroligt lojal mot honom. Om han måste välja vem han ska lita på utav åldermannen och ledaren lär han välja ledaren. Han vet inte vad uppdraget handlar om. Han vet bara att det är oerhört viktigt.

### *Vägvisaren*

Vägvisaren är en jägare som levit i byn i några år. Han blev utvald eftersom han hade varit här nere i södern. Han värderade sitt liv för att stanna kvar i sin by här i södern.

### *Åldermannen*

En av de vise krävs för att förhandla med en kung. Med lite vilja och gott förnuft ska det nog gå att komma överens med kungen.

### **Scenen**

“Efter många, många dagars resa söderut har ni nu anlänt till kungens stad vid havet. Efter några mutor har ni lyckats få en audiens med kungen. Palatsets stora portar slås upp av de långa vakterna med de framträdande hörntänderna. Inne i salen flamlar stora fyrkar över vilka det hänger skrikande människor. En trappa leder högt upp till tron på vilken en man sitter ihopkrupen som en fågel och blickar ned över salen. Snett bakom tron hänger Ka'an, byns siare och vise man hängande i kedjor från taket. Mannen ni är sända att hämta lever ännu. Han pratar om vatten, blod och död. Guds straff och cykler. Det mesta av det han säger verkar vara nonsens.“

Det kan vara vettigt att göra klart för spelarna vilken tidsepok de befinner sig i. De ska nu försöka övertyga den ultimata galningen om att de bör få sin siare tillbaka. Siaren är redan en vampyr, men spelarna har aldrig hört talas om vampyrer. Uttrycket är ännu inte uppfunnit och ryktet om “den första stadens“ män har inte spritt sig till byn än.

Malkav (kungen) kommer att släppa Ka'an (som han redan tröttnat på) om gruppen klarar vissa prov. Proven är menade att vara omöjliga, men det finns en liten chans.

*Första provet:* om scouten klarar av att sitta i kokande blod tills han dör utan att skrika. (Detta är i princip omöjligt, men min testgrupp hittade en lösning. Scouten, som var tvungen att tvingas i kärlet slog sig avsiktligt medvetlös på kanten.) Malkav säger att han *kanske* kommer släppa Ka'an om de andra klarar sina test.

*Andra provet:* om ledaren klarar att balansera på ett spjut tills köttet har kokat loss från scoutens ben. (Min testgrupp löste detta genom att sätta sig på spjutet och offra sig för byn.)

*Tredje provet:* om åldermannen klarar att besegra Malkavs största krigare. Det enda sättet (vad jag kan komma på) att besegra den stora besten är att slå till kärlet med blod så det stör honom. Han är så blodtörstig att han kastar sig över blodet och börjar äta på scouten. Då kan åldermannen köra svärdet i hjärtat på besten.

Klarar de sig så här långt tröttnar Malkav och skickar hem de överlevande med Ka'an och instruktionen om att hålla honom borta från solen. Har karaktärerna varit uppkäftiga dödar han nog alla oavsett hur det går.



# Rebecca Marie Firth

---

Det är få personer som ser bortom det ytliga med Rebecca Marie Firth. Detta är inte så konstigt då hennes yttre är så uppseendeväckande. Männerna tittar med begär på den långa kvinnan med formerna, det vackra röda håret och de generösa putande läpparna, för att inte tala om hennes djupa erotiska bottenlösa sjöar till gröna ögon. De insuper hennes sexuella utstrålning som om den var en påtaglig lukt och sedan förlorar de all sans. Kvinnorna ser en kall beräknande slyna som med ett rått leende skulle förleda deras män och sedan skrattande överge resterna när hon tröttnat.

Och kvinnorna har rätt, Rebecca älskar att förstöra förhållanden och att få män att lyda hennes minsta lilla vink. Sådan har hon dock inte alltid varit, en gång i tiden var hon en gänglig hålögd tonåring som ingen kille tittade två gånger på. På den tiden var inte män eller sex något för henne. Hon läste inte ens romantiska böcker, hennes stil gick mer åt klassisk amerikansk skräck, som Edgar Allan Poe och H P Lovecraft. Hon höll det hemligt för sina föräldrar eftersom de ansåg sådan litteratur skadlig. De enda hon umgicks med var andra plugghästar och de som var med i de skolföreningar som hennes föräldrar anslutit henne till.

Det var inte förrän på Universitetet hon började göra egna val. Under den till synes kuvade ytan ruvade en stark personlighet som snart skulle hitta sina vingar. Hon läste till ekonom på sina föräldrars inrådan, trots att hon hellre ville bli professor i Engelska eller doktor i parapsykologi eller någon liknande pseudovetenskap. Trots att hennes föräldrar bestämt hennes huvudinriktning började hon nu ta sidokurser i det som intresserade henne. Hennes kropp gjorde nu även några drastiska utvecklingar och pojkarna stod nu i kö för att bjuda ut henne. Hon fann att hon älskade att gå på träffar och hon älskade de, som hon såg det, obligatoriska efterspelen ännu mer. Sex var roligt, spännande och lite förbjudet. Hennes föräldrars moral satt fortfarande präntat i henne, men lusten och spänning i att bryta tabun var starkare.

Det var när hon lärde sig vilken makt hon fick över de män som ville ha sex med henne som hon på allvar bröt ur den mall hennes föräldrar skapat åt henne och blev den hon alltid velat vara. En stark självständig kvinna som tog det hon ville ha och lämnade moralen åt svagare människor. I ett slag mot föräldrarna gick hon med i en sexsekt i San Diego. Det här var i det glada åttiotalet innan AIDS-hysterin. Hon älskade livet i sekten. Ju högre hon klättrade desto fler fanns det att trampa på. På två år hade hon klättrat så nära toppen hon kunde komma. Den enda som var högre i rang var gurun och han hade nästan övernaturliga insikter.

Det fanns inget nästan över det insåg hon en natt då en vän till gurun kom som gäst till templet och det hon trodde skulle bli en natts förströelse blev till en enda lång plåga av tänder och blod. Bitvis ljuv smärta, bitvis bara smärta. Det var inte gurun utan vännen som gjorde henne till vampyr. Processen tog tre nätter, där varje natt var otäckare och mer bisarr än den förra.

Det hon finner mest nedslående med att vara vampyr är att sex inte fyller någon funktion eller ger henne någon njutning längre. Det som är bäst med att vara vampyr är att bli av med sin moralitet. Nu kan hon verkligen njuta av sitt maktrus. Det är t o m en större rush nu att kontrollera andras liv och att skapa världen som hon vill.

Hon har återfunnit sin kärlek till böcker och studerande igen. Nu handlar det bara om Thaumaturgy, vampyrernas magi, och även Tremereklanen historik och legender. Det är mest det hon har hållit på med i Mexico City. Hon är inte speciellt förtjust i den staden, hon längtar hem till USA även om hon inte skulle medge det för någon annan.

Sabbatgruppen som tog upp henne som medlem var en stor spridd samling av smågrupper. Dessa hade större frihet och val än de flesta sabbat eftersom de hade gamla mäktiga sabbat som skyddade dem. En efter en har dessa gamla fallit i kriget mot Camarilla. Även många av de unga har fallit och leden har

inte utökats i motsvarande grad. De enda som nu är kvar är fyra stycken ganska unga vampyrer utan någon politisk tyngd i Sabbats politik.

De överordnade i Sabbat litar inte på denna gruppen eftersom ryktet påstår, helt riktigt, att de inte lever enligt Sabbats krav och önskningsar. Det enda sättet för dem att överleva är att antingen helt ändra livsattityd eller att på något sätt få nomadstatus och därmed kunna lämna Mexiko bakom sig utan en dödsdom hängande över sig.

Rebecca har tagit på sig rollen som präst för den lilla grupp som är kvar. Präst innebär här att hon leder gruppen i de Sabbatritualer som ska genomföras. Sabbat kräver att sina "fullständigt fria" undersåtar utför många ritualer ofta. Rebecca och de andra struntar fullständigt i detta och det är en anledning till att de ses på med så oblidiga ögon. Den enda ritual de utför är Vaulderie. Den utför de nästan varje dag. Anledning till att det är den enda ritualen de utför är att det är en ritual som möjliggör deras överlevnad.

Ritualen gör att alla som deltar i den får en mycket stark lojalitet mot alla andra som deltar i den. Om de inte skulle delta i den skulle gruppen falla sönder av inre motsättningar och då skulle de alla fyra säkerligen förstöras. Ritualen är ganska enkel att utföra: alla håller lite av sitt blod i en bägare, sedan rör man om blodet så det blandas och till slut dricker alla var sin del av blandningen.

**Abel Xerxes Watford** är en någorlunda lättmanipulerad galning och den enda mannen i gruppen. Han är ofta till mer besvär än nytta. Han är oförutsägbar och våldsam på gränsen till psykotisk, men vad kan man förvänta sig av Malkavian-antitribu. Han är en vietnamveteran som alltsom oftast tror sig vara kvar i sydostasiens djungler kämpande ett bortglömt krig. Men å andra sidan är kaos ganska roligt och kaos är något han bidrar mycket med. Det gäller bara att hålla honom i kort koppel när det gäller saker som är viktiga.

Han är också Rebeccas enda allierade mot Blade och Lupe. Två mot två är bättre än tre mot en. Och Abel är ganska lättmanövrerad. Kanske beror det på att han vaknar upp varje natt utan att minnas den tidigare. Han tror att det är 1969 och att han var jagad av ett monster dagen innan. Detta gör att man kan hitta på en ny historia varje natt, det gör det hela roligare. Han kallar Rebecca för Becka och tror att hon är någon ungdomsförälskelse till honom. Förutom de gånger han tror sig vara kvar i Vietnam och kallar henne för Mike, José eller Nate. Han tror mer på Rebecca än vad han gör på Blade och Lupe. Om man bara spelar på hans rasism kan man få honom att göra vad man vill. Låter man honom tro att han är människa, vilket han gör varje natt om ingen säger något annat, kan man utnyttja hans libido mot honom.

**Blade** är en motorcykelbrud med mycket attityd. Om hon inte får bestämma så kommer allt att gå åt helsike tror hon. Hon är inte förtjust i Rebecca, däremot är hon väldigt förtjust i Lupe. De älskar varandra på det vis som bara vampyrer kan älska varandra: en brinnande platonisk kärlek. De sover i varandras famn drickande varandras blod. Ändå blir de arga om Rebecca antyder att de skulle vara lesbiska. Detta är nog mest för att de associerar att vara lesbisk med att vara mänsklig och det är något de förnekar att de är.

**Lupe** är påstås gärna att hon lämnat sin mänsklighet bakom sig, men hon verkar trivas bättre med människor än vad hon gör med andra vampyrer. Hon får ofta agera frontfigur mot andra Sabbat. Dels för att hon är Lasombra och de förväntas vara ledarna och dels för att hon är bättre på att agera passande. De andra är lite för våldsbenägna och Sabbatföraktande för att kunna fylla den rollen.

Rebecca är strax under hundraåttio centimeter lång men till skillnad från många långa tjejer är hon väldigt välformad. Hon har långt rött hår och gröna ögon. Hon har fylliga läppar som hon gärna fuktar med tungan. Det är hennes utstrålning tillsammans med hennes utseende som gör att män så lätt faller för henne. Hon klär sig alltid enkelt. Hon trivs bäst i jeans och T-shirt. Hon har märkt att har man utstrålning och former så får det ett större intryck i en enklare inramning.



# The Sabbat

**Name:** Rebecca Firth  
**Concept:** Femme Fatale

**Nature:** Gallant  
**Demeanor:** Bon-Vivant

**Clan:** Tremere-antitribu  
**Generation:** 10<sup>th</sup>

## Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	★★○○○	Charisma	Sensual ★★★★★○	Perception	★★○○○
Dexterity	Nimble ★★★★★○	Manipulation	Sex ★★★★★★	Intelligence	Wellread ★★★★★○
Stamina	★★★○○	Appearance	Foxy ★★★★★○	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 Vampiric Magic	★★★★○
Streetwise	○○○○○	Stealth	★○○○○	Politics	○○○○○
Subterfuge Seduction	★★★★○	Survival	○○○○○	Science	★○○○○

## Advantages

Disciplines		Thaumaturgy Paths		Virtues	
Auspex	★○○○○	Gift of Morpheus	★○○○○	Callousness	★★★○○
Dominate	★○○○○	Lure of Flames	★★○○○	Instincts	★★★★○
Thaumaturgy	★★★○○	Movement of the Mind	★★★★○	Morale	★★○○○

## Other Traits

Tremere Lore ★★○○○  
○○○○○

### Rituals

Dominoe of Life  
Illuminate Trail of the Prey  
Will o' the Wisp  
Steps of the Terrified

## Path of

Cathari

●●●●●○○○○○

### Willpower

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□

### Blood Pool

□□□□□□□□□□

□□□■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

## Health

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

# Rebecca Firth

Rebecca verkar vara en vacker kvinna som utnyttjar sin skönhet. Hennes mål verkar vara njutning och nöje. Detta ligger inte långt från sanningen. Det enda som egentligen är fel med den bilden är hennes skäl. Hon är inte ute efter njutning, så mycket som hon vill imponera och kontrollera folk. Som vampyr är hon inte mer än en medelmått, men hon kommer från en misstrodd klan, Tremere-antitribu, som inte kan dölja sig för sin Camarillamotsvarighet utan att det lyser en symbol i pannan på dem.

Rebecca är väldigt vig och ganska uthållig. Hon ser väldigt läcker ut och har en väldigt stark sensuell utstrålning. Med antydningar om sex i ord, gester och kroppsspråk kan hon få nästan vilken man att göra vad som helst för henne; Hon är otroligt skicklig i att manipulera. Hon är klart skärpt med en stor allmänkunskap.

Rebecca kan lite inom väldigt många områden, men det enda hon kan riktigt bra är att förföra folk och Thaumaturgy, d v s den form av magi som vampyrer använder.

Hennes sinnen är mer skärpta än hos många vampyrer och med ett ord (endast ett) kan hon få människor och svagare vampyrer att lyda den instruktion som ordet utgör (ordet missförstås om det kan missförstås). Hon har också en mycket god kontroll över blod. Hon kan känna hur mäktig en vampyr är (kvalitén hos hans eller hennes blod), hur länge sedan vampyren drack eller hur mycket blod som en vampyr eller människa har kvar i kroppen. Med en beröring kan hon få andra vampyrer att använda sitt blod mot deras vilja. Hon kan även göra sitt blod mer laddat. Denna blodsmagi kan användas till att göra andra saker. Rebecca kan få någon hon tittar på att somna. Hon kan mana fram en liten flamma som när hon släpper sin kontroll över blir till vanlig eld. Hon har även begränsad telekinesi. Hon kan flytta saker med sin vilja, bara det väger mindre än nittio kilo (hon kan alltid lyfta sig själv om vill) och det inte går fortare än normal gångfart. Hon kan använda sakerna hon leviterar som hon höll i dem själv.

Rebecca är ganska hjärtlös och kan utnyttja besten i sig ganska väl. Hon är varken feg eller modig.

Eftersom sabbat förlorar kontakten med sin mänsklighet och de inte vill förlora kontrollen till besten, som brukar ske med vampyrer som förlorar sin mänsklighet, har de kommit på alternativa moralsystem som låter dem behålla kontrollen. Enligt den moral som Rebecca tror på är det en synd att: vägra döda en människa när det skulle gynna henne; vägra vara grym när det skulle gynna henne; att inte skryta när tillfälle ges; avböja en chans att få det materiellt bättre; agera välvilligt eller behärska sig i onödan.

Rebecca har en mycket stark vilja.

Rebecca kan fyra magiska ritualer:

**Dominoe of Life:**Denna ritualen får henne att verka mer mänsklig. Hon kan äta, dricka eller andas som en människa. Hon kan få huden att mörkna till färgen hon hade som levande, få normal kroppstemperatur, få hjärtat att slå eller något liknande. Effekten varar bara en natt.

**Illuminate Trail of the Prey:** Om bara Rebecca har sett personen eller vampyren hon vill spåra och är på en plats som personen eller vampyren varit nyligen, så kommer hon se ett självlysande spår. Det enda som får spåret att försvinna är om den jagade har vadat genom eller nedsänkts sig i vatten eller använt ett övernaturligt sätt att transportera sig. Annars lämnar bilen, flygplanet eller vad den jagade åker i eller på, ett spår som lyser med en styrka som beror på hur gammalt spåret är.

**Will o' the Wisp:**Rebecca kan med denna ritualen frammana ett lysande klot. Detta klotet flyger sedan enligt hennes önskemål. Klotet kan lysa starkare eller svagare. Det kan dela upp sig i många småklot eller bara hänga stilla. Klotet försvinner så snart Rebecca sluta koncentrera sig på det.

**Steps of the Terrified:** Offret för denna ritual springer som i en mardröm. Ju fortare han försöker springa desto långsammare rör han sig. Till slut står offret nästan still.

De två sista ritualerna kräver vissa förberedelser och ingredienser. Till Will o' the Wisp krävs en kvist från ett pilträäd och för Steps of the Terrified krävs en liten kub av torr lera.

Utav de ritualer som utövas regelbundet och är ett krav i Sabbat så är det bara en som Rebecca och de andra faktiskt utövar: Vaulderie. Varje morgon innan solen går upp och de går och lägger sig tar Rebecca lite blod från alla, i någon bägare, sedan blandas blodet och bägaren skickas runt så att alla får dricka en fjärdedel. Detta gör att alla i gruppen får en stark lojalitet gentemot varandra. De börjar kanske inte gilla varandra, men de blir väldigt lojala mot varandra. Detta är något som denna gruppen behöver för att inte falla sönder. Alla andra av Sabbats idiotiska ritualer struntar de i. De måste dock lura Abel till att utföra ritualen varje morgon.

# Abel Xerxes Watford

---

När man växer upp i en slum som helt domineras av svarta och nästan de enda vita man ser är poliser, poliser som slår svarta och ibland t o m dödar dem, är inte så konstigt att man till slut slår tillbaka. Abel tillhörde dem som slog tillbaka. Han tillsammans med några andra medlemmar i Black Panther Party beslöt sig för att visa den rasistiska staten vad den hade gjort mot det svarta folket.

De kallade sig skämtsamt för den svarta panterns klo. De utförde några attentat mot staden, Los Angeles, och staten, Kalifornien. De dödade poliser och politiker, utförde sprängdåd mot alla institutioner som de ansåg vara förtryckande, d v s alla företag med pengar som inte ägdes av svarta. Få företag ägdes inte av vita i mitten av 1960-talet.

Abel tyckte livet var en jävla pest, men eländet hade knappt börjat. När de skulle ge sig på ett mönstringskontor åkte de alla fast. Eftersom polisen inte kunde bevisa deras inblandning med några tidigare dåd fick de som överlevt arresteringen ett val mellan tio år i fängelse eller ett år i Vietnam. Valet var lätt, tyckte de i alla fall innan de varit där.

Abel kan inte på allvar avgöra vad han tycker om Vietnam. På sätt och vis är det samma skit som hemma i staterna: de vita styrde och de svarta dog. Men här finns möjligheter att ventiler sina aggressioner. Det händer väl någon gång då och då att någon som Abel inte gillar råkar ut för en förlupen kula. Det finns ingen som tror att Abel avsiktligt vådaskjutit i fel armé.

Vietnam var en enda lång blodig svart nedgång i helvetet och Abel älskade varje steg. Enheten han stred med blev mer och mer profilerad mot hemska dåd. Detta enda år han var dömd till, blev till tre år, innan by 137 förändrade allt.

Abels enhet skulle ge sig in i by 137 för att hitta FNL-sympatisörer och vapengömmor och förstöra dem. Abels enhet gick in i byn, men förhören blev snart ursäkter för tortyr och våldtäkter. Det fanns inte levande varelse som inte var dödsdömd i byn. Allt i från sönderskjutna grisar till småbarn med krossande huvuden, låg i solen och stank när monstret kom.

I officiella protokoll står det att enheten blev utslagen vid ett Vietcongkontraanfall, men sanningen är bra mycket brutalare. Ett monster kom inrusande från djungeln. Ett gråblått slemmigt tremeters monster med en enorm käke fylld med rader och rader av tänder, stora trekantiga blodiga tänder. Det enda som Abel minns av monstret är tänderna och de döda ögonen.

Enheten drabbades av panik och många sköt vansinnigt omkring sig. Monstret verkade inte bry sig om kulorna som slog in i dess blanka kropp. Det ville bara ha mer blod. Vad som hände med monstret vet inte Abel eftersom han dog av dess klor. Det är så han upplevde det i alla fall. Vad som hände sedan minns han inte. Så vitt Abel vet är det dagen efter anfallet på by 137.

Abel har allvarliga problem med sin uppfattning av verkligheten. För det första saknar han allt minne av det som hänt honom sedan han blev vampyr. Varje morgon är en fräsch start. Som tur är för Abel har han ett visst undermedvetet skydd mot vissa av de negativa effekter som detta kan ha. För det första så ser han på sina kamrater: Lupe, Becka och Blade, som sina vänner och allierade. För att vara en man som aldrig i sitt levande liv värderat någon särskilt högt så gör han nu det med dessa tre som på många sätt är fullständiga främlingar till honom. Han känner en mycket stark gruppkänsla med dem och speciellt gentemot Becka som han känner starkt för.

För det andra skyr han eld och dricker blod trots att han inte är medveten om att han är vampyr. Det är ganska lätt att övertyga honom om att han är vampyr om någon han tror på (någon av de andra karaktärerna) försöker, men efter en dags sömn är de tvungna att börja om från början eftersom han då glömt allt. Alla sina discipliner hanterar han omedvetet.

För det tredje är han lite paranoid av rädsla för monstret han "mötte igår", vilket gör att han är försiktig inför det övernaturliga samtidigt som han vill hämnas på monstret. Trots att han mötte monstret igår är han aldrig riktigt överraskad över att han inte befinner sig i Vietnam, de gånger han inte är där.

Ibland tror Abel att han kvar i Vietnams djungler och kämpar mot "Charlie". Då blir Lupe, Becka och Blade medlemmar i hans enhet (Mike, José och Nate) och alla vita han ser blir "Charlie". Alla icke-vita blir amerikanska soldater, men inte nödvändigtvis sådana han tycker om.

När Abel tycker om någon så ser han dem som svarta och tycker han inte om dem så ser han dem som vita, oavsett vad de har för hudfärg egentligen. Abel förhåller sig till samhället och sin omgivning som om det fortfarande var 1969 vilket det för honom fortfarande är. Alla poliser är vita och de är alla svin. Detta gick bra när de var i Mexiko för då såg inte poliserna ut som amerikanska poliser, men nu kommer han möta amerikanska poliser och då kanske, kanske minnen av förtryck leder till en reaktion.

Han minns namnen på Becka, Blade och Lupe varje gång han vaknar upp. Becka är enligt honom en ungdomsförälskelse. Hon är den han stöter mest på även om han rutinmässigt stöter på Blade och Lupe. För att få saker att fungera i skallen tänker han på Blade och Lupe som medrevoltörer i Black Panther Claw.

Abel är strax under medellängd och mycket muskulös vilket ger honom ett lite lådligt utseende. Han är några och tjugo år och han är ganska mörkhyad även för att var afroamerikan. Det svarta hår är mycket kortklippt och ansiktet välrakat. Han har samma kläder på sig som han hade 1969 när han först blev vampyr och han bär mycket av samma saker på sig. De saker han bryr sig om är sina vapen. En M-14 (föregångaren till M-16), en M1911A1 (arméns standardpistol), en AK-47 och en fransk revolver.



# The Sabbat

**Name:** Abel Xerxes Watford    **Nature:** Rebel    **Clan:** Malkavian-Antitribu  
**Concept:** Racial Hatred    **Demeanor:** Fanatic    **Generation:** 12<sup>th</sup>

## Attributes

Physical		Social		Mental		
Strength	Brute	****○	Charisma	*○○○○	Perception	**○○○
Dexterity		**○○○	Manipulation	**★○○	Intelligence	**★○○
Stamina	Tough	****○	Appearance	**○○○	Wits	****○
					Talk-Back	****○

## Abilities

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

## Advantages

Disciplines		Thaumaturgy Paths		Virtues	
<u>Auspex</u>		*○○○○	○○○○○	<b>Callousness</b>	*****
<u>Dementation</u>		**○○○	○○○○○	<b>Instincts</b>	*****
<u>Obfuscate</u>		*○○○○	○○○○○	<b>Morale</b>	**○○○

## Other Traits

○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○

## Path of

Power & Inner Voice

●●○○○○○○○○

## Willpower

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□

## Blood Pool

□□□□□□□□

□■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

## Health

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

# Abel Xerxes Watford

Om någon skulle beskriva Abel skulle de nog kalla honom för en fanatisk rasist, i alla fall om han var utom hörhåll. Om de kände honom väl skulle de nog även säga att han var fullständigt knäpp, men det är alla Malkavian och de Malkavian som tillhör Sabbat är desto knäppare. Trots att han verkar fanatisk är det inte den beskrivning som passar honom bäst. Han är en rebell. Det är alltid bättre om nästa hörn, speciellt om Abel får välja vägen. Abel är en ganska svag vampyr, vad det gäller det rent vampyriska.

Abel är stark och tålig. Han har väldigt lite charm, men en rapp mun. I övrigt är han normalbegåvad eller aningen bättre än genomsnittet.

Han är en paranoid vietnamveteran med allt vad det innebär i färdigheter och attityd. Han var aldrig någon elitsoldat utan snarare ganska medelmåttig. Det enda han är väldigt bra på är handgemäng. Hans bakgrund som Black Panther och som tonåring i Los Angeles slum gör att han vet en del generella saker om hur undre världen fungerar.

Abel har övernaturlig uppfattningsförmåga. Han ser, hör, känner smak och lukt bättre än vissa vampyrer, han har även bättre känsel. Folk i hans närhet har en tendens att ibland känna mer och starkare än vad de brukar göra. Ibland drabbas folk han tycker illa om av illusioner i periferisynen som de inte kan bli av med. Försöker Abel gömma sig så lyckas han oavsett vad han försöker gömma sig bakom.

Abel är i princip en helt samvetslös mördare som helt följer sina instinkter. Han är inte så modig när det verkligen kommer till kritan.

Sabbat har helt gett upp sin mänsklighet, men för att behålla kontrollen måste de följa någon slags moral för att inte förlora kontrollen över sig själva. Abel har ingen riktig medvetenhet om att han är vampyr, men följer en slags moral ändå. Abel uppfattar det som en synd att förlora ansiktet framför okända och att acceptera sämre eller likvärdiga personer som sin överordnade.

Abel är inte den mest viljestarka personen i världen, snarare motsatsen.



# Henrietta 'Lupe' Lopez

Lupe växte upp i en liten by i södra Mexiko. Det fanns ingen framtid där och så snart hon var vuxen flydde hon byn mot det förlovade landet. Hon märkte snart att USA inte hade mycket att erbjuda henne. Hon fick slavjobb som hembiträde eller sömmerska. Eftersom hon är ganska vacker var det många som ville utnyttja att hon var i landet illegalt. Hon flydde från den ena anställningen till den andra. Hon hade börjat fundera på att åka tillbaka till Mexiko då förändringen kom.

Till skillnad från de andra i hennes gäng har hon inte blivit utvald till att bli sabbat. Hon tillhörde den stora massan av kanonmat som gjordes till vampyrer för att sedan släppas lös på staden för att överbelasta Camarillas försvar. Hon var en av de få som både överlevde och bedömdes värdig att få vara sabbat.

Hon såg nu en chans att lämna sitt veka och tråkiga mänskliga liv bakom sig. Hon kunde nu starta om från början. På Blades inrådan tog hon sig ett nytt namn. Hon blev Lupe. Henrietta Lopez hade dött i händerna på den vampyren som tog hennes liv. Nu var hon Lupe, en stark och smart vampyr.

Sanningen är den att Lupe har inte lyckats släppa på sin mänsklighet över huvud taget. Istället för att byta moral och leva livet som de flesta sabbat har hon behållit sin mänsklighet som nu sakta håller på att falla sönder. Ibland tror hon att hon är på väg att byta moral, men oftast är hon medveten om att hon sakta håller på att förlora fotfästet. Hon vet att om hon förlorar greppet kommer besten ta över och hon kommer inte vara mer än djur om ens det.

Lupe deltar därför väldigt lite i genomförandet av alla hemska dåd. Hon är gärna med, både i planeringen och genomförandet, men hon utför helst lite. Hon försöker härda sig och byta moral. Hon är bra på att hantera omgivning så hon väljer ofta sköta kontakten med andra sabbat och med de dödliga. Eftersom hon är Lasombra är det lätt att lura Sabbat att hon är ledaren för gruppen, vilket hennes älskade Blade egentligen är.

De dödliga tycker oftast om henne, de tycker att hon har en vinnande personlighet och att hon är en bra lyssnare. Det är oftast lättare att få någon dit man vill med ett leende och en vänlig fråga än med hot och våld.

Blade, X-et och Rebecca kommer ibland i luven på varandra och det är då upp till Lupe att medla mellan dem. Eftersom de alla delar sitt blod varje natt så älskar de alla varandra lite, men de har så olika livssyn att de aldrig kan komma riktigt överens. Lupe kan se sakerna ur allas perspektiv och försöker därigenom få dem att förstå varandra.

**Blade** är Lupes beskyddare och älskare. De fann varandra ganska snart efter det att Lupe blivit vampyr. De fyller behov hos den andra, behov de inte kan se själva. De retar sig båda på att Rebecca ibland kallar dem för lesbiska. Att vara lesbisk är något mänskligt. När man är vampyr blir det fysiska ointressant, även om Lupe tycker om att de sover hela dagarna omslingrade. Blade är en tuff krigartjej med alla attribut hos en motorcykelbrud.

**X-et**, eller Abel Xerxes Watford som han egentligen heter, är en vietnamveteran. Frågan är om man kan kalla någon en veteran när de tror att de var där igår och krigade. Det är lite omständigt att varje natt förklara att han är vampyr och förklara dagsläget. Lupe lämnar det oftast till Rebecca som dock oftast kommer med lögn till honom. Men eftersom hon verkar ha en äkta affektion till honom är det oftast inget som sätter honom i fara. X-et har en tendens till oprovocerade våldsdåd, massakrer, men annars finns det en god man under allt rashatet. Det är bara så svårt att nå dit då man är tvungen att börja om varje natt.

**Rebecca** är manipulerande och cyniskt, men ofta ganska rolig. Hon verkar ta lättare på livet än både

Blade och X-et. Om det inte vore för att hon ställde sig så kall till så mycket kunde nog Lupe tänka sig henne som en vän. Det är Rebecca som är gruppens präst, det vill säga att det är hon som utför de ritualer de använder. Den enda de använder sig av är den där de dricker varandras blod för att de alla ska veta att de är lojala mot varandra. Om det inte vore för den ritualen skulle nog X-et döda dem alla då han förlorar kontrollen. Rebecca kan en massa konstig magi, men hon är väldigt hemlighetsfull om den.

Lupe är en söt mexikanska, inte speciellt lång med en mycket vacker hy. Hon har stora bruna ögon och långt mjukt svart hår. Hon klär sig dyrt och propert i designerkläder eller måttsydda dräkter. Hon gillar dyra och lyxiga accessoarer som mobiltelefoner och små men dyra smycken. Det är ytterligare ett sätt för henne att ta avstånd från sitt tidigare liv.



# The Sabbat

**Name:** Henrietta 'Lupe' Lopez    **Nature:** Child    **Clan:** Lasombra  
**Concept:** Mediator    **Demeanor:** Judge    **Generation:** 10<sup>th</sup>

## Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	* ○ ○ ○ ○	Charisma	* * * ○ ○	Perception Expressions	* * * * ○
Dexterity	* * * ○ ○	Manipulation	Mortals * * * * ○	Intelligence	* * * ○ ○
Stamina	* * ○ ○ ○	Appearance	* * * ○ ○	Wits	* * * ○ ○

## Abilities

Talents		Skills		Knowledge	
Acting	* * * ○ ○	Animal Ken	○ ○ ○ ○ ○	Bureaucracy	* * ○ ○ ○
Alertness	○ ○ ○ ○ ○	Drive	* ○ ○ ○ ○	Computer	○ ○ ○ ○ ○
Athletics	○ ○ ○ ○ ○	Etiquette	Sabbat * * * * ○	Finance	* ○ ○ ○ ○
Brawl	○ ○ ○ ○ ○	Firearms	○ ○ ○ ○ ○	Investigation	* ○ ○ ○ ○
Dodge	* ○ ○ ○ ○	Melee	* ○ ○ ○ ○	Law	* ○ ○ ○ ○
Empathy, Sympathetic	* * * * ○	Music	○ ○ ○ ○ ○	Ling. English, Portuguese	* * ○ ○ ○
Intimidation	○ ○ ○ ○ ○	Repair	○ ○ ○ ○ ○	Medicine	* ○ ○ ○ ○
Leadership	* ○ ○ ○ ○	Security	○ ○ ○ ○ ○	Occult	○ ○ ○ ○ ○
Streetwise	* ○ ○ ○ ○	Stealth	○ ○ ○ ○ ○	Politics	* * ○ ○ ○
Subterfuge	* * ○ ○ ○	Survival	○ ○ ○ ○ ○	Science	○ ○ ○ ○ ○

## Advantages

Disciplines		Thaumaturgy Paths		Virtues	
Dominate	* ○ ○ ○ ○		○ ○ ○ ○ ○	Conscience	* * ○ ○ ○
Obtenebration	* * * ○ ○		○ ○ ○ ○ ○	Self-Control	* * * * *
	○ ○ ○ ○ ○		○ ○ ○ ○ ○	Courage	* * ○ ○ ○

## Other Traits

	Path of	Health
○ ○ ○ ○ ○	Humanity	<b>Bruised</b> <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		<b>Hurt</b> -1 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○	<b>Willpower</b>	<b>Injured</b> -1 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		<b>Wounded</b> -2 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		<b>Mauled</b> -2 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○	<b>Blood Pool</b>	<b>Crippled</b> -5 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		<b>Incapacitated</b> <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■		<b>Final Death</b> <input type="checkbox"/>

# Lupe

Lupes utmärkande drag är nog att hon alltid försöker medla och finna den rättvisaste kompromissen i allt. Om man ser genom ytan förstår man att hon egentligen bara vill bli omhändertagen och beskyddad. Hon tillhör en av de rena Sabbatklanerna: Lasombra. Det är den klanen som anser sig vara den styrande i Sabbat. Hon är en typisk medelmått i det rent vampyriska.

Lupe är fysiskt svag, men kompenserar det med vighet. Hon är ganska charmig och ser bra ut. Hon är riktigt duktig på att manipulera folk, speciellt dödliga. Att vara väldigt duktig på att tyda ansiktsuttryck hjälper en när man vill lura folk. Lupe är aningen mer skärpt än genomsnittet.

Lupe vet hur man rör sig i Sabbatkretsar och hur man får människor att tycka om henne. Hon pratar spanska, engelska och portugisiska. Hon är en ganska duktig skådespelerska. Hon är väldigt allmänbildad och vet lite om det mesta. Hon är dock fullständigt värdelös på att skjuta eller slåss.

Om Lupe ger lite eftertryck åt något ord kommer den som hör det att utföra det (om det kan missförstås kommer det missförstås). Hon har också viss kontroll över skuggor. Hon kan bland annat få skuggor att röra på sig och ändra sig. Hon kan även skapa ett totalt fullständigt mörker med ungefär tio meters diameter upp till en femtio meter bort. Det mest imponerande hon kan göra med skuggor är att hon kan få tentakler att komma ur skuggorna och hålla fast eller falla folk.

Normalt har en sabbat förlorat all mänsklighet och ersatt sin mänsklighet med en annan moralitet för att inte förlora all kontroll. Lupe har dock ännu inte förlorat sin mänsklighet. Hon har inte mycket mänsklighet kvar dock. Hon är ännu inte benägen att utföra sadistiska handlingar själv. Hon har inte mycket till samvete, men det är fortfarande mer än många människor. Hon har mycket självkontroll, men inte så mycket mod. Hon är inte feg, men inte heller modig.

Hon är ganska viljestark, men inte tillräckligt för att imponera på någon.

# Blade

---

Det liv som Blade hade innan hon blev medlem i "Spawns of Hell" är något hon förnekar så starkt att det inte ens existerar för henne. Det samma med hennes riktiga namn. Hon anser att hon föddes sjutton år gammal i San Diego med ett kriminellt belastat motorcykelgäng som enda familj. Det är i historiken hon förnekar man kan hitta skälen till att hon är som hon är och det är hennes tid i "the Spawns" som förklarar hennes uppenbara beteende.

De hemskheter som hon måste genomlidit har gett henne ett behov av att ta hand om och beskydda de som står henne nära, de hon finner värdiga. Men hon anser att det enda sättet att skydda och vårda någon är att göra dem starkare och tuffare, så att de kan ta hand om sig själva. Man kan aldrig räkna med att någon annan ska finnas där för att skydda en. I de flestas ögon verkar hon bara vara en övervakare, en som retar och hånar de svagare. En som utnyttjar sin egen styrka för att göra de svaga svagare.

Blade är mycket tuff, både mentalt och fysiskt. Hon lärde sig tidigt hur folk fungerade i gänget och utnyttjade det hårt för att klättra i rang. Hon var snart nog den enda tjejen i gänget som inte bara var ett bihang. Hon var inte mer än nitton år då hon blev ledare för hela gänget. Hon styrde då gänget nästan som om det var ett företag. Värderade risker mot eventuella vinster och ledde gänget även i de strider de hade med rivaliserande gäng.

Det var ett konkurrerande gäng som till slut ledde till "the Spawns" undergång. Det var ett ganska litet men tufft gäng som försökte ta över "the Spawns" områden. De första sammanstötningarna vann "the Spawns" lätt. De hade numerärt övertag och utnyttjade det. Ledaren för det andra gänget utmanade Blade, att ledarna skulle ta striden istället för hela gängen skulle råka illa ut. Både Blade och Kim Howler, som den andra ledaren hette, trodde att de skulle vinna lätt.

De hade båda fel. Blade blev överraskad hur otroligt snabb Kim var och Kim blev överraskad över hur skicklig Blade var på att undvika hennes anfall. Trots att de sagt att striden skulle vara obehäpna hade Blade med sig sin rakkniv, hennes favoritvapen. När hon märkte att hennes slag och sparkar hade minimal effekt på Kim och att hon snart inte orkade mer så spelade hon mer skadad än hon var och när Kim kom nära skar hon sönder halsen och ansiktet på henne.

Blade visste så mycket om Kims gäng att hon visste att utan Kim var de inget hot. Blade var så allvarligt skadad att hon var tvungen att ligga på sjukhus i några dagar. Det var bara första dagen som någon ur hennes gäng kom och hälsade på. Hon blev orolig för att gänget förlorat förtroendet för henne nu när hon låg på sjukhus, men hon insåg när hon återfann gänget hur fel hon hade.

Det måste funnits någon latent ledare i Kims gäng för de hade tagit hämnd och dödat alla i "Spawns of Hell" utom Blade. Blade stod där och grät över sina förlorade kamrater då några sabbat kom för att inviga henne. All den smärta och förnedring som ingår i en Sabbatinvigning var inget mot hennes förkastade livs minnen. Som vampyr trodde hon nu att hon skulle få sin chans att hämnas det hemska dåd som drabbat hennes gäng och det verkade vara hennes Sires avsikt också, men saker ändrades.

Blade togs med för att hon var en bra soldat, men blev av diverse olika skäl aldrig använd som det. Hon förstod att hennes nya gäng var en undergrupp till ett större mäktigare gäng som var ett av många i en sekt som kallar sig för Sabbat. Denna sekt säger sig handla om frihet och kräver sedan blind och ovillkorlig lydnad. Trots att detta låg nära hennes egna sätt att leda så gillade hon inte Sabbat.

Hon gillade att vara sabbat dock. Hon hade inga problem att anpassa sig till den nya moralen. Detta stora gäng som hon tillhörde decimerades kraftigt till slut var det bara några få kvar. Till en början hade hon försökt att komma med i alla krigsprojekt, för hon såg det som en chans att hämnas på en ospecifierad fiende, men efter att Lupe blivit rekryterad ändrades det.

Blade och Lupe fann varandra. De såg något i den andra som de behövde och önskade. De är ett

osannolikt par och älskare. Som vampyrer står de över det fysiska och de ser det som två tvillingsjälur som äntligen funnit varandra. De är på många sätt ett odelbart par.

Fler och fler av de gamla vampyrerna i gänget blev förstörda och till slut bestod gänget bara utav de fyra svagaste: Blade, Lupe, "Soldier Boy" och Slynan. Slynan leder dem i ritualen av blodsdelning, som gör att de är lojala mot varandra, varje natt. Utan den skulle de falla samman som grupp och föll de samman skulle de garanterat bli raderade för sin brist på fanatism.

Inte för att de kommer överleva länge till om de inte lyckas få nomadstatus och kan lämna Mexiko. USA eller sydamerika spelar ingen roll bara de kommer bort från den kontroll som Sabbat har i Mexiko. Att bara fly skulle vara ett hopplöst företag.

**Lupe** heter egentligen Henrietta Lopez, men det var som människa, som vampyr heter hon Lupe. Hon är passiv och medlande. Hon försöker hela tiden underlätta för gänget att överleva både genom att medla i gruppen och medla ut mot omgivningen. Hon är den enda som Blade någonsin älskat som är värd hennes kärlek. Lupe älskar Blade på samma sätt.

**"Soldier Boy"** tillhör de vansinnigas klan. Abel Watford är den enda mannen i gruppen och försöker allt som oftast få till det med de andra. Han är inte riktigt medveten om att han är vampyr. Han är på många sätt en plåga. För det första glömmet han allt utom vietnam varje gång han sover, för det andra låter han alltid sig manipuleras av Slynan och till sist får han ibland spatt och börjar döda alla han ser, bara för att han tror att de vietnameser och han tror att han är tillbaka i vietnam. Han yrar om monster och kallar Blade, Lupe och Slynan för Mike, José och Nate. Han måste kontrolleras och det är Slynan som oftast gör det.

**Slynan** heter egentligen Rebecca. Hon är en magiker, en Tremere-antitribu och alla andra sabbat säger att de inte är att lita på. Blade vet inte hur det är med andra Tremere-antitribu, men Slynan är inte att lita på. Ritualen gör att hon inte gör något som kan riskera gruppen men i övrigt kan man bara lita på en sak. Att om det finns en man i närheten kommer slynan manipulera honom till att göra elände. Det verkar vara hennes livsnöje att jävlas med männen.

Blade gillar läder, hud och motorcyklar. Hon klär sig mycket i svart läder och tycker om att "låna" motorcyklar som hon "hittar". Blade är snygg med sitt korta svarta hår och hårda unga ansikte. Hon har små ärr över hela kroppen. De är tunna och långa och finns överallt på henne. Det enda vapen hon bär är en gammal, men mycket vass rakkniv med sprucket pärlmorhandtag.



# The Sabbat

**Name:** Blade  
**Concept:** Biker/Ganger

**Nature:** Caregiver  
**Demeanor:** Bravo

**Clan:** City-Gangrel  
**Generation:** 9<sup>th</sup>

## Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	Wrists ★★★★★○	Charisma	★★○○○○	Perception	★★★★○○
Dexterity	★★★★○○	Manipulation	Gangs ★★★★★○	Intelligence	★★○○○○
Stamina	★★★★○○	Appearance	★★★★○○	Wits	Fast Thinker ★★★★★○

## Abilities

Talents		Skills		Knowledge	
Acting	○○○○○○	Animal Ken	○○○○○○	Bureaucracy	○○○○○○
Alertness	★★★★○○	Drive	M.C. ★★★★★○	Computer	○○○○○○
Athletics	★○○○○○	Etiquette	★○○○○○	Finance	○○○○○○
Brawl	Street Fighting ★★★★★○	Firearms	★★○○○○	Investigation	★○○○○○
Dodge	★★★★○○	Melee	Straight Razor ★★★★★★	Law	★★○○○○
Empathy	○○○○○○	Music	○○○○○○	Linguistics	○○○○○○
Intimidation	★★○○○○	Repair	★★★○○○	Medicine	★○○○○○
Leadership	★★★★○○	Security	○○○○○○	Occult	★○○○○○
Streetwise	★★○○○○	Stealth	★○○○○○	Politics	○○○○○○
Subterfuge	★★○○○○	Survival	○○○○○○	Science	○○○○○○

## Advantages

Disciplines		Thaumaturgy Paths		Virtues	
Celerity	★★○○○○		○○○○○○	Callousness	★★★★○○
Protean	★★★○○○		○○○○○○	Instincts	★★★★○○
	○○○○○○		○○○○○○	Morale	★★★★★

## Other Traits

Path of		Health	
○○○○○○	Harmony	Bruised	<input type="checkbox"/>
○○○○○○	●●●●○○○○○○○○	Hurt	-1 <input type="checkbox"/>
○○○○○○	Willpower	Injured	-1 <input type="checkbox"/>
○○○○○○	●●●●●●●●○○	Wounded	-2 <input type="checkbox"/>
○○○○○○	□□□□□□□□□□	Mauled	-2 <input type="checkbox"/>
○○○○○○	Blood Pool	Crippled	-5 <input type="checkbox"/>
○○○○○○	□□□□□□□■ ■ ■	Incapacitated	<input type="checkbox"/>
○○○○○○	□□□□□□□■ ■ ■	Final Death	<input type="checkbox"/>

# Blade

Att Blade är eller snarare brukade vara en gängledare är inte svårt att inse. Varken på hennes klädsel eller hennes beteende. Hon ger intrycket av att vara en tuffing som tycker om att visa sin styrka och använder den för att trycka ned dem som är svagare än hon är. Detta kunde dock egentligen inte vara mer fel. Hon vill hjälpa och skydda folk och hon anser att det bästa sättet för att göra detta är att göra folk starkare och tuffare. Det gör man lämpligast genom att härda dem. Blade tillhör den delen av Sabbattrognas Gangrel som anser att springa ute i skogen är för veklingar och dumskallar. Vad det gäller det rent vampyriska är Blade aningen bättre än genomsnittet.

Hon har mycket starka handleder och är även i övrigt vältränad. Hon vet hur man lättast kontrollerar ett gäng. Hon är ganska snygg och är väldigt snabbtänkt. Hennes uppfattningsförmåga är god.

Blade är otroligt bra på att slåss med rakkniv, men bara väldigt bra på att slåss utan vapen. Hon skjuter bara hyggligt dock. Hon är mycket bra på att köra, speciellt motorcyklar, men det mesta med hjul går bra. Hon är en god ledare och kan skrämja eller övertala folk när det behövs.

Blade är många gånger snabbare än en människa när hon behöver vara det. Hon kan också se i mörkret när hon behöver det, men då lyser hennes ögon röda. Hon kan falla ut stora otäckta klor eller sjunka ned i jorden för att sova.

Blade är hänsynslös, men inte sadistisk. Hon följer sina instinkter väl. Hon är väldigt modig.

Sabbat har förlorat sin mänsklighet, men för att inte låta besten styra dem fullständigt har de utarbetat en moral att följa. Den varierar lite mellan sabbat och sabbat, men Blade anser att det är en synd att inte skydda sina nära och kära; att uppträda för mänskligt eller för djuriskt; få samvetsqual över något som var nödvändigt att göra; att vägra döda när det är nödvändigt. Blade har en vilja av stål, den är näst intill obändlig.



# Parallellhistorierna - karaktärerna

## Art Cole

De har läst in dig här eftersom de inte orkar med någon så driftig som dig. Du måste hela tiden göra något för annars börjar det krypa i dig. Detta försöker de lösa genom att ge dig droger som ska lugna ned dig, som om det skulle hjälpa. Nu har du i alla fall hittat ett källarutrymme som ingen känner till och om du tar Lana dit så kommer hon nog att vilja ha dig. Hon ska ju vara nymfoman. Bara du hade låtit bli att skryta för Ben och Deke. Men hon kanske vill ha er alla tre. Är det bra eller dåligt? Nej, måste röra på mig nu.

Art är överaktiv, ständigt pratande och aktiv. Tänkande kommer som något högst sekundärt.

## Adrian Padare

Adrian är en fransk adelsman, en klassisk korsriddare. Han är den yngste sonen till en adelsfamilj med lite land och ingen större förmögenhet.

Adrian har nu sin chans att skapa sig ett namn för sig själv som värdig krigare och skaffa sig en förmögenhet, kanske t o m lite egendom. Och att döda otrogna säger alla är bra så man behöver inte ha några moraliska betänkligheter.

Adrian har mest umgåtts med en engelsk riddare, Charlton Carter, och de har räddat varandras liv nu några gånger. De ser båda ned på de italienare som dominerar detta korståget.

De har kämpat tillsammans sida vid sida nu länge tills Konstantinopel äntligen har fallit.

## Ledaren

Du har nu lett er resa ned i södern i flera dagar. Allt för att hitta och återföra den visaste i byrådet, den som ser framtiden. Utan honom kommer säkerligen byn falla i händerna på någon av de onda rikena. Vägvisaren har fört er till Konungen. Den härskare vars soldater kom om natten och stal er bys hopp. Det finns inget pris som är för högt för att återfå byns räddning. Till din hjälp har du förutom vägvisaren en krigare och en av de vise från rådet.

## Ben Soodergaard

Du var en syndare tills det att Gud uppenbarade sig för dig och valde Dig en syndare till att kämpa i hans namn. Ondskan lyckades få Dig inläst på det här mentalsjukhuset, men Du ska nog snart kunna fly. För att kunna komma ut och strida Guds härliga krig spelar Du lugn och samlar Dig här tills tillfälle ges för Dig att fly. Kanske Arts skryt om hemliga rum i källaren kan leda till en utgång och en chans till att fly. Kanske hinner de straffa Art och Lana som de syndare de är. Deke är passande underdånig och Gudsfruktig. Han vill dock utföra dödssynden självmord och det kan Du inte tillåta.

## Rene Marlin

Réne ville egentligen bli präst, men eftersom Gud aldrig talat direkt till honom anser han sig inte värdig. Man kan dock utföra Guds gärning i vilken roll man än finner sig. Nu har Påven, Guds personliga sändebud, ådragit åt alla rätttrogna att befria Guds land från de otrognas besmittade händer och även om Réne inte är en kämpe så skall han kämpa till sin sista blodsdroppe för den ende sanne guden.

Réne är Adrian Padares väpnare och har varit det sedan korstågets tidigaste dagar. Adrian verkar knappt medveten om att Réne existerar, men det har ingen betydelse så länge Adrian följer Guds väg.

De har nu besegrat den första av de otrogna städerna. Snart bortom Konstantinopel väntar Guds förlovade land på sina räddare....

## Krigaren

Du försvarar gruppen, du vet inte varför den gamle ni ska hämta är så viktig, men om ledaren säger det stämmer det. Om man inte lyder de som står över en faller allt i bitar. Gruppen är viktigare än individen och ledaren är den enda som vet vad som är rätt.

Du gör allt vad ledaren säger. Han har alltid rätt. Du ber inte ens om någon förklaring. Du försvarar honom och de andra i gruppen, t o m den fege vägvisaren, med ditt eget liv.

Om Ledaren och Äldermannen skulle säga olika saker skulle du få problem. Äldermannen styr i byn, men ledaren styr i gruppen. Vem har rätt?

## Lana Smith

Män.... De kan inte hantera att en kvinna tar kontrollen på sitt eget sexliv. Blod och sex hör ihop. Han förtjänade att bli skuren eftersom han inte kunde prestera bättre eller mer. De förtjänar det alla. Man ska ta det man tycker om hos de som inte är allt för anskrämliga, men resterna som blir kvar ska bara kastas bort. Läkarna kallar dig för manshatande och nymfoman, för att sedan försöka få dig att tillfredsställa dem. De är alla kräk och förtjänar allt elände som händer dem. Utav de tre som du är på väg till källaren med är det bara Ben som duger. Kanske också Deke. Om du nu bara kunde hitta en kniv också skulle lyckan vara gjord. Art, den yngeln vill ha dig, men det kan han drömma långa ensamma drömmar om...

## Charlton Carter

Det är egentligen inte ditt riktiga namn och du är absolut inte någon riddare, med eller utan kors.

Du är tjuv och en mördare. Du såg den här riddaren ligga och sova under ett träd vid vägen och såg din chans. Du skar halsen av honom och stal hela hans identitet.

Du är tillräckligt lik honom och munvig för att kunna påstå att du är han när du återkommer från korstågen. I alla fall om du inte finner större rikedomar i östern.

Du har övertalat en liten ficktjuv att vara din väpnare och han tror du är en riktig riddare. Du har även skapat en vän i den riktiga riddaren Adrian Padare.

Ni har t o m räddat varandras liv. Men om det någon gång står mellan hans liv och ditt kommer han att dö så snabbt.

Konstantinopel har nu fallit men du har inte fått någon stor del av dess rikedomar, det måste finnas mer som ligger därute och väntar på dig.

## Vägvisaren

Du levde ursprungligen här under NattKonungens onda styre. Hemska saker hände i palatset och du blev rädd och flydde norr, dit de nattlevande blodsbadande männen ännu inte nått. Sedan kom Konungens män och tog en av de gamle i byrådet och du klantade dig och erkände att du visste vilka det var som hade tagit honom. Hur du än försökte övertala dem att det inte går att övertala Nattkonungen så gav de inte upp. De måste bara ned till södern för att rädda sin viktige gamling.

En idiotisk krigare, en fanatisk ledare och en gammal tönt. De kommer att leda till din död.

## Deke Michaels

Livet är inte värt att leva. Så enkelt är det. Läkarna försöker övertyga dig om att det är det, men de har så fel. Hela världen är så mörk och otäck och full av hemska människor som bara vill utnyttja en och skratta åt en. Sedan hittar man kanske en snäll och god person då kommer genast någon och dödar henne. Och sedan har läkarna hjärta att säga åt en att det blir bättre. Att det finns saker som gör livet värt att leva. Det bra i livet finns bara där för att man ska kunna förlora det....

Kanske finns det något i källaren som är vasst nog att göra jobbet. Det är så deprimerande att aldrig lyckas. Inte ens då du hoppade från sjätte våningen dog du...

## Horton Ruther

Horton har alltid varit en småtjuv. Du har levt på ficktjuveri och tiggeri, men det har alltid varit med nöd och näppe du överlevt, så när en riddare erbjöd dig mat och pengar för att bära hans grejer och hjälpa honom och sänt var du inte svarövertalad.

Det gäller bara att hålla sig långt bort från alla risker. Din riddare: Charlton Carter, betar sig inte alltid som du trodde att adelsmän gör. Det finns något märkbart annorlunda i hans och hans vän Adrian Pades sätt att röra sig och i att prata. Det är väl eftersom Carter är en engelsk adelsman och Adrian en fransk.

Adrians väpnare Réne skulle kunnat bli en vän om han inte var så skenhelig. Han pratar om Gud hela tiden och ber och har sig...

Plundringen av Konstantinopel har inte lett till mer än några guldmynt för Hortons räkning, men får han bara lite guld till flyr han nog från korståget. Det är helt enkelt för farligt.

## Åldermannen

Du är den som är sänd med de andra för att förhandla. En Konung måste kunna förstå argument och logik. Han har styrkan att överleva utan den visaste siaren, men de har inte det. De är bara en liten by och de kan inte överleva utan honom. Du är villig att göra allt som kan leda till byns överlevnad. Det gäller bara att få Konungen att förstå.

Du vet att ledaren också är villig att göra allt för att återfå den vise, men ni har lite olika syn på hur det ska göras. Han är bra som ledare och styra Krigaren och vägvisaren, men han vet inte hur en Konung förtjänas att bemötas.