

# VIPERS IN THE NIGHT



## The Hounds of New York – Del 1

Ett scenario till Vampire: The Masquerade 20<sup>th</sup> Anniv. Edition  
och New York by Night

Författare: Johan Eklund

## INFÖR ÄVENTYRET

Det här scenariot utgår från en historisk bakgrund som täcks i den officiella Vampire: the Masquerade-modulen New York by Night och använder sig av V20-regler, det vill säga de modifierade regler som återfinns i tjugooårsutgåvan av rollspelet. Det går utmärkt att spela scenariot även om man använder V:tm second edition eller Revised edition men smärre ändringar måste då göras. Det är förstås teoretiskt sett möjligt att spela hela scenariot free form, utan regler, men det rekommenderas förstås att man som storyteller har koll på spelvärlden åtminstone. Begrepp som hound, scourge och elysium återfinns i grundreglerna och kommer inte att förklaras i detalj här, mer än den information som ges till spelarna som handouts.

Det är på inget sätt nödvändigt att ha tillgång till modulen New York by Night för det här äventyret. Scenariot i sig ger all den information som behövs för att slutföra äventyret. New York by Night kan dock vara bra för att bredda äventyret och skapa mer liv i omvärlden då där finns mer djupgående information om platser och karaktärer i staden. Scenariot är dock beräknat att spelas på en tidsram av 4 till 5 timmar och utsvävningar utanför bryter sannolikt den tidsramen.

Scenariot är uppbyggt som ett deckaräventyr, men man bör som storyteller komma ihåg att det inte är ett deckarrollspel utan Vampire: the Masquerade som spelas. Deckarmysteriet i sig är relativt simpelt, vad som är intressant är istället hur spelarna väljer att lösa det och framför allt vilka val man gör på vägens gång samt hur man i slutändan väljer att lösa konflikten. Det finns i Vampire inga objektivt osjälviska val att göra. Detta gör epilogen till kanske den viktigaste delen i äventyret, där spelarna plötsligt får helt fria händer. Låt de gärna gnabbas och spela ut sina karaktärer till max vid den punkten, och anpassa slutet helt till konsekvenserna av deras agerande och val. Oavsett om de väljer att vända sig till sheriffen, hugga varandra i ryggen eller gå i direkt konflikt med varandra eller andra karaktärer.

Alla icke-spelare karaktärer som är centrala för handlingen finns beskrivna i den mån det behövs i slutet av scenariot. Många karaktärer saknar egenskaper och det är för att det inte är tänkt att karaktärerna ska interagera med dem mer än muntligt. Skulle karaktärerna av någon anledning till exempel attackera sheriff David Morgan och du inte har tillgång till New York by Night är det bara att improvisera fritt utefter eget tycke. En av icke-spelarkaraktärerna, Leslie, är en allierad och vän till alla spelarkaraktärerna. Leslie har en väldigt liten roll i detta äventyr, men kommer vara spelbar i nästa Hounds of New York-del. Skulle spelarna fastna kan dock Leslie vara en bra karaktär att låta dyka upp och ge förslag för att ge spelarna en spark i rätt riktning.

När spelarna börjar så har de fullt Willpower och blod på sina karaktärer för enkelhetens skull. Vill man introducera vikten av hunger i äventyret så går det att göra det förstås att göra det svårare för spelarna. Låt de starta med 1T10 plus halva deras Humanity eller Path-rating avrundat nedåt i blod. Tvinga de då att slå mot blodhunger enligt reglerna när den döda blodiga ghoulen släpas in i Elysium. Kolla dock gärna upp med spelarna innan, då detta kanske inte alltid är lämpligt för en nybörjargrupp. Det kan också i värsta fall stjäla en hel timmes spelande om varje karaktär måste ut och jaga blod. Dela ut karaktärerna till spelarna med omsorg. Julia kräver troligtvis mer av spelarna än övriga karaktärer så ge henne gärna till en mer erfaren spelare om möjligt. Det viktigaste är dock att spelarna är hyfsat nöjda med de karaktärer de får.

Med scenariot medföljer ett antal handouts. Det är förstås karaktärerna, ett infoblad med deras bakgrund och ett infoblad med korta beskrivningar av deras krafter. Därtill finns information om hur prinsen av New York tolkar Traditionerna, en kortare sammanfattning av stadens historia samt ett blad med sammanfattning av kindreds av vikt i staden. En översiktskarta över Manhattan följer även med. På den finns viktiga platser utmärkta. Inga av scenariots nyckelplatser finns utmärkta på den karta spelarna tar del av. Kartan är mest med för att spelarna ska få en bättre uppfattning om miljön de rör sig i. Fler kartor över New York återfinns förstås i New York by Night, men de tjänar

ingen större funktion i detta scenario.

### **Spelarkaraktärer:**

Kyle Reed – Brujah

Julia Yvette Paradis – Toreador

Alexander – Malkav

Janie-Belle – Gangrel

### **Nyckelkaraktärer Kindred:**

#### Camarilla:

- Eugenio "Genie" Estevez
- Valentine
- David Morgan

#### Setiter:

- Roberto Alvarez
- Carinne "Viper" Equale
- Steven Clarke
- Elie Sansaricq

#### Tal'Mahe'Ra:

- Mariam

### **Nyckelkaraktärer Ghouls:**

#### Tremere:

- Thomas Carpenter
- Eri Fringo

#### Roberto Alvarez:

- Akil "Lithe" Abo-Samra
- Kwamie Coleman

## **KORT HISTORISK BAKGRUND TILL NEW YORK**

New York hette ursprungligen New Amsterdam och staden blev redan i slutet av 1600-talet Sabbat-territorium när Anarker och Sabbat flydde till USA från Europa. Biskop över staden blev en gammal östeuropeisk vampyr vid namn Ecaterina, ofta kallad den vise, och hennes järngrepp över regionen var länge någonting som irriterade Camarillan i Europa. I slutet på 1990-talet blev hon ryktesvis slutligen dräpt av ett pack mordiska kindred under ett möte. Vissa hävdar att det var ett jobb beställt av Camarillan, anda att det var inifrån Sabbaten. Hennes frånvaro påverkade lite då den framgångsrike ärkebiskopen Polonia redan tagit den absoluta makten sedan några år över regionen och några andra biskopar gick in och tog kontroll över själva staden.

Under de senaste hundra åren innan millenieskiftet hade Camarillan sakta lyckats infiltrera Manhattan, mest för att kunna ta kontrollen över Wall Street. En Ventrue vid namn Michaela utropade sig själv till prins över Manhattan, och Aisling Sturbridge, en av Tremeres mest lovande regenter började hjälpa henne att ta kontroll över ön. Under den större delen av den här perioden ignorerade Sabbaten närvaron av Camarilla på Manhattan, mycket för att man inte hade några ekonomiska intressen och att staden var stor nog för att husera båda sidor utan problem. Inte för att det någonsin var fredligt mellan sekterna, men ingen sida lyckades kasta ut den andra ur staden. Mestadels undvek man varandra.

Denna passiv-aggressiva samexistens varade fram till 1999 när Michaela blev lönnmördad av ett Sabbat-pack som ville visa framfoten. Det visade sig vara ett ödesdigert drag då det väckte starka hatkänslor hos Queen Anne Bowesley, prins i London och en av världens mäktigaste Ventrue. Hon

drev på en kampanj inom Camarillan att en gång för alla driva ut Sabbaten helt ur New York. Ett år senare, efter enorma investeringar och planering, invaderar Camarillan med hjälp från både Giovanni och Followers of Set. Blodiga strider, natt som dag mellan vampyrer, ghouls och människor under en veckas tid leder slutligen till absolut seger för Camarillan och Sabbaten flyr undan till New Jersey.

Under två års tid är Nosferatun Calebros prins i New York, men han överger titeln då han aldrig ämnade ha ämbetet permanent egentligen. Under flera år, med ökade oroligheter och politisk instabilitet är livet i New York en konstant kamp, och de enda som ser till att Sabbaten inte får övertaget igen är Sheriffen Qadir och Scourgen David Morgan i samarbete med archonen Theo Bell. Även anarkerna under ledning av Boss Callihan på Staten Island lyckas skapa en buffert mot New Jersey. Men Polonia, som vid det här laget stigit till ranken kardinal, ansätter New York hårt och det är inte förrän Ventrueen Valentine till slut år 2006 utnämner sig själv till prins med stöd från många av stadens Kindred som vinden vänder helt till Camarillans fördel.

Det tar ändå fem år till innan man lyckas helt slå tillbaka hårt nog mot Sabbaten i New Jersey, men 2011 står ett kort slag där man med anarkernas hjälp driver Polonias underhuggare ur staden. Ett slag alla spelarkaraktärerna deltog i på ett eller annat sätt. Framgången berodde mycket tack på Lasombran Teresa som vände kappan efter vinden och gick över till Camarillan med löfte om att hjälpa till att röja upp i New Jersey.

Sedan dess har läget varit hyfsat stabilt i New York och Valentine har blivit erkänd som en rättmätig prins över staden. En tyst men fungerande allians hålls fortfarande med både Giovanni och Followers of Set, och Valentines högsta önskan är att det ska förbli så. Sabbat-pack drar fortfarande omkring i New Jersey men är inte längre något omedelbart hot, speciellt då de är hårt ansatta av anarkerna på Staten Island som försöker roffa åt sig New Jersey som egen domän i hopp om att skapa en fristat på Västkusten där.

## **BAKGRUND TILL SCENARIOTS HANDLING**

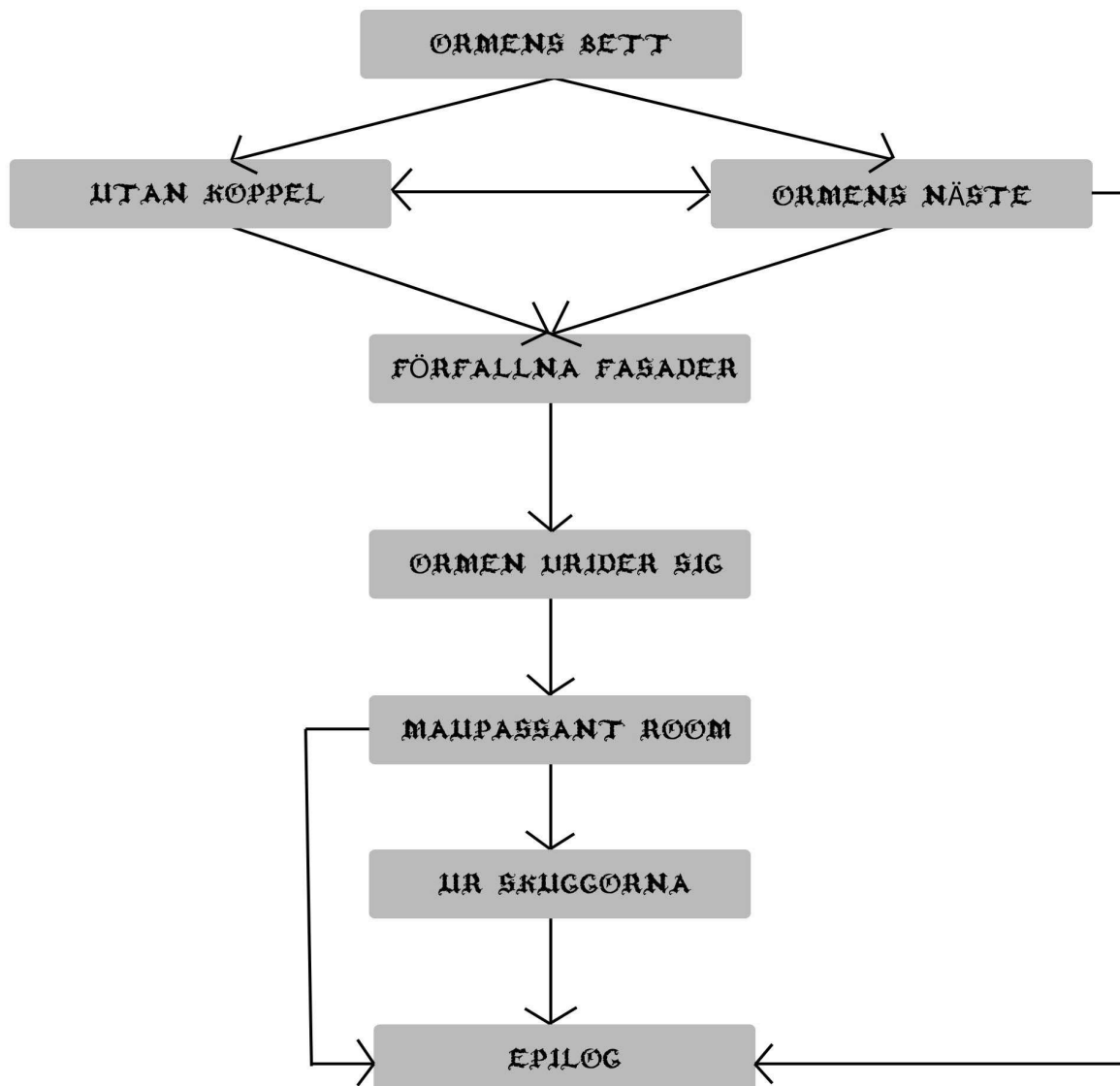
Ett av skälen till att Valentine lyckades knipa makten över New York var bland annat på grund av att han lyckades upptäcka och utnyttja en konspiration. Eugenio Estevez av klan Tremere var äregirig och ute efter att tvinga till sig makt inom Camarillan via magi, då han visste att han aldrig skulle kunna nå samma status inom den egna klanen då han helt enkelt inte är lika kraftfull som ens vissa andra lovande neonates inom klanen. Valentine kom på hans planer av en ren slump, och tvingade Eugenio in i ett hörn och krävde en bloodbond i utbyte mot att han hjälpte Valentine bli prins istället, i utbyte mot att Eugenio fick bli prins.

Eugenio Estevez vill nu bryta sitt påtvingade Blood Bond till Valentine. Efter månader av fruktlös research har han plötsligt kommit över information om att en potentiell lösning ligger närmare än han någonsin kunnat tro. Via kontakter och rykten har det uppdagats att setit-ledaren Elie Sansaricq kommit över en antik blodsmagisk talisman av okänt ursprung. Talismanen beryktas besitta kraft nog att splittra en bloodbond för evig tid. Huruvida det är sant eller inte är en annan fråga, men Eugenio tänker inte riskera att missa en möjlighet att bli fri den påtvingade lojalitet han känner mot Valentine. Han vill bli fri över sina egna sinnen, få kontroll och klarhet och inte känna denna påtvingade kärlek till Valentine som hans förnuft vet är falsk och i vägen för hans egentliga planer.

Sålunda skickar Eugenio på torsdagen två av Tremeres ghouls från Maupassant Room-chantryt att undersöka saken. Tack vara thaumaturgi, färdighet och list tar sig dessa ghouls, Thomas och Eri, in till ett av Setiternas tempel dagtid. Ett tempel lett av Roberto Alvarez, som fått i uppdrag att vakta över just denna relik, som för Setiterna har ett stort symboliskt värde då den enligt deras myter är välsignad av Set själv.

Saker och ting går inte som de ska. En av Setiterna, Carinne Equale, tar sig ur den thaumaturgiskt pålagda trans setitemplets daginvånare drabbats av och märker stölden. Hon skuggar ghoulisen till deras temporära "bas" på ett halvskabbigt hotell alldeles på gränsen mellan Morningside Heights och Upper West Side. Dit tar hon ghoulisen Akil och Kwemie, för att konfrontera tjuvarna. Det går dock fel för Setiternas ghoulis som missar de skyddswards Eri och Thomas lagt ut. Dessa blir förvarnade och hinner nedlägga Carinne som blir dödligt sårad, men striden som utbryter spårar snabbt ur då Setiterna är skoningslösa. Thomas blir brutalt nedslagen och Eri tvingas fly, men lyckas få med sig talismanen. Setitghoulisen tar med sig den redan illa tilltygade Thomas till Roberto som torterar honom till döds. Det enda Roberto får ur honom däremot är hans lojalitet mot klan Tremere. Men det är nog för att få honom och hans mästare Elie Sansaricq att se rätt. Sansaricq sänder Roberto att partykrascha Valentine fest för Jan Pieterzoon på Elysium nästnasta natt, och göra ett statement.

Eri har till Eugenios stora glädje tagit talismanen till Maupassant Room där han börjat utforska den. Han upptäcker där till sin stora frustration att talismanen kan bryta blodsband, men att hans blodsband till Valentine gör det omöjligt och att han hamnat i ett moment 22. Därför sitter han på Maupassant Room och surar och funderar på en lösning fram tills festen där scenariot tar sin början.



## **HÄNDELSEFÖRLOPPET**

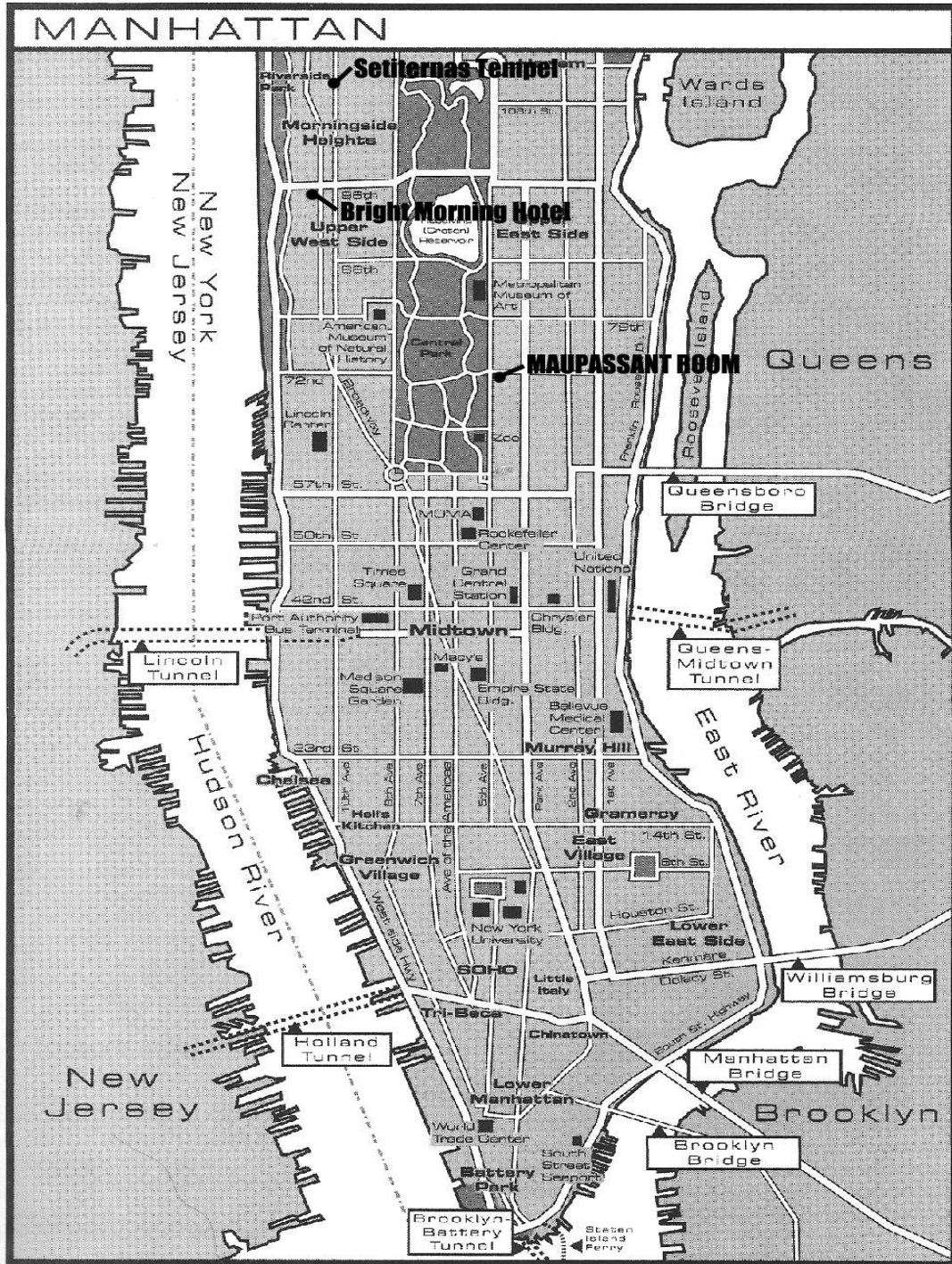
Ovan är en mindmap över spelets olika scener/kapitel och hur de binds ihop. Mindmapen utgår i från de mest troliga händelseutvecklingarna. Efter Ormens Bett kan man teoretiskt sett välja ganska fritt mellan kapitlen Utan Koppel, Ormens Näste och Förfallna Fasader. När Förfallna Fasader inletts så kommer resten av kapitlen att följa varandra i direkt ordning. Var dock beredd på att låta spelarna resa mellan platserna som de vill och omanpassa handlingen efter deras val.

Spelarna kan förstås också mot bättre vetande gå till attack mot Setiterna redan i Ormens Näste och förflyttas då direkt till epilogen mest sannolikt, ifall de överlever. Det finns även en risk att spelarna hoppar över att göra inbrott i Maupassant Room, och äventyret hoppar då också direkt till epilogen, där de kommer att måste meddela för sheriff David Morgan om sina fynd. Alla konsekvenser finns beskrivna där.

## **GLÖM INTE!**

Vampire: the Masquerade är ett rollspel där ett av de viktigaste temana är personlig skräck. Alla vampyrer för en ständig kamp mot sig själv och risken att förvandlas till ett sinnslöst monster. Det är därför rekommenderat att med jämna mellanrum påminna spelarna om dessa risker, och skrämma upp de med slag mot courage och self control. Frenzy och Rötschreck ska vara något spelarna vill undvika, inte bara för att de riskerar bryta mot maskraden, utan för att det påminner de om vilka monster de faktiskt är. Räds därför ej heller att låta spelarna slå mot conscience för att undvika Humanity-loss av precis samma anledning när de gör något som ligger i moraliska gråzoner utefter deras egen Humanity (eller Conviction och Path-rating i Julias fall).

STORYTELLERNS KARTA



# **VIPERS IN THE NIGHT**



## INLEDNING

Spelarna får veta att denna lördag natt håller Valentine en fest för Jan Pieterzoon, en Ventrue från Europa. Alla primogener utom Calebros är närvarande. Likaså spelarna och deras vän bland anarkerna, Leslie. Platsen är förstås Madison Square Garden som är Elysium.

Storytellers roll: Skapa en festliknande stämning i Elysium och introducera Jan Pieterzoon som en gentleman via Valentine. Hon kommer söka upp karaktärerna för att introducera dem personligen, och förklara för Jan vilken roll karaktärerna fyller bland New Yorks kindreds. Att få spelarna att tro att detta spelpass kommer att handla om intriger kring Jan Pieterzoon. Även om Jan är viktig i det stora hela är han för detta äventyrs hänseende bara en rökridå och ett sätt att sätta tema och stämning för äventyret. Låt de bli extra irriterade på att Jan Pieterzoon verkar ytterst trevlig mot just Valentine. Spela på irritationen över Ventrues makt och inflytande i staden. Ge de en chans att göra bekanskap med Leslie också. Leslie kan vara användbar som deus-ex-machina i det här äventyret om du vill styra spelarna på rätt spår ifall de fastnat. Även Giovanni kan ha en representant på festen ifall du vill ge spelarna möjlighet att skapa band med den klanen. Annars kan det vara bra att påpeka vilka av vikt som som deltar på festen.

Vad gäller Madison Square Garden så har denna byggnad utöver den stora arenan för artistuppträdanden en hel del konferenslokaler, salar och mötesrum. Festen hålls förstås i en privat bokad större sådan sal. Valentine har några kostymklädda ghouls och tjänare som fungerar som upppassare till alla kindred-gäster, samt som vakter.

Spelarnas roll: Att bestämma sig för huruvida man gillar Jans närvaro eller inte och att mingla lite med andra av stadens Camarilla-medlemmar. Spelarna har även en chans att lägga märke till att Eugenio märkligt nog håller låg profil om de aktivt kollar av gästerna (Perception+Etiquette diff 6), vilket är lite av ett karaktärsbrott hos honom.

## SCEN 1: ORMENS BETT

Roberto Alvarez, klädd i hög cylinderhatt, vinröd kostym i sammet och käpp med gyllene huvudknopp (hans fingrar har alla en eller flera ringar i rött guld) träder in i Elysium. Bakom honom kommer hans bjässar till ghouls, den ormtatuerade hårlöse marockanen Akil och jamaicanske Kwamie som konstraterar väl med sina långa dreadlocks. Mellan sig släpar de på en blodig kropp. Roberto och hans sällskap vandrar bestämt genom havet av chockade Camarilla-kindreds och en spöklik tystnad faller över lokalen medan de passerar, med sikte på Valentine där han står och minglar med Jan Pieterzoon och någon av primogenerna i staden (Katherine Wiese och/eller Qadir känns troliga).

Roberto kommer att direkt konfrontera Valentine och säga att han har ett budskap från Elie Sansaricq. Med kraft hävdar han att den blodiga kroppen de släpat med sig tillhör klan Tremere och att New Yorks Setiter ser det som ett oförlåtligt övertramp att de haft inbrott i sitt heliga tempel och kräver en förklaring, ursäkt och kompensation av Camarillan om deras fredspakt ska fortsätta gälla. Valentine kommer att se likgiltig ut och fråga hur Roberto har mage att komma in i Elysium med döda kroppar och förolämpa deras gäst (Jan). Roberto kommer att höja sin käpp och hytta och hävda att Camarillan började det här och att de är setiterna som blivit förolämpade om någon. Valentine skrattar cyniskt kallt, står fast och säger att om setiterna vill bryta en pakt så är det här en patetiskt, förutsägbar och vulgär metod, men att de ska få sin vilja igenom ifall det är vad de önskar. Roberto kommer lika kallt att svara tillbaka att Camarillan ofta anklagar Setiterna för att vara manipulativa och oärliga, men att det kanske är dags för Valentine att börja titta sig i själv i spegeln och utvärdera vilka som är hans verkliga vänner om natten. Med det vänder han och går ut med orden "Ni kan behålla ert fördömda lik". Robertos ghouls slänger liket (som är ghoulen Thomas) på golvet, och följer efter Roberto ut medan Elysium står tyst.

Upprörd stämning kommer uppstå på Elysium så fort Roberto lämnat lokalerna och Valentine och Jan och primogenerna kommer göra sitt bästa att lugna alla. Valentine gör klart för alla att hon kommer att höra alla Tremeres fem regenter i staden om de vet någonting om det som hänt. David Morgan undersöker kroppen och kommer fram till att det mycket väl kan vara en av Tremeres ghouls (Perception + Empathy diff 7 för att se att Eugenio verkar olustig inför åsynen ifall någon studerar honom), att han ser väldigt bekant ut men att det förstås är svårt att säga i detta sargade skick (perception + Medicine diff 4: han har misshandlats och torterats till döds). Morgan kommer att ta sina hounds (Julia, JB och Alexander) åt sidan och be de om hjälp, att han tror att det är en av Tremeres ghouls, en viss Thomas Carpenter, känd för att hänga på chantryt Maupassant Room. Han vill därför skicka de dit för att kolla upp med någon Tremere där om han saknar en ghoul, samt hälsa att han är kallad till möte i Valentines privata rum under Empire State Building, där han och primogenerna ska ha en intern diskussion, eller rådslag om man så vill, om konsekvenserna under natten.

Storytellers roll: Att skapa en dramatisk atmosfär och att understryka vilken enorm respekt (och kanske skräck hos vissa) stadens kindreds hyser mot Followers of Set och Sansaricq. Att ge de en möjlighet att upptäcka att Miranda White trots sin till synes känslolokalla respons tillbaka mot Roberto är skärrad (Perception+Empathy diff 6 för de med Heightened Senses). Få det tydligt att Camarillan inte dristar sig ta några direkta åtgärder mot setiterna, och ge informationen att Setiterna funnits här mycket längre än vad Camarillan och Sabbat har på något sätt. Att få det tydligt hur viktigt Sheriffen tycker det är att de snabbt skaffar information under den här natten, medan spåren är färska. Leslie kommer att hänga med spelarna tills de lämnar Elysium då han tackar för sig och beger sig till Staten Island för att rapportera till Callihan om händelsen (såvida inte Leslie är en spelarkaraktär vill säga).

Spelarnas roll: Att ta del av händelserna och försöka bilda sig en uppfattning eller åsikt om saken. Att hjälpa David Morgan och samla eventuell information om den döde samt om Setiter rent allmänt om de känner att de har dålig koll. (Om spelarna begär det kan Valentines ghouls ta kroppen åt sidan till ett separat mötesrum för närmare inspektion.) Att lista ut var Maupassant Room-chantryt ligger och ta sig dit. Att eventuellt även få reda på att Eugenio är regent över Maupassant Room.

## **SCEN 2: UTAN KOPPEL**

Spelarna kommer att ta sig till Maupassant Room. Där blir de inte insläppta utan möts istället av Eri som säger att chantryt är stängt för besökare just nu. Hon poängterar (om de trycker på att de kommer på ärende från sheriffen) också angående chantryts ingång att även om hon skulle släppa in de så har chantryts wards aktiverats innanför portarna, vid ingången till hissen och trapporna på bottenplan och att det inte står i hennes makt att avaktivera dessa. Hon tar däremot gärna emot och vidarebefordrar eventuellt ärende eller information till Eugenio som han kan få nästföljande natt eller hans assistent. Eri själv går att läsa av med mentala krafter som Dementation eller påverkas via Dominate och Presence, men hennes minne om kvällen som gick har raderats av Eugenio (Detta kommer dock bli uppenbart för den som på detta sätt försöker avläsa henne. Hon är även själv medveten om att hennes minne raderats.). Tillräckligt många successes på Telepathy (3+) gör detta uppenbart.

Storytellers roll: Eri ljuger inte, hon kan inte avaktivera wardsen. Skapa en känsla av frustration och insikt hos spelarna att om de vill ha information om Eugenio eller Thomas så måste de ta till andra åtgärder. Det ska kännas som en omöjlighet och med fara om lov att bryta sig in i chantryt. Om spelarna hamnar i dödsläge kan Steven Clarke introduceras redan här för att ge spelarna en putt i rätt riktning. Steven Clarke vet förstås om i vilket hotell och rum Thomas och Eri slogs mot

setiterna och hänvisar spelarna dit. Dock ska detta vara det mest tidsödande biten för spelarna, de ska verkligen kämpa för att hitta information. Belöna kreativt tänkande. Försök att avstyra inbrott i chantryt redan vid det här läget. Skräm de med att Verbruch flyger över byggnaden (Perception + Alertness diff 4) i värsta fall.

Läser Alexander av Eri med Dementation kommer den spelaren som spelar honom att få en vision av hur en man dold i skuggor med ena handen styr Eri som om hon var en marionettdocka medan den andra handen med sked äter av hennes hjärna under diaboliskt skrattande. Om spelaren frågar om mannen liknar någon kan du medge att han liknar Eugenio, men att visionen var så pass surrealistisk att det var svårt att avgöra rakt av. Däremot så bör visionens tolkning i övrigt vara uppenbar: någon har helt rensat Eri på minnen.

En föredömlig källa att gå till (Eugenio sitter ju i möte och att störa det vore katastrofalt, Int + Etiquette diff 3 för att inse detta) annars är High Regent Wainwright, som isåfall kommer skicka Marika St. John att hjälpa spelarna (han själv är upptagen att vara på besök hos Miranda). Hon kan bekräfta att ghoulen Thomas varit försvunnen sedan torsdagen, och att hon vet att Eugenio använt dessa ghouls frekvent på sistone i olika ärenden. Hon vet dock inte mer än så, annat än att de inte bor på Maupassant, utan att Eugenio visst brukar hyra olika hotellrum åt de när de är ute på uppdrag. Wainwright kan påpeka att Thomas och Eri inte är Eugenios egna ghouls, utan bundna till klanen som helhet, men sedan en tid nu stationerade på Maupassant Room.

De kan använda sig av kontakter inom Nosferatu, men för detta kommer de att kräva betalt. Information om Tremere är högvaluta och svår att komma över tack vara Tremeres paranoior och wards och annat. Information om ghoulens relation till Eugenio i sig är en minor boon, information om hotellrummet ännu en minor boon. Nosferatu vet dock inte mer än att Eugenio skickat ghouls dit, men kan ge adressen till den butik som är fasad för Setiternas tempel. Nosferatu precis som Wainwright bör påpeka att Thomas och Eri inte är Eugenios egna ghouls, utan bundna till klanen som helhet, men sedan en tid nu stationerade på Maupassant Room.

Det går att hacka banker och annat för att ta reda på Eugenios kreditkort eller bankkonton (detta kan Nosferatu hjälpa med om så krävs mot ännu en minor boon) och vilket hotellrum han betalat för nyligen. Det bör leda spelarna direkt till kapitlet Förfallna fasader.

De kan fråga Followers of Set själva om de lyckas lista ut var Roberto har sitt tempel (Detta kan återigen Nosferatu hjälpa till med. Lyckade int + investigation-slag mot diff 6 kan också ge samma resultat om spelarna motiverar en bra metod för letandet. Det ligger i lokalerna kring en New Age-butik i Morningside Heights, *se kapitel 4*).

Spelarnas roll: Att hitta någon eller något sätt som leder de framåt i undersökningen, någonting som till slut kan leda de till hotellrummet.

### **SCEN 3: FÖRFALLNA FASADER**

Spelarna tar sig till hotellet Thomas och Eri bodde i. Hotellets namn är Bright Morning Hotel och ligger just i gränsen till Morningside Heights och Upper West Side vid en avtagsväg till 98<sup>th</sup> street. Det är ett hotell som en gång i tiden varit högklass och haft gamla Hollywood och Broadwaystjärnor på besök, de flesta runt 50-talet. Dock mest halvstora kändisar. Den mest moderna är Bette Midler under tidigt 80-tal. Tavlror hänger i lobbyn som skvallrar om detta.

I receptionen sitter en rätt oimponerande man och försöker se seriös och auktoritär ut. Denna receptionist var här på torsdagen och har mutats (och hotats) av setitghoulens att hålla tyst angående bråket i rummet. Han kommer försöka fånga spelarnas uppmärksamhet när de kommer in. Frågar

de efter rummet ifråga (rum 318 våning 3) blir han besvärlig och frågar om de inte är intresserad av något annat rum. Rummet i sig är nämligen inte städad än, då mycket av inredningen är trasig och inredningen skadad. Spelarna bör dock inte ha några problem att manipulera denna egentligen ganska nervösa man till att släppa in dem (willpower/diff 3).

Rummet i sig ser riktigt illa ut däran. Möbler, även stora sådana som soffa och stolar har kastat runts och välts. En trasig TV har hamnat på sängen, efter att ha träffat väggen, och sängkläder och tapeter är indränkta i blodstänk. Ett fönster står fortfarande på glänt och ett handavtryck (Eri's) i blod syns där.

Storytellers roll: Att ge spelarna tydliga indikationer på vad som hänt här och återigen peka de mot Tremere och Eugenio. Eri har tappat både kniv och id-kort. Kniven finns här i lägenheten, den ligger fastklämd under den trasiga widescreen tjockbilds TV:n på sängen. ID-kortet återfinns faktiskt bara om man tar sig ut på bakgården och letar igenom soporna där (Perception+Alertness diff 9). Med hjälp av de spår och bevis som återfinns i lägenheten borde det vara lätt för spelarna att ta sig vidare. Auspex och Thaumaturgi och luktsinnen hos Proteans vargform kan lätt visa att blodspåren här kommer från ghouls och hur många de varit och vilka kön. Spirits Touch på olika detaljer kan visa exakt vad som hänt, och på kniven visar det Eri med en droppfromad amulett (talismanen) i ena handen och kniven i den andra som försöker hoppa över sängen mot det öppna fönstret (hon tappar kniven då tv:n träffar henne i axeln. ID-kortet leder spelarna direkt till Eri. Det ska vara tydligt att Tremere (och troligtvis Eugenio) är inblandade på något sätt.

Spelarnas roll: Att samla bevis åt David Morgan om vad som hänt.

#### **SCEN 4: ORMENS NÄSTE**

Om, eller när, spelarna tar sig till setiternas New Age-butik i Morningside Heights, "Talismans, Crystals and Enchantments", kommer de att mötas upp i butiken av Kwamie. Han kommer att genast känna igen spelarna som sheriffs hounds. Bemötandet kommer att vara vänligt, men återhållsamt. Butiken är fylld med en massa krams, både vanliga New age-prylar men även saker som är användbara i riktiga blodmagiska ritualer.

Storytellers roll: Om spelarna säger att de vill träffa Roberto eller Sansaricq kommer de att ledas av Kwami till ett sidorum förbi ett draperi med guldfärgade plastpärlor. Där inne sitter Roberto och dricker blod från en ung drogad mans hand på en divan. Rummet luktar starkt av opium och pryds av stora schäslonger och persiska kuddar och mattor. Vid ena hörnet av rummet är ett altare och på den en stor staty av en kobra.

Frågar spelarna ut Roberto om amuletten och inbrottet berättar Roberto gärna att Setiterna blev besvärjda och lurade och går gärna till överdrift om att beskriva hur hans ghouls blev skadade i stridigheterna som bröt ut, och påpeka att de även skadade en av hans klanmedlemmar brutalt. Han kommer dock ljuga (Perception + Expression diff 8 för att genomskåda) och hävda att alla former av stridighet tog plats här i detta tempel, och att Thomas dog under striderna. Han skyller på klan Tremere hela vägen och berättar gärna för spelarna om hur korrupt Tremere är och att de hade varit hjälplösa. Krydda gärna på för att få Roberto att framstå som en riktigt hal och sliskig ål. Om spelarna är helt fast sedan tidigare kan du låta Roberto ge tips om hotellet om de pressar honom.

Roberto kommer dock att vara extremt ovillig till samarbete inledningsvis, men kan antingen provoceras (eller mutas, han tar väldigt gärna betalt i boons. Att smöra för honom vinner bara hans förakt.) till att medge att ghoulsen stal en amulett och att en ghouls kom undan. Han erbjuder spelarna en major boon om de bringar den tillbaka och fri lejd från hot från setiter. Verkar spelarna medgörliga kommer han att berätta vart hotellrummet är om de frågar om Thomas död eller explicit

om hotellrummet.

Utbyter konflikt (om spelarna är riktigt korkade och går till anfall, setiterna kommer inte att vara aggressiva) kommer Akil och Carinne och en till namnlös ghoul (två till om Leslie av någon märklig anledning är med, dvs tre totalt. Är Leslie med kommer han dock att argumentera mot konflikt om det går) till undsättning via ett rum i anslutning. Det tar de två rundor. Under tiden kommer spelarna måsta slåss mot Roberto, Kwamie och den stora kobrastatyn som kommer till liv. Överlever spelarna konflikten kommer de inte hitta några som helst spår här och sänt en direkt kirgskonklaring till Setiterna. Bestraffning från prinsen och sheriffen är att vänta (se epilogen).

Spelarnas roll: Att inse att Eugenio och/eller Tremere-klanen eventuellt är de sanna skurkarna, men att Setiterna knappast är så oskyldiga heller.

### **SCEN 5: ORMEN VRIDER SIG**

När spelarna lämnar Bright Morning Hotel så står en man lutad mot väggen utanför. Han vänder sig mot spelarna och presenterar sig som Steven Clarke, en följare av Set.

Storytellers roll: Steven Clarke kommer att berätta för spelarna att Tremere-ghoulsen stulit en amulett från Sansaricq och Roberto som påstås vara välsignad av Set själv. Sålunda har den stort symboliskt värde för Roberto men framför allt för Sansaricq som ser det som en stor prestigeförlust inom klanen att ha blivit av med den. Steven Clarke berättar sedan för spelarna vad Sansaricq gjorde mot honom på den tiden Sabbaten styrde över staden. Han understryker även att Sansaricq är en väldigt farlig och opålitlig man och en farlig fiende för alla. Han berättar att han har några få lojala Setiter i staden som i hemlighet opponerar sig mot Sansaricq, men att kampen att bryta Sansaricqs järnhand om stadens Setite-tempel och den korruption han personifierar.

Spelarna ska uppfatta Steven Clarke som en sympatisk typ, så pålitlig som en setite kan bli i sammanhanget. Sansaricq kommer att uppmuntra spelarna att få tag på amuletten. Han skulle vara tacksam över att få den och erbjuder spelarna en major boon för den, men säger att han inte bryr sig så mycket om amuletten i sig utan är mest nöjd om spelarna ser till att den inte hamnar i Sansaricqs händer utan bara "försvinner". Han varnar dock för att en konflikt mellan just Tremere och Setiterna inte ligger i hans intresse då han misstänker att Tremere skulle dra alla setiter över en kam, vilket skulle ha katastrofala följder för honom. Han ber spelarna ligga väldigt lågt och erbjuder en minor boon i utbyte mot detta. Steven Clarke kan även påpeka att Maupassant Room är Tremeres sämst försvarade chantry i New York, eftersom det egentligen mer är en social smältdegel för Eugenio än ett riktigt chantry.

Spelarnas roll: Att börja fundera på vilka allianser man vill knyta och vilka svallvågor som kan uppstå på grund av vad man väljer att göra i slutändan.

### **SCEN 6: MAUPASSANT ROOM**

Tids nog kommer spelarna att inse att de måste bryta sig in i Maupassant Room och stjäla amuletten om de inte tänker nöja sig med den information de redan har och gå till David Morgan. Information som i sig inte är tillräcklig för att säga vem som påbörjade striden, då allt är indicier än så länge. Att avbryta här är därför en dålig idé då Morgan inte kommer kunna göra någonting mot en primogen utan konkreta bevis. Amuletten är bokstavligt talat "Hard Evidence" och ikväll är Eugenio upptagen med att slippa bli utfrågad av Miranda tillsammans med alla andra Tremere att räkna med i staden. Han ligger lågt i en hemlig haven och funderar på en plan att undvika möta Miranda eftersom han vet att han inte kommer kunna ljuga för Miranda om hans skuld. Hans nuvarande plan är att fejka att han varit bortrest på ärende utanför New York och meddela detta på omvägar via mail till High

Regent Aisling Sturbridge. Sålunda är detta det enda tillfälle spelarna egentligen har att bryta sig in där.

Storytellers roll: Få spelarna att inse att de nog bör ta tillbaka amuletten av olika skäl. I värsta fall kan Leslie dyka upp och ge spelarna argument för att bryta sig in. Tillbaka vid Maupassant är hursomhelst dilemmat för spelarna fortfarande att ta sig förbi Tremeres wards. Ett sätt är att hitta warden och neutralisera de, men det är lättare sagt än gjort. Dessutom finns det kameraövervakning som måste kringås både i lobby, hiss och dörrarna till trapphuset (Perception + alertness diff 6). Eri vet ingenting om amuletten på grund av hjärntvätten men kan avslöja att Eugenios privata rum återfinns på 12:e (översta) våningen.

Det är dock relativt lätt att ta sig in bara man tänker till. Man kan ta sig in via kloakerna och via en avspärrad dörr i källaren (Dexterity + Larceny diff 7, 15 successes) klättra i hisschaktet eller ta sig in via andra våningen (Dyrka fönster, Dexterity + Larceny diff 8, 5 successes) via en bakgata och ta trappan upp till våning tolv. Trappan kräver dock att man även lyckas ta ut säkerhetsutrustning och kameror som finns i trapphuset. Övervakningsrummet ligger dock på andra våningen (Dex + Larceny diff 6, 10 successes att dyrka) och är tydligt utmärkt (Int + Technology diff 6 för att stänga av säkerhetssystemet). En tredje, mindre bekväm väg för de som är små är förstås via ventilationsrören. Eugenios inre kammare har också wards och övervakning, men de har redan neutraliserats av en annan aktör, Mariam (se kapitel 6). Att de är avstängda kan de som besökt säkerhetsrummet se.

Information om byggnaden går att hitta på närmaste stadsbibliotek, eller via att hacka sig in i en arkitekturdatas för New York. Inser spelarna inte detta själva ger ett Int + Investigation diff 4 denna insikt.

Spelarna kan om de undviker warden på bottenvåningen alltså lätt ta sig till översta våningen. När man kommer till mötesrummet utanför Eugenios inre kammare så är där placerade 4 statyer (5 om Leslie är med som karaktär). De är alla avbildade som aztekiska krigare, en och femtio höga, och verkar mest vara prydnader (det finns en del annat krimskrams på väggarna som afrikanska sköldar och egyptiska scarabéer). De står på varsin liten pall. De är egentligen animerade statyer (Ushabti level 3, se appendix) och kommer attackera alla som kommer inom en halvmeter från dörren till Eugenios studiekammare.

Går larmet på andra håll i byggnaden, eller om de fastnar i wards vs kindred (eller wards vs ghouls om de har sina ghouls med sig) gör spelarna bäst i att fly. Mariam kommer då söka upp de senare och slänga amuletten åt dem.

Spelarnas roll: Att ta sig in i Eugenios inre kammare utan att lämna några spår eller aktivera wards och leta efter amuletten och inse att den inte finns här. Här kan spelarna även hitta en bok med några thaumaturgiska ritualer. Här finns även bevis (i form av anteckningar) för att Eugenio länge försökt knäcka koden med Setiters blodmagi, såsom hur man animerar statyer.

Ritualerna i boken är följande:

Level 1:

- Blood Into Water (NybN)
- Domino of Life (V20)
- Encrypt Missive (BM)
- Sanguineous Phial (BM)

Level 2:

- Obscure the Malice (NybN)

- Blood Walk (V20)
- Machine Blitz (V20)
- Craft Bloodstone (BM)

Level 3:

- Cleansing of Flesh (BM)

## SCEN 7: UR SKUGGORNA

När spelarna inser att amuletten inte är där manifesterar sig en kvinna ut ur tomma intet bakom dem. Kvinnan är Mariam, som de spårat förut, men aldrig förut träffat. Hon kommer hålla fram amuletten och fråga "Är det den här ni letar efter?". De kommer att reagera på hennes rader av sylvassa tänder.

Storytellers roll: Mariam är en aktör från den hemliga sekten Tal'Mahe'Ra. Hon är inte fientligt inställd. Hon har haft ögonen på Eugenio av egna skäl. Hon vet om Eugenios gamla allians med Valentine och att Eugenio egentligen var hjärnan bakom deras konspiration. Hennes plan har ursprungligen varit att stjäla amuletten för att ha den som utpressning mot Eugenio. Men när nu spelarna än en gång kommer i hennes väg så börjar de intressera henne. Hon erbjuder därför spelarna att ta amuletten och göra vad de vill med den, lämna tillbaka den till setiterna till och med. Det viktiga är att den inte är i Eugenios händer. Hon förklarar även vad amuletten gör och att hon inte har någon användning för den som hon hade hoppats.

Mariam kan även komma att fråga spelarna vad de tror att de kommer att vinna på att nosa runt här. Som en varning att det inte kommer se bra ut att de visar att de gjort inbrott i ett Tremere chantry. Hon ger de även rådet att hålla tyst om amulettens kraft, vetskapen skulle dra alldeles för många blickar till sig för vem det än är som äger den.

Hon svarar villigt på alla eventuella frågor spelarna kan ha. Frågar spelarna henne om hennes lojaliteter, Sabbat (eller om Tal'Mahe'Ra, vilket verkar otippat dock då spelarna inte bör känna tillsekten) så svarar hon bara att hon representerar några som har intresse av att upprätthålla en viss balans mellan kindreds här i New York. Att upprätthålla Status Quo håller "de som sover i schack" och att spelarna inte behöver oroa sig i onödan. Sedan försvinner hon (se nedan). Hon avslöjar inga detaljer som sina affiliationer i övrigt.

När Mariam ger sig av drar hon en silverdolk vars hjalt är prydd med hörntänder från andra kindred. Hon hugger sig sen rakt i hjärtat och en mörk gråaktig skugga far över henne och hon försvinner spårlöst. Spelarna vet det inte, men hon är nu i Shadowlands och kommer rapportera till sina allierade inom Tal'Mahe'Ra i Spanien. Hon gör detta även om spelarna försöker attackera henne (varpå hon även släpper bok + amulett om hon har kvar de innan hon blixtnabbt drar dolken).

Amuletten är i guld och formad som en droppe, med gammal kilskrift som pryder sidorna. Den bryter blood bonds. För att göra detta måste man droppa en droppe av sitt eget blod på amuletten och en droppe blod från den man är bondad till. Sedan hålla den mot sitt hjärta och be en bön om frihet till guden Set (Det är bönen som står i kilskrift på sumeriska).

Spelarnas roll: Att konversera med Miriam och utvärdera situationen.

## EPILOG

Vad som händer sedan är helt upp till spelarna. Det ska poängteras att här är en av de viktigaste delarna av äventyret då det är här spelarnas val ska få sina konsekvenser. Säckan måste förstås

knytas ihop, och det är viktigt att förmedla en känsla av avslut till spelarna, oavsett om det handlar om en katastrof för staden och spelarna, eller om spelarna lyckas vända situationen till sin fördel. Storytellerens roll: Här gäller det att skapa konsekvenser av spelarnas val. Vem de lämnar amuletten till, hur de lämnar amuletten spelar stor roll för vad som händer och hur andra reagerar på dem. Ge spelarna gott om tid att göra upp sinsemellan om hur de ska gå till väga (eller låt de gå bakom varandras ryggar om de vill). Delar kan rollspelas, men i brist av tid kan du förstås bara berätta konsekvenserna av deras val och framtiden för deras karaktärer utifrån det. Se kapitlet "Konsekvenserna" nedan.

Spelarnas val: Att välja var skuggan ska falla. Vem ger de amuletten till? Behåller de amuletten? Vad berättar de för David Morgan och Miranda? Vars är deras lojaliteter? Vad tjänar de mest på? Kan något val slå tillbaka på de själva? Vilken fiende är farligast? Vilken vän är viktigast? De kan dumdrigt storma in i prinsens rådslag med primogenerna för att göra en dramatisk scen, eller vara mer taktiska och vänta till nästa natt och ta tag i sina planer då och träffa aktörerna en och en utefter behov.

### **KONSEKVENSERNA:**

Lämnar de den till David Morgan kan han dölja deras inblandning och inbrott i Maupassant Room för Valentine, men risken finns att Tremere efter att ha förhört Eugenio internt kommer att undra vart Morgan fick tag på den och vara på sin vakt. David Morgan kommer i alla fall att återbörda den till Roberto Alvarez och konflikten mellan Setiter och Camarilla lugnas ner på sikt. Sansaricq nöjer sig nämligen med att amuletten återbördas för att återuppta fredsavtalet. Eugenio förblir blodsbondad till Valentine och sjunker i respekt inom Tremere-klanen. I hemlighet kommer han planera hämnd mot spelarna då han kommer lista ut deras inblandning.

Lämnas amuletten till Valentine direkt (eller indirekt via Seneschalen) så är konsekvenserna ungefär de samma, förutom att David Morgan känner sig kränkt och kommer ställa sina hounds mot väggen. Där kommer scourgen undan eftersom hon svarar endast mot prinsen, eller eventuellt seneschalen. Som en bonus kommer Tremere som klan därmed också att få veta indirekt antingen via Valentine eller Morgan att någon brutit sig in på Maupassant Room. Vilket inte bådar väl för spelarna på sikt då klan Tremere kommer se de som antagonister framöver.

Ger de amuletten till Roberto Alvarez så blir setiterna nöjda. De kommer att återuppta fredsavtalet med Camarillan, om Valentine går med på det, när nog tid passerat, och be om ursäkt. De kommer däremot att se klan Tremere och framförallt Eugenio som ett hot och fredsavtalet kommer att lätt bytas ut mot bättre deals från annat håll om sådana uppenbarar sig. Men spelarna har boons att hämta ut hos dem och fri lejd bland stadens setiter (förutom Steven Clarke och hans få allierade som ser spelarna som potentiella fiender nu).

Ger spelarna amuletten till Steven Clarke händer exakt ingenting. Inga fingrar kommer pekas mot Eugenio eller Tremere. Spelarna har Steven Clarkes tillfälliga lojalitet och han kommer se de som en viktig resurs i sina egna planer att störta Sansaricq. Konflikten mellan Camarilla och Setiter består under en väldigt lång tid framöver.

Spelarna kan ge den till primogen Teresa Oriani som kommer att utlova en stor boon till de som överlämnar den till henne. Hon kommer inte ställa frågor om hur de kom över den. Hennes enda agenda är att bli av med sin egen blood bond.

Ett alternativ är att ge den till regent Ephraim Wainwright på ett eller annat sätt. Ephraim skulle behålla amuletten ett tag och använda den som utpressningsmedel mot Eugenio för att försvaga



honom politiskt inom klan Tremere. Sedan skulle han ge den till Valentine och säga att han kommit över den på annat håll. Valentine skulle sen i vanlig ordning ge den till Sansaricq. Wainwright skulle hamna i tacksamhetsskuld till spelarna, och ge de en major boon, samt att det skulle stärka deras allians.

Ett riktigt udda val vore att ge amuletten till klan Giovanni, som är helt neutrala i den här kontroversen. Utgången från detta val är enormt osäker på lång sikt då Giovanni lär vilja behålla amuletten för sig själva, tills dess att ett politiskt utspel mot antingen Camarillan eller Setiter visar sig lämpligt för dem. Spelarna kommer förstås att ha major boons att inkassera från Giovanni däremot.

Behåller spelarna amuletten så blir det precis som om de gett den till Steven Clarke. Förutom att de inte har någon lojalitet från hans sida. Å andra sidan har de en väldigt mäktig amulett i sin ägo och som ger de ett visst övertag så länge de kan komma över blod från andra vampyrer.

Samma sak om spelarna ger den till Boss Callihan. Callihan kommer att vara nöjd över att äga den i tystnad och njuta av en försvagad relation mellan New Yorks prins och Setiterna. Det gynnar helt klart hans planer på att erövra New Jersey på lång sikt och göra det till en ny anark-stat.

I alla de fall spelarna väljer att inte lämna den till Morgan eller Valentine måste spelarna komma med en bra historia till honom om vad som hänt med Setiterna (manip + subterfuge om de bluffar, diff 8). Inser Morgan att de bluffar finns det risk för att hans förtroende för de minskar, och att han eventuellt kommer att hålla de ansvariga för eventuella framtida konflikter i ärendet.

Det är möjligt att spelarna kan ha valt att inte göra inbrott i Maupassant Room. Väljer de att inte göra det kommer de inte att ha några konkreta bevis, och i Camarillans värld, speciellt med primogener inblandade krävs det om sheriffen ska kunna göra an sak av det hos prinsen. Alltså kommer det att innebära att sheriffen kommer tacka spelarna för sin insats utan att han har möjlighet att agera på de indicier spelarna samlat ihop. Då han är på god fot med klan Tremere redan vill han inte förargra deras primogen och kommer låta saken bero. Setiterna förblir Camarillans fiende.

Ett annat alternativ är förstås att ta amuletten och bevisen och ge tillbaka de till Eugenio, förhoppningsvis i syfte att utpressa honom. Detta kan både vara ett bra sätt att både få en inflytelserik allierad och en extremt farlig fiende. Eugenio kommer nu veta att det var spelarna som bröt sig in och man bör tänka på att han i det här läget har panik och är extremt pressad. Argumenterar man väl däremot kan man mycket väl köpa över Eugenio som allierad, han är trots allt en man som är expert på att utnyttja situationer till sin fördel. Kanske har han något att erbjuda som i sin tur köper spelarnas lojalitet. Thaumaturgiska hemligheter till exempel.

Spelarna kan även ha valt tidigare att låta Mariam behålla amuletten vilket kommer att leda till att situationen förblir oförändrad, med setiterna och Camarillans pakt brutna. Dessutom har de nu inte ens har en amulett. Miriam skulle förstås behålla amuletten utan att erbjuda spelarna en boon. Troligtvis det sämsta valet för spelarna politiskt då det inte finns någonting att vinna på det, förutom risken att få Tremere som fiende på grund av inbrottet i Maupassant Room.

Är spelarna riktigt dumdristiga kan de ha gått till attack mot setiterna och deras tempel. Överlever spelarna den konflikten kommer de inte hitta några som helst spår vidare och totalt dödat alla former av framtida relationer med Setiter i New York under överskådlig framtid eftersom det är en krigshandling. Därmed har man även dragit på sig sheriffens och prinsens vrede. Brännmärkning, förlust av status och titlar och kanske amputation är att vänta, i värsta fall även en Blood Hunt.

**ERFARENHET:**

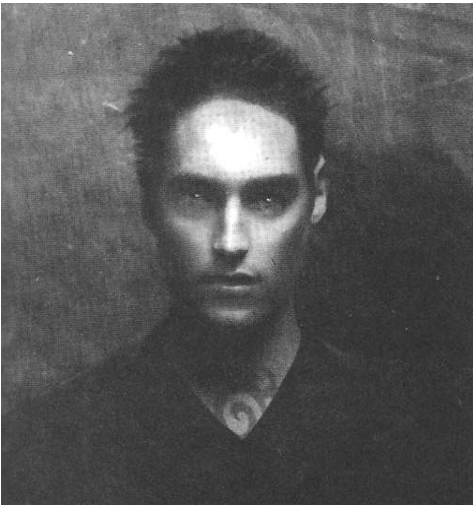
Kan delas ut om man tänker fortsätta spela de scenarier som följer efter. 1 poäng för att avsluta äventyret, 1 poäng för bra karaktärsrollspelande, 1 poäng för smarta lösningar, 1 poäng för bra diplomati, 2 poäng till spelare som får igenom en lösning som enbart gynnar de själva utan att någon skuld riskerar hamna på dem. -1 poäng ifall man attackerar Setiterna.

## **APPENDIX:**

### **Karaktärer**

## **CENTRALA NPC-KARAKTÄRER:**

(De som inte står här, eller saknar stats här, finns beskrivna i New York by Night om referens behövs)



### **DAVID MORGAN:**

David Morgan var New Yorks scourge innan Valentine tog över som prins och utnämnde honom till sheriff, efter att stadens förra sheriff, Qadir, tog platsen som primogen för klan Toreador. Morgan trivs bättre i denna roll, då han som scourge hade problem med att axla ansvaret som kindred när han var tvungen att förneka andra chansen att ens få existera som kindred överhuvudtaget. Inte för att hans moraliska dilemman är över för den delen, då en sheriff kan vara tvungen att döma även respektabla kindreds till våldsamma öden. Många är de nätter David Morgan undrat över om det inte vore bättre att bara vara själv, sin egen Kindred. Tyvärr erbjuder New York inga sådana chanser och Morgan ser sin egen empati dö bort bit för bit.

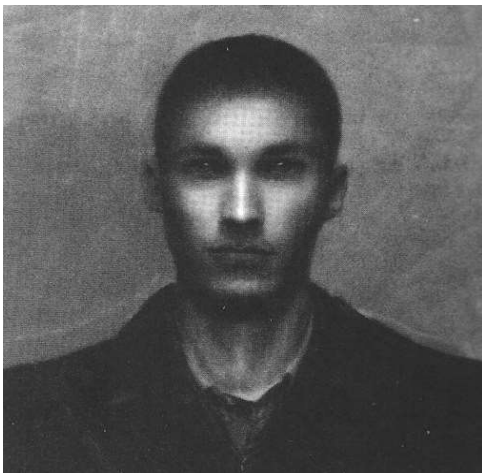
Clan: Malkavian

Generation: 12

Status: Sheriff

Derangement: Antisocial

Mer detaljerad information om David Morgan återfinns i New York by Night.



### **VALENTINE:**

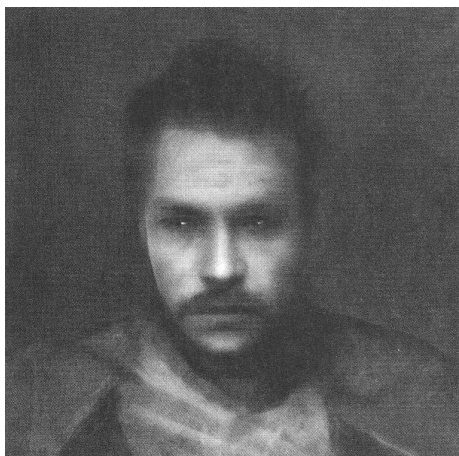
Med en hemlig bakgrund som anark spelar Valentine ett högt spel. Rädslan för att bli påkommen för sina forna brott mot Camarillan är förmodligen det enda som håller tillbaka Valentines ambitioner. Efter slaget om New York vid millennieskiftet byggde han säkert men sakta upp ett imperium bland dödliga likväl som kindreds, och band kontakter överallt han kunde. Hans kamp mot Sabbaten i New Jersey har varit ett av hans sätt att hålla fokus borta från hans egen bakgrund, och han är nog med att inte skaffa sig för många fiender. Valentine vill därför New Yorks bästa, då hans position är säkrare ju bättre stadens Camarilla-lojala kindreds mår.

Clan: Ventrue

Generation: 10

Status: Prins av New York

Mer detaljerad information om Valentine återfinns i New York by Night.



**EUGENIO:**

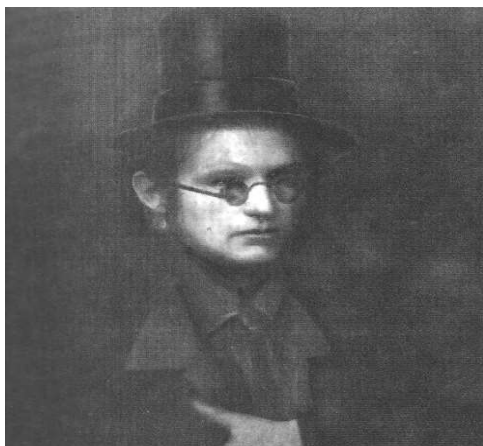
Eugenio "Genie" Estevez knep platsen som primogen i New York genom politiskt rävspel. Då han visste att han inte hade samma talang för magi som de andra primogenerna insåg han snabbt att möjligheterna att klättra högre i Tremeres maktpyramid den traditionella vägen var ute ur bilden. Det fanns långt mycket fler duktiga ambitiösa klanmedlemmar som snabbt skulle kunna gå om honom, och jämfört med Ephraim Wainwright och Aisling Sturbridge var han ingenting annat än en blek skugga. Genie gjorde istället det han var bäst på och knöt sociala kontakter bland harpyorna och andra inflytelserika kindreds i staden. Opportunistisk som han var började han plotta för att utmanövrera Ephraim Wainwright som var den person som mest sannolikt skulle knipit primogentiteln då High Regent Aisling Sturbridge själv var helt ointresserad av Camarillans politiska spel. Valentine kom dock på Eugenios planer och hotade med att avslöja de om inte Genie svor honom lojalitet i hans kamp om att bli prins. Eugenio bloodbondade sig så till Valentine i utbyte mot löftet att få bli primogen när Valentine väl blev prins. Sedan dess har han sökt ett sätt att via magi bryta detta band, men så långt utan framgång. Det vill säga tills han fick nys om att stadens setiter ägde en artefakt som ryktades kunna åstadkomma detta.

Clan: Tremere

Generation: 9

Status: Maupassant Chantry Regent, Primogen

Mer detaljerad information om Eugenio återfinns i New York by Night.



**EPHRAIM WAINWRIGHT:**

Dvärgväxta Ephraim Wainwright kallas av många för "Impen" men det är ett smeknamn man bör undvika i hans närhet. Till det yttre är han en väldigt proper, ordentlig och gemytlig individ med ett

stort intresse för musik, helst klassisk. Wainwright är en väldigt konservativ och Camarilla-lojal individ. Han är regent över Kenilworth-chantryt som är New Yorks största chantry. Ephraim Wainwrights långsiktiga agenda är att ta över rollen som High Regent i New York. Han har inte mycket till övers för de liberala värderingar som Eugenio Estevez och Aisling Sturbridge står för. Ett steg mot att på sikt sänka Aisling är förstås att sänka Eugenio och Wainwright är mycket mottaglig för all kunskap och information som gör att han kan ta bort Eugenio ur ekvationen helt.

Clan: Tremere

Generation: 8

Status: Kenilworth-chantry

Mer detaljerad information om Wainwright återfinns i New York by Night.



#### **TERESA ORIANI:**

Teresa Oriani är New Yorks svagaste primogen, då hon representerar en exklusiv minoritet. Det finns två andra Lasombra-kindred i New York, men de är endast intresserade av streetracing och bryr sig inte nämnvärt om Teresas politiska intresse. Teresa själv vet att hon som Sabbatavhoppare sitter löst och att övriga av stadens kindred inte litar på henne för fem öre. Harpyorna ger henne giftiga blickar på Elysium och hon vet att vägen är lång till att nå någon form av officiell status trots hennes titel och status inom sekten.

Titeln som primogen vann hon när hon sålde ut Sabbatens planer och själv med stöd från anarkerna, Nosferatu och Valentine lurade ett flertal Sabbatpack till ett bakhåll i ett magasin. Valentine erbjöd för detta henne en fristad på Manhattan mot att hon band sig själv till honom. Även om Teresa inser att hon bör vara lojal mot Valentine för sin egen överlevnads skull har hon en tradition av total frihet från Sabbaten och finner detta band högst obekvämt. Aisling Sturbridge har besvärjt henne, precis som andra nyliga Sabbat-avhoppare, så att ifall de tar Vaulderie för att rensa bonds kommer de att bli märkta i pannan med Sabbatens symbol. Skulle en annan metod än vaulderie som sätt att bryta blodsbandet till Valentine uppenbara sig är hon förstås intresserad, så länge det sker ytterst diskret. Hon tar inga risker.

Utseende: Teresa har ett tydligt sydeuropeiskt utseende och klär sig alltid i färger av mörklila och svart. Under Elysium-besök har hon oftast sitt långa lockiga korpsvarta hår uppsatt, och iklär sig oftast dyra pråliga bal-klänningar. Hon anstränger sig för att vara så ödmjuk och tillmötesgående som möjligt med spelarna oavsett hennes egentliga tankar och känslor.

Clan: Lasombra (numera antritribu)

Generation: 9

Status: Primogen

### **ELIE SANSARICQ:**

Setiternas ledare och överstepräst har bara en indirekt roll i detta äventyr och spelarna ska endast få en känsla av att det är en kindred man inte sätter sig upp mot. Karaktären är en officiell aktör i New York by Night, men finns däremot tyvärr inte beskriven i modulen. Skulle du av någon obskyr anledning få för dig att beskriva Sansaricq för spelarna så är det bara att låta fantasin skena vilt. Myterna om Elie Sansaricq och hans slughet lär vara fler än sanningarna.

Clan: Followers of Set

Generation: Unknown



### **MARIAM:**

Har inga egenskaper presenterade i Vipers in the Night då tanken inte är att spelarna ska kunna hamna i strid eller interagera i någon större omfattning med henne i det här scenariot. Utgå ifrån att hon har högre initiativ och Celerity än spelarna och hinner fly och dra sin dolk för att gå in i Shadowlands om så behövs. Mariam är av den exotiska bloodlinen Nagaraja och tillika medlem i den hemliga sekten Tal'Mahe-Ra, har enorma ockulta kunskaper och är en mästare på Nekromanti. Hon har även Obfuscate och Auspex om det skulle krävas. Hennes dolk är specialdesignad med särskild dödsmagi bunden till den för att tillåta användaren att vandra in och ut ur Shadowlands och är personligt bunden till henne. Vad gäller nekromanti behärskar hon Vitreous Path och Ash Path fullt ut, inklusive rätt höga värden i andra paths såsom Sepulchre och Cenotaph. Mariam och Tal'Mahe'Ras roll i dessa intriger kommer att förklaras i framtida scenarion i Hounds of New York. I den här delen är hon tänkt att endast tjäna som en Deus Ex Machina-karaktär och har så kallad "plot armor" såvida du som ST inte vill annorlunda.

Utseende: Mariam har mörkt långt lockigt hår, är klädd i svarta jeans och en mörk skjorta av österländskt snitt, med guld och silverdetaljer. Hon har ett tygbälte runt midjan, och en läderrem hängande över bröstkorgen. Läderremmen pryds av allehanda små skelettdelar från mindre djur. Hennes båda tandrader består enbart av sylvassa pyramidformade tänder.

Clan: Nagaraja

Generation: 10

### **LESLIE:**

Livet som childe till en Ventrue var allt annat än vad en individualist som Leslie ville ha som odöd. Leslie's Sire satte hård press och var en väldigt auktoritär och krävande sådan. En natt på 90-talet fick Leslie helt enkelt nog och gav sin Sire Sam fingret och drog till Anarch Free States i Kalifornien. Efter att ha gjort sig lite av ett namn där reste Leslie sedan till New York för att hjälpa Boss Callihan att skapa en ny domän och free state åt anarkarna på Staten Island. Leslie försöker alltid göra sitt bästa för att hålla huvudet kallt i alla situationer. Står alltid på sig och ger sällan efter för argument som verkar befängda. Ogillar auktoriteter men Leslie vet att man ibland måste spela med i spelet för att kunna skapa förändring. Därför hålls alltid en sympatisk och medgörlig fasad utåt, oavsett vad för tankar eller åsikter Leslie egentligen har om en given situation. Såvida en konflikt inte skulle gynna de egna intressena. Leslie är på god fot med både Janie-Belle och Kyle

Reed. Så god fot kindreds nu någonsin är med varandra. [För mer info se alternativt rollformulär]

Utseende: Leslie presenteras i det här äventyret som en man, men karaktären är tänkt att vara spelbar i nästa del av Hounds of New York, som har en annan gruppdynamik. Där har spelaren möjligheten att välja själv om Leslie är man eller kvinna. Vill du presentera Leslie som en kvinna (eller med annan könsidentitet) i detta äventyr är det förstås fritt fram, men bör då hållas konsekvent om det ska spelas ihop med kommande scenarion i serien.

Som man har Leslie i alla fall kortklippt hår stylat i en typisk 50-talsfrisyr. Han klär sig i en välanvänd brun skinnjacka som tydligt påminner om de pilotjackor britterna hade under andra världskriget. Har mörkblå jeans och kraftiga kängor.

STY 3      CHA 2      PER 3  
DEX 3      MAN 3      INT 3  
STA 2      APP 2      WIT 4

Talents: Alertness 3, Athletics 4, Brawl 3, Expression 2, Intimidation 2, Streetwise 3, Subterfuge 3

Skills: Drive 3, Melee 2, Etiquette 2, Firearms 4, Stealth 2, Survival 1, Larceny 2

Knowledges: Academics 3, Investigation 3, Law 3, Medicine 1, Technology 1, Computer 2

Disciplines: Dominate 1, Fortitude 3, Presence 2, Obfuscate 1

Virtues: Conscience 2, Self-Control 4, Courage 4

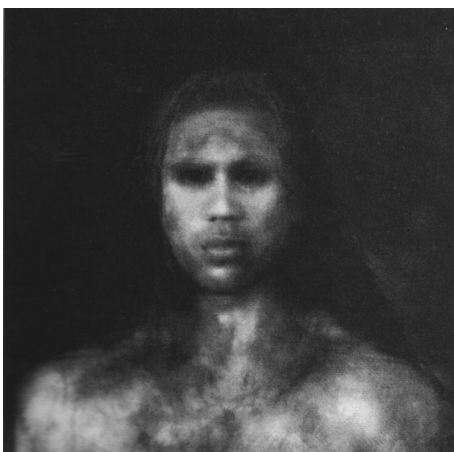
Willpower: 6

Health 7/7

Vampire Blood: 10

Weapons: Large Knife, Desert Eagle Revolver, Shotgun gömd på sin Harley Davidson

Armor: Leather Jacket, Armor t-shirt (Soakbonus: Bashing Melee +4, Lethal Melee +1, Bullets +1)



### **STEVEN CLARKE:**

Traditionellt sett hade setiterna i New York ingen strikt hierarki utan hängde i små grupper spridda runt Morningside Park, Brooklyn, Harlem och nedre Manhattan medan andra försökte slå sig fram i då Sabbat-kontrollerade områden eller gömma sig i de få distrikt Camarillan kontrollerade. Steven Clarke ledde en av dessa små grupper av setiter och deras område överlappades av ett område kontrollerat av ett potent Sabbat-pack känt som Prophet's Word. Detta pack konkurrerade hårt med Stevens grupp gällande traktens droghandel och till slut blev Steven så desperat att han slöt en pakt med ett lokalt Italienskt gäng. Italienarna bröt sig in dagtid i Prophet's Words haven och dräpte alla i packmedlemmarna utan pardon. Ryktet om Steven Clarke och hans grupp spred sig och det blev tydligt att man inte skulle mucka med dem. Antingen gjorde man som Steven sa, eller så slutade man som Prophet's Word.

Alldeles innan Camarillan började sin offensiv mot New York vid millenieskiftet fick dock den äldre mer inflytelserike setiten Elie Sansaricq nys om hur Steven Clarke skaffat sig sin maktposition i New York och respekt även bland Sabbaten. Sansaricq bjöd in Steven Clarke till ett personligt möte för att tillsammans diskutera New Yorks framtid, en framtid Sansaricq ämnade kontrollera. Han berättade där för Steven att strider om domäner enligt hans och klanens åsikt är en sak för kindred, inte människor och påstod att blanda in gäng som italienarna var både vulgärt och



ansvarslöst. Han ansåg att Clarke skulle ha kommit till honom istället för att be om hjälp. Clarke påstod att det bara var i rent självförsvar han tagit hjälp av människor, och inte en medveten politisk strategi.

Sansaricq la då korten på bordet och berättade att även om så var fallet så skulle Steven och hans gelikar, liksom alla andra setiter i staden, hädanefter följa den principen. All setit-aktivitet i staden skulle framöver svara mot det stora huvudtempel han ämnade klarställa inom en mycket kort framtid. Steven Clarke fylldes med avsky inför Sansaricqs anklagelser likväl som fräckhet och vände sig om för att lämna Sansaricq sitt öde. Men Sansaricq låg redan steget före och sänkte en förgiftad ritualdolk i Stevens rygg. Det specialpreparerade giftet borde ha lett till slutlig död för vilken vampyr som helst, men Steven Clarke föll bara i torpor. Övertygad om Stevens död tog Sansaricqs lakejer och begravde Clarke i en vinkällare som skulle jämnas med marken för att ersättas med lägenheter.

Steven Clarke vaknade, vanställd av giftet, ett år senare ur sin torpor, fast besluten om att hitta ett sätt att hämnas på Sansaricq. Nu bidar han sin tid i mörkret och samlar allierade. Han kanske inte kan störta Sansaricq och hans lakejer, såsom Roberto, direkt men han kan åtminstone arbeta för att hålla New Yorks setit-tempel så decentraliserade som möjligt.

För mer info se New York by Night

Clan: Followers of Set

Generation: 10

## SETITERNA I TEMPLET:

### **ROBERTO ALVAREZ – Follower of Set gen 12**

Roberto var en av de setiter som tidigt vek sig för Sansaricqs planer för att skapa ett stort tempel och organisera stadens setiter. Han insåg att det enda sättet att behålla någon form av inflytande var att tidigt ställa sig på den starkes sida. Sansaricq hade tidigt gjort sig av med Steven Clarke och visat prov på både styrka, slughet och auktoritet, något Roberto respekterar. Pakten med Camarillan att driva ut Sabbaten var också enligt Roberto genial, även om det nu visat sig att även Camarillan måste sättas på plats då de inte kan kontrollera sina egna. Roberto är inte sugen på att förlora ansiktet inför sin överstepräst.

STY 2      CHA 3      PER 3  
DEX 2      MAN 5      INT 2  
STA 2      APP 2      WIT 3

Talents: Alertness 2, Athletics 2, Awareness 1, Brawl 2, Intimidation 2, Leadership 2, Subterfuge 3

Skills: Animal Ken 2, Drive 1, Melee 3, Performance 2, Stealth 1, Survival 1

Knowledges: Academics 3, Medicine 3, Occult 2

Disciplines: Obfuscate 2, Presence 3, Serpents 2, Potence 2

Virtues: Conviction 3, Instinct 3, Courage 4

Willpower: 7

Morality: Path of Typhon 5

Blood: 11/11

Weapons: Cane (Str+2 bashing)

### **CARINNE "ADDER" EQUALE – Follower of Set gen 13 – Childe of Roberto**

STY 2      CHA 4      PER 4  
DEX 2      MAN 4      INT 2  
STA 2      APP 3      WIT 2

Talents: Alertness 2, Athletics 3, Awareness 2, Brawl 1, Intimidation 2, Subterfuge 2

Skills: Animal Ken 3, Drive 2, Melee 1, Performance 1, Stealth 2, Survival 1

Knowledges: Investigation 2, Medicine 2, Occult 3

Disciplines: Obfuscate 2, Presence 1, Serpents 4, Wanga 1

Virtues: Conviction 2, Instinct 4, Courage 3

Willpower: 5

Morality: Path of Typhon 6

Blood: 5/10

Weapons: Ceremonial knife (strength, lethal damage)

### **KWAMI och AKIL (ghouls, delar samma stats av bekvämlighet)**

STY 3      CHA 3      PER 3  
DEX 2      MAN 3      INT 2  
STA 2      APP 2      WIT 3

Talents: Alertness 2, Athletics 3, Brawl 3, Intimidation 2

Skills: Drive 2, Melee 3, Stealth 2

Knowledges: Investigation 2, Law 1, Occult 1

Disciplines: Potence 1, Fortitude 1

Virtues: Conscience 2, Self-Control 4, Courage 3

Willpower: 5

Health 7/7

Weapons: Canes (str+1 bashing), large knives (str+1 lethal) or whips (str bashing)

Vampire Blood: 3

### **ERI FRINGO (ghoul)**

STY 2      CHA 2      PER 2  
DEX 1      MAN 3      INT 3  
STA 3      APP 3      WIT 3

Talents: Alertness 1, Athletics 2, Brawl 1, Expression 2, Empathy 2, Subterfuge 2

Skills: Drive 3, Melee 1, Etiquette 2, Firearms 1, Stealth 2, Survival 2

Knowledges: Academics 3, Investigation 3, Law 2, Medicine 1, Occult 3, Camarilla Lore 1

Disciplines: Potence 1, Thaumaturgy 1

Virtues: Conscience 3, Self-Control 3, Courage 2

Willpower: 5

Health 7/7

Vampire Blood: 1

Weapon: inget

### **ÖVRIGA KARAKTÄRER:**

#### **Grunts (Namnlösa setite ghouls)**

STY 3      CHA 2      PER 2  
DEX 2      MAN 2      INT 2  
STA 3      APP 2      WIT 2

Talents: Alertness 1, Athletics 1, Brawl 4, Intimidation 2

Skills: Drive 2, Firearms 1, Melee 2

Knowledges: -

Virtues: Conscience 2, Self-Control 2, Courage 2

Willpower: 3

Health 4/4 (-1,-2,-5, inc)

Weapons: Large knives (str+1 lethal), pipes (str+2 bashing)

#### **Animerad kobra-staty:**

STY 5      CHA -      PER 1  
DEX 5      MAN -      INT 1  
STA 5      APP -      WIT 1

Talents: Athletics 3, Brawl 3, Intimidation 3

Willpower: Immun mot mental påverkan

Virtues: Immun mot mental påverkan

Health: 10/10 (0,0,0,-1,-1,-2,-2,-5,-5, inc) aggravated = lethal

Weapon: Bett str+3 lethal, Svans str+5 bashing (contested strength för att slippa knockdown), Klämman (samma som Hold. Kan hålla en åt gången och fortfarande använda brett eller svans-attack).

#### **Aztec-statyer:**

STY 3      CHA -      PER 1  
DEX 6      MAN -      INT 1  
STA 3      APP -      WIT 1

Talent: Athletics 2

Skills: Melee 2

Willpower: Immun mot mental påverkan

Virtues: Immun mot mental påverkan

Health 7/7 aggravated = lethal

Weapons: Shield, Spear (str+3 lethal)

Not: Statyerna är gjorda med en förvanskad variant av den magi setiterna använder för att animera

statyer. Eugenio har med sin klassiska skolning svårt att förstå hur setiternas ritualer och magi faktiskt fungerar och statyerna är därför belagda med felaktiga order. De kommer att attackera alla som närmar sig Eugenios kontor, men rör sig aldrig ur det rum de är placerade. Lämna spelarna rummet helt kommer statyerna återgå till sina positioner. Däremot kommer de inte försöka attackera en andra gång.

# **HANDOUTS**

## VIPERS IN THE NIGHT – HOUNDS OF NEW YORK del 1

### NEW YORKS NATTLIGA HISTORIA I KORT SAMMANFATTNING FÖR SPELARNÄ:

New York var under 1900-talet till största del kontrollerat av Sabbaten. Under de senaste hundra åren innan millenieskiftet hade Camarillan däremot sakta lyckats infiltrera Manhattan, mest för att kunna ta kontrollen över Wall Street. En Ventrue vid namn Michaela utropade sig själv till prins över Manhattan. Under den större delen av den här perioden ignorerade Sabbaten närvaron av Camarilla på Manhattan. Inte för att det någonsin var fredligt mellan sekterna, men ingen sida lyckades kasta ut den andra ur staden.

Denna passiv-aggressiva samexistens varade fram till år 1999 när Michaela plötsligt blev lönnmördad av ett opportunistiskt Sabbat-pack. Det visade sig vara ett ödesdigert drag då det väckte starka hatkänslor hos Camarillan som bestämde sig för att en gång för alla driva Sabbaten helt ut ur New York. Ett år senare invaderar Camarillan New York med hjälp av både Giovanni och Followers of Set. Blodiga strider, natt som dag under en veckas tid ledde slutligen till absolut seger för Camarillan och Sabbatens flykt undan till New Jersey.

Under två års tid är Nosferatun Calebros prins i New York, men han överger titeln då han aldrig ämnade ha ämbetet egentligen. Under flera år, med ökade oroligheter och politisk instabilitet är livet i New York en konstant kamp. Sabbaten Ärkebiskop i området, Polonia, ansätter New York hårt och det är inte förrän den karismatiska Ventrueen Valentine år 2006 till slut utnämner sig själv till prins med stöd från många av stadens Kindred som terrorn helt tar slut.

År 2011 står ett kort men intensivt slag där man med anarkernas hjälp slutligen driver Polonias underhuggare för gott ut ur staden. Ett slag ni alla deltog i på ett eller annat sätt. Framgången berodde mycket tack på Lasombran Teresa som vände kappan efter vinden och gick över till Camarillan med löfte om att hjälpa till att röja upp i New Jersey.

Sedan dess har läget varit hyfsat stabilt i New York och Valentine har blivit erkänd som en rättmätig prins över staden. En tyst allians hålls fortfarande mellan Camarillan och både Giovanni och Followers of Set, och Valentines önskan är att det ska förbli så.

## NEW YORK KINDREDS

**Elysium:** Madison Square + Madison Square Garden

### - OFFICIELLA CAMARILLA-ÄMBETEN/TITLAR -

**Prins:** Valentine (Ventrue)

**Seneschal:** Thomas Arturo (Toreador)

**Sheriff:** David Morgan (Malkav)

#### **Primogener:**

*Brujah* - Katherine Wiese

*Lasombra Antitribu* - Teresa Oriani

*Malkavian* - Carter Vanderweyen

*Nosferatu* - Krid

*Toreador* - Qadir

*Tremere* – Eugenio Estevez

*Ventrue* - Helene Panhard (childe till den nu döda prins Michaela)

*Gangrel* – Tricia Black

**Scourge:** Janie-Belle

**Hounds:** Alexander, Julia Paradis, Kyle Reed

**Harpyor:** Elizabeth "Marlena" Horsemanden (Brujah), Kariana Vinette (Malkavian), Gemini (Nosferatu), Emma Steele (Toreador), Chiara Ludovica Agnelli (Ventrue)

**Tremere-regenter:** Aisling Sturbridge (High Regent), Lord Ephraim Wainwright (Regent), Eugenio "Genie" Estevez (Regent)

#### **Andra Camarilla Kindreds av betydelse:**

- › Calebros (Nosferatu) – förra prinsen
- › Masika St. John (Tremere) – skaparen av Path of Technomancy och CamNet
- › Theo Bell (Brujah) – Archon som ofta besöker NY
- › Jezebel (Gangrel) – Nyutnämnd Archon med ursprung i NY
- › Verbruch (Gargoyle) – Aislings och Tremeres bodyguard
- › Boss Callihan – Anarkernas Baron (språkrör)

### - ANDRA KÄNDA CENTRALA KINDREDS -

**Anarker:** Boss Callihan (Baron), Leslie Richards

**Followers of Set:** Sansaricq (High priest)

**Giovanni:** Donatello Giovanni, Bez Dunsirn

**Totalt antal uppskattade Kindred i New York + New Jersey:** över 200

## FÖRKLARING AV VISSA CENTRALA TERMER:

**Camarilla** – En av de två stora vampyrsekterna. Grundad av de sju klanerna Ventrue, Toreador, Tremere, Nosferatu, Malkavian, Gangrel och Brujah. Sektens mål är att upprätthålla maskeradens för att skydda likväl människor som kindred.

**Sabbaten** – Den andra sekten, grundad av klanerna Lasombra, Tzimisce och Brujah-avfallingar. Religiösa fanatiker som anser att vampyrer är en härskarras och människor deras boskap.

**Elysium** – Det område i en stad där prinsen förordat att brukande av våld, magi eller (synliga/märkbara) övernaturliga är förbjudna. Oftast en mötesplats för kindreds under särskilda event.

**Prins** – Den obestridliga ledaren över en större domän. Prinsens ord är lag. Sabbatens motsvarighet heter Biskop.

**Seneschal** – Prinsens högra hand.

**Sheriff** – Stadens domare och bödel. Agerar på prinsens order för att upprätthålla traditionerna och maskeradens, samt se till att prinsens bud, såsom blood hunts och bestraffningar, utförs.

**Primogen** – En klans ansikte utåt. Oftast antingen den mest inflytelserika, äldsta eller mäktigaste vampyren i klanen.

**Scourge** – En titel utsedd av prinsar i större domäner för att rensa ut klanlösa och tunnblodiga vampyrer, vilka anses ofta vara ett hot mot maskeradens.

**Hounds** – I större städer med hög befolkning utser oftast sheriffen en eller flera hounds som hjälper honom i sitt ämbete. Houndsen är oftast neonates som får utföra sheriffens grovarbete i utbyte mot högre status i staden.

**Justicar** – Camarillans ledare, finns en för var och en av de klaner som grundade Camarillan under renässansen.

**Archon** – Justicarernas "sheriffer". Kan avsätta prinsar och primogener, åtminstone i teorin.

**Neonate** – En vampyr som varit odöd i mellan 15-100 år ungefär. Yngre vampyrer kallas Fledglings.

**Ancillae** – En vampyr oftast mellan ungefär 100 och 500 år gammal.

**Elder** – En mäktig vampyr äldre än åtminstone 500 år

**Diablerie/Amaranthe** – Att tömma en annan vampyr på blod så att den möter döden och stjäla dess krafter och själ. Förbjudet i Camarillan men uppmuntras i Sabbaten där den starkes rätt gäller.

**Harpya** – Opportunistiska och samtidigt populära Kindreds i Camarillan med mycket inflytande som ofta hänger i Elysium. Att vara illa omtyckt av en harpya kan leda till social stigmatisering.

**Chantry** – En lokal eller byggnad där Tremere har sina havens, forskning och övrig verksamhet. Ofta välbevakade med både konventionella och okonventionella medel. New York har fem chantries.

**Regent** – Högsta hönset i ett Tremere-chantry.

**High Regent** – Överhuvudet över alla chantryn inom en större domän, om där finns flera.

**Setit** – Ett smeknamn på någon ur Followers of Set-klanen.

**Blood bond** – När man dricker av en annan vampyrs blod blir man känslomässigt bunden och lojal till denna. Efter tre gånger är man fullständigt lojal, även mot sin vilja, mot denna vampyr.

**Ghoul** – En mänsklig, blodsunden, tjänare till en kindred. Har på grund av återkommande konsumtion av vampyrblod ofta utvecklat vissa övernaturliga förmågor som övernaturlig styrka.

**Kindred** – Camarillans ord för vampyr. Sabbaten använder termen Cainite istället för Kindred.



---

---

## LEXTALIONIS

---

---

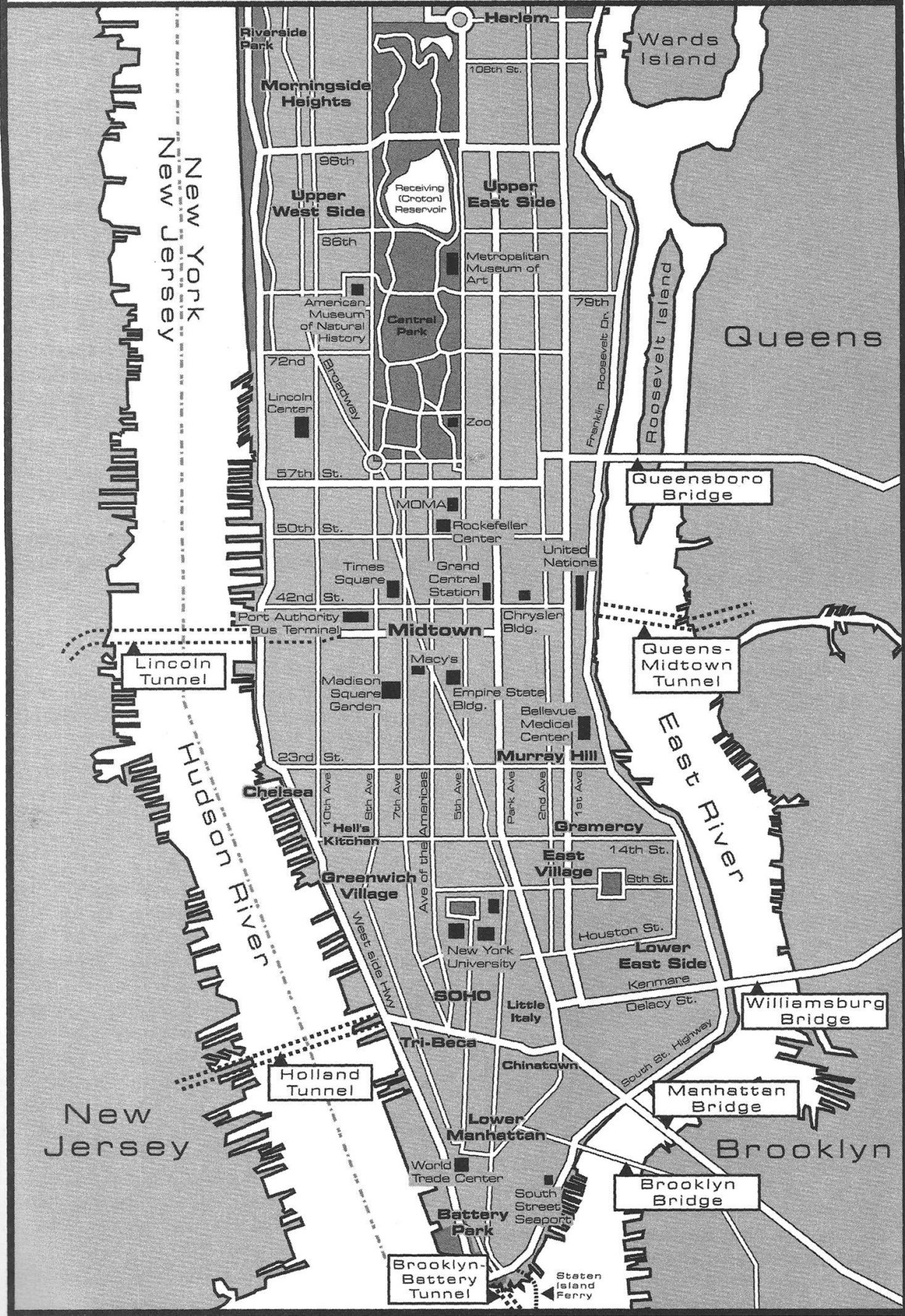
### Prins Valentines förhållningssätt till de sex traditionerna:

- › **The Masquerade** – Prinsen dömer väldigt hårt för ens små brott och förseelser mot maskeraderna för tillfället. Kriget mot Sabbat har lockat till sig alldeles för mycket nyfiket folk, kyrkan som hunters och annat olämpligt. Det är i princip samma stenhårda filosofi som Calebros körde med under sin tid som prins efter övertagandet av New York; Nolltolerans.
- › **The Domain** – Prinsen är relativt frikostig med domain-claims, så länge det är befogat och gynnar Camarillans intressen. New York är stort och med Sabbaten försvagade är svängrummet större, speciellt utanför Manhattan.
- › **The Progeny** – Precis som under Calebros tid hålls det hårt i reglerna för embracing. Mest för att upprätthålla maskraderna utan onödiga misstag, samt att Valentine söker att ruta in vilka kindred som är aktiva och vilka lojaliteter de har. Det har gjort att kravet på kontroll över caitiffer och tunnblodiga är fortsatt stenhård, och ansvaret hos stadens scourge högt. Valentine är dock lite mer medgivande vad gäller att skapa childes än Calebros, och en majoritetsröst för hos primogenerna kan få honom att ge grönt ljus.
- › **The Accounting** – Denna tradition beivras stenhårt. Alla sires är ytterst ansvarig för allt vad deras fledgling childes gör.
- › **Hospitality** – Även denna håller prinsen hårt på och förväntar sig att stadens kindred rapporterar hyfsat väl huruvida de reser in och ut ur staden. Anarkernas närvaro komplicerar dock detta, och Valentine blir ofta tvungen att se genom fingrarna med detta för att inte riskera onödig konflikt.
- › **Destruction** – Bloodhunts, exil, stympning och brännmärkning har visat sig vara effektiva och vanliga bestraffningar. Straffet beror på brottets allvar och sammanhang.

### Andra av Valentines principer:

- › Seneschalen svarar endast inför prinsen och utför sina plikter med prinsens auktoritet
- › Scheriffen utför sina plikter med prinsens auktoritet
- › Scourges utför sina plikter med prinsens auktoritet
- › Hounds svarar mot både prins och sheriff och utför sina plikter med sheriffs auktoritet, inte fienden.
- › Sabbaten är alltid fienden
- › Anarker tolereras, men bör uppläxas om så behövs

# MANHATTAN



# **SPELAR-KARAKTÄRER**





## KYLE REED

**Bakgrund:** Kyle växte upp i New England i en medelklassförort och hans barndom var både bra och givande. I tonåren började Kyle engagera sig i medborgerliga rättigheter, mycket i sympati med släktingar i Chicago som levde en ganska sorglig tillvaro, där flera av hans kusiner blev indragna i gängkrig. Ironiskt nog hamnade Kyle själv en dag i korselden för ett gängkrig och blev skjuten då han försökte rädda en tolvårig pojke. Han överlevde, men hade dragit på sig sympatier från en Brujah vid namn Donovan som uppmärksammade hans hjältemod. Bara ett år senare blev Kyle siread av Donovan. När Kyle börjat anpassa sig till sin nya existens önskade han ibland att han hade dött när han blev skjuten, men såg också en möjlighet att kunna påverka samhället ännu mer med sina nya förmågor. Dessutom var hans sire inflytelserik i Camarillan i Canada vilket han lärde sig utnyttja. Snart nog när Valentine tog över som prins i New York skickade Donovan en rekommendation till Valentine och krävde att Kyle skulle få tjäna under New Yorks sheriff. Valentine kunde inte annat än att göra som Donovan begärde utan att riskera dra på sig ogillande från Brujahs i både New York och Canada.

**Personlighet:** Utåt sett personifierar Kyle alltid coolheten själv, och han gillar att spela på klyschor. För när det kommer till kritan så kan Kyle leva upp till klyschorna vad gäller tuffhet. Han har både statusen och den fysiska kraften att levera. Trots ett kallt första intryck så är Kyle en väldigt sympatisk och omtänksam person. Han ser det som viktigt att försvara de svaga i samhället och ställa gärningsmän till svars för sina synder. Som vampyr har han ett ansvar över människorna, att försvara dem från andra som honom. Vampyrer med mindre rent samvete och få skrupler, vilket det tyvärr finns allt för många av. Ser sig själv som en ledargestalt och David Morgans närmaste man.

**Agenda:** Kyle har ingen egentlig personlig agenda. Han är hound till sheriff David Morgan och det är ett viktigt jobb som måste utföras. Han gör sin plikt, och är nog med att visa utåt att han är den soldat Camarillan begär att han ska vara. I hemlighet sympatiserar han en hel del med anarkerna, även om han aldrig skulle erkänna det öppet i risk för att tappa status eller de andras respekt. Anarkernas ideal om frihet är annars någonstans väldigt tilltalande för Kyle.

### Åsikter om:

**Janie-Belle** – Stadens scourge är någon Kyle kommit att fatta tycke för. Hon är ärlig och rättfram, även om hennes metoder är lite väl kontroversiella ibland. Hon hatar Sabbaten, vilket klart ger pluspoäng hos dig, men kan ibland bli lite väl fanatisk om saken. Tur du finns där att bromsa henne.

**Julia Yvette Paradis** – Det är lite udda att samarbeta med en Toreador som hound, speciellt en nattklubbsägare. Men det är svårt att säga något illa om Julia då hon visat sig vara både väldigt resursfull och trevligt sällskap. Frågan är dock om man kan lita på att en Toreador behåller fokus.

**Alexander** – Har visat sig vara väldigt insiktsfull, och en bra resurs. Kanske ett framtida hot i kampen om att få ta över som sheriff ifall David Morgan skulle kasta av sig manteln.

**Leslie Richards** – Denna anark har kommit att bli en väldigt god vän. Hade alla anarker varit som honom hade du nog gladeligen gått med dem. Tyvärr är ju så inte fallet. Men Leslie är en väldigt pålitlig och driftig person.

**Valentine** – Stadens prins är en självupptagen stropp. Men Kyle visar ändå tillbörlig respekt när det krävs.

**Klan Ventrue** – Deras dominans i New York är beklaglig. Deras primogen Helene Panhard är om något än mer dryg än Valentine.

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### Expanded Disciplines

Discipline: Celerity  
 Level: ●●○○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 142  
 Name: Celerity  
 System: Varje poäng i Celerity adderas till Dexterity. En blodpoäng per poäng i Celerity kan offras för att få en extra handling (normal blood per turn-gräns räknas inte). Varje poäng som används så dras av från Dexterity-bonusen.

Discipline: Potence  
 Level: ●●○○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 192  
 Name: Potence  
 System: Varje poäng i Potence adderas till Strength. En blodpoäng kan offras för att omvandla alla dessa bonuspoäng Potence ger till automatiska lyckade slag i alla styrkerelaterade tärningsslag för den rundan.

Discipline: Presence  
 Level: ●○○○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 193  
 Name: Awe  
 System: Spelaren spenderar ett blodpoäng och rullar Charisma + Performance (diff 7). Antal lyckade slag avgör hur många som påverkas. De påverkade kommer automatiskt att ge spelaren full uppmärksamhet så länge spelaren kräver den och talar till de påverkade. Bryts om det finns en hotbild.

Discipline: Presence  
 Level: ●●○○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 194  
 Name: Dread Gaze  
 System: Spelaren rullar Charisma + Intimidation (diff är offrets Wits + Courage). Den påverkade blir livrädd. Hur rädd avgörs av antal lyckade slag.

Discipline: Presence  
 Level: ●●●○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 195  
 Name: Entrancement  
 System: Påverkar känslorna hos någon. Spelaren rullar Appearance + Empathy (diff är offrets Willpower). Ju fler lyckade slag, desto starkare kommer känslorna mot spelaren att bli. Offret kommer försöka behaga spelaren så gott det går utefter förmåga.

Discipline: Presence  
 Level: ●●●●○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 195  
 Name: Summon  
 System: Kan kalla på någon spelaren känner via dennes undermedvetna. Spelaren rullar Charisma + Subterfuge (diff är 5 till 7 beroende på ST's åsikt om svårigheten). Hur akut offret kommer att uppleva behovet att uppsöka spelaren beror på antal lyckade slag.

Discipline: \_\_\_\_\_  
 Level: ○○○○○○○○○○  
 Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_  
 Name: \_\_\_\_\_  
 System: \_\_\_\_\_

Discipline: \_\_\_\_\_  
 Level: ○○○○○○○○○○  
 Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_  
 Name: \_\_\_\_\_  
 System: \_\_\_\_\_

# Gangrel

**Name:** Janie-Belle

**Player:** -

**Chronicle:** -

**Nature:** Idealist

**Demeanor:** Survivor

**Concept:** The sceptical loyalist

**Generation:** 10th

**Sire:** Susan

**Title:** Scourge

## Attributes

### Physical

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

### Social

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

### Mental

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

## Abilities

### Talents

Alertness ●●○○○  
Athletics ●●○○○  
Awareness ○○○○○  
Brawl ●●○○○  
Empathy ●○○○○  
Expression ●●○○○  
Intimidation ●○○○○  
Leadership ○○○○○  
Streetwise ●○○○○  
Subterfuge ○○○○○  
○○○○○

### Skills

Animal Ken ●○○○○  
Crafts ○○○○○  
Drive ●○○○○  
Etiquette ○○○○○  
Firearms ●○○○○  
Larceny ○○○○○  
Melee ●○○○○  
Performance ○○○○○  
Stealth ●●○○○  
Survival ●●●○○  
○○○○○

### Knowledges

Academics ○○○○○  
Computer ●●○○○  
Finance ○○○○○  
Investigation ●○○○○  
Law ○○○○○  
Medicine ●○○○○  
Occult ●○○○○  
Politics ○○○○○  
Science ○○○○○  
Technology ●○○○○  
○○○○○

## Advantages

### Disciplines

Animalism ●●○○○  
Fortitude ●●○○○  
Protean ●●●○○  
Celerity ●○○○○  
○○○○○  
○○○○○

### Backgrounds

Herd ●●○○○  
Generation ●●○○○  
Resources ●●○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○

### Virtues

Conscience/Conviction ●●●○○  
Self-Control/Instinct ●●●○○  
Courage ●●●○○

## Misc/Notes

Derangement: Paranoia  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Humanity/Path

Humanity  
●●●●●○○○○○  
Bearing: \_\_\_\_\_ ( )

## Willpower

●●●●●●○○○  
□□□□□□□□□

## Blood Pool

□□□□□□□□□  
□□□■□■□■□■

Blood Per Turn: 1

## Health

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

## Weakness

Gain Temporary Animal Characteristic II  
with each Frenzy

## Experience

Attributes: 7/5/3 • Abilities: 13/9/5 • Disciplines: 3 • Backgrounds: 5 • Virtues: 7 • Freebie Points: 15 (7/5/2/1)





## **JANIE-BELLE**

**Bakgrund:** Kommer ursprungligen från amerikanska södern. Bodde på en trailerpark i Georgia. Lämnade vid 19 års ålder sin ensamstående alkoholiserade mamma för att söka lyckan någon annanstans. Livet på egen hand blev kortvarigt då en Gangrel vid namn Susan av en slump fattade tycke för Janie-Belle. Susan förföljde JB, tog ett beslut, slog ner henne, släpade ut henne i vildmarken och gjorde henne till vampyr och övergav henne i sann Gangrel-anda. När JB efter ett års tid funnit sig i, och accepterat sin nya oönskade vampyriska natur sökte Susan upp henne och började lära henne hur livet som odöd egentligen går till. Under den perioden försökte ett Sabbatpack rekrytera de båda. Men efter att ha sett vad de var kapabla till, då packet slaktat människor på en avlägsen farm i vildmarken och utfört bestialiska otrevligheter på liken, flydde Susan och JB ifrån dem. JB drog norrut och hamnade till slut i New York, där hon hjälpte Camarillan slänga ut Sabbaten ur staden. Sedan dess har hon varit Camarillan lojal. Hon har däremot inte sett sin sire sedan flykten.

**Personlighet:** JB lider av en inte helt sund paranoia som ger henne en lite skev föreställning av verkligheten. Hon har en tendens att se hot från Sabbaten överallt, även där det inte finns. Hon är däremot inte rädd av sig, utan tror på att anfall är bästa försvar. Hon ger alltid ett bra första intryck, vilket gör att folk har lätt att lita på henne. Hon tror stenhårt på Camarillans ideal, men sätter Camarillans väl (enligt hennes egen tolkning) framför enstaka individer. Hon ser sig själv som en överlevare.

**Agenda:** JB har tagit sig rollen som stadens scourge, då det ger henne möjligheten att på egen hand leta reda på möjliga Sabbatinfiltratörer. I det arbetet är hon hård men rättvis, och är känd för att effektivt jaga tunnblodiga och oönskade kindred ut ur staden. Hon sympatiserar i viss mån med anarkerna, även om hon anser att de är lätt omogna och orealistiska i sina mål. Enligt henne erbjuder Camarillan det perfekta skyddet, åtminstone i teorin. Ibland kanske man måste skydda Camarillan från sig själv, vad än prinsar och primogener säger. Allt misstänksamt måste också undersökas, för Sabbatens spioner kan finnas överallt.

### **Åsikter om:**

**Julia Yvette Paradis** – JB kan inte förstå varför sheriff David Morgan valt att utse en klänningkramande Toreador till hound. Men så är ju sheriffen Malkav också. Julia är förstås trevlig, om inte för trevlig, och tramsar lite väl mycket för att vara effektiv i sitt ämbete i JB's tycke.

**Kyle Reed** – Denna Brujah har JB funnit varit väldigt sympatisk. En god krigare, som visat sig vara en bra resurs för stadens kindred och de har flera gånger tidigare samarbetat med stor framgång. Har ofta vettiga åsikter, om än kanske lite blödig ibland.

**Alexander** – Verkar ju både vettig och trevlig, men det är nåt fel med fanskapet. Visst han är Malkav förstås, men fortfarande, han ger JB väldigt konstiga vibbar ibland. En dag ska JB lista ut vad det är som är så fel, vad det är som för henne att instinktivt misstro honom trots sunt förnuft.

**Leslie Richards** – En av de vettigaste bland anarkerna. Borde gå över till Camarillan.

**Valentine** – Okej för att vara en Ventrue. Gör väl sitt jobb, förhoppningsvis.

**Teresia Oriani** – En Sabbatavhoppare som primogen? Vänder alltså kappan efter vinden! Går en sådan att lita på alls?

**Klan Tremere** – Uppblåsta viktigpettrar och kidnappare. En av Camarillans största skamfläckar.

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### Expanded Disciplines

Discipline: Animalism

Level: ●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 129

Name: Feral Whispers

System: Ger förmågan att tala med djur. Kräver

ögonkontakt. För att ge kommandon till djur krävs

Manipulation + Animal Ken (diff avgörs beroende på vilket

djur det handlar om).

Discipline: Celerity

Level: ●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 142

Name: Celerity

System: Varje poäng i Celerity adderas till Dexterity. En

blodpoäng per poäng i Celerity kan offras för att få en extra

handling (normal blood per turn-gräns räknas inte). Varje

poäng som används så dras av från Dexterity-bonusen.

Discipline: Protean

Level: ●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 199

Name: Eyes of the Beast

System: När kraften aktiveras börjar spelarens ögon lysa

röda. Kan se i mörker, men all social interaktion så länge

någon ser ögonen är på +1 diff.

Discipline: Protean

Level: ●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 199

Name: Feral Claws

System: När kraften aktiveras får vampyren långa vassa

klor som ger aggraverad skada i närstrid. Klorna ger

Strength +1 i skada.

Discipline: Animalism

Level: ●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 130

Name: Beckoning

System: Kan härma en specifik djursorts läte och på så sätt

locka till sig just den typen av djur. Alla djur av den sorten

inom höravstånd kommer att dyka upp. Rulla Charisma +

Survival (diff 6).

Discipline: Fortitude

Level: ●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 158

Name: Fortitude

System: Varje poäng i Fortitude läggs till Stamina när

man rullar soak mot skada. Fortitude används även mot

aggraverad skada, men då rullas bara Fortitude.

Discipline: Protean

Level: ●●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 199

Name: Earth Meld

System: En vampyr med denna kraft kan sjunka ned

genom jorden där det är bar mark. Ett effektivt sätt att fly

undan solen. Kan grävas upp.

Discipline: Protean

Level: ●●●●○○○○○

Book: V20 Page # 200

Name: Shape of the Beast

System: Kan förvandla sig till fladdermus eller coyote.

Spelaren spenderar ett blod och väljer skepnad.

Förvandlingen tar tre rundor. Kan snabbas på en runda

genom att spendera ett blod.

I vargform ger bett och klor Strength +1 aggraverad skada.

Som fladdermus kan spelaren flyga och har -3 diff på alla

Perception-slag som involverar hörsel.

# Malkavian

**Name:** Alexander

**Nature:** Scientist

**Generation:** 11th

**Player:** -

**Demeanor:** Enigma

**Sire:** Ricardo Laurent <dead>

**Chronicle:** -

**Concept:** The deviant hero

**Title:** Hound

## Attributes

### Physical

Strength \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Dexterity \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Stamina \_\_\_\_\_ ●●○○○

### Social

Charisma \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Manipulation \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Appearance \_\_\_\_\_ ●●○○○

### Mental

Perception \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Intelligence \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Wits \_\_\_\_\_ ●●○○○

## Abilities

### Talents

Alertness \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Athletics \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Awareness \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Brawl \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Empathy \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Expression \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Intimidation \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Leadership \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Streetwise \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Subterfuge \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Skills

Animal Ken \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Crafts \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Drive \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Etiquette \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Firearms \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Larceny \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Melee \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Performance \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Stealth \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Survival \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Knowledges

Academics \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Computer \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Finance \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Investigation \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Law \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Medicine \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Occult \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Politics \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Science \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Technology \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Sabbat Lore \_\_\_\_\_ ●●○○○

## Advantages

### Disciplines

Auspex \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Dementation \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Obfuscate \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Dominate \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Backgrounds

Generation \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Alternate Identity \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Contacts \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Resources \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Virtues

Conscience/Conviction \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Self-Control/Instinct \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Courage \_\_\_\_\_ ●●○○○

### Misc/Notes

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Humanity/Path

Humanity \_\_\_\_\_  
 ●●●●○○○○○○○  
 Bearing: \_\_\_\_\_ ( )

### Willpower

●●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Blood Pool

□□□□□□□□□□  
 □□■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  
 Blood Per Turn: 1

### Health

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

### Weakness

Incurable Derangement (Sociopath)

### Experience

# Malkavian

## Merits & Flaws

Merit	Cost
Primogen Friendship	_____
Harmless	_____
_____	_____
_____	_____

Flaw	Cost
Thirst for Innocence	_____
Phobia (FBI/Police)	_____
Phobia (PI/Detectives)	_____
Phobia (Psychologists)	_____
_____	_____

## Other Traits

_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO

## Paths

_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO

## Rituals

Ritual	Level
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## History

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Goals

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Description

Blonde hair down to his elbows, clean shaven, usually dressing strict in a white shirt with dark grey or black trousers to match. Dons a matching jacket when necessary. Always found keeping a calm appearance, even in the most stressful situations.

**Age:** 33

**Apparent Age:** 21

**R.I.P:** 2001

**Sex:** Male

**Race:** Caucasian

**Hair:** Blonde

**Eyes:** Grey

**Height:** 172 cm

**Weight:** 61 kg

**Nationality:** USA

## Allies & Contacts

**ALLY:**

Teresa Oriani - Lasombra Primogen

**CONTACT:**

Steven Bragg (Doctor, Bronx)

## Gear & Equipment

6 extra skott till Colt Python

## Combat

Weapon/Attack	Diff.	Damage	Range	Rate	Clip	Conceal
Stiletto		Str (L)				Pocket
Meat Axe	+1	Str+2 (L)				Jacket
Colt Python Revolver		5	27m	2	6	Jacket
_____						
_____						
_____						
_____						

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### Expanded Disciplines

Discipline: Auspex

Level: ●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 134

Name: Heightened Senses

System: Ger förmågan att öka känsligheten på spelarens sinnen, som förbättrad hörsel och syn och även

möjligheten att se hyfsat bra i mörker. Drar spelarens

totala Auspex-värde från diff på motiverade Perception-

slag, om ST finner det lägligt. Vanligtvis alla

Perception + Alertness-slag.

Discipline: Obfuscate

Level: ●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 184

Name: Cloak of Shadows

System: Ger förmågan att bli osedd i mörker. Kräver att spelaren står absolut stilla i skugga eller mörker. Endast

vampyrer med hög Auspex kan se spelaren om de aktivt letar.

All form av rörelse eller ljus bryter "illusionen".

Discipline: Obfuscate

Level: ●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 185

Name: Unseen Presence

System: Ger förmågan att smyga runt osedd, då mörker och skuggor alltid verkar dölja spelaren från det seende ögat.

Bryts om spelaren talar, attackerar eller gör saker som lever

om. Förmågan döljer på inget sätt ljud och vampyrer med

hög Auspex kan fortfarande se karaktären om de aktivt

letar.

Discipline: Dominate

Level: ●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 152

Name: Command

System: Ge ett kommando med ett ord. Ordet kan vara inbakat och dolt i en mening. Bör helst se offret i ögonen.

Kan bara påverka vampyrer av samma eller högre

generation, men alla dödliga. Kan inte få någon

att göra något självdestruktivt.

Manipulation + Intimidation (diff är nuvarande Willpower hos offret).

Discipline: Dementation

Level: ●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 148

Name: Passion

System: Höjer eller sänker en individs nuvarande

emotioner efter önskemål. Irritation kan bli frenzy,

beundran kan bli kärlek och hat kan dämpas till lätt avsky.

Spelaren kan inte själv avgöra vilken känsla som påverkas.

Spelaren måste tala till offret och rulla Charisma + Empathy

(diff Humanity eller Path-rating hos offret). Antal successes

påverkar hur länge det håller i sig.

Discipline: Dementation

Level: ●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 148

Name: The Haunting

System: Spelaren kan driva någon till vansinne med denna kraft. Offret kommer att, oftast nattetid, börja få visioner

som sakta bryter ned dennes verklighetsuppfattning.

Spelaren avgör vilket sinne som ska påverkas, men kan inte

bestämma vilka visioner offret får.

Tala med offret och offra ett blod, rulla Manipulation +

Subterfuge (diff Perception + Selfcontrol eller Instinct).

Discipline: Dementation

Level: ●●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 148

Name: Eyes of Chaos

System: Förmågan att avläsa någons sanna natur och andra

obskyra saker. Spelaren koncentrerar sig en runda och rullar

Perception + Occult (diff avgörs av ST). Informationen

spelaren får är ofta kryptisk däremot.

Discipline: Dominate

Level: ●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 152

Name: Mesmerize

System: Plantera en tanke eller idé hos någon. Kan bara påverka vampyrer av samma eller högre generation, men

alla dödliga.

Manipulation + Leadership (diff är offrets nuvarande

Willpower points).

## ALEXANDER

**Bakgrund:** Alexanders sire var en varelse vid namn Ricardo Laurent, och han gjorde honom och många andra samtidigt till vampyr runt millennieskiftet. Alexander vaknade upp som odöd rakt in i en konflikt bland New Yorks vampyrer. Ricardo Laurent själv dog bara någon natt efter Alexanders embrace under ett självmordsuppdrag mot en rivaliserande sekt som uppenbarligen kallade sig Camarilla. Vad konflikten bestod i hade Alexander just då ingen aning om, men det var uppenbart att Ricardos sida höll på förlora. Efter några nätter av ren mardröm, vilket inte skrämde utan fascinerade började Alexander att acceptera sin nya existens. Som odöd kunde Alexander nämligen ännu lättare utöva sin favorithobby, att dissekera och mörda oskyldiga människor. Tyvärr var livet som Sabbaten i New Jersey labilt så när Lasombran Teresa Oriani sålde ut Sabbaten för en plats i Camarillan hakade Alexander på och vann hennes gunst. Nu är han hennes ögon och öron i natten, och rapporterar till henne allt han kan i utbyte mot hennes beskydd och mentorskap.

**Personlighet:** Alexander är lugnet själv i de absolut flesta situationer. Lugn, rationell, metodisk och beräknande. Och framför allt renlig. Det viktigaste för Alexander är att visa upp en perfekt fasad, så att ingen kan lista ut hans band till Teresa, eller det faktum att han är ursprungligen är Sabbat. Att han egentligen är sjukt fascinerad av mänsklig anatomi ursäktar han bara med referenser till de universitetsstudier i medicin han gick som människa. Utnyttjar gärna sina kunskaper för att få respekt och acceptans hos andra. Han avskyr lagens väktare och psykologer mer än allt annat.

**Agenda:** De flesta i Camarillan är övertygade om att han bara är en Malkav som efter slaget om New Jersey lyckats ramla in på ämbetet som hound av en slump. Det har förstås varit Alexanders plan hela tiden för att vinna acceptans bland stadens kindred. Positionen ger honom också en fantastisk möjlighet att samla in information till Teresa utan att väcka misstankar. Alexander är inte sen att utnyttja eller manipulera de andra houndsen, eller egentligen vem som helst för sina egna dunkla syften. Så länge det inte utsätter honom själv för risk.

### Åsikter om:

**Janie-Belle** – Knasig, paranoid liten sak. Livsfarlig i strid. En riktig liten klöskatt man nog gör bäst i att hålla sig på god fot med. Eller se till att hon råkar ut för en olycka om hon skulle bli ett hot. Tyvärr oberäknelig.

**Kyle Reed** – En riktigt härligt naiv person. Vill tro väl om de flesta. Vill framstå som stor och tuff men är egentligen en liten mjukis som skulle offra sitt odöda liv för att rädda en kattunge eller nåt ännu mer patetiskt. Lätt att manipulera.

**Julia Yvette Paradis** – En fantastiskt och förtjusande korrupt individ. Det är svårt att låta bli att inte dras till hennes fullständigt syndfulla syn på livet. Du har en känsla att även hon bär på en del mörka hemligheter. Kanske du kan lura dem ur henne?

**Leslie Richards** – Tråkmåns, som alla anarker. Ingen värd att slösa mer tid och tanke på än nödvändigt.

**Carter Vanderweyen** – Malkavernas primogen är ett skämt. Kanske du kan ersätta honom en dag.

**Teresa Oriani** – Din enda sanna allierade. Du vet att hon vill bli av med sin påtvingade blood bond med prins Valentine

**Klan Tremere** – Dessa mystiker är livsfarliga. Deras blodsmagi skulle kunna röja ditt ursprung närsomhelst. Kanske det går att undergräva deras influens på något sätt? Misskreditera dem?

# TOREADOR

**Name:** Julia Yvette Paradis

**Nature:** Thrill-Seeker

**Generation:** 9th

**Player:** ~

**Demeanor:** Bon Vivant

**Sire:** Edward Yales

**Chronicle:** The hounds of NY

**Concept:** The beast in the beauty

**Title:** Hound

## Attributes

### Physical

Strength \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Dexterity \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Stamina \_\_\_\_\_ ●●○○○

### Social

Charisma \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Manipulation \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Appearance \_\_\_\_\_ ●●●○○

### Mental

Perception \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Intelligence \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Wits \_\_\_\_\_ ●●○○○

## Abilities

### Talents

Alertness \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Athletics \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Awareness \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Brawl \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Empathy \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Expression \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Intimidation \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Leadership \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Streetwise \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Subterfuge \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Skills

Animal Ken \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Crafts \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Drive \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Etiquette \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Firearms \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Larceny \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Melee \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Performance \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Stealth \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Survival \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Knowledges

Academics \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Computer \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Finance \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Investigation \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Law \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Medicine \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Occult \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Politics \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Science \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Technology \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

## Advantages

### Disciplines

Auspex \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Celerity \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Presence \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Thaumaturgy \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Backgrounds

Generation \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Influence \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Retainers \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Herd \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Domain \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Status \_\_\_\_\_ ●○○○○

### Virtues

Conscience/Conviction \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Self-Control/Instinct \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Courage \_\_\_\_\_ ●●●○○

## Misc/Notes

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Humanity/Path

Path Of Cathari \_\_\_\_\_  
 ●●●●○○○○○○○  
 Bearing: \_\_\_\_\_ ( )

## Willpower

●●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□

## Blood Pool

□□□□□□□□□□  
 □□□□■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  
 Blood Per Turn: 2

## Health

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

## Weakness

Enraptured By Beauty!]  
 Self-Control Roll(Dif 6) to Remain Active

## Experience





## **JULIA PARADIS**

**Bakgrund:** Julias bakgrund är lång, då hon är en mycket äldre kindred än hon officiellt hävdar. Hon blev siread av sin egen, flera år äldre, storasyster i Belgien år 1836 och tidigt i hennes odöda liv blev de båda rekryterade till ett hemligt sällskap av mystiker av en karismatisk kindred från Rom vid namn kallad Julian. Där lärde hon känna den kindred som kom att bli hennes älskare, Edward Yales. Tyvärr visade det sig vid skiftet mot 1900-talet att Julian var en infernalist, en demondyrkare, och fick några av Camarillans archoner efter sig. Edward och Julia flydde och lyckades skapa sig hemliga identiteter under några decennier i Frankrike och försökte glömma allt från tiden som Julians hantlangare. När de upptäckte att de varit på väg att bli påkomna av några av sina gamla vänner från sällskapet valde de att fly igen, den här gången till USA. Julia bad Edwarda att dominera bort hennes minnen och utge sig för att vara hennes sire för att kunna skydda dem från sitt förflutna. De skapade sig en ny tillvaro på Manhattan på 80-talet, men i slaget om New York vid millenieskiftet hamnade Julia i Frenzy och råkade diablerisera Edward. Hon fick genom det tillbaka minnena av sitt ursprung. Hon sörjde Edwards bortgång men ingen har någonsin fått veta om hennes falska sires egentliga öde, alla tror han dog i ett Sabbatanfall. Med minnena kom även intresset för det ockulta tillbaka, och Julia försöker ta varje tillfälle i akt att studera blodsmagi som bjuds. Hon driver sedan tio år tillbaka en nattklubb vid namn Paradise Nights.

**Personlighet:** Att Julia valt att bli hound är för att hon har kort tålamod, och olikt andra Toreadorer söker sig till spänning både i balsalarna och ute på gatorna. Det ligger i hennes natur att dras till både spänning och njutning av alla slag. Som hound kan hon klättra i status och inflytande i staden och samtidigt få precis så mycket spänning hon vill ha.

**Agenda:** Det enda som är viktigare än spänning och njutning för Julia är status. Hennes stora förhoppning är att som hound kunna på sikt utmanövrera både harpyor och primogener, och kanske till och med prinsen. Det vore inte dumt om klan Ventrue och klan Tremeres järngrepp om staden kunde försvagas. Kunskap om det mysticism, ockultism och magi är hennes andra hemlighet. Varje tillfälle att förkovra sig eller stjäla åt sig kunskap, relikier eller insikt i blodsmagi måste tas tillvara.

### **Åsikter om:**

**Janie- Belle** – Stadens scourge är söt. Dock ganska tråkig.

**Kyle Reed** – Kyle tror han är en riktig auktoritet. Du låter honom gärna tro det också. Stolthet går trots allt före fall. Dock en viktig person att hålla sig väl med, han har en hel del status och inflytande, mycket tack vare sin sire.

**Alexander** – Precis som alla Malkaver en märklig prick ibland. Du har däremot inte lyckats lista ut vad för sorts galenskap det är han lider av.

**Leslie Richards** – En Ventrue-hatande Ventrue. Det känns som att Leslie borde kunna gå att manipulera för att gynna dina egna syften på något sätt. Utnyttja hans vilja att undergräva prinsen.

**Qadir** – Toreadorernas primogen och stadens gamla sheriff. En respektabel individ.

**Katherine Wiese** – Litar du inte på för fem öre. Det är någonting som är helt fel med henne, du kan inte komma på vad bara.

**Klan Tremere** – Regent Lord Ephraim Wainwright tycker illa om sin egen klans sittande primogen, Eugenio. Stor rivalitet råder mellan dem. High Regent Aisling Sturbridge håller Eugenio i favör däremot. Att kunna stjäla hemligheter från Tremere vore en dröm, så länge de inte avslöjar dig.

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### Expanded Disciplines

Discipline: Celerity

Level: ●●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 142

Name: Celerity

System: Varje poäng i Celerity adderas till Dexterity. En blodpoäng per poäng i Celerity kan offras för att få en extra handling per poäng offrad (normal blood per turn-gräns räknas inte). Varje poäng som används så dras av från Dexterity-bonusen.

Discipline: Presence

Level: ●○○○○○○○○○

Book: V20 Page # 193

Name: Awe

System: Spelaren spenderar ett blodpoäng och rullar Charisma + Performance (diff 7). Antal lyckade slag avgör hur många som påverkas. De påverkade kommer automatiskt att ge spelaren full uppmärksamhet så länge spelaren kräver den och talar till de påverkade. Bryts om det finns en hotbild.

Discipline: Thaumaturgy

Level: ●○○○○○○○○○

Book: V20 Page # 213

Name: Path of Blood: A Taste for Blood

System: Spendera ett blod och gör ett Willpower-slag (diff 4). Måste vidröra någon form av blod. Antal successes ger ett visst antal svar om blodets ägare och dess förmågor och natur.

Discipline: Thaumaturgy

Level: ●●○○○○○○○○

Book: \_\_\_\_\_ Page # 213

Name: Path of Blood: Blood Rage

System: Spendera ett blod och gör ett Willpower-roll (diff 5). Spelaren kan få en annan vampyr att spendera blod mot sin vilja. Kräver direkt om än ögonblicklig beröring. Varje success tvingar offret att bränna ett blod såsom den som kastar Blood Rage önskar. Kan gå över den normala gränsen för blod per runda.

Discipline: Auspex

Level: ●○○○○○○○○○

Book: V20 Page # 134

Name: Heightened Senses

System: Ger förmågan att öka känsligheten på spelarens sinnen, som förbättrad hörsel och syn och även möjligheten att se hyfsat bra i mörker. Drar spelarens totala Auspex-värde från diff på motiverade Perception-slag, om ST finner det brukligt. Vanligtvis gäller detta alla Perception + Alertness-slag.

Discipline: Auspex

Level: ●●○○○○○○○○

Book: V20 Page # 135

Name: Aura Perception

System: Ger förmågan att kunna se subjekts auror och avgöra deras sinnesstämning och huruvida de är övernaturliga eller ej (som att se om någon är vampyr, varulv eller människa). Perception + Empathy (diff 8).

Discipline: Auspex

Level: ●●●○○○○○○○

Book: V20 Page # 136

Name: Spirit's Touch

System: Perception + Empathy (diff avgörs av ST). Antal successes ger olika mängder information (visioner) om ett föremåls närmaste historia, vem som vidrört det, med mera.

Discipline: \_\_\_\_\_

Level: ○○○○○○○○○○

Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### Expanded Rituals

Name: Engaging the Vessel of Transference \_\_\_\_\_

Level: ●○○○○○○○○○ \_\_\_\_\_

Book: V20 \_\_\_\_\_ Page # 231 \_\_\_\_\_

Description: Tar tre timmar att kasta. -15 minuter för varje success (Int + Occult, diff 4). \_\_\_\_\_

Används på en behållare. När den behållaren sen vidrör hud kommer den att fyllas med det offrets blod. Vidrör den hud igen byts blodet ut. Gäller bara ett blodpoäng. \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Name: \_\_\_\_\_

Level: ○○○○○○○○○ \_\_\_\_\_

Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_

Description: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

System: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Name: \_\_\_\_\_

Level: ○○○○○○○○○ \_\_\_\_\_

Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_

Description: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

System: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Name: Illuminate the Trail of Prey \_\_\_\_\_

Level: ●○○○○○○○○○ \_\_\_\_\_

Book: V20 \_\_\_\_\_ Page # 231 \_\_\_\_\_

Description: Kräver att spelaren vet utseendet eller kan namnet på hennes "byte". Skaparen en stig med fotspår av ljus som bara spelaren kan se (eller bilspår osv). Funkar inte över vatten däremot. \_\_\_\_\_

Bränn en bit vitt satäng-band som varit i spelarens ägo minst ett dygn. (Int + Occult, diff 4). Tar 15 minuter. \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Name: \_\_\_\_\_

Level: ○○○○○○○○○ \_\_\_\_\_

Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_

Description: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

System: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Name: \_\_\_\_\_

Level: ○○○○○○○○○ \_\_\_\_\_

Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_

Description: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

System: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

# Venture

**Name:** Leslie Richards

**Player:** -

**Chronicle:** -

**Nature:** Idealist

**Demeanor:** Conformist

**Concept:** The Insider

**Generation:** 11th

**Sire:** Sam Tyrone

**Title:** none

## Attributes

### Physical

Strength \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Dexterity \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Stamina \_\_\_\_\_ ●●○○○○

### Social

Charisma \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Manipulation \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Appearance \_\_\_\_\_ ●●○○○○

### Mental

Perception \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Intelligence \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Wits \_\_\_\_\_ ●●●●○○

## Abilities

### Talents

Alertness \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Athletics \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Awareness \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 Brawl \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Empathy \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 Expression \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Intimidation \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Leadership \_\_\_\_\_ ●○○○○○  
 Streetwise \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Subterfuge \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○

### Skills

Animal Ken \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 Crafts \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 Drive \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Etiquette \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Firearms \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Larceny \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Melee \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Performance \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 Stealth \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Survival \_\_\_\_\_ ●○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○

### Knowledges

Academics \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Computer \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Finance \_\_\_\_\_ ●○○○○○  
 Investigation \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Law \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Medicine \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 Occult \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 Politics \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Science \_\_\_\_\_ ●○○○○○  
 Technology \_\_\_\_\_ ●○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○

## Advantages

### Disciplines

Dominate \_\_\_\_\_ ●○○○○○  
 Fortitude \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Presence \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Obfuscate \_\_\_\_\_ ●○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○

### Backgrounds

Generation \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Mentor \_\_\_\_\_ ●○○○○○  
 Resources \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Status (Anarch) \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Herd \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○

### Virtues

Conscience/Conviction \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 Self-Control/Instinct \_\_\_\_\_ ●●●●○○  
 Courage \_\_\_\_\_ ●●●●○○

### Misc/Notes

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Humanity/Path

Humanity \_\_\_\_\_  
 ●●●●●●○○○○○  
 Bearing: \_\_\_\_\_ ( )

### Willpower

●●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Blood Pool

□□□□□□□□□□  
 □□■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  
 Blood Per Turn: 1

### Health

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

### Weakness

Feeding Restriction (Criminals)

### Experience

Attributes: 7/5/3 • Abilities: 13/9/5 • Disciplines: 3 • Backgrounds: 5 • Virtues: 7 • Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

# Venture

## Merits & Flaws

Merit Cost

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Flaw Cost

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## Other Traits

_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO

## Paths

_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO

## Rituals

Ritual Level

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## History

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Goals

---

---

---

---

## Description

Has dark stylish hair that reminds of the styles popular in the 1950's. Always dons a slightly worn but high quality leather jacket that seems to be in the same style worn by British pilots during the WW II. Wears dark blue jeans and sturdy vagabond boots.

<b>Age:</b> 105	<b>Hair:</b> Dark
<b>Apparent Age:</b> 32	<b>Eyes:</b> Brown
<b>R.I.P:</b> 1940	<b>Height:</b> 172 cm female (178 cm male)
<b>Sex:</b> [players choice]	<b>Weight:</b> 68 kg female (82 kg male)
<b>Race:</b> Caucasian	<b>Nationality:</b> USA

## Allies & Contacts

**Mentor:**  
Boss Callahan (Anarch Baron of Staten Island)

---

---

---

---

## Gear & Equipment

Custom made Chopper i klassisk HD-stil (oladdad M500 gömd på choppern)	Leather jacket (reinforced clothing)
14 st vanliga 12-gauge till M500	Armor t-shirt
3st Dragon's Breath (fosfor) till M500	Total soak: Bashing 4, Melee 1, Bullet 1
3 extra magasin till Desert Eagle	

## Combat

Weapon/Attack	Diff.	Damage	Range	Rate	Clip	Conceal
Desert Eagle		7	27m	1	7	Pocket
Large Knife		Str+1				Jacket
Mossberg M500 Shotgun		8	18m	3	7	None

# VAMPIRE THE MASQUERADE

## Expanded Disciplines

Discipline: Dominate  
 Level: ●○○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 152  
 Name: Command  
 System: Ge ett kommando med ett ord. Ordet kan vara inbakat och dolt i en mening. Bör helst se offret i ögonen. Kan bara påverka vampyrer av samma eller högre generation, men alla dödliga. Kan inte få någon att göra någonting självdestruktivt.  
 Manipulation + Intimidation (diff är nuvarande Willpower hos offret).

Discipline: Presence  
 Level: ●○○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 193  
 Name: Awe  
 System: Spelaren spenderar ett blodpoäng och rullar Charisma + Perfomance (diff 7). Antal lyckade slag avgör hur många som påverkas. De påverkade kommer automatiskt att ge spelaren full uppmärksamhet så länge spelaren kräver den och talar till de påverkade. Bryts om det finns en hotbild.

Discipline: Obfuscate  
 Level: ●○○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 184  
 Name: Cloakof Shadows  
 System: Ger förmågan att bli osedd i mörker. Kräver att spelaren står absolut stilla i skugga eller mörker. Endast Vampyrer med hög Auspex kan se spelaren om de aktivt letar. All form av rörelse, ljud eller ljus bryter illusionen.

Discipline: \_\_\_\_\_  
 Level: ○○○○○○○○○  
 Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_  
 Name: \_\_\_\_\_  
 System: \_\_\_\_\_

Discipline: Fortitude  
 Level: ●●○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 158  
 Name: Fortitude  
 System: Varje poäng i Fortitude läggs till Stamina när man rullar soak mot skada. Fortitude används även mot aggraverad skada, men då rullas bara Fortitude.

Discipline: Presence  
 Level: ●●○○○○○○○  
 Book: V20 Page # 194  
 Name: Dread Gaze  
 System: Spelaren rullar Charisma + Intimidation (diff är offrets Wits + Courage). Den påverkade blir livrädd. Hur rädd avgörs av antalet lyckade slag.

Discipline: \_\_\_\_\_  
 Level: ○○○○○○○○○  
 Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_  
 Name: \_\_\_\_\_  
 System: \_\_\_\_\_

Discipline: \_\_\_\_\_  
 Level: ○○○○○○○○○  
 Book: \_\_\_\_\_ Page # \_\_\_\_\_  
 Name: \_\_\_\_\_  
 System: \_\_\_\_\_

## LESLIE RICHARDS

**Bakgrund:** Leslie levde ett liv som ung barägare på Staten Island på 30-talet. Hamnade ganska snart i händerna på maffian och blev involverad i spritsmuggling. Sam Tyrone, en på den tiden väldigt modern och entreprenörinriktad Ventrue upptäckte Leslie och insåg att det var en bra rekryt. Leslie blev snart ghouls hos Sam och några år senare bestämde sig Sam för att göra Leslie till kindred. Livet som vare sig ghouls eller childe till en Ventrue var dock allt annat än vad en individualist som Leslie ville ha. Sam satte hård press och var en väldigt auktoritär och krävande sire. En dag på 90-talet fick Leslie helt enkelt nog och gav Sam fingret och drog till Anarch Free States i Kalifornien. Efter att ha gjort sig lite av ett namn där reste Leslie till New York för att hjälpa Boss Callahan att skapa en ny domän åt anarkarna på Staten Island.

**Personlighet:** Leslie försöker alltid göra sitt bästa för att hålla huvudet kallt i alla situationer. Står alltid på sig och ger sällan efter för argument som verkar befängda. Ogillar auktoriteter å det extremaste. Leslie vet dock att man ibland måste spela med i spelet för att kunna skapa förändring. Därför hålls alltid en sympatisk och medgörlig fasad utåt, vad för tankar eller åsikter Leslie egentligen har om en given situation, om en konflikt inte skulle gynna de egna intressena. Därför tror många bland Camarillan att Leslie är mer Camarilla-sympatisk än vad som faktiskt är sant.

**Agenda:** Fuck the system. Camarillan må på ytan ha bra agendor om att skydda sina egna, men det är bara en rökriddå. Camarillan handlar bara om att ge makt åt de redan mäktiga, och det måste få ett stopp. Direkt konflikt är dock inte alltid vägen, framför allt inte i en så labil stad som New York. Därför har Leslie nästlat sig in bland några av de mest intressanta up and coming kindreds i staden, några hounds och en scourge, i hopp om att kunna genom dem påverka Camarillan inifrån. Än så länge har det gått alldeles utmärkt.

### Åsikter om:

**Janie-Belle** – Väldigt sympatisk men också väldigt vilse. Hennes rädsla för den hatade Sabbaten har fått henne att tro att Camarillan ger henne skydd. Du hoppas kunna nå fram till henne och få henne att inse att det bara är en illusion. Endast hon kan skydda sig själv.

**Kyle Reed** – En mycket vettig och sympatisk kindred på många sätt. Verkar sympatisera med många av anarkernas ideal, och den du kommer bäst överens med. En viktig allierad.

**Alexander** – En stor gåta. Den enda av houndsen du inte lyckats förstå dig på. Oberäknelig.

**Julia Yvette Paradis** – Väldigt trevlig och karismatisk. Verkar ha ett gott öga till dig. Skulle man lyckas manipulera en Toreador som henne till att arbeta mot både prins och primogener är nog halva striden redan vunnit. Frågan är bara hur du ska lyckas putta henne i rätt riktning.

**Valentine** – Ett svin av värsta sorten som man måste hålla god min inför. Visst du kan spela det spelet, men akta dig.

**David Morgan** – Stadens sheriff verkar inte ha något emot att du umgås en hel del med hans hounds. Det är någonting du tänker utnyttja till din egen fördel.

**Primogenerna** – En samling dekadenta självgoda elder-sympatisörer. Deras inflytande bör undermineras på alla sätt som bara går.

**Klan Ventrue** – Du måste skapa splittring inom klanen. Bara en tidsfråga, men du har en evighet på dig.