

San Francisco by Ice

av Jan Barrish & Erik Winbo

Innehåll

Till spelledaren

Äventyret

Inledning 4

Äventyrets bakgrund 5

Oscar Wilde's cafébåt 5

Kingdom Come 6

Pinker Street 26 7

San Francisco Art Gallery 7

Blake's Motell 9

Hait Street 9

S:t Nikolaidomen 10

Quiet Tower 11

Slutet 13

Personbeskrivningar

Ralph Oakman 14

Rollpersonerna

Marianne Hunnychurch 15

Arthur Hastings 17

Terry Brat 19

John Harper 21

Sir Henry Emerson 23

Dimhornen ljöd över San Francisco, men det var inte dimma som denna kväll rullade in över den gyllene porten, the Goldengate Bridge. Snöblandat regn trängde undan dimman, och sedan försvann regnet. Bara Snön fanns kvar och den dalade sakta ner och lade sig som ett stort vitt täcke över hela San Francisco. Tänk om den hade kommit två veckor tidigare, då hade det blivit en vit jul. Högst ovanligt, för Snö hade det inte fallit här sedan annandagen 1727.

Barnen byggde nu Snögubbar på trottoaren och tände Snölyktor därvid. Goldengate Park såg ut som ett vykort då Snön tyngde ned grenarna mot den tunna isen som bildats på den lilla ån som rinner där. Ännu frös inte staden; det var nästan som om det kändes lite varmare på grund av alla människor som var ute och log och skrattade.

Det var då han klev in, Ralph Oakman. Mitt under Primogens möte kom han in iklädd en kostym och en stav av trä i höger hand. Han sa:

Jag vandrar med väder, jag vandrar med vind. Herren själv drar min vagn. Släpp Guds barn fria annars skall Hans vrede drabba er alla, ont skall med ont fördrivas och kylan frysa era kalla själar.

De fyra närvarande av Primogen skrattade gott som de gjort så många gånger tidigare åt hans predikningar. De hade alla hört den unge Malkavens profetior förr, men han hade aldrig hotat dem förr och aldrig hade han väl kommit till kontoret. När vakten "förmådde" honom att lämna lokalen mässade han vidare som om det han hade att säga just i dag hade så mycket större betydelse än hans predikningar alla andra dagar. Å andra sidan tyckte han nog det om allt han sa. Trots att han var omfamnad av vakten lyckades hans ord nå fram till deras öron:

...och era förstfödda skall dö innan månen står i nedan. Gud skall...

Vinden hårdnade och Snöfallet övergick i oväder, ett oväder som snart blev till storm. Snögubbarnas halsdukar och mössor blåste bort, Snölyktorna slocknade och staden började frysa. Och man kunde nästan urskönja Ralphs bländvita leende och vältrimmade frisyri i den täta Snöyran. Enstaka bilar som stod parkerade i de branta backarna började kana, bara för att söka upplösa och söndra den lilla trafik som fortfarande fanns och så än mer split i en stad i upplösning.

Redan en timme efter det att mötet hade avslutats dog Bruhjas barn i en våldsam bilolycka i blixthalkan och man fick senare samma natt veta att barnet av Toredor dräpts av en varulvs hand. Prinsen vandrade nervöst omkring i sitt kontor på 42 våningen och tänkte för sig själv:

Guds barn här i min stad?, Nej, det är omöjligt, han är bara en Malkav, en galning.

Då plötsligt, krasch!, ett stort issjok brakade in genom rutan. Förmodligen kom det från taket, men han frös. Herrrens vägar är i sanning outgrundliga.

Till spelledaren

Här kommer lite information om hur man bör spelledda äventyret och kommentarer till hur vi har skrivit det.

Vi har haft som målsättning att skriva så kort som möjligt. Orsaken till det är att vi vill bespara dig obehaget av att läsa en massa trista onödigheter. Därför saknar äventyret några av de vanliga ingredienser man normalt hittar i ett rollspelsäventyr. Till exempel:

- Kartor över och beskrivningar av San Francisco. Eftersom staden under den tid äventyret utspelas är ett Snökaos och att rollpersonerna aldrig tidigare varit där gör att de inte kommer att hitta särskilt bra heller. Låt dem gärna vika bort sig någon gång under äventyret. Miljöbeskrivningarna är istället inriktade på att beskriva den stämning som San Francisco just nu vilar i.
- Beskrivningar av spelard personer finns endast i formen av vad de kan tänkas säga. Beskrivningar av hårfärg och klädsel m.m. lämnar vi med varm hand till din improvisationsförmåga.
- Stats saknas för alla utom rollpersonerna. Orsaken är att vi tycker att regler är dumma, fula och luktar illa. Indirekt betyder detta att systemlöst spelande rekommenderas.

Förutom detta bör du notera att sammanfattningen och personbeskrivningarna innehåller information som inte återges på andra platser i äventyret.

All kursiv text indikerar att det är någon som talar, tänker, en ljudeffekt eller liknande. ⚭ citat alltså.

Sist också några råd:

- Låt inte spelarna glömma bort att det stormar som tusan.
- Även om äventyret stundom kan ha en komisk underton så ska det spelas seriöst och allvarligt om än kanske med glimten i ögat.

Puss och kram,
Janne och Esa
Äventyret

- Inledning -

(läses upp i början för spelarna)

Dimhornen ljöd över San Francisco, men det var inte dimma som denna kväll rullade in över den gyllene porten, the Goldengate Bridge. Snöblandat regn trängde undan dimman, och sedan försvann regnet. Bara Snön fanns kvar och den dalade sakta ner och lade sig som ett stort vitt täcke över hela San Francisco. Tänk om den hade kommit två veckor tidigare, då hade det blivit en vit jul. Högst ovanligt, för Snö hade det inte fallit här sedan annandagen 1727.

Barnen byggde nu Snögubbar på trottoaren och tände Snölyktor därvid. Goldengate Park såg ut som ett vykort då Snön tyngde ned grenarna mot den tunna isen som bildats på den lilla ån som rinner där. Ännu frös inte staden; det var nästan som om det kändes lite varmare på grund av alla människor som var ute och log och skrattade. Och långt däruppe bland molnen syntes flygplan som likt ett julspel spred sina klara blinkande färger ner mot marken medan de väntade på att få landa på den ännu inte upplagade flygplatsen.

Genom de små fönstren i flygplanet syns San Francisco torna upp sig framför er som ett hav av ljus, ett förpestat hav som skiner dimmigt och sjukt gult. Måktiga byggnader sträcker sig upp under er, mot er, och man ser tydligt Trans American Buildings karakteristiska pyramidformade topp resligt och okuvligt stå där som en furste över de andra skyskraporna. Av Goldengate Bridge syns bara lamporna som märker ut de vågformade konturerna över bukten och på Telegraph Hill framträder det enorma tornet som en gång placerades där för att hedra de modiga brandmän som med bragd hjälpte människor vid jordbävningen 1906. Nu står det där och låter sin skugga falla över det Snöbeklädda San Francisco. Efter att ha korsat Atlanten så är det nu dags att falla ned, att störta mot en oviss och kall framtid. När inflygningen äntligen påbörjas och landningsställen fälls ner så hårdnar vinden och det lätta Snöfallet går över i oväder, ett oväder som snart blir till storm...

- Äventyrets bakgrund -

Prinsen i London får ett märkligt telefonsamtal ifrån sin gode vän och kollega i San Francisco. Han samlar ihop en liten grupp unga cainiter att sändas till USA för att, om möjligt, hjälpa San Franciscos Prins i hans dilemma. De utvalda cainiterna råkar vara rollpersonerna. Om du inte redan läst igenom dem bör du göra det nu.

Dessa fem individer sätts ombord på en Concord och slungas iväg mot en mycket mörk och oviss framtid.

Väl framme i San Francisco möts rollpersonerna av ett lätt Snöoväder och, naturligtvis, en svart limosine. I den sitter den högste av Tremere i staden och hälsar dem välkomna med ett krystat leende. Han förklarar att de måste finna en gemensam fiende som hotar förgöra alla vampyrer, och att San Franciscos Prins valde att hämta utomstående cainiter därför att han inte ville visa sig skrockfull alltför öppet. Hank Jefferson, som han heter, berättar allt vad som hänt (återberätta innehållet i föregående stycke ("Prinsen i London...")) för rollpersonerna.

Hank ger dem också ett erbjudande om höga positioner inom Kamarillan om de överlämnar staven till honom istället. I annat fall skulle bara de två Prinsarna ta sig ännu högre upp på karriärstegen på deras bekostnad.

De åker först bort till Prinsens kontor där han sitter och knacker nervöst på skrivbordet. Prinsen känner sig hotad av en makt som han inte vet om han skall tro på eller inte.

Mötet med Prinsen bör spelas som ganska otrevligt. Prinsen är mycket befallande när han ger rollpersonerna deras uppdrag. Försök få dem att känna att de inte har något val och att tycka så illa som möjligt om Prinsen.

Prinsens order är följande:

Black Woods och Anarchs hade en uppgörelse nere vid hamnen. Simon av Gangrel strök med. Finn Ralph och för hit honom död eller levande, ni lyder direkt under mig när ni är i min stad. Förstått?!

Under mötet med Prinsen berättar Hank för Prinsen att orsaken till att han inte var på mötet med Primogen var att han fick nys om två Magi som hade kommit till staden Ð förmodligen på grund av Snön Ð och att han vill kolla upp dem. De två försvann emellertid spårlöst. Prinsen knackar fortare i bordet och ger honom order att fortsätta undersöka saken.

Rollpersonerna uppmuntras att börja söka ledtrådar på Oskar Wildes (alias Will Osbourne) cafébåt vid pir 39. De får också en fyrhjulsdriven jeep och en muntlig beskrivning av Ralph till sitt förfogande.

Vägen ner till hamnen är avstängd och de får ta en lång omväg förbi avspärningen via Hait Street Ð hippiekvarteren. När de kör in där ser de att människor dansar på gatorna, massor med människor. Det syns tydligt att de är blåfrusna över hela kroppen där de dansar som i trans i den tjocka Snömodden, med vidöppna ögon och med stela leenden. Om de frågar vad som pågår, får de svaret att

Han har kommit för att befria oss, Ismael ska föra oss bort, de som tror på hans ord kommer inte att hädanfara utan skall få evigt liv.

Om de frågar vem de syftar på och hur han såg ut kommer de att få en beskrivning av en Ralph som fått lite längre hår, skägg och något böjd rygg. Om spelarna yppar något om sina planer att "fånga" honom kommer pöbeln att försöka välta bilen. Spela i så fall upp en mycket otrevlig folkmassa för rollpersonerna.

- Oscar Wilde«s cafébåt -

Väl nere vid hamnen ser de snart hjulångaren vid kajen. Båten är tämligen liten för att vara en hjulångare, bara 30 meter lång. Den har två däck varav halva det övre är en utomhusterass. Det är full rörelse runt båten; en del spikar för de stora fönstren och andra surrar fast båten hårdare. Ge spelarna en föraning om vad som komma skall genom att spela dessa oroliga människors försök att rädda båten undan den annalkande stormen.

En man med ett pojkligt ansikte visar sig vara "Will" och han står och beklagar sig för sina kunder att han måste stänga båten för i kväll, då han har hört att stormen kommer att öka än mer i styrka. En kvinna ger en man som sitter i hörnet en ordentlig örfil och går med mycket bestämda steg därifrån. Mannen säger högt till Osbourne: Kvinnor, de förstår inte vad man säger. Men, å andra sidan, vem förstår sig på kvinnor? Osbourne ger honom en förstående blick innan mannen lämnar båten. Herr Stridberg, förklarar han för rollpersonerna.

Båtens fasad är blott en blek kopia av sina fornstora dagar då den ångade fram över bukten, medan insidan är mycket delikat inredd med variationer av möbler i ädelträ i bästa Mackartstil. Låga bokhyllor och enstaka skrivpulpeter står längs väggarna som är klädda i blodröda sammetstapeter med guldblommor på. Kristallkronor med elektriskt ljus hänger i taket. Allt är väl avstämt och precist.

När rollpersonerna frågar efter Ralph får de veta att Will brukade låta honom vara på båten och skriva (vilket Ralph ofta gjorde) så länge han inte störde de andra gästerna. Någon stav hade han dock aldrig med sig. Han vet inte vad Ralph skrev för något, men han har länge undrat vad det kan vara. Ralph ville inte riktigt berätta det för honom. Ofta försökte han frälsa Will för hans (enligt Ralph) syndiga livs skull, men utan någon större framgång.

Gud är utomordentligt tolerant. Han förlåter allt utom genialitet brukade Ralph säga. De får också veta att Ralph ofta besökte Treeste, en mindre svartrocksklubb där Anarchs brukade hålla till, förmodligen för att söka frälsa dem också. Ralph såg sig nämligen inte som en cainite (vilket i och för sig ingen annan gjorde heller) han tyckte bara att de verkade vara ungdomar på drift och ville av den orsaken frälsa dem.

Will tror också att Ralph eventuellt brukade vara på museet ibland, då han tycker sig ha hört honom nämna konst i något sammanhang.

Jag tror ibland att Gud när han skapade människan något litet överskattade sin förmåga.

Medan de sitter där tycks stormen tillta i kraft och stränghet. Man ser knappt ljusen från Goldengate Bridge eller Alcatraz. Då ser de plötsligt fem stora vargar som springer förbi båten och försvinner bort.

När folk är överens med mig har jag alltid en känsla av att jag måste ha fel.

På vägen till Treeste försvinner elströmmen i staden, men det förblir fortfarande helt lugnt ute på gatorna, stormen gör tydligen att inte ens tjuvarna vågar sig ut.

Treeste är stängd på grund av vädret. Utanför står dock ett gäng ungdomar som kan berätta att de flesta av dess normala gäster säkert har åkt i väg till klubben Kingdom Come. Allt de vet om Ralph är hans namn, hur han ser ut och att han brukade predika.

- Kingdom Come -

På Kingdom Come är det full fart, man har rullat in oljefat som brinner eftersom bensenaggregaten bara räcker till ljudanläggningen och ett fåtal discolampor. Musiken dundrar på men lyckas ändå inte dränka det monotona ljudet från aggregaten. Folk öser och det verkar vara som vanligt även om det kanske är något mindre folk än normalt.

Rollpersonerna börjar troligen fråga efter Anarchs, och efter en stund hittar Anarchs dem. En man med svart läder jacka, prydd med nitar och ett stort vitt "snabel a" (se bild) på ryggen kommer fram och knuffar en av RPna hårt i ryggen och säger: Jag har hört att ni letar efter oss. Mannen är kraftigt byggd, muskulös, men lyckas ändå på något märkligt sätt se skelettartad ut med insjunkna kindknotor och ögon. Skinnet är kritvitt och man skulle ha svårt att se några som helst ansiktsdrag om det inte vore för att de var hårt markerade med svärta. Fyra lika klädda som ser ungefär likadana ut i ansiktet sluter upp bredvid honom. När RPna börjar fråga ut dem om Ralph skrattar de bara åt dem. Om ni vill ha info måste ni förtjäna den. De blir utmanade på "face down" och öldruckning.

Om RPna förlorar får de inget veta där inne. Om de vinner får de reda på att Ralph varit där alldeles nyss, men att han såg lite annorlunda ut än vanligt. Han hade långt hår, skägg, kostym och en lång stav. Men i övrigt så pratade han om frälsning som vanligt, fast mera aggressivt, faktiskt så aggressivt att två av oss fick kasta ut honom. Var är dom förresten?

@

När de går ut därifrån och är på väg till bilen får en annan av RPna en Snöboll i bakhuvudet. En kille som sitter på en brandtrappa skrattar till innan han vigt hoppar ner därifrån. Jag råkade höra ert samtal, säger han. Killen är lång, mycket lång, strax över två meter. Hans finlemmade kropp är böjd och armarna hänger långa mot backen och hans brungula hår är kort förutom den kalufs till lugg som täcker halva ansiktet. Han håller även en röd ros i handen som han ger till den lilla flickan.

En sådan charmerande liten flicka, säger han, hur gammal kan en sådan vara?

När han får reda på hur gammal hon är blir han alldeles till sig och erbjuder sig att berätta var Ralph håller till om han får flickan för en kväll. När han säger detta smeker henne över bröstet. Förmodligen blir RPna uppretade eller något, varpå han säger: Okay, okay jag bara frågade.

Efter att ha stått där och dividerat en stund och han tittat på flickan med glupska ögon säger han:

Ni verkar helt schyssta, jag ska berätta för er var Ralph befinner sig. Han finns nog i en källare på Pinker St. 26 där han sitter och mässar i en källare. Han såg dock lite konstig ut. Längre hår och så. Två Anarchs ledde bort honom härifrån fånigt flinandes. Men kom ihåg att ni är skyldig mig en. Sen pussar han mot flickan och försvinner snabbt upp på brand stegen.

- **Pinker Street 26** -

Pinker Street 26. På vägen dit märker RPna hur de Snöbeklädda husen blir allt skitigare och mer nedgångna, det ligger en känsla av slum i den Snökylda luften. Porten till nummer 26 står på vid gavel och Snön ligger orörd på trappan ner till källaren. På väggen står sprejat Ralph och en pil som pekar ned i källaren. Man hör även svagt hur en gregoriansk kör sjunger en hymn nerifrån källaren. Trappan mynnar i mitten av en korridor som leder åt varsitt håll, en stearinljus står några meter åt vänster och lyser upp en text på väggen: HITÅT!. Desto längre bort i korridoren man kommer desto högre blir hymnen och tills slut kommer RPna in i ett stort rum där det står en rullbandspelare och spelar för full volym. På golvet ligger det något som skulle kunna vara torkat blod och det finns även spår som tyder på att någon just skulle ha dragit något till avloppsbrunnen i ett av hörnen.

När RPna står där inne stängs dörren helt plötsligt och mannen från brandstegen, med partner, är där. Han lutar sig mot väggen och leker med en jojo som han har på sin kloförsedda hand och i den andra håller han en stor porslinsdocka. Hans vän står bredvid med två revolverar som han snurrar. Han kastar dockan till flickan och mannen bredvid drar sin Colt och skjuter den i luften. Får Marianne komma ut och leka?! halvskriker han. Ett moln av svartkrut bolmar ut, partnern spänner snabbt hanen igen och striden är ett faktum. Om det går dåligt för de två kommer de att försöka fly. (Om RPna är tråkiga har SL nu ett ypperligt tillfälle att ta ihjäl dem, annars får han lösa det på annat sätt. De två männen har för övrigt ingen aning om var Ralph är.)

- **San Francisco Art Gallery** -

San Francisco Art Gallery är som alltid öppet, även en natt som denna. De träffar snart en Toreadorflicka, Donna, som har hand om museet. Donna är ganska vacker om än lite rund. Hennes kastanjebruna hår vaggas vackert när hon går och hennes lilla uppnäsa är som pricken över i i hennes uppenbarelse. Hon bär lätta och lediga kläder i smakfull kombination och hon rör sig väldigt elegant när hon hela tiden gestikulerar lätt i takt med vad hon säger.

Hon känner mycket väl Ralph, han har varit där ofta på kvällarna och pratat om Gud och den yttersta dagen.

-Verbalt sätt är han mycket begåvad. Han har förmågan att måla stora tavlor med sina ord, det är därför jag lyssnar så mycket på honom. Han pratar mest om kristen liturgi, men det är inte innebörden jag uppskattar, utan det är färgerna.

Hon berättar även att han allt som oftast brukar vandra omkring i den permanenta utställningen längst upp och att han varken uppskattade eller förstod den nya djärva konsten, utan menade att den i stället bara pekade bakåt till det ursprungliga. Och i viss mån har han rätt där, säger hon, jag ska visa vad jag menar. Hon visar RPna till ett stort rum (10 x 20 m) på andra våningen där de nya utställningarna är. Där är det uppbyggt med tydliga frigolitplattor ett fantastiskt stort isberg med en grotta där det ligger en liten säl.

Se, här talar de nya formerna sin tydliga cynism, isberget i staden som representerar värmen. Det skulle ha kunnat visa på den mänskliga kylan om det inte var för sälen som vi så gärna identifierar oss själva med. Nej, detta tycks för mig vara ett sätt att visa att konsten kan stå utanför verkligheten utan att vara abstrakt. Men Ralph höll inte med mig utan sa att Gud kan göra det omöjliga verkligt utan att vara abstrakt, då han i sin allsmäktighet hade rätten att göra om en negation av det tomma rummet. Jag skrattade bara då, men han sa att jag minsann skulle få se någon gång, och titta ut nu. Det verkar bestämt som om han hade rätt.

Övervåningen är fylld med konstverk med framför allt tavlor från tidig romantik som visar naturens storslagenhet över människan, mycket starka känslor ligger i luften omkring dessa tavlor. Även en mängd renässansmålningar hänger här. Målningar som porträtterar människan som hon egentligen är, med hennes egen kraft att skapa utifrån naturens mysterier. Symboliken är här tung och antikens arv pockar där bakom. Men det finns också tavlor av lite nyare slag som t.ex. van Gogh och Rembrandt.

Om RPna väljer att titta noga på alla tavlor, eller frågar Donna efter något med liturgisk anknytning eller vad hon skulle tro att Ralph skulle uppskatta kommer de att få se en liten tavla. Den har guldrum och avbildar Moses på berget Sinai i romantisk-dramatisk tappning. Himlen ovanför Moses huvud är svart av Herrens vrede och långt nedanför berget ser man människor på knä som tillber en guldkalv. Moses är just på väg att i vrede knäcka stentavlorna. På denna tavla tycks han något krumpen i sin hållning där han står med sitt långa skägg och hår. Särken han bär är randig i en mörk färgskala bestående av röd, brun och orange. Allt är målat väldigt skarpt och tydligt förutom hans ansikte som är väldigt diffust och otydligt. Ansiktsdragen finns där men ändå är det som om de flöt ut i varandra. Fastän tavlan är så liten är den målad med en sådan intensitet och med sådan kraft att man riktigt känner den besvikelse och ilska som tavlan vill återskapa. Och så var det staven han bär, den är identisk med den som Ralph har...

På lappen som sitter bredvid tavlan står följande: Moses på berget Sinai. Konstnär: okänd.

Det Donna vet om tavlan är att den gjordes någon gång under renässansen förmodligen vid slutet på 1400-talet i Bologna, Italien. Förmodligen är den målad av en judisk målare, Det suddiga ansiktet talar starkt för detta, eftersom judarna var förbjudna att avporträttera ansikten då endast Gud kunde skapa människor utan fel.

Man tror att det eventuellt skulle kunna vara Rabbin Rahdji som även arbetade med konst vid Universitetet i Bologna under samma tid, men det finns ingen som vet säkert.

En historia om den här tavlan säger också att det är en bild av den egentlige Moses, en bild som skulle färglagts på nytt om och om igen. Duken som den är målad på är en mycket äldre variant än vad som vanligen användes under 1400-talet. Det har dock varit omöjligt att klarlägga dukens ålder på grund att det tjocka lager färg som använts på den. Tavlan har också nämnts inom litteraturen, där det hävdats att mirakel sprungit ur den. Målningen fanns ett tag i Vita katedralen i Prag innan otomanerna erövrade staden. Sedan var den borta både länge och väl innan den slutligen dök upp i San Francisco.

Donna vet även var Ralph bor någonstans, hon nämner det inte självt då hon tycker att det är som en självklarhet att man vet det. Om RPna frågar om hon vet något om var Ralph kan vara någonstans kommer hon dock att berätta var han bor.

Ni förstår, Ralph förstod inte själv vad han var för något, han förstod inte heller att det fanns något som Cains barn. Han försökte bjuda hem mig några gånger, han sa att livet som Guds lamm kunde bli lite ensamt, men jag avböjde alltid vänligt men bestämt. Han bor på Blake's Motell, nere på High Way One.

- Blake's Motell -

Genom den svåra stormbyn ser det artificiella röda neonljuset nästan inbjudande ut där det söndrat av stormen blinkar "Blake's Motell". Man kan även urskilja siluetterna av ett fåtal små bungalows som på rad står bredvid varandra, och det karakteristiska flackande blå skenet av en och annan TV som står där uti. Receptionen som ligger i den större av byggnaderna är liten och trång. Cigarröken ligger tjock och på disken bredvid portierklockan och det överfulla askfatet står en radio och knastrar. Bakom disken sitter en fetlagd man på en pinnstol och sover. Att döma av hans anlete kommer han förmodligen från ett Medelhavsland. Mannen är mycket tunnhårig och bär en fläckig pistagegrön t-shirt och turkosa mysbyxor.

Dra inte in skit på min matta! Gör ni det ska jag skicka er räkningen från kemtvätten! App app, inte den tonen mot mig.

Karl'n i fråga är omöjlig att diskutera med och försöker hela tiden kräva en på pengar. Han är dryg, oförskämd och jobbar även ibland på Café Storcken i Uppsala. Han vet inget speciellt om Ralph, men att Jones i rummet bredvid brukar plocka upp horor och spöa upp dem berättar han vare sig man ber honom eller inte. Ralph bor i alla fall i rum 7. Ni kanske klarar av att ta er dit för egen maskin, eller skall jag behöva visa vägen? Det kostar er i så fall 2 dollar.

Rum 7. Det första som slår en är den vulgärt starka doften av rökelse och myrra. Allt som finns i rummet; tavlor, telefon, säng, matta och TV står upptryckta längs en vägg. Mitt i mot den står ett litet skrivbord, med en pinnstol. På skrivbordet står en mängd olika rökelsekar, en låda med stearinljus, ett kollegieblock (miljövänligt) och några pennor. Ovanför på väggen är det målat på väggen i regnbågens alla färger (med kladdkrita) någon form av kombination mellan ett kors och Davidsstjärna.

På framsidan av kollegieblocket står det skrivet: Principia es Iehova. Hela boken är ett kaos av enstaka bibliska utdrag och utrop blandat med nedtecknade tungomålstal (handout 1):

All och raftiditrg, halleluja, haerftay, herre Jesus Jesus, juplikad, stor stor är Herren, asatoth.

Det är som om hela boken är skriven under extas. Om man tittar lite närmare i den så finns det en sida i mitten som är något mer lättförståelig och har mer sammanhängande text (handout 2):

Och kärleken är störst, det vet Guds barn. Att man skall älska vet de, följ hjärtat, Gud skall öppna era hjärtan för förståelse, Arfhdaby...lohjaket, Då Herren, poklab sroo, Jesus Jesus, med ljungeld ville förstöra människorna nedanför Sinai, stod då inte Moses där för människorna och skyddade dem. Jomen. Herre Jesus Jesus. Pröva mig inte hårt på Sinai, där buden skall skrivas, Jagfya, artsoola. Jag, Ismael, från den sjunde av tolv stammar, skall skydda barnen från frost pilar. herre hree kldob....

SL: "Barnen som vet att älska och att kärleken är störst" syftar på alla hippies på Hait Street.

Om RPna företar undersökningar på Hait Street om huruvida det finns någon cainite där så blir de hänvisade till "Starshine Coffee Shop" eller "Lucky Sweet Dreams". Där brukar Månstråle och hennes gäng vara.

- Hait Street -

Hait Street, sex kvarter kvarleva från de mest intensa delarna av 70-talet. De gamla typiska San Franciscohusen som finns här är målade i grälla färger med blommor och budskap om kärlek. Lite "Make love not war" och så. Ett paradiset för droger, prostitution och gammal rock«n roll.

Det är mörkt i alla fönster och affärer, inte ens gatlamporna lyser här. Det enda ljus som syns förutom de gula olycksbådande ljuskäglorna från bilen är de blå och röda blinkande ljusen från ambulanserna och polisbilarna som har en intensiv natt. Längs hela gatan finns polis- och ambulanspersonal som plockar upp kroppar som ligger på gatan. En del döda efter att ha förfrusit i den stränga kylan, andra fortfarande vid liv. Alla ligger de där i Snömodden med stora leenden på läpparna ovetandes om vad som hände. Några kamerateam finns också på plats pratandes med polisen som förklarar att det förmodligen är dåligt tjack som har varit i omlopp.

Det är mörkt på både "Starshine Coffee Shop" och på "Lucky Sweet Dreams". På den senare kan man dock, om man tittar in, se att allt där inne är totalt sönderslaget. Borden, stolarna och bardisken, allt ligger i smulor. Dörren är öppen och står lite på glänt.

Baren består (eller bestod) av ett enda stort rum, med sex långbord med tillhörande stolar. Längst in i rummet fanns en gång i tiden en bardisk.

När de står där inne hör de från mitten på rummet ett stönande. En man ligger där i spillrorna. Båda benen är svårt brutna; det ser nästan ut som han fått två extra leder där de ligger pekandes åt olika håll. Även armarna är brutna på samma makabra sätt. Stora hårtussar är bort dragna och blottar en blodig hårbotten under hans långa svarta hår. Det enda han har på sig är delar av ett par bellbottomjeans. Hans ansikte är helt söndermosat och blodigt. Trots den kraftiga misshandeln som han uppenbarligen utsatts för så försöker han röra sig fast han egentligen borde vara död. Hjälpt... lyckas han stöna fram, hjälp mig...

Om RPna hjälper honom och frågar vad som hänt, vem han är o.s.v., så kommer Vargtass, som han heter, att tala om för dem att han är Starshines goule och älskare och att han varit det sedan 1903.

Han brukar vara med henne och de tre andra cainiterna. De är alla Catiff och har alltid menat att man bara skall följa sig själv och sitt hjärta och absolut inte lyda under någon annan. Inte vara någon annans slav, inte heller sin egen slav utan istället vara sin egen härskare. Vargtass talar lugnt och behärskat, han tycks verkligen mena det han säger:

När jag kom hit dansade alla på gatorna. Det var verkligen konstigt, men ändå underbart på något vis. Starshine och de andra dansade även de här utanför. Jag dansade med dem en stund innan jag frågade varför vi gjorde det. Då gick hon och de andra in hit och hon sa åt mig att följa med. När vi kom in sa hon att Ralph, den token, hade frälst dem och att han skulle rädda dem alla. Med toran, lagen som han skulle bli given av Gud skulle de åter kunna bygga paradiset på jorden. Hon sa att vi alla skulle ta nattvarden i kväll i S:t Nikolaidomen. Det var helt otroligt, jag frågade om de alla hade blivit galna. Ge upp vår egen frihet, våra egna ideal så här lätt. Då svartnade det bara i hennes och de andras ögon, kärleken som en gång funnits mellan oss alla var helt borta. De tappade helt kontrollen och hoppade på mig och misshandlade mig. Det var fruktansvärt.

- S:t Nikolaidomen -

Kyrkans domkapell är helt täckt av Snö, men man kan se siluetterna av alla de gargoiler som sitter på dess utsida grimaserande med vidöppna käftar. De låter nästande levande när den kraftiga vinden ljuder genom deras käftar och skapar falska toner. Kanske är det bara inbillning men det är nästan som om de skrattar åt en när enstaka disharmoniska toner ljuder igenom stormen. Där sitter de nu. Samma demoner som en gång placerades där med plågade uttryck i sina ansikten för att vittna om synderna utanför, människans litenhet och skräcken att bli lämnad utanför kyrkomurarna och därmed den trygghet som församlingen innebar. Där sitter de nu, högt högt upp, och skrattar.

Inne från kyrkan hörs den stora piporgeln spela en psalm medan en stor kör sjunger. Framme vid altaret står han, Ralph, klädd i en särk i mörk färgskala bestående av röd, brun och orange. Hans hår är långt där han står något hopkrupen och lutar sig mot sin stav. Med ansiktet mot det stora silverkrucifixet mässar han monotont fram en bön vars ord är okända. Bredvid honom står sex personer i klädda vita skrudar, alla med stora leenden gungandes sakta fram och tillbaka. Bakom sig uppe vid den stora piporgeln står ytterligare ca 25-30 personer i blandad ålder (16-40 år) bärandes vita särkar, några av dem tycker sig RPna känna igen från Hait Street. De står där uppe och gungar och sjunger en hymn. Ralph vänder sig om och människorna jublar: Hossianna Abrahams son, Ismael, du som kommer i Herrens namn. Han dämpar dem snabbt med en gest med staven, som han sedan lutar mot sin axel. Han håller fram en stor silverkalk med sin högra hand och med sin vänstra ett stort stycke rått kött.

Barn ni har sökt, och nu har ni funnit, säger Ralph med en vänlig ton, jag vet vilka ni alla är och vad ni tänkt göra. Men var inte rädda, det är inte för sent än! Kom fram och tag emot Kristi lekamen och Kristi blod och ni skall bli förlåtna. Kom... Kom nu, KOM FRAM NU OCH RENA ER, NI SATANS HANTLANGARE, NI BÄRARE AV MÖRKA DEMONER!

Om spelarna går fram litet ser de hur blodet från köttet som droppar på golvet även faller på Ralphs kläder, men det blir inga fläckar på hans klädnad. Lite längre bakom honom vid kryptan ser de nu även två män i Anarchs skinnjackor med stela leenden.

Ni klintrogn! Ni ska lära er vad fruktan är, vad respekten inför Gud betyder, fall på knä för Jesus Kristus, den Ende Gudens köttslige son, människosonen som kom att dö på korset för våra synders skull.

Ralph lyfter upp ett stort krucifix som låg framför honom och håller upp det för RPna, samtidigt som hans ansikte tycks bli svår fokuserat och flyta ut. RPna känner hur det hugger till i bröstet och hur en obeskrivlig smärta söker sig längre in i dem, djupare än vad de någonsin trodde kunde vara möjligt.

Ralph börjar sakta mota ut RPna mot kyrkdörren, samtidigt som han och kören i ett kaos tackar Herren för den styrka han gett dem. Halleluja. RPna ser hur korset nästan tycks vibrera i hans hand och hur rök tycks sippra fram mellan hans fingrar, rök med en doft av bränt kött. Halvvägs tillbaks i kyrkan slår det plötsligt fram en låga vid handen som håller korset, han tycks inget märka utan fortsätter bara framåt, fingrarna blir snabbt svarta, men det tycks inte bekymra honom. Då slås dörrarna upp och fyra Garouer i Krinosform kommer in, ylande och morrande. Ralph släpper korset, höjer staven och skriker Herre, Abrahams, Isak och Josefs Gud, rädda din tjänare, din utvalde. Därefter försvinner han. (Han använder Obfuscate och springer mot kryptan) Garouerna hoppar framåt och tung kulspruteeld börjar komma från de två skinnklädda männen vid altaret. Panik utbryter uppe hos kören och en del börjar bryta kandelabrar från väggarna och bryta loss rör från den gamla orgeln för att hoppa ut från balkongen och attackera såväl RPna som Garouerna, en del andra väljer ju förstås trappan. De som kommer ner anfaller Garouerna och RPna, hysteriskt skrikande och obehövade.

Garouerna stannar upp en sekund och luktar innan de börjar försöka springa mot kryptan där de två Anarchs står och skjuter, tre av dem springer igenom dörren till kryptan medan en står kvar och slåss. RPna kan nu välja mellan att stanna kvar och beskåda slakten av människorna eller att försöka följa efter Garouerna bort mot kryptan eller springa ut. Om de väljer det senare alternativet och åker bakom kyrkan så kommer de snart att se hur en dörr där står öppen och hur förmodligen Ralph och Garouerna har sprungit ut där. De kan nu även genom stormen urskilja ljudet av sirener som tycks komma närmare. Om de är kvar i kyrkan kommer de inte att märka poliserna förrän de är direkt utanför.

På baksidan av kyrkan står dörren på vid gavel och det syns tydliga spår att man sprungit ut där i från. Spåren leder ut i en park som finns där. De är nästan omöjliga att följa i den hårda Snöyran, men det går nog om SL vill.

- Quiet Tower -

Här kan det uppstå ett dilemma. Om inte spelarna har tänkt till och snokat runt bland ledtrådarna kan det vara komplicerat att hitta Ralph om man tappar bort honom.

Ralphs "berg" är ett torn som byggdes till minne av de tappra brandmän som räddade San Francisco från undergång när staden drabbades av en jordbävning 1906. Tornet, Quiet Tower, står på Telegraf Hill som ligger i ett bostadsområde invid viken. Det kan vara på sin plats att hinta till spelare som kört fast att det finns en ledtråd i Ralphs dagbok. När spelarna väl når tornet möts de av en grotesk scen. Vid tornets fot står en av varulvarna i halv man/Krinosform, med ett spökligt, stelt leende som sträcker sig från öra till öra. Hans kropp är svårt sargad av grova rivsår som blöder ymnigt. Runt om honom ligger det två sönderslitna Garouer. Mannen blockerar dörröppningen till tornet. Ovanför har molnen förmörkats. Börjar spelarna att 1. förhandla 2. muta 3. slåss med mannen så anfaller han med sina sista krafter. Han kan inte förvandla sig till sin Krinosform, men har fullt fungerande klor...

Inuti tornet vilar en tung tystnad. Endast vindens tjutande ackompanjerar spelarna i hissen upp. Hissen stannar på översta våningen som inte är stort mer än en korridor som löper runt byggnadens

utsida. Våningen är tom. Ett svagt mullrande som av åska hörs när de står där. Antingen kan de ta sig upp genom att slå sönder ett fönster och klättra upp, eller så kan de försöka forcera ståldörren in till hissens maskinrum. Inne i maskinrummet sveper en kall vind. Mellan maskinerna skönjer de en öppen dörr som leder ut på taket. Uppe på taket som är helt plant förutom den lilla byggnad som trappan går upp igenom står Ralph, nu helt transformerad. Identisk med porträttet av Moses står han där, med vinden slitande i sin fotsida klädnad. Han vänder sig om mot spelarna när de kommer upp. Ifall bara en eller en del av spelargruppen kommer upp ropar han åt dem att ta med sig sina vänner. Det är svårt att göra sig hörd i den hårda vinden. När alla har kommit upp på taket börjar Ralph sin predikan:

Kom med mig mina barn! Tillsammans skall vi rädda alla Guds barn undan kylan! Med svavel och eld skall vi bekämpa ondskan! Archameal Jesui Athroch! Tag min hand och följ mig!
Han kliver sedan fram mot spelarna och erbjuder dem frälsning en efter en:

Marianne: Vill du inte bli förlöst mitt barn? Vara bland dem som förstår och uppskattar dig?. Ralph pekar på Marianne varvid hon känner sig just så.

John: Jag ser din sorg, dina sår. De ligger djupt, men frukta ej ty de kan läkas. Jag kan hela dig. Följ med mig. Ralph pekar på John varvid han känner hur hans självförtroende återvänder och hur hans självförakt sakta falnar.

Arthur: Dina leder är stela, ditt hjärta är kallt. Låt vänskap och gemenskap lindra din plåga. I den nya världen behöver vi er alla. Ralph pekar på Arthur som känner smärtan släppa och hur han äntligen låter Emma vila i frid.

Terry: Förlåt din fader och din moder. De visste ej vad de gjorde. Älska dem och låt dem veta att den nya Eden skall komma. Du skall vara min härold. Musik skall vara ditt tungomål vilket budskapet skall förmedlas.

Sir Henry: Mina barn skall stå vid min sida men du skall vara min budbärare som skall gå i Guds namn med välsignelsen.”

Ralph vet inte hur, men på något sätt känner han RPnas hjärtans önskningar och använder dessa som hållhakar (Auspex, för den vetgirige).

Han sträcker ut sina armar mot spelarna i en inbjudande gest. Nu kan flera saker inträffa. Till exempel att spelarna börjar dividera sinsemellan eller att de börjar slåss. Ralph (som nu helt och hållet är identisk med Moses) stirrar ut i Snöyran medan han för en förvirrad konversation, dels med sig själv dels med eventuella rollpersoner. Ovädret ökar i styrka medan de står på taket. Ralph skriker om hur han skall skydda sina barn mot frosten. När SL finner det lämpligt börjar Ralph backa ut mot kanten och uppmanar RPna att göra detsamma. Två änglar stiger upp från avgrunden bakom honom. De svävar stilla med böjda huvuden. Följ mig, mina barn! Låt oss stiga upp till härligheten i himmelen! Kom, kom!, skriker Ralph och tar steget ut mot änglarna med staven höjd högt. Två saker händer samtidigt. Det ena är hur RPna ser hur änglarna tar emot Moses i sina armar och stiger uppåt tills de försvinner i ett tjockt töcken. Det andra är att de genom stormen hör ett svagt men fasansfullt utdraget skrik som snabbt avtar i ljudstyrka, ungefär därifrån där Ralph senast stod. Detta förutsatt att ingen utav spelarna beslöt sig för att kasta sig efter någon av änglarna eller följde efter Ralph. Ifall de gjorde så kan vi förtälja att de kastade sig ett hundratal meter ned med ett obligatoriskt Smack!

som följd. Be den/de som kastade sig ut att sätta sig avsides och vara tysta. Låt dem dock gärna sitta i samma rum som ni spelar i. Om spelarna beslutar sig för att anfälla Ralph så ropar han ut att de är satans avföda, inte värdiga att följa honom till himmelriket. Ifall det skulle vara någon RP som vill följa honom så ber han den/de att följa honom, varvid de tidigare nämnda änglarna dyker upp som tidigare. Sedan kastar han sig ut och de ser hur han lyfts upp till himmelen samtidigt som ett snabbt avtagande skrik kanske kan urskiljas.

- Slutet -

(som kan läsa upp för spelarna innan de går ned från taket)

Chockade och utpumpade tar ni ð ni barn i natten ð er nedför tornets innandömen. Quiet Towers kala väggar och trappor leder er ner. Ner, ner långt ner i mörkret. Förvirrade, slitna och trötta undrar ni vad det var som egentligen hände där uppe. Törsten river i er benmärg, plågar era kroppar och sinnen. Mistlurens utdragna stötar ekar över San Franciscobukten, och varslar om att det är snart morgon. Änglar, ni såg änglar! Aldrig kommer väl synen av dessa att lämna er. Ni fortsätter att vandra i cirklar mot porten. Runt, runt, runt.

Utanför porten ligger en manskropp i mörk kostym. Förvridna leder pekar i onaturliga vinklar. Det är Ralph. Hans ansikte är fruset i ett evigt, fanatiskt och frikyrkligt leende. I hans hand håller han fortfarande ett krampaktigt tag om sin stav vars ena ände brutits av i fallet. I ljuset från gatubelysningen, som nu tycks fungera, kan man se tecken framträda på den. Tecken målade i blått. Det står...J...JO...JOF...JOFA!

En åskknall mullrar över bukten. Stormen avtar, Snöfallet övergår sakta till modd, en modd som snart övergår i regn. Och någonstans, långt långt borta, spelar någon "Somewhere Over the Rainbow".

THE END

Personbeskrivningar

Spelledarpersonernas karaktärer har bara beskrivits genom vad de skulle kunna säga i anslutning till det ställe i äventyret där de figurerar. Tanken är att SL utifrån dessa skall improvisera fram hur de uppträder. Texterna (vilka genomgående markerats med kursiv stil) är medvetet skrivna för att vara arketyriska för vad de olika personerna skulle kunna tänkas säga i de situationer som de dyker upp i. Centralgestalten Ralph återges dock nedan med en fullständig beskrivning.

Ralph Oakman

Ralph levde ett lyckligt liv som frikyrkopredikant i Toronto, Canada, under 70- och 80-talet. Där ledde han väckelsemöten i en rad mindre församlingar. Den ärrade Malkaven Roger Carlisle hade följt efter Ralph, med stor beundran då Ralph tycktes vara än galnare än han själv - hetsa folkmassor, tala i tungor, "hela" folk genom att slå dem medvetlösas till marken.

I mitten av 80-talet gav Ralph en predikan vid ett utomhusmöte i en park i centrala Toronto, men utan tillstånd. När polisen kom för att mota bort dem skrek Ralph åt dem:

Ni är djävulens avföda, besatta av satan! Guds barn skall frälsa er! Agroch, Santaniel, må ni återvänd till det avgrundshål som ni kom ifrån!!!"

Vid åsynen av detta och upploppet som följde blev Roger så imponerad att han klev fram och "helade" Ralph. Sedan lämnade han honom men lurkade efter för att se till att allt gick honom väl. Snart glömde dock Roger bort alltsammans när han insåg att han själv egentligen var en isbjörn och begav sig till Alaska.

Ralph blev inte klokare för det, utan begav sig till det syndiga San Francisco för att frälsa de förvirrade själarna som Satan lockat in i frestelsen.

När Snön började falla var Ralph ute på stadens gator och försökte frälsa människor, då han i skyltfönstret till Gorges sportaffär såg Moses bindestav. Han såg Guds hand sträcka sig ned från himmelen och peka mot staven. Raskt krossade Ralph fönstret och tog den och han kände hur han fylldes av helig kraft. Han såg bort mot templet. Templet under pyramiden. Och han kände Abraham, Jacobs och Moses närvaro när han i heligt vredesmod vandrade iväg för att lossa barnen bojor.

Stats verkar oss lätt överflödiga för Rafe då han skall klara sig till slutet och där använda sig av en udda form av Dominate.

Alla illusioner som han bygger upp runt omkring sig är en ovanligt kraftig och särpräglad variant av Obfuscate.

För intresserade kan sägas att Ralph är av sjunde generationen så dominering av honom är inte aktuellt. Naturligtvis har unge herr Ralph ingenting med det udda vädret att göra. Allt som händer i samband med stormen är rena tillfälligheter.

De Garouer som sprang omkring uppmärksammade självklart stormen och ville undersöka det, de fick nys om att det skulle vara en cainite som låg bakom det vilket de starkt ogillade. Två Magi blev också av oklar anledning intresserade av vädret, men snart fick de klart för sig att stormen var naturlig och att Ralph var en nolla.

Rollpersonerna

Marianne Hunnychurch

Ända sedan din födelse har man sett underligt på dig. Varför du fick sådan uppmärksamhet som barn kunde du inte förstå. Du kände dig osäker med all tillsyn, alla människor som alltid ställde frågor. Och dina föräldrar som stod i bakgrunden gjorde ingenting åt din situation. Det har de aldrig gjort sedan dess heller. De lämnade dig bara till en specialskola. Lämnade över ansvaret åt främlingar. Du hatar dem inte. De gjorde endast vad de ansåg sig tvungna att göra. I deras situation hade du antagligen gjort samma sak.

Trots din ringa ålder på tolv år, har du begåvats (förbannats?) med ett genis intellekt. Din intelligens överstrålar de allra flesta vuxnas. Vid tiden för din död läste du Kants epistemologi på universitetsnivå.

Dina klasskamrater var alla obegåvade och naiva. Lärarna var dock intelligenta nog att respektera dina kunskapsbehov. Men dina klasskamrater...de var odrägliga med sitt flams och trams. Ibland kunde du bli så arg på deras patetiska lekar att du helt förlorade kontrollen över dina känslor och börja skrika och slå vilt omkring dig. Du skämdes fasansfullt efteråt över att du inte kunnat kontrollera dig. Att skämma ut sig inför andra...

Men nu har en ny verklighet dagats för dig. Det är visserligen en högst absurd och främmande verklighet men du har testat den empiriskt några gånger och till synes vill den vara faktisk. Frågan är förvisso om ett sådant abstrakt fenomen som "verkligheten" kan ha en vilja?

Dagen för din död var en slaskig vårkväll i mitten av maj. Du var på väg till tågstationen för att resa till dina föräldrar för första gången på tre år. Inte för att du ville utan för att det var nödvändigt. Då du klev ut i vägen slog dig en tanke angående Sartres "Varat och Intet". Mentalt spridd och ouppmärksam såg du inte Landroverna komma.

När du vaknade igen insåg du att du varken andades eller hade någon puls. Först misstänkte du att det kunde röra sig om ett ovanligt medicinskt fenomen, men efter att ha studerat rummet omkring dig och väntat i tio minuter slöt du dig till att du var död och hade förts till patologen för obduktion. En man i ljusgrå kostym klev in när du försiktigt började testa huruvida din kropp fungerade i övrigt. Han presenterade sig artigt som Samuel Height och förklarade kort om denna nya verklighet som du stigit in i medan han lämnade fram din tvättade och lagade skoluniform.

Mr Height lät dig föras till "Prinsen" av London. Efter en kort presentation och förklaring av lagsystemet bland vampyrerna fick du en bostad att sova i.

Där har du bott sedan dess. Mr Height, som tydligen är din skapare, lämnade London strax efteråt. Han lämnade resten av din undervisning i Prinsens händer. Du antar att du ska känna dig hedrad av Prinsens uppmärksamhet och rättar dig därefter.

Under din levnad som vampyr i London har du lärt känna en del. Särskilt ur din egen klan men också ur andra, mindre pretentiösa klaner. Bland annat Arthur Hastings, en ålderstigen amiral som skulle ha dött av ålder, men fick återvända till ett helvete av eld och lågor. Satans reumatism. Var är whiskyn? Det är det enda som hjälper...". Han är gemytligt cynisk, men oftast bara en klassisk gubbe som vill bestämma och när han inte får som han vill spelar han på medlidande för att driva sin vilja igenom i alla fall. Av någon anledning så tycker du om honom. Han är som en gammal farfar. Och så tycker han om dig. Han tycker om att pjollra och skämma bort dig vilket, konstigt nog, är ganska trevligt. Så du

låter honom hållas. Fast ibland går han dig på nerverna, varvid du gör ditt bästa för att få honom att förstå att han ska lämna dig ifred, men det resulterar oftast i att han antingen blir väldigt sur och vresig eller att han blir ömklig och tanig.

Du har även träffat John Harper. En alldaglig hemmapappa som haft oturen att bli vampyr. Han verkar trevlig, men det är något omkring honom som får dig att känna dig osäker. Visst hjälper han till om det är något, men i sådana fall så trivs du bättre med Johns vän, Terry. Terry tycker förvisso inte om dig särskilt mycket men han är ärlig och rättfram så man vet var man har honom. Och så har du i hemlighet börjat intressera dig för punkmusiken, och det är intressant att studera någon som faktiskt skriver sådan musik.

På sista tiden har du även träffat sir Henry Emerson, som anser sig själv vara "den store detektiven Sherlock Holmes" efterträdare. Han ser ut att vara i femtioårsåldern men det har visat sig att han faktiskt är över hundra år gammal. Tyvärr har inte åldern gett pondus eller erfarenhet vad det verkar. Han gör tappra försök att vara en ledargestalt, men i dina ögon klarar han inte av det riktigt. Men nu när er Prins har gett er ert så kallade uppdrag, så har Emerson beslutat sig för att ta ledningen för dig, Arthur, John och Terry. Ingen av er andra tycks gilla idén, men de andra har tyst godtagit att han för tillfället tar ledningen så du accepterar hans roll som detektiv.

Hints & fakta

Marianne är överintelligent men det hindrar henne inte från att i pressade situationer gripas av ett barns raseriutbrott. Som tur är är hon för liten och klen för att göra någon verklig skada. Hon accepterar allt som verkar logiskt och har inte några moraliska betänkligheter för val som verkar logiska och självklara. En brådmogen ung dam som inte vill kännas vid det barn som hon verkligen är.

Stats

STY	1
DEX	4
STA	2
CHA	3
MAN	4
APP	4
PER	4
INT	5
WIT	3

Talents, skills & knowledges

Alertness	3
Duck	1
Etikett	3
Philosophy	3
Science	3
Animal handling	2

Fyra andra INT-baserade färdigheter på 3, 3, 2 resp. 2 poäng som spelaren själv får välja.

Auspex 2

Presence 3

Protean 1

Dominate 2

Conscienceness 2

Self control 2

Courage 4

Generation 9

Blood pool 15/2

Humanity 6

Will power 9

Arthur Hastings

På ålderns höst har du lämnats ensam. Din kära hustru har gått ifrån dig. För alltid. Lika bra det, den satmaran. Varje gång du tänker på henne hugger det till i strupen och i hjärtat. Inga barn gav hon dig heller. 87 år och inga arvingar. Inte för att du har så mycket att ärva men du har i alla fall dina medaljer. De är värda ett helt liv. Medaljer för tapperhet i fält. Medaljer för utförda operationer av allehanda slag. I mitten av ditt altare av självömkan hänger din amirals uniform. Och på bröstet: en juvel. En gyllene juvel. Medaljen. Landstigningen vid Normandie 1944. Befordrad till amiral. Giftermålet med Emma. Men nu är allt över. Ett liv tar slut och ett annat tar vid. Det är inte riktigt den död du föreställt dig. I en sjukhussal. En man till höger om dig rosslar när han andas. Du har aldrig sett honom tidigare. Skynten isolerar dig från omvärlden. Blekgula och tunna. Siluetter spelar på dem när någon dör eller går förbi. Du undrar om du rosslar när du andas. Nåja, döden kan väl inte vara allt för jävlig. Den gör i vart fall slut på smärtan. Den förbannade smärtan. Den har plågat dig i tjugo år nu. Varje lem värker ihärdigt. Det är varmt. Du önskar att du sett mannen till höger om dig. Om än bara för ett ögonblick. Din kropp slappnar av. Den förbannade horan. Hon gav dig inget (bara kärlek och värme). Hon utnyttjade dig och gav sig bara av. Du är inte skyldig henne nåt. Du är inte skyldig någon nåt (Varför var hon tvungen att dö?). Du behövde ju henne (varför är du så trött?). Du saknar ju henne. Den satans horan (älskling jag kommer hem snart).

Varför? Till slut fanns det inga svar. De kom och hämtade dig från din dödsbädd och gav dig evigt liv. Evtigt förbannat liv. Din reumatism klänger sig ihärdigt fast vid din lekamen. Jesus Kristus. Aldrig kunde du ana att det fanns en värld i skuggan. I de mörkaste vråna i mänsklighetens hjärta. Fyra år har gått sedan du förändrades (dog?). Var tacksam att inte Emma var vid liv för att upptäcka detta. Desperationen efter ett tryggt nattlogi och blod. Att alltid vara på flykt från solljuset. Solljuset som Emma älskade. Din värld som du alltid levat i är inte densamma. Du hatar att måsta vara rädd för något. Nu måste du för alltid leva i fruktan för ditt liv.

Men du har hittat någon som lättar ditt gamla slitna hjärta. Marianne. Din egen lilla solstråle. Hon skänker dig glädje och hopp. Om hon bara kunde visa sina känslor lite mer. Kanske vara lite gladare. Kanske du kan göra något för henne så att hon börjar le lite oftare?

Nu ska ni ut och resa. Ni två och tre gröngölingar. John, sir Henry och Terry.

John är väl en rejäl man, men lite velig ibland. Han tar hand om dig när du har som ondast så honom accepterar du. Sir Henry är en fårskalle. Han har ingen militär erfarenhet och försöker ta befälet ifrån de kunniga. Han borde ha sig ett kok stryk. Om du ändå inte hade så ont. Bäst att tala om det för dem. De verkade inte lägga märke till det.

Terry är ett kapitel för sig. Han är ouppfostrad, ointelligent och en drömmare. Han har ingen smak för vare sig kläder, god konversation eller god musik.

Men om Prinsen har sagt att han ska med så kommer han med. Prinsen är din befälhavare nu.

Hints & fakta

Arthur är en grinpotta så fort han inte får sin vilja igenom. Och om han efter att ha varit vresig ett tag fortfarande inte får sin vilja igenom så börjar han beklaga sig över sin reumatism och hur ont han har. Bryr sig fortfarande ingen så sitter han tyst för sig själv och ser ut som en ledsen hund som fått stryk.

Han saknar sin hustru oerhört mycket och älskar henne innerligt. När han fann Marianne beslöt han sig för att "adoptera" henne, oavsett vad hon tyckte. Men hon tycks ha acceptera att han pysslar om henne, så det är väl bara att fortsätta.

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

Talents, skills & knowledges

Acting	2
Subterfuge	2
Intimidation	3
Etiquette	3
History	3
Strategy, sea	5
Tactics, sea	4

Samt fyra andra färdigheter som spelaren kan tänkas tycka är intressanta på 3, 2, 2 resp. 1 poäng.

Celerity	3
Auspex	1
Protean	2
Dominate	2
Conscienceness	2
Self control	2
Courage	3

Generation	12
Blood pool	11
Humanity	5
Will power	7

Terry Brat

>

Terry Brat

* April 26:th 1972

= February 17:th 1991

Terry Brat föddes i en obskyr förort till London våren -72. Hans mor rymde från hemmet när han var fem och han var tvungen att flytta till en fosterfamilj. Hans skoltid utmärktes av strålande betyg i de estetiska ämnena och språk, och inte alltför vackra i de teoretiska. 1987 bildade han, Michael Debber, Samuel Grinder och Fritz Shumwell punkbandet "Salems Prostitutes" där han spelade gitarr och sjöng. Han fortsatte med estetiken genom att börja på konstskola 1990.

Med musiken och konsten i den trasiga bakfickan knackade han på hos sankte Per när han i fredags natt efter "Salems Prostitutes" sista spelning på "Gurd 'n the Fart" blev indragen i ett slagsmål i baren. En mördares kniv tog hans liv. Terry Brat kommer att saknas av många vänner.

Gudstjänsten kommer att ske på "Gurd 'n the Fart" på måndag kväll. Efteråt kommer ett antal lokala punkband att uppträda för att hylla hans minne. Alla intresserade är välkomna. Dödsrunan i tidningen var din idé. Antagligen det smartaste du gjort. Det mesta som stod i den var helt sant. Utom delen där du skulle ha blivit mördad. Visst blev du nedstucken den kvällen, men du räddades i sista stund av Gill. Han fann dig på toaletten där din mördare lämnat dig att förblöda. Du hann till och med se den kalla lysrörsbelysningen börja simma omkring dig. Väggarna började flyta ut i märkliga, mysiga och vackra färger. Gills oformliga gestalt böjde sig över dig och allt mörknade. Du har varit med om en del märkliga tripper i ditt liv, men den här?! Den har pågått sedan, sedan...sedan -90 någon gång...

Din far var en suput. Din mor var en hora. Men du blev erkänd inom musiken, om än bara bland Undergroundband. Gemenskapen och attityden var gemytlig och varm i din vänskapskrets.

Du har alltid haft en fallenhet för tankspriddhet. Ibland kunde du bara glömma bort vad du skulle hämta och bara fortsätta gå i väg någon annanstans. Köpa en kopp choklad åt någon när du blivit ombedd att köpa kaffe.

Gill har tagit väl hand om dig, även om han ångrar att han räddade dig. Prinsen har gett sitt resignerade gillande att du bor i hans stad.

Du har gjort en del intressanta bekantskaper genom åren. Som till exempel den där "sir" Henry Emerson. En riktig kuf som du inte riktigt förstår dig på. Han går verkligen på som om han visste allting om alla. Han är gammal, det vet du, så han polar med höjdarna. De höjdare som såg till att din mor var tvungen att prostituera sig och att din far blev alkoholist. Fan ta dem. Men ni ska följas åt på något rövslickeri åt Prinsen, så du får väl lugna dig lite. I vilket fall så följde ju John med också. Det är ju bra. John är kul att vara med. Ni har bott ihop sedan -92 och har lärt känna varandra ganska bra. John är lite svår att komma underfund med. Han har en tendens att försöka låtsas vara manligare än han är. Det är lite synd eftersom det är en snäll man innerst inne. Han försöker vara snäll mot både Marianne och Arthur, vilket du har lite svårt att förstå. Marianne är en typisk överklassflicka. Arrogant och överlägsen. Arthur är en typisk överklasspensionär. Grinig och jävlig. Marianne har i och för sig ett väldigt märkligt sätt att tänka på. Det är så strikt logiskt. Kanske att hon ändå är okej, bara det att man måste lära sig att förstå hennes sätt att tänka. Hon är lite som en utomjording med sitt främmande intellekt. Tack och lov att du fortfarande har musiken kvar i bagaget.

Hints & fakta

Terry har väl i mångt och mycket beskrivit sig själv. Han är enkelspårig vad gäller vardagliga ting och oerhört tankspridd. Men vad gäller filosofiska funderingar kan han sitta i timtal och diskutera. Han är mycket trevlig med en tendens att vilja vara hård men misslyckas fatalt. Anarkist, hatar översittare o.s.v...

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

Talents, skills & knowledges

Artistic impression	3
Brawl	3
Computer	1
Music	1
Poetry	3
Draw	3
Dancing	1
Drive	1
Acrobatics	3

Fyra andra färdigheter som spelaren kan tänkas vilja ha (inom rimlighetens gränser) på 3, 2, 2 resp. 1 poäng.

Auspex	2
Conscienceness	3
Presence	1
Self control	4
Celerity	1
Courage	3
Animalism	1
Obfuscate	2

Generation	13
Bloodpool	10
Humanity	7
Willpower	6

John Harper

Ditt liv var enkelt. Dina föräldrar hade vanliga arbeten med säkrade inkomster. Innan de dog för sju år sedan levde de på normal lön i pension. Du gick ut skolan med väl godkända betyg och fick jobb hos ett mindre företag när du var tjugo. Träffade Charlotta på en hamburgerbar, förlovades och skaffade ett hus. När ert första barn kom gratulerade din chef dig med att göra dig till delägare. Din framtid var säkrad. Din hustru älskade dig. Dina två barn avgudade dig. Din chef såg dig som sin egen son. Hur kunde något spräcka den idyllen?

Vintern 1990 åt sig en mask sin väg genom det gröna äpplet. Din kusin Randolph, som du inte träffat på tio år, kom på besök.

Ett frö av tvivel började spira hos dig. Av någon anledning kunde du inte sluta tänka på Randolph. Han var vacker. Snygg. Ibland när han stod i det klara solskenet från fönstret och såg så där fundersam ut, översköldes du av en våg av erotik (kärlek?). Det gick så långt att du drömde om honom på nätterna. När du vaknade mitt i natten och såg på Charlotta kunde du inte hålla förvirringens tårar borta. När hon ville veta varför du grät stötte du resolut undan dina känslor och bedyrade henne om att ni skulle leva tillsammans för alltid. Efter att ha älskat passionerat och hon somnat om, låg du vaken länge med tankarna susande genom din själ.

Din psykiatiker rådde dig att ta kontakt med en homosexuell grupp. Efter många vakna nätter och tungt undvikande av Randolph gick du slutligen till gruppen.

Ditt största misstag. Männen och kvinnorna i gruppen fick dig att slutligen inse att det inte fanns någon återvändo. En eftermiddag gick du hem tidigare från jobbet. Charlotta lekte med barnen ute i trädgården. Du stod vid fönstret och betraktade dem med repet i handen. Stegen uppför vindstrappan tycktes dig som en evighet. Du minns det kalla handtaget på dörren. Den unkna luften, dammet som virvlade i eftermiddagssolens sken. Bjälken som du sakta knöt fast repet kring. Pallen som du ställt på en stol. Din oro att den skulle rasa och att du skulle falla. Den stickiga, sträva känslan av repet runt din hals. Plötsligt blev det mörkt. Natten hade fallit utan att du märkt det. Dina tankar susade. Charlotta stod nere i köket och väntade med maten. Barnen såg på TV. Sakta slöt du ögonen och klev ut i avgrunden.

Varje cell i din kropp slets samtidigt sönder av skräck. Din kropp dog på ett ögonblick när du slog upp ögonen. En varm, fuktig känsla spred sig över ditt ansikte. Dina ögonglober färgades röda av blodet som flöt ur tre kroppar, upphängda i fötterna och med sina halsar snittade. Chockad och utmattad tog du dig upp på fötter. Plötsligt sprängdes dörren in. I ett blurr stormade tre män in i rummet. Den ene tog ett hårt grepp om din hals. Lyfte upp dig med en arm från golvet och kastade in dig i den kalla betongväggen. Du kände hur revben brast och pressade sig igenom lungan, men trots att det gjorde fruktansvärt ont tog du dig ändå upp på benen igen. Först då slog det dig att du inte andades längre. En annan av männen klev fram mot dig och rörde vid din panna. Den tredje stod vid sidan av med en vass käpp i handen. Vid mannens beröring blev du plötsligt matt. Han såg in i dina ögon. Du minns dem klart. Deras knivskarpa, sökande blick.

Detta är inte den vi söker, sa mannen. Det är ett villospår. Han lämnade sin avkomma här för att vi skulle förgöra honom i tron om att vi lyckats med vårt värv. Vi måste ta med denne till Prinsen. Han vände sig om mot de andra. Han vet ingenting. Han vaknade just. Sedan började han gå ut ur det lilla rummet. Mannen som slagit dig gick fram mot dig. Du mindes plötsligt att du hade ett antal brutna revben men insåg chockat att du inte hindrades av det. Innan du hann reflektera mer om det grep mannen hårdhänt tag om dig, stirrade stint in i dina ögon och väste Catiffyngel! innan han släpade med dig därifrån.

Två år har gått sedan dess. Du har hankat dig fram så gått du kunnat sedan dess. Du har träffat en rätt så hygglig prick som dog nästan samtidigt som dig, Terry Brat. En vänlig punkmusiker i sena tonåren, eller är han i tjugo års åldern? Svårt att säga, men ni har funnit varandra väl. Hårdast är det

dock att försöka dölja din läggning. I synnerhet som den har vuxit sig starkare sedan du förändrades. I smyg tar du dig genom bakgator fram till klubbar och innehak för sådana som dig, lever ut din ångest och dina uppdämda drömmar innan du tyst och försiktigt tar dig tillbaka till ditt och Terrys hem. Om någon skulle få reda på vem du egentligen är skulle du inte klara av att existera i någon form. Du har försökt berätta det för Terry, men varje gång drar du dig undan och ikläder dig en mask av hård manlighet. Terry är okej. Tankspridd, men okej.

Du har träffat Marianne Hunnychurch tidigare och sett hennes lidande. Att vara instängd i en evighet i ett barns kropp måste vara svårt. Hennes stora blå ögon visar ett distanserat känsloliv, men du vet. Du vet att hon bär på ett barn som vill ut.

I förra veckan hörde Frank Meyers av sig till dig och Terry. Det var under en av Terrys spelningar på Dark Well. Han talade helt sonika om att du och Terry skulle vara på bana 35 på Heathrow flygplats på fredag klockan sex på kvällen. Ni skulle göra Prinsen en tjänst. Icke förhandlingsbart. Du och Terry tackade ja. Inte så mycket för att det var just Prinsen som bad er utan mer för att ni bägge behövde komma bort från allting i London ett tag. Ni förväntas ju ställa upp och då är det väl bara att göra det.

På flygplatsen mötte er tre andra cainiter. En av dem var Marianne med sin vän Arthur Hastings. En gammal skör man som kräver ombesörjning från sin omgivning. Han påminner dig om din farfar, så du har inte så mycket emot att hjälpa honom. Terry tycks inte riktigt gilla honom, men du förstår honom på sätt och vis. Arthur är inte den lättaste människa att ha att göra med.

Och sist men inte minst er självutnämnde ledare: "sir" Henry Emmerson. En fetlagd man som älskar att dra slutsatser om allt omkring sig utan att någon bett honom. Du undrar hur ni ska kunna komma överens, men ni måste i alla fall försöka eftersom Englands ansikte står på spel. Och du kan bara inte låta Henry förstöra Englands goda anseende.

Hints & fakta

John försöker förtvivlat att dölja sin homosexualitet genom att visa upp ett överdrivet maskulint beteende. Men masken har en tendens att falla av när han slappnar av och känner sig trygg med de personer som han umgås med. Det sorgliga är att John misstolkar sin egen natur som "böig", vilket den inte är, utan ett tecken på en god själ. När han sedan upptäcker att han låtit masken glida av (vilket oftast tar ett tag) eller tills någon påpekar hans personlighetsförändring, blir han fruktansvärt generad och sätter på sig en ännu mer överdriven maskulinitet. Den nya masken håller i sig i en kvart ungefär innan John blir normal igen.

Stats

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

Talents, skills & knowledges

Acting	2
Alertness	1
Brawl	2
Duck	1
Streetwise	2
Subterfuge	1
Melee	2
Firearms	2
Drive	2
Economics	3
Investing	2
Computer	4

Fyra andra färdigheter som spelaren anser vara lämpliga på 3, 2, 2 resp. 1 poäng.

Protean	2	
Dominate	1	
Conscienceness		4
Auspex	1	
Self Control	3	
Potence	1	
Courage	3	
Presence	1	
Generation	13	
Blood pool	10	
Humanity	8	
Will power	5	

Sir Henry Emerson

Natten har alltid varit din frände. Ända sedan sekelskiftet har du vandrat som en man bland de döda. Den omsluter dig i sin blekgula omfamning. Lyfter upp dig ur vardagens grå tristess. Men den kan inte ge dig den ära och uppskattning som du anskaffat dig under din livstid. Din adels titel ger dig förvisso tillträde till vissa områden som du annars inte ens skulle vetat om. Hittills har du hindrats att stiga i rang på grund av din ringa ålder, men snart når du den gyllene åldern att ha levat som en av dem i ett hundra år. Då kommer man att visa dig respekt. Inte för att man inte redan gör det, men man kommer att se dig som en fullvärdig "odöd".

Ibland grips du av en fasansfull saknad. En saknad du aldrig lyckats sätta fingret på. Känslan av att vara övergiven kommer över dig vid sådana tillfällen. När du funderar över detta kryper misstanken att du sakta men säkert glömmet bort ditt forna liv över dig.

Strax innan det forna seklets slut fick du den stora äran att träffa din idol, sir Arthur Conan Doyle. Författaren till den store Sherlock Holmes. Han var fantastisk. Han kunde säga allt om dig, bara genom att se på hur du var klädd. Ofattbart. Du tog ett sådant starkt intryck av mannen att du genast började studera människorna i din omgivning och söka dra slutsatser om dem. Du precis som den store sir Doyle och deklarerade dem för ditt tillfälliga studieobjekt.

Du levde ett rikt liv. En playboy av fotografierna att döma. Där är du och sir Basil när ni spelade tennis. Ha, ha. Det är ju klart. Du spelade ju inte tenn...

Taket börjar snurra fortare och fortare. En liten röst börjar tjattra. Inuti ditt huvud sitter ett utdraget morrande hörbakomdigdetärnågondär vadskadutadigtillvadskadutadigtillvadskadu tadigtill...

När du kommer till sans igen brukar du inte vara där du senast stod. Ibland har din omgivning förstörts av rösterna och osynliga varulvar som bara kommer fram när du får blackouts.

Det verkar inte finnas något annat sätt att undvika olyckor än att försöka minnas allt som du gör. Därför har du skaffat dig en lätt asocial vana att samla på saker. Allting. Pappersbitar, notor, kapsyler, tändstickor, cigarrfimpar och så vidare. Detta gör du oftast bara efter ett anfall. När du inte har haft något anfall på länge brukar du bara spara skrivna saker och gåvor.

Du har nu fått ett prestigefyllt uppdrag från Prinsen av London. Att resa till San Francisco för att assistera en vän till Prinsen. Vem vännen exakt är eller vad det gäller vet du inte riktigt ännu, men av Prinsens stadiga blick och oklanderliga klädsel slöt du dig till att det rörde sig om en barndomskamrat som var i behov av hjälp, och att Prinsen själv inte kunde hjälpa henne direkt utan var tvungen att skicka okända cainiter för att inte stöta sig med fel personer. Du skall naturligtvis lösa mysteriet innan tre pipor och återvända hem för att åtnjuta berömmelsen. Sorgligt nog har du varit tvungen att ta med dig fyra andra på resan. De skall tydligen "hjälpa" dig i ditt uppdrag. Nåja, så länge de inte lägger sig i allt för mycket så ska det nog gå bra.

Du har träffat dina reskamrater separat vid några tillfällen. Det är en brokig skara vampyrer. Du har dels en ung dam vid namn Marianne Hunnychurch. Adelsflicka naturligtvis, det avslöjar hennes högdragna artighet för dig. Hon föddes på ett familjegods utanför York, det tyder hennes dialekt på. Hon har en högst extraordinär logik, vilket tyder på att hon måste vara äldre än hon vill erkänna.

Hon tycks ty sig till den äldre mannen, Arthur Hastings. Han påstår att han varit amiral, men du har

kommit fram till att han jobbat i trettio år som städare. Det ser du på hans krumma hållning och hans reumatism. Det får man som städare. Han fick tre barn varav ett dog i tidiga tonåren. Han har oftast svarta skor på sig så han borde komma ifrån Norge ursprungligen. Han och Marianne umgås ofta och han tycks hela tiden vilja beskydda henne så du misstänker pedofili, men säger ingenting då du sett betydligt underligare ting sedan du väcktes upp till ditt andra liv i natten.

Du har inte träffat honom så ofta men John verkar inte tycka så bra om din titel. Du har bestämt dig för att se till att han gör det som han blivit tilldelad av Prinsen att göra, vad än det är, oavsett er relation. Typiskt gruvarbetare att vara respektlösa inför adeln.

Denne John har en vän som också ska följa med på uppdraget. En slusk i och för sig, men du antar att det är så som ungdomen av idag ser ut. Det är svårt att tolka något utifrån de moderna klädstilarna men du antar att det kommer du att lära dig förr eller senare. En sak som är klar är i alla fall att han är efterbliven, så du har överseende med hans oansvariga beteende.

Dessa är de fyra som skall "assistera" dig på ditt uppdrag. Angelägen om att göra ett så gott intryck som möjligt och att utföra jobbet så bra som möjligt sätter du dig i Concorden och låter dig lyftas till ett mysterium i den nya världen.

Hints och Fakta

Sir Henry är av klanen Malkavian och anser sig vara begåvad med Sherlock Holmes slutlednings förmåga. Tyvärr är så inte fallet. Sir Henry är helt obegåvad vad gäller att dra korrekta slutledningar. Han är dock lyckligt ovetandes om situationen och kommer att fortsätta tro att han kan det vad som än händer. Han har även en svår minnesförlust. Svaga minnen av att han levat ett lyckligt liv finns fortfarande kvar, men om han börjar minnas så drabbas han av en märklig form av bärsärk då han börjar slå vilt omkring sig utan att veta vad han slår på. Han spenderar då även omedvetet hälften av sin, för stunden, Bloodpool för att öka sin styrka. Utbrottet varar cirka två minuter varefter han inte minns ett dugg av vad som hänt. Han tror på sina osynliga varulvar, men säger inget om dem, För de är ju trots allt osynliga, så han kan ju inte direkt bevisa att de verkligen existerar.

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

Talents, skills & knowledges

Brawl	3
Firearms	2
Melee	2
Duck	1
Intimidation	2
Alertness	1
Etiquette	4

Investigation 4
Science 2
Drive 2

Fyra andra väl valda färdigheter som spelaren får välja själv på 3, 2, 2 resp. 1 poäng.

Potence 1
Conscienceness 2
Auspex 3
Self control 2
Fortitude 2
Courage 4
Obfuscate 1
Presence 2

Pengar: Säg en... tja... 500 dollar.

Humanity 4
Generation 10
Bloodpool 14/1
Willpower 6

Handout 1:

All och raftiditrg, halleluja, haerftay, herre Jesus Jesus, juplikad, stor stor är Herren, asatoth.gbdil, schaagrh, danöfbb, dsbi, fdhg, gfiagl, aaaahgf, smageot, ithiem, jlyggi... (o.s.v.)

Handout 2:

Och kärleken är störst, det vet Guds barn. Att man skall älska vet de, följ hjärtat, Gud skall öppna era hjärtan för förståelse, Arfhdaby...lohjakel, Då Herren, poklab sroo, Jesus Jesus, med ljugeld ville förstöra människorna nedanför Sinai, stod då inte Moses där för människorna och skyddade dem. Jomen. Herre Jesus Jesus. Pröva mig inte hårt på Sinai, där buden skall skrivas, Jagfya, artsoola. Jag, Ismael, från den sjunde av tolv stammar, skall skydda barnen från frost pilar. herre hree kldob...