

Kapitel I: Förspel

Natten faller.

En ensam gestalt rör sig långsamt genom den täta växtligheten under Gerrylvilles skogs trädkronor. Dess bara fötter är en fårad topografisk karta av revor och sår, men som ett under faller inte en blodsdroppe från de ärrade fotsulorna när de lyfts, steg för steg, vidare mot bebyggelsen, fortfarande kilometer borta.

En man vrider sig oroligt i sömnen.

Ett plötsligt knakande får den trasiga skepnaden att stanna till, och för ett ögonblick framstår den som en staty, en staty gjuten i marmor där fullmånens svällande uppenbarelse belyser dess nakna hud.

Sedan knäcks dess revben som en samling torra kvistar.

Den sovande mannen stönar till. Ett gnyende läte som från ett sårat djur, eller ett litet barn, ensamt och övergivet. En ensam tår letar sig nerför hans grådaskiga kind.

Två skepnader rullar nedför branten mot Riker's pond, en mörk reflektion av natthimlen, fångad i en sänka. Den enes käkar, mörka och bepälsade, tycks låsta i den andres hals, medan den andre verkar uppslukad i en desperat kyss, tryckandes sina bleka läppar mot det varma köttet, dolt som en förbjuden frukt under den grova pälsen. Fortfarande befläckas marken inte av en enda blodsdroppe. Så slår de plötsligt och brutalt in i ett av de många stenblock som ligger strödda över brantens botten. De tappar taget om varandra, och störtar ensamma den sista biten ner i det hungriga vattnet.

Mannen skriker till, högt och plågat. Hans arm flyger ut och träffar fotot av sin älskade fru, död sedan många år. Hon kastas av nattduksbordet och träffar golvet i en skur av glas, hennes blick fortfarande klar; hennes mun fortfarande leende.

Något kliver långsamt upp ur dammen. En lång nos höjs mot himlen, vädrande. Så följer kroppen med, våt päls och tvåhundra kilo muskler. Ruskandes, med vattnet stänkandes omkring sig, höjer den ansiktet mot himlen. Dess tjut ekar över skogen, och så, efter ett ögonblick eller två, hörs ett svar, närmandes sig.

Natten faller.

En sönderbruten gestalt stapplar över åkern.

Två par hungriga ögon rör sig obevekligt i dess spår.

Och i mörkret av sitt sovrum reser sig den nu vakne mannen upp ur sängen, kliver barfota över det krossade glaset, sätter sig ner i köket, och börjar tälja.

Synopsis

I det här scenariot iför sig spelarna rollen av fyra unga individer, alla tolv år gamla, på väg ut mot en sista sommar innan tonåren sätter sina klor i dem, med allt det kommer att innebära. I sann *Stand by me* - anda tänker de inleda det nykläckta sommarlovet ('55) med en klassisk övernattnings i den koja

som nästan gått i arv hos en av karaktärerna. Allt utvecklas som det brukar, tills dess att natten faller...

För tre år sedan försvann kojans ägares bror, trött på ett hämmat liv i en inskränkt småstad (med en alkoholiserad far). Den här kvällen återvänder han, sig lik men förändrad, jagad och jägare; till den plats som hans

drivna sinne förknippar med barndomens trygghet. Förföljd av ett par vildsinta varulvar söker han skydd hos sin bror och dennes vänner.

Under natten tvingas (?) de hjälpa hemvändaren, då han behöver både (djur)blod och skydd från solen. På morgonen återvänder spelarna hemåt, mot vart sitt öde. Värt att notera är att en av karaktärernas far, stadens präst, samma natt återtagit sitt gamla yrke som vampyrjägare, då han förnimmer en ondska som inträtt i hans domän. Dagen fortsatta incidenter innehåller bl a möten med traktens MC-gång och ett par malplacerade vildar vilka på morgonen dräpt två män från orten och därefter antagit mänsklig form för att en gång för alla leta rätt på sitt byte. Mot kvällen stundar förmodligen en ny visit till kojan.

Nästa dag råder en nästan Western-istisk uppbådsstämning, då man gjort den (korrekta) antagelsen vad gäller de skyldiga till gårdagens två mord. Stadens hetsporrar bildar ett uppbåd för att söka rätt på de våldsamma främlingar som bringat deras vänner om livet. Dagens fortsatta händelser är för öppna för att behandlas i ett synopsis. Kvällen, däremot...

Den slutliga konfrontationen sker på kvällen, då först med de ute-och-cyklade MC-killarna, och sedan, efter en smula våld och en tragisk olycka, med den fanatiska prästen.

Kommer blod att visa sig tjockare än heligt vatten?

Tema & Stämning

Scenariots tema är, precis som i de flesta andra äventyr på årets SnöKon, religion. Är det rätt att dräpa sin bror i övertygelsens namn, eller har tron inte längre något värde.

Den stämning som bör råda är den rädsla, eller skräck, som man alltid

kände som liten när man gjorde sådant som var förbjudet, eller helt enkelt utanför de allsmäktiga föräldrarnas vetskap. I det här fallet är den uppförstorad till smått osannolika proportioner. Tänk själv om mamma visste att man gömde en blodsugare i kojan...

Författarnas bekännelser

Var kom alla ungar ifrån? Det kan verka en smula tjatigt att spela barn, när faktiskt inte mindre än tre av SnöKons huvudturneringar kretsar kring dessa bedårande (?) kreatur. Det rör sig dock inte om någon konspiration, utan var helt oavsiktligt.

Medan vi fortfarande är inne på ämnet bör det poängteras att spelarna, rollspelet till trots, INTE spelar vampyrer. (Åtminstone till en början). Å ena sidan kommer vissa förmodligen att känna sig lurade, men å andra sidan är det en stor hjälp för spelare och spelledare som aldrig spelat Vampire tidigare. Dessutom är det kul med omväxling.

Regler & NUKEä

I regelområdet innehåller scenariot de stats och beskrivningar som vi ansett nödvändiga. Använd dem som stöd, inte som bojar. Dessutom står vi mycket skeptiska till tärningsrullande på konventsrollspelande. Vi ber er dessutom fästa ögonen vid NUKEä. Denna eminenta funktion kommer att förklaras senare, men ger i korta drag uttråkade spelledare en möjlighet att snabbt och bekymmersfritt tillämpa dödshjälp på spelomgången, i händelse att spelargruppen visar sig vara ett Hopplöst Fall.

Enkelt, men effektivt!

Kapitel II: *Gerryville by night*

Välkommen till Gerryville!

Gerryville är en mindre amerikansk småstad, belägen i staten Minnesota, drygt 30 mil från närmsta större stad, Minneapolis. För tillfället har den en befolkning på drygt 7.000 innevånare, men detta håller stadigt på att minska, i takt med den ökande urbaniseringen som sveper genom landet. Landskapet i trakten består till största del av skog (främst barr) och det är skogen som alltid har varit Gerryvilles största tillgång. Nästan hälften av stadens manliga befolkning är på ett eller annat sätt involverad i skogsbruksindustrin.

Människorna här är i allmänhet stolta över sitt amerikanska arv (?), precis som i de flesta hålor i de norra staterna. Att gå i kyrkan är mer eller mindre obligatoriskt, men långt ifrån så tvunget som i det klassiska bibelbältet söderut, och färgade människor respekteras. (Så länge de inte får för sig att flytta in.) Vad som kan vara intressant att notera är det åldersgap som börjat göra sig påmint. Allt fler av stadens nyvuxna packar sin kappsäck och försvinner mot de hägrande storstäderna. Kvar blir de etablerade vuxna och de barn som ännu inte gått ut grundskolan. (Dock finns naturligtvis undantag, se MC-gänget, kap. IV)

[Tänk er en blandning av städerna i *Stand by me & Twin Peaks* så träffar ni nog ganska rätt.]

Några HotSpots

Här följer ett axplock av några av Gerryvilles mer framträdande, eller för historien mer intressanta, delar.

Hershey street: Döpt efter sam-hällets

grundare, George Hershey, är det här stadens "main street". Knappt två kilometer lång sträcker den sig som ett utdraget centrum genom staden. I stort sett alla av Gerryvilles kommersiella instanser ligger utplacerade längs Hershey, allt ifrån frisörer till stadens drugstore. Här ligger även den lokala kyrkan, (*The Gerryville Church of the Savior*), samt *The Apollo theater*. (Se nedan.)

The Gerryville Church of the Savior:

Traktens enda kyrka. TGCOTS är, namnet till trots, en gemytlig sådan av det protestantiska slaget. Prästen, Frank Baumann, håller predikningar varje söndag för de intresserade, och kyrkan är dessutom involverad i återkommande välgörenhetsbasarer. (Naturligtvis.) Herr Baumann är dessutom en vanlig syn i skolans korridorer, där han på dagarna arbetar som skolpräst.

Gerryville Elementary School:

Sommarlov. Så var det med det.

Preston Public Library (Lily's)

Stadens bibliotek. Öknamnet härrör från det faktum att byggnaden fram till 1909 var en mer eller mindre offentlig bordell, ett faktum som gjort biblioteket till åtlöje mer än en gång.

Som bibliotek är det ovanligt rumsutrustat, och har inte mindre än tre våningar, alla förbundna med hallen (receptionen) via huvudtrappan.

Margerie Winston, stadens enda bibliotekarie, har gjort allt i sin makt för att tvätta bort husets stämpel, men den är fortfarande en av de minst besökta platserna längs Hershey.

[I händelse av att spelarna skulle drabbas av Call-feber och räda biblioteket på jakt efter vampyrfakta tvingas de använda sig av skönlitterära beskrivningar, då Lily's inte direkt är något Miscatoniskt universitet. På den ljusa sidan kan de faktiskt få en del hjälp av fru Winston, hennes strama yttre till trots, då det inte är varje dag ungdomar visar ett sådant litterärt intresse. Tråkigt nog kommer detta snarare att röra till det för de små live. För varje timme som (alla) karaktärerna gräver runt i böcker, slå (eller välj) enligt nedan:]

redskap och reservdelar (för att inte tala om skrot och avgaser.) Det är också det mer eller mindre inofficiella klubbhuset för vissa motorburna individer...

- 1: V. tål ej vitlök/heligt vatten (F)
- 2: V. förintas av solljus (S)
- 3: V. blir kraftlösa i solljus (F)
- 4: V. kan bli mänskliga igen om de förmås till att sola i en minut (F)
- 5: V. dödar alltid offer (F)
- 6: V. smittar via beröring. (F)
- 7: V. kan bara dräpas om man först driver en påle genom dess hjärta, kapar dess huvud; och sedan begraver liket i en vägkorsning. (F)
- 8: V. kan ej tala sanning (F)
- 9: V. kan ta skepnaden av ens nära & kära för att locka till tillit. (S)
- 10: V. finns inte! (F)

The Apollo Theater: Gerryvilles numera enda biograf, sedan drive-in bion stängde förra sommaren. Har numera övergått till ett barnvänligare utbud, med någon enstaka showfilm emellanåt som omväxling.

Fatty's Metal & Motors: Detta en smula avsides garage och motorshop är nog stadens största källa av tyngre

Kapitel III: Ett oförglömligt sommarlov

Scenariots struktur

Här följer nu scenariot i den mån det kan förutsägas. Äventyret är strukturerat som så att endast två scener är förutbestämda. Dessa är, logiskt nog, början och slutet. Däremellan håller scenariot formen av en tidslinje, vilken förhoppningsvis innehåller nog med information (tillsammans med SLP-informationen i kap. IV) för att ni (som SL) smärtfritt ska kunna köra äventyret.

Upp med ridån...

Natten faller

Översikt

De fyra vännerna Chris, Bob, Dick och Jean samlas denna sommarlovs första natt för att övernatta i Chris trädkoja, utanför Gerryville. Efter ett par timmars samvaro, med kortspel, tjuvrökning, och allt vad föräldrafrihet innebär får de oväntat besök. Chris bror, försvunnen sedan tre år och numera odöd, har återvänt och söker desperat skydd och vännernas hjälp. Det ser ut som en sömnlös natt.

Plats

Om inget oväntat händer kommer största delen av scenen att utspela sig i den trädkoja som Chris övertagit efter sin äldre bror, som fått den av en äldre kompis (osv). Kojan i fråga är därigenom nästan antik, en helig plats bebodd av barn sedan nästan två generationer. Den ligger drygt tre kilometer öster om stan, mitt ute på ett stort övervuxet åkerområde, rester från den tid då bönder levde i trakten. Där den numera rivna gårdens fyra sädesfält möts ligger en kompakt men hög trädklunga. Högst upp, förankrad i de

fyra största träden hänger kojans; nästan femton meter över marken.

Kojan nås från marken genom en repstege eller en ganska riskabel hissanordning. Den är mycket rymlig för sin sort, nästan sexton kvadrat-meter i yta, även om mängden bråte som ligger utspritt inuti får den att verka mindre. Väggarna är fulltäckta med klotter, ristningar och bränn-märken från de olika gäng som bebott den, som ett slags civilisationens årsringar. Två fönsterhål finns utsågade och är placerade mitt emot varandra, på den norra och södra väggen respektive. Det ena (de södra) har uppsikt mot den grusväg som leder förbi fälten från stan, medan utsikten från det norra vetter mot skogen. På mitten av golvet står en avskuren tunna, tjänande som eldstad, och i taket finns ett rökhål som kan täckas med presenning, om det skulle regna. Hela rasket är nästan tjugo år gammalt, men visar fortfarande inga tecken på att ge upp.

Drama

Vännerna anländer samtidigt, cyklandes från stan. Låt spelarna ha med sig vad de känner för, allt efter karaktärernas lynne. Klockan är strax över sex, och det dröjer ett par timmar innan solen går ner. Under den tiden är det fritt fram att roa sig, så länge alla är tillbaka i kojans när mörkret faller. Ungefär en timme efter mörkrets inbrott börjar det hända saker. Först hörs ett svagt prasslande nedifrån. Något rör sig skrapande upp för trädstammen, för att sedan hasa ner igen; gör ett nytt försök och hasar ner igen. Så fortsätter det i ungefär en kvart. Alla försök att se vad som försigår är dömda att misslyckas, än så länge. [Obfuscate].

Så hörs plötsligt ett ylande genom skogen. Det ekar, gällt och skärande, för att sedan tyna bort. Så hörs ett svar, Dovare och närmre. Det blir alldeles knäpptyst nedanför. Så hörs plötsligt en svag stämma:

- Hjälp mig...

Det är ingen mindre än Mathew, Chris bror, som återvänt. Han är svårt skadad, svag, vampyr, och jagad av ett par hatiska lupider, varulvar. För tillfället har de tappat vittringen efter honom, men det kommer inte att dröja länge innan de återfår den. Om han inte hittar ett bra och luktfritt gömställe, förstås. Exempelvis en inpyrd koja.

Spelarna kommer förmodligen (om Chris har något som helst att säga till om) att ta upp rymlingen i kojans. Vad de förmodligen inte ser är att spektaklet just i det tillfället betraktas av Roy Saunders, en av MC-killarna, som har vägarna förbi. Han drar inga slutsatser för tillfället, men resten av gänget kommer att vara informerade vid middagstid dagen därpå.

Resten av scenen är främst dialogorienterad (se nedan). Dock tvingas spelarna att på något sätt isolera kojans mot solljus när morgonen gryr. Mathew själv är nästan helt inkapabel till handling, då han vägrar hela sig själv, med rädsla för att göra slut på sitt blod och därmed drabbas av okontrollerad blodtörst, och att göra upp eld är helt uteslutet.

Dialog

Låt spelarna roa sig och spela ut sina roller så mycket de kan innan natten faller på. (Ge dem en chans att pröva på sina vingar i "vanliga" situationer innan saker börjar bli bisarra.)

När Mathew dyker upp är han först fruktansvärd skräckslagen, och hans skador hindrar honom från att prata mycket högre än en viskning. Han ger

sig först inte till känna, men blir förmodligen tvingad till det, när det blir uppenbart att spelarna inte släpper upp honom. (Eller?)

Väl uppe faller han ihop som död. Aktiva spelare kommer snabbt att märka att han varken har puls eller andas. (Låt det sjunka in.) När han sedan slår upp ögonen borde spelarna vara tillräckligt frågvisa.

Han är sjuk, förklarar han. Den sjukdom, eller det tillstånd, som han lider av har inget namn, åtminstone inte vetenskapligt. Han andas inte längre, och hans hjärta har slutat slå. Ända lever han, så länge han kan dricka färskt blod. För tillfället är han jagad, jagad av personer som skulle slita honom i stycken bara för vad han är. Han behöver ett gömställe, och någonting säger honom att han borde vara säker här. [Han har rätt. Kojans maskerar inte bara hans fysiska doft. De generationer av barn som lekt i den här kojans har lämnat ett så kraftfullt avtryck av oskuld och renhet, att till och med Wyrms doft kamoufleras inom dess väggar]

Till en början tyr han sig enbart till sin bror, men han kommer att lita på de andra också, om Chris försäkrar honom om att de är "OK". Dessutom lider han konstant av en stark blodtörst, endast hållen i schack av hans vägran att använda sitt sista blod för att läka sina skador. Han ser ofrivilligt på alla med hunger och åtrå i blicken.

Om spelarna verkar lita på honom (och motsatsen) kommer han att ha mer att berätta, om någon bryr sig om att fråga. Bl a kan han berätta mer om sitt skapande och om vad han är, efter sin förmåga. (Glöm inte att han är fullt övertygad om det naturliga i sin situation. Han har absolut inte haft en tanke på övernaturlighet och fördömmelse, och tar sällan ordet vampyr i sin mun.). Om spelarna tjar

kan han till och med ge en vag beskrivning av sina förföljare, men även här är han motvillig att använda ordet "varulv". (För mer info på Mathew och lupiderna, se kap. IV)

När så slutligen natten går mot morgon ber han spelarna om mer hjälp. De måste först täcka för alla kojans öppningar mot solljuset. Vad han sedan behöver är blod, så mycket som möjligt. Då han vägrar dricka av barnen, med risk för att tappa kontrollen, ber han dem istället att under dagen på något sätt skaffa det han behöver; levande eller på annat sätt förvarat. Han kommer att vänta på dem nästa natt. Slutligen vädjar han om tystnad;

- Inte ett ord till någon, inte ens till pappa eller någons föräldrar. Om någon skulle hitta mig kommer jag att försvinna igen, och då kommer jag att vara borta för alltid.

Mellanspel: Hemkomster

På morgonen är det dags för spelarna att gå hem. (De har ju lovat att vara hemma till lunch, och är nog dessutom förbannat trötta efter nattens händelser.)

Chris:

När Chris öppnar dörren till sitt hem slår den sedvanliga stanken av surt öl och svett emot honom. Hans far ligger och snarkar halvnaken i soffan. Radion skvalar på, och en sprakande röst talar oberört om det våldsamma bankrån som förra veckan utfördes i St.Cloud.

(- De tre männen är fortfarande på fri fot, men polisen rapporterar att åtminstone en av dem skadades svårt vid skottstriden som utbröt...)

Tyvänn vaknar han när Chris försöker smyga förbi honom mot sitt rum. Han raglar upp, manövrerar sin stinkande lekamen i Chris väg, och hotar med stryk om Chris inte förklarar vad fan han hållit hus hela natten, när han borde varit tillgänglig för att springa och köpa öl åt sin stackars far. Han har naturligtvis glömt allt vad Chris sagt angående övernattningen. Det enda som kan rädda Chris i det här läget är en snabb frivillig språngmarsch till drugstoren, för ett par sexpack. Allt annat, särskilt skitsnack om Mathew, belönas med livremmen.

(Se till att framställa fadern som så vidrig som möjligt, så att Chris förstår att Mathew är det enda han har kvar i familjeväg.)

Jean

Jeans hemkomst är lika tråkigt gemytlig som Chris är våldsam, åtminstone i hennes ögon. Hennes mor har dukat upp frukost och slutar aldrig fråga om kvällen, vad de gjort, ätit, pratat om, haft för kläder, lekt för lekar (herregud...), osv.

(Se i det här fallet till att spela upp kontrasten mellan det trygga, mjuka hemmet och den nästan elektriska spänning som den gångna natten fört med sig. Dessutom bör Jean vara hopplöst förälskad, om allt inte redan

gått helt snett.)

Dick

Av alla de fyra vännerna har Richard Patterson längst väg hem. Efter att ha svängt av från Hershey street blir det uppförsbacke, och han tvingas dra cykeln då han inte är i bästa fysisk form. Plötsligt uppfattar han det ljud som han kommit att förknippa med sitt livs största skräck och förnedring. Knattret av två motorcyklar, på väg i maklig takt mot honom, nedifrån backen. Det finns ingenstans att fly...

De två motorcyklisterna är Thomas "Salz" Salzberg och Winnie Ford. (Roy har än inte fått tag på dem, så de vet inget om nattens intermezzo) De var uppe tidigt, hängandes utanför Apollo, när de såg Dick komma cyklande nedför gatan och bestämde sig för att påbörja dagen med lite skoj. Om Dick försöker cykla kommer de att preja omkull honom, annars puttrar de lugnt ikapp honom och spärrar av vägen med sina fordon, samtidigt som de knycker åt sig hans väska från pakethållaren.

- Är lilla svinet på bantningskur?

- Måste han ju vara. Han har ju inte ätit upp allt sitt foder. (Observerar de öppnade kexpaketen och maten i väskan (Förmodligen))

- Det är ju inte nyttigt! Lilla svinet kan ju svälta ihjäl. Och det vill vi ju inte!

- Kom hit ska vi hjälpa dig...

De sliter tag i honom och börjar trycka in kakor och choklad i Dicks mun, i så snabb följd att han knappt kan andas; och slutligen kräks upp den halvtuggade massan på trottoaren framför sina fötter, allt ackompanjerat av roade gapflabb. Resten av väskans innehåll sprider de ut över vägen, utan att själva röra en enda bit. (Vilket, i Dicks ögon, egentligen är den största synden - De förstår sig inte ens på ekonomi). Som en eftertanke slänger de cykeln av vägen, spottar en

loska vid Dicks fötter och vrålar iväg.

Väl hemma får han så mycket uppmärksamhet som han är van vid - ingen. Hans far är upptagen i telefon i en timme framöver, och hans mor är inte ens hemma. (Hon har spenderat natten med sin senaste älskare.)

Bob

Det första Robert märker när han öppnar dörren till sitt hem är tystnaden. Hans far, Frank, brukar annars sällan vakna utan att först slå på sina favoriter av Schopin eller Bach på grammfonen. Så framträder plötsligt ett ljud i tystnaden. Ett rytmiskt skrapande, like obevekligt som oväntat. Köksdörren står öppen. Där inne sitter den godmodige herr Baumann, hans tidigare alltid så lugna anlete förvidret i en beslutsam grimas, täljandes den ena pålen efter den andra. Köksbordets yta är täckt av flisor; resultatet av timmars arbete, och en välanvänt brynsten ligger vid hans sida. Så lyfter han blicken och möter sin sons.

- Kom hit och sätt dig, Robert.

Han vinkar Bob till sig, och skjuter fram en stol. Så tystnar han en stund.

- Du förstår... I natt kom djävulen till vår stad. Jag kände honom komma. En drickare av blod vandrar bland oss, och vi kommer alla att få lida helvetets kval, om inte någon genomför guds vilja. Se inte på mig så där. Vad vet du om mig och min tid innan jag satte dig till jorden? Om de veckor som jag var borta, lämnades dig och din mor ensamma?

(Paus. Skrap, skrap)

- Det här är inte första gången jag prövas på det här viset; och om gud är med mig blir det inte heller den sista. Om inte...

(Skrap, skrap, Aaahh!!!)

Kniven slinter och skär upp ett brett med ytligt jack i prästens tumme. Han för den hastigt mot munnen, men stannar

upp och beskådar blodet som droppar ner över köksbordet, plötsligt påmind om sin påtagliga dödlighet. Så vänder han sig mot sin son en sista gång:

- Jag vill bara att du ska veta att jag älskar dig, Robert. Du är det enda jag har kvar nu.

Så vänder han sig bort för att förbinda såret, och fortsätter sina förberedelser.

(Påpeka gärna att det här är en sida av Roberts far som ingen, särskilt Robert själv, upplevt tidigare. Han verkar helt förbytt, nästan besatt.)

OBS

Tänk på att hemkomsterna kan variera beroende på spelarnas handlingar. De som beskrivs här är de mest troliga, men när har spelare någonsin följt sådana spådomar?

Här följer nu en genomgång av resten av dagarna, fram till slutet:

Dag 1 (Lördag)

Morgon

Samtidigt som spelarna tar sig hemåt händer det saker ute på bygden. Övertygade om att deras byte undgått dem för tillfället beslutar sig de uppretade lupiderna för att göra slag i saken och infiltrera väverskans [varulvarnas namn på den naturkraft som står för ordning] näste.

Sagt och gjort. På sitt sedvanliga subtila sätt tvingar de en pickup på väg mot sågverket av vägen, sliter sönder den och dess två medföljande apor och slukar dem; detta bara femhundra meter från kojan. De antar sedan mänsklig form, tar sina offers kläder och spenderar sedan resten av morgonen åt att lista ut hur man knäpper en skjorta.

I Fatty's Metal & Motors garage blir det ljud i skällan när Roy återvänder och berättar för sina vänner om sin observation under natten. Det vore som fan om inte glina håller på med nåt jävligt fuffens.

Och i ett kök på Mistle road hörs det skrapande ljudet av pålar som täljs...

Middag

Iförda sina kliande kläder beger sig de två varulvarna in mot staden. De spatserar sedan upp och ner längs Hershey, gloende ilsket på alla som kommer i deras närhet, och gör då och då utfall mot förbipasserande, varvid de omringar/naglar fast offret mot en vägg och "sniffar upp" honom/henne noggrant, alltmedan de söker efter bitmärken och ställer kluriga frågor. (Vi... letar... efter... fästing... bett. Vi...

bita... dig... om... du... gillar... fästing!) Förorenare som MC-killar får särskild uppmärksamhet (Jorå, de värnar om naturen oxå!), förhoppningsvis då de senare valt att på sitt håll fråga ut spelarna. (Ur askan i elden...) Vad gäller lagens långa arms respons så är Sheriff Stock för tillfället ute på ärende angående ett tips om St.Clouds bankrånare. Vicesheriffen, Bailey, avskräcks snabbt från att ingripa i de bastanta herrarnas eskapader. (Brutna händer är sååå smärtsamt.)

Samtidigt har de tre musketörerna Roy, Salz och Winnie beslutat att starta en egen undersökning, vad gäller vissa glins nattliga förehavanden. Vem vet, det kan ju vara en brottsling som ligger gömd i kojan. (Dock är de för rädda för eventuella pistoler för att bege sig dit med en gång.) När spelarna sticker fram näsan kommer de att få ett nyfiket, otrevligt och ursparat MC-gäng på halsen. Då de förmodligen blir avbrutna av ett par borstiga män hinner de inte avslöja sina egna teorier, men de hinner åtminstone ställa tillräckligt många frågor för att göra spelarna oroliga. Dessutom tyckte Roy sig känna igen snubben. Det är väl inte så att de gömmer Chris svin till bror? (Salz och Mathew var inte direkt bästa vänner när Mathew försvann.)

Frank Baumann beger sig nu mot kyrkan för böner och heligt vatten. Han håller dessutom ett vakande öga på Robert.

Dessutom upptäcks nu mordet på de stackars sågarbetarna (John Lait och Pete Savati), (Kanske t o m av spelarna, improvisera i så fall fram mordplatsen efter behag och våldsfixering) men det blir allmänt känt först till kvällen.

Kväll / Natt

Mindre kalabalik utbryter i Gerryville då hemåtvärande arbetare slutligen kopplar sina kollegors försvinnande / död med de våldsamma nykomlingarna. Efter ett våldsamt krogslagsmål tar de plötsligt till flykten (Byxorna skaver så förfärligt). Några hetsporrar förföljer de uppenbart skyldiga männen ut i skogen, men tappar spåret och återvänder snabbt (Vilket är tur för dem.). Risken att spelarna ska se detta dock förmodligen liten, då de är hopplöst minderåriga.

MC-gänget, modstulna efter sin konfrontation med lupiderna, tar det lugnt och pimplar öl hemma hos Winnie.

Frank Baumann spenderar kvällen i ett förbryllat tillstånd då han inte räknat med de borstiga männen. De var uppenbart inte Fördömda, men var ändå uppenbart skyldiga. I händelse av att Robert agerat överdrivet suspekt håller han även ett vakande öga på honom under natten.

Spelarnas handlingar under dag 1:

Om spelarna känner det minsta band till Mathew kommer de förmodligen att göra sitt bästa för att fixa blod åt honom. Men hur?

Går de till slaktaren lär de förmodligen dra till sig uppmärksamhet, då blod i större mängder inte är något som brukar stå på en tolvåringars önskelista. Andra alternativ skulle vara att lurpassa på lösspringande hundar (el. katter.). Frågan är väl bara vad deras ägare skulle tycka i händelse av upptäckt; för att inte tala om böket med att frakta dem levande till kojan osedda. (Döda dem? Visst. Det här är tolvåringar vi talar om.) Ett tredje alternativ skulle vara att spelarna tappade sig själva på blod.

Detta är mycket riskabelt, då karaktärerna omöjligen kan veta hur mycket blod som kan tappas riskfritt; och även då återstår problemet med utrustning. Här har spelarna verkligen en chans att vara kreativa!

Hur som helst kommer Mathew att vara tacksam för mängden blod de lyckas skaka fram. Han förstår deras problem, men ser ingen annan utväg. Han ber dock spelarna lämna honom när han ska inmundiga sin föda.

Om spelarna inte lyckats få tag på något alls, eller bara mycket lite, kommer de att få samma uppdrag nästa dag. I annat fall ber Mathew dem den här dagen hämta silver, och då helst även redskap för att smälta det. (Förhoppningsvis kommer det (silvret) aldrig att behövas om äventyret flyter på som det ska, men spelarna måste trots allt få händerna fulla.)

I övrigt har spelarna under natten möjlighet att ställa de frågor som de missat förra dygnet, eller de som uppstått under dagen. Mathew kommer att besvara dem så gott han kan.

Dag 2 (Söndag)

Morgon

På morgonen återvänder slutligen Sheriffen till staden och tar tag i situationen. Efter konsultation med sin nyblivna invalid till vicesheriff beslutar han sig för att använda sig av stadens handlingskraftiga män som uppådsstyrka, då St.Clouds polisstyrka är upptagen med bankrånarna, numera på väg mot Minneapolis, enligt "säkra källor". (Glöm inte att det här är USA. Pengastöld prioriteras naturligtvis högre än något så banalt som dubbel-mord.) Framemot lunch beger sig ett tjugotal beväpnade karlar under lagens ledning ut ur staden, för att med vapenmakt

driva fram de skyldiga, var de än kan tänkas gömma sig. Naturligtvis drar de österut...

(Lupiderna har numera övergått till att stryka runt i skogarna utanför Gerryville i vargform, i hopp om att fåstingen ska lämna det gömställe den hittat och lämna vittring igen. Så kommer de att fortsätta äventyret ut, så länge spelarna inte gör något befängt, så som att ta ut Mathew på sightseeing i området.)

Hårda grabbar spenderar morgnar upptagna med bakfylla. Detta gäller även våra hjältar i MC-gänget.

Söndagens predikan är, passande nog, Djävulen bland oss. Många förvånas över det svavelosande ämnet, och den lika hätska predikan. Allt fler lägger märke till den förändring som den förut så servila herr Baumann.

Middag

Sökandet efter de två våldsmännen fortsätter, utan resultat.

Mekandes i Fatty's får Salz och grabbarna plötsligt en ingivelse. När radionyheterna under en utsändning förklarar att de tre storrånarna (Vars signalement av en slump är snarlikt lupidernas och Mathews, tillsammans) förmodligen avvikit från Minneapolis och gömmer sig på okänd ort säger det klick. Naturligtvis är det Mathew ock hans två mördarkumpaner som är de skyldiga. Den av rånarna som blev sårad är nog ingen annan än Mathew själv, och här sitter han i med hela bytet i en koja, skyddad av några jävla småglin. När hela historien nystats ut (vilket tar största delen av eftermiddagen) skrider de tre musketörerna till verket och beger sig mot "rånarens" gömställe, i lagom tid för slutscenen.

Frank Baumanns misstankar om sin son borde vid det här laget vara tillräckligt stora för att motivera ett regelrätt förföljande/lurkande. Även om han inte misstänker Robert för att avsiktligt hjälpa ondskan är han medveten om djävulens förmåga att snärja de oskyldiga. Å andra sidan kan Robert mycket väl redan nu ha tagit ställning för sin far mot Mathew. Allt som allt är det omöjligt att förutsäga läget precis vid den här punkten. Allt som leder till eller motiverar slutscenen är okej. (Och om inte - yes, its the I-word.)

Kväll/Natt Se Slutscenen

Spelarnas handlingar under dag 2:

Beroende på vad de åstadkommit under lördagen kommer spelarnas agenda att variera. Om de fortfarande är ute efter blod är det bara att följa samma tips som under dag 1. Är de istället ute efter silver blir de tvungna att bli kriminella, då deras sammanlagda veckopeng inte räcker på långa vägar. Förmodligen blir de Dicks eller Jeans föräldrar som väljs ut, om spelarna inte väljer någon okänd. (Grannen el dyl.) Utrustning för att smälta silvret kan bli klurigare. Bästa stället för sådant (dvs gasolbrännare, deglar o dyl.) är naturligtvis Fatty's. Behövs något mer sägas?

På morgonen blir rollpersonerna dessutom tvungna att göra något åt uppådet, som naturligtvis är på väg mot de gamla fälten. En tom koja vore ett suveränt gömställe, något som inte ens undgår den trögaste individ. Egentligen behöver spelarna bara visa upp sig vid kojans för att avleda snokande uppådsmän, då de litar på barnen om de säger att de inte ser någon där inne. Det hindrar förstås inte spelarna från att

istället koka ihop de mest befängda planer, på spelares sedvanliga vis. Låt det mesta fungera, då äventyret i annat fall skulle få ett snöpligt slut. (Solbränna...) Skulle spelarna få för sig att flytta Mathew kan du som SL antingen modifiera slutscenen, genom att låta någon av MC-arna se förflyttningen, eller i värsta fall kalla in lupiderna.

Slutscenen:

Är blod tjockare än heligt vatten?

Översikt

När spelarna återkommer nästa kväll med blod eller silver finner de att de inte är ensamma. Roy, Salz och Winnie har hunnit före och är i färd med att "avslöja" de små bovarna. Deras triumf avbryts när Mathew visar sig, och tappar kontrollen över sin blodtörst. I det tumult som följer kommer MC-killarna att drivas på flykten, men inte innan en av spelarna skottskadats svårt. Mathew erbjuder sig att ge denne en andra chans, men avbryts av Frank Baumanns inträde på scenen. Nu ställs spelarna inför valet att stödja tron och den spirituella godheten, eller att rädda sin vän och en annan väns bror, och möjligtvis döma dem till evig fördömelse och helvetets plågor i livet efter detta. Deras val kommer att vara avgörande för slutstriden mellan tro och individ, för i slutändan kommer ingen att vika för den andre.

Plats

Platsen är densamma som i

inledningsscenen. Skillnaden är att himlen täcks av moln, vilka döljer tom. månljuset och gör allt ännu svartare. Dessutom står tre motorcyklar parkerade nedanför kojans, och MC-killarnas ficklampor kan ses från grusvägen, där de snokar runt nedanför (och senare uppe bland träden.)

Drama

När spelarna anländer verkar de vara för sent ute. MC-killarna är redan där, och Winnie är på väg uppför repstegen, med en ficklampa dinglande i bältet. Roy och Salz står nedanför och hånar spelarna, triumferande; förklarandes hela den "sanna" historien. Salz är dessutom beväpnad med en .38 revolver, något som han med spelad indifferens visar upp. Så hörs Winnies röst uppifrån:

- Grabbar! Han verkar...

Resten avbryts av ett skrik, och ljudet av plankor (och ben) som knäcks. Sedan kommer Winnie, sönderslagen (död?) utflygande genom de plankor som hållit i så många år. Han landar med en duns framför åskådarnas fötter, lemmarna i icke-euklediska vinklar, och blod rinnande ur mungipan. Sedan bryter helvetet lös.

Mathews blodtörst har slutligen hunnit ikapp honom. Han landar på marken några sekunder efter Winnie, hopkrupen som ett rovdjur med mord i blicken och blottade huggtänder. Vad som sedan händer i det följande tumultet är upp till spelledarens blodtörstighet. (Se dock till att visa upp Mathew som det monster han är, för att göra det nästkommande ställningstagandet svårare.) Vad som definitivt kommer att hända (så länge situationen inte helt utesluter det) är att en av spelarna (Jean eller Dick) kommer att träffas av en förlupen kula, antingen från Salz vapen, eller från Chris fars pistol, om Chris har den med sig och

använder den. Det kommer inte att vara uppenbart under striden, men när väl de överlevande knuttarna lagt benen på ryggen kommer spelarna att finna sin kamrat döende, med ett allvarligt sår i bröstet. Ingen bil finns i närheten...

Då kommer Mathew, sansad och mätt på blod att krypa fram. Han förklarar att han kan rädda den döende (Som för övrigt inte längre kommer att kunna göra sig förstådd särskilt sammanhängande) genom att "smitta" honom. Han kommer sedan att få följa den nu läkta Mathew därifrån, ut mot den eviga natten. Valet är upp till hans vänner...

Men! Innan de hunnit diskutera igenom saken gör sig en ny aktör gällande. Frank Baumann har vid det här laget förföljt sin son (Eller fått reda på platsen av honom) till kojans. Han dyker upp ur ingenstans, beväpnad med pålar, en kraftig yxa, och ett silverskimrande kors; och beordrar helvetesvarelsen att stiga åt sidan, i Guds namn. Mathew skrattar först åt honom, men hans ungdomliga ansikte förvrids i en djurisk grimas när prästen sträcker fram korset och än en gång beordrar honom att vika hädan. [Franks tro är så pass stark; se kap. IV] Det enda som står mellan de nyblivna dödsfienderna är spelarna...

Inget kommer att hända så länge spelarna inte tagit ställning (se Dialog, nedan.). Vad som sedan händer beror på spelarna. Om de enhälligt ställer sig på ena sidan kommer den parten med deras hjälp att efter en våldsam strid dräpa sin motståndaren. (Men gör ändå striden spännande. Spelarna ska ju inte veta att deras ställningstagande och hjälp avgjort striden i förväg). Kompromisser är också möjliga, exempelvis att kasta sig över Frank och hålla honom undan från Mathew och den döende tills de flytt ut ur äventyret (Franks förhållande till sin

son kommer aldrig att bli sig likt igen) eller att övertyga herr Baumann att låta kreaturet löpa. (MYCKET övertalning, se nedan.) Glöm samtidigt inte att Mathew hela tiden kämpar mot sitt Raseri, provocerat av Franks tro.

När så slutligen allt är över, på ett eller annat sätt, börjar så ett regn att falla, tvättandes blodet från de dödas ansikten och spolandes de överlevandes rent från tårar.

Ridå.

Dialog

- Trodde verkligen ni jävla knattar att ni kunde lura oss? Det ska alltså inte räcka med att ni är ena jävla jobbiga glin? Har ni tänkt bli några jävla tjuvar också?

Salz och Roy frossar triumferande i sin upptäckt. Oavsett vad spelarna säger håller de fast vid sin genialiska historia, nämligen att det våldsamma bankrånet i St.Cloud genomfördes av ingen mindre än Chris bror, tillsammans med hans mördare till medbrottslingar. (En av de mördade var förresten bekant med Roy.) Mathew har förstas sedan, som den opålitlige skurk han är, snuvat sina kumpaner på bytet och gömt sig här hos sin fegskit till bror. Därav de borstiga männens sökande. Synd bara att de inte räknat med Grabbarna...

De ser förväntansfullt fram emot att hyllas som hjältar, och har faktiskt ingen avsikt att sno bytet själva. Om Winnie drar ut på tiden kan de dessutom passa på att trakassera spelarna rent allmänt, som bonus. När sedan Mathew gör sitt framträdande är det slutsnackat för knuttarnas del. Det vilddjur som en gång var Chris bror är inte längre mottaglig för så civiliserade kommunikationsmedel som språk, och han lugnar sig inte förrän de andra är

döda eller försvunna.

Han kommenterar inte sitt tidigare uppträdande, och försöker försvara sig så gott det går. Innerst inne plågas han naturligtvis fruktansvärt över vad han tvingas begå, men försöker se det som naturligt. Han är trots allt ett rovdjur numera.

Vad gäller den sårade så är han uppriktigt ledsen för vad som hänt. Han lägger omedvetet skulden av allt som hände i samband med striden på sig själv, och hans erbjudande om nytt liv till den döende är ärligt och utan baktankar. Att han säkerligen dömer barnet till evig plåga (barnvampyrer har det inte lätt), och kanske till att brinna i helvetet slår honom aldrig. Sådana tankar existerar inte i hans praktiska sinne. (Om spelarna är tillräckligt duktiga i sitt bedjande skulle han kanske till och med kunna tänkas förvandla fler av dem vid det här laget...)

Men, som tidigare beskrivits, hinner inget i praktiken utföras innan herr Baumann gör sitt berömda intågande. (se ovan, Drama.)

Hans argument bygger på talet om evig fördömelse, blodssugarnas brödraskap med Lucifer, och att det är bättre att låta ett oskyldigt barns själ nå himlen, än att förvandla det till djävulens sängkamrat för evigt.

- När avfödan därborta fått göra som den vill kommer det inte längre att vara er kamrat som tittar ut genom kroppens ögon, utan en demon, djävulens egen avföring, som hånleende tagit er väns forna kropp i besittning. Och detsamma gäller din bror, Chris. Låt inte skenet bedra dig!

Dessutom kan han, om barnens förtroende verkar tryta, även avslöja sanningen bakom sin fru (och Roberts mors) död.

Mathew, å andra sidan, vet ingenting

om fördömelse och demoner. Allt han vill, enligt honom, är att rädda det döende barnet och komma härifrån. (Hans svårighet att kontrollera sig själv gör sig dock gällande. Han är inkapabel att återdra sina huggtänder, och hela hans varelse lyser av blodtörst och hat mot prästen.)

Det blir spelarna som får uppgiften att styra vågskålen. Med den döende oförmögen att göra sig koherent förstådd blir det omöjligt att låta honom/henne själv avgöra valet. Istället måste spelarna på något sätt antingen ta ställning för det "goda", och sin väns liv efter detta, och därigenom övertyga Chris om att dräpa eller fördriva sin bror; eller värna om sin väns jordeliv och Mathews mänsklighet och därigenom göra Robert till en avfällning i sin fars ögon för all framtid. Dessutom är läget så pass spänt att dumma och ogenomtänkta kommentarer (typ. Vad fan är gud för skitsnack?) kommer att utlösa strid nästan omedelbart.

Det finns ingen "korrekt" lösning på situationen. Varje spelargrupp får på sitt sätt lösa valet; och därigenom oundvikligen svika någon av sina närmaste. Men, å andra sidan, vad är livet utan offer?

Slut på Historien.

Allmänna spelledartips:

Tänk hela tiden på att spelarna spelar barn. Allt de gör behöver fortfarande mer eller mindre föräldrarnas tillåtelse. Dessutom, på samma sätt som deras barndom gör vampyrer och varulvar till verkliga ting, så blir även Gud och religionen påtagliga, då särskilt för Robert.

Då äventyret på vissa delar är så pass

styrt bör du som SL, så fort en Situation uppstår avgöra huruvida den potentiella handling som kommer att uppstå blir bättre än den ibland frammanipulerade sådana. Då äventyret är så pass kort och enkelt (hoppas vi) bör de flesta spelledare kunna läsa in sig så på det så pass väl att de två alternativen komplementerar varandra.

Bedömningstips:

Tänk på att i första hand bedöma spelarnas rollspelsfärdighet; istället för röstnivå och inlevelse. Även om det senare i sig är värt poäng är det lätt att förföras av den dominerande, vältaliga spelaren trots att han/hon egentligen inte spelar sin roll. Var särskilt uppmärksam vid äventyrets början. Det är sådana fria rollspelstillfällen som kan skilja axen från vetet i rollspelssammanhang. Då även mycket av resten av äventyret är fritt bör bedömning på det hela vara lätt att genomföra.

Och sist: Grupper som påstår att "tolvåringar aldrig skulle lyfta ett handlingskraftigt finger" förtjänar att NUKas.

Kapitel IV: Persongalleriet

Mathew Woods (16/19)

Själ: Kavaljer **Stil:** Överlevare

STY: 3 **SMI:** 3 **FYS:** 4
KAR: 4 **UTS:** 3 **SPR:** 3
PER: 4 **INT:** 2 **KVI:** 3

Uppmärksamhet: 3

Slagsmål: 2

Undvika: 3

Empati: 1

Smyga: 3

Överlevnad: 2

Samvete: 4

Självkontroll: 2

Lag: 2

Mod: 4

Medicin: 2

Mänsklighet: 7

Vetenskap: 1 **Vilja:** 8 (av 10)

Mathew är Christopher Woods sex år äldre bror. Han lämnade Gerryville för tre år sedan då ett gräl mellan honom och Thomas Salzberg urartade till groteska proportioner. (Ingen annan än Mathew och Salz kommer längre ihåg detaljerna, annat än att en ung kvinna vid namn Doreen var inblandad.) Istället för att riskera någon av sina närmsta liv, då Salz hotat fler än honom till livet. (Salz var känd som labil redan då.)

Mathew tänkte ta det lugnt ett tag för att sedan återvända när saker lugnat ner sig. Tyvärr gick det inte som han tänkt sig...

Liftandes mot Minneapolis blev han överfallen av en kringflackande vampyr. Denna hade tagit mängder av stryk efter ett uppror i staden, och var på flykt undan de arkoner som anlät för att återställa ordningen. Här skulle Mathews liv fått ett kladdigt slut, om inte densamme vampyren förbarmat sig

över den unge mannen och gett honom tillbaka en del av sitt eget blod; på så vis givandes honom nytt liv som fördömd. Mathew lämnades sedan för att klara sig på egen hand, då hans skapare i sin tur mötte sitt öde i skogarna söderut.

Mathew anpassade sig relativt smärtfritt till sin nya form, och har spenderat nästan tre år som ensam vampyr i Minneapolis förorter. Han då han inte fått kontakt med någon i samma situation är han ovetande om allt utom det mest grundläggande i sin existens. [Sol/Eld livsfarligt, inget åldrande, blodtörst och naturligtvis faran med att vandra i skogarna. (The hard way)] Han är nu på flykt från ett par individer som, enligt vad han sett, ett par fullfjädrade varulvar; monster som han undkommit ett par gånger med blotta förskräckelsen. I ren panik styr han stegen mot den plats som han innerst inne förknippar med säkerhet: Gerryville.

Mathew är i grund och botten en ganska trevlig kille. Han lider dock av en nästan förbannelseartad tendens att dra med sig andra i sina egna problem, varvid de oftast blir mer lidande än han själv i slutändan. Han blir då, pga av sin kavaljersnatur benägen att själv ta hand om de olyckliga, varpå han oavsiktligt sårar fler människor, osv. Detta har i slutändan lett honom till den ensamma livsstil som han annamat de senaste åren. Han har en väldigt praktisk syn på sitt nuvarande tillstånd och ser det mer som en sjukdom, eller en spontan evolvering än som något slags övernaturlig förbannelse. Hittills har han till största del levt av djur, då han inte frestats alltför mycket av någon hetblodad människa.

Utseende: En långhårig ung man i de senare tonåren. Håret är kastanjebrunt och kortklippt på fjässan, för att sedan bli längre över nacken. Mörkbruna ögon och är för tillfället ovanligt blek och klädd i jeans och en sliten brun skinnjacka.

[Mathew är en tolfte generationens Caitiff (klanlös). Han har disciplinerna Potence:2; Obfuscate:2 och Auspex:1]

För er som inte är kunniga i Vampire kan sägas att Mathew är en jämförelsevis svag vampyr. Han kan hela sina sår med hjälp av det blod han har i kroppen, men ju mindre "mätt" han är desto större chans är det att han tappar kontrollen över sin blodtörst, och tar det han kommer över. Hans övriga förmågor inkluderar övermänsklig styrka, förhöjda sinnen och förmågan att göra sig osynlig genom att påverka människors vilja att se honom.

Solljus och eld är livsfarliga, tillsammans med bett och klor från andra vampyrer (eller varulvar). Dessa skador tar betydligt mer tid och blod för att läkas. Andra faror är halshuggning (dödligt) och den klassiska pålen genom hjärtat (paralyserar så länge den sitter i).

Frank Baumann (52)

Själ: Domare **Stil:** Lärare

STY: 2 **SMI:** 4 **FYS:** 3
KAR: 4 **UTS:** 2 **SPR:** 4
PER: 5 **INT:** 4 **KVI:** 3

Uppmärksamhet: 4
Slagsmål: 3
Undvika: 4
Empati: 3
Hota: 4

Skjutvapen: 2 **Samvete:** 2
Närstridsvapen: 4 **Självkontroll:** 5
 Mod: 4

Undersökning: 4
Språk: 3 st. **Mänsklighet:** 6
Medicin: 3 **Vilja:** 9
Ockult: 3
Teologi: 5 **Tro:** 7

Frank Baumann är inte den han verkar vara. Under den vänliga ytan av stadens präst vilar en bitter man. En man som, efter nästan ett helt liv som guds näve, inte ens kan rädda sin fru från ondskans käftar. Efter att ha bevittnat de bestar som lurar i mörkret varhelst människor befinner sig, lurpassandes och utnyttjandes människor som föda och marionetter, framstår de mänskliga synderna som små felsteg i jämförelse. Därav bilden av den lugne förlåtande herr Baumann, en man som i verkligheten sett allt och förlåter de mänskliga svagheter så länge de förblir mänskliga.

Efter sin frus död för händerna på en av de han svurit att förgöra tappade han slutligen modet, och bosatte sig långt bort från de stinkande gränder och glänsande skyskrapor som varit hans tidigare jaktmarker. Innerst inne grämer han sig, och en röst (hans samvete?) kallar hans handlande för feghet om och

om igen. Men har han alls ett val? Om inte för sin egen överlevnad, så i alla fall för sin sons skull.

Händelserna som kommer att komma att inträffa detta sommarlovs första helg tvingar så slutligen den pensionerade vampyrjägaren till handling. Det finns inte längre någonstans att fly - Jägaren har blivit den jagade.

Utseende: En medelålders tanig man av normallängd. Hans hår har redan nu antagit en silvergrå nyans, och det ligger ständigt bakåtkammat från det höga hårfästet. Hans hy är grov och sprucken och han klär sig oftast i en sliten kavaj från 40-talet.

För oinsatta kan nämnas att den tro Frank Baumann besitter ger honom möjlighet att betvinga de fördömda så länge han kan kanalisera den genom någon form av helig symbol. (Något som är fullkomligt nytt för Mathew och förmodligen kommer att spräcka hans syn på sig själv en aning. Men det är en annan historia.)

MC-Gänget (17-19)

Själ: Traditionalist **Stil:** Översittare

STY: 3 **SMI:** 2 **FYS:** 3
KAR: 2 **UTS:** 3 **SPR:** 1
PER: 2 **INT:** 2 **KVI:** 2

Slagsmål: 2

Undvika: 1

Hota: 1

Köra MC: 3

Närstridsvapen: 1

Meka: 3

Samvete: 2

Självkontroll: 2

Mod: 2

Mänsklighet: 6

Vilja: 4

(Ovanstående stats gäller alla tre medlemmar, på ett ungefär. Modifiera om du ids.)

Gerryvilles lokala (och obliga-toriska) MC-gäng består av grabbarna Thomas "Salz" Salzberg, Roy Saunders och Winnie Ford. De är i grund och botten väldigt traditionella grabbar. De kommer, till skillnad från många andra ungdomar i Gerryville, aldrig att flytta därifrån, och den halv-rebelliska stil de visar upp utåt är egentligen bara den klassiska stil de imiterat från sina fäder och förebilder. I grund och botten saknar de de visioner som behövs för att vara upproriska på riktigt. Sinsemellan ser de sig som stadens hjältar, med ena foten på gaspedalen och den andra tryggt i Fatty's, medan de innerst inne vet de att deras tid som unga är räknad. Den ångest de alla egentligen känner över den inrutade framtid de alla i slutändan ser fram emot ventilerar de istället mot de yngre och försvarslösa. Kanska de undermedvetet avundas de som har mer ungdom kvar i bagaget än de själva. Ingen av dem hyser heller några riktiga kriminella aspirationer, utan skulle, om de fick tillfälle, gladeligen spela hjältar. (För sin egen

vinning.)

Thomas Salzberg: Thomas är gängets ledare. Inte på grund av sin fantastiska karisma, utan på grund av hans oberäkneliga illvillighet. Han har själv inget begrepp om hur elak han kan vara, utan ser sin "påhittighet" mest som en tillgång. Han hyser dessutom ett hat mot Mathew sedan år tillbaka.

Salz har medellångt kolsvart hår, alltid bakåtslickat över huvudet. Han klär sig främst i slitna blåjeans, svart läderjacka och en konstant otvättad vit T-shirt.

Roy Saunders: Roy är det närmsta gänget kommer till hjärna. Då han fysiskt sett är underlägsen de två andra har huvudet blivit hans enda tillgång, även om det inte är så mycket att komma med.

Roy är lång och ranglig, har rödbrunt hår och dålig hy. Han klär sig ungefär som Salz, med skillnaden att han har en försmak för grälla "raggarskjortor". Han har dessutom den irriterande vanan alltid stå med händerna i byxfickorna och spasmodiskt rycka med axlarna.

Winnie Ford: Winnie Ford är gängets mekaniker. Han pratar sällan och gör för det mest vad Salz säger.

Winnie är storväxt, fet och väldigt blek, ända upp i håret, vilket är blont på gränsen till vitt.

består enbart av varulvar födda som vargar och ser mänskligheten som en cancer på urmodern, Gaia, som borde utrotas. (Som synes håller motsatsen på att ske.) Det enda som kan anses värre än väverskans (ordningens) apbarn är de hatade fästingarna (vampyrer); avskyvärda avkommor av wyrmen (entropin). De här två varulvarna är nu på jakt efter en av dessa iglar, vilken dumdristigt nog vågat sig ut i deras revir. Denna igel är Mathew.

När varulvarna först anländer till Gerryville tappar de bort sitt byte. Deras föjande infiltration av staden ser ut som den gör då det i grund och botten rör sig om vargar som försöker spela människor, och gör det extremt dåligt. (se kap. III) Det enda som gör att de alls kan kommunicera (hjälpigt) med människorna är det faktum att en av dem varit med om en liknande händelse några år tidigare. Den andre kan inte alls prata, och håller för det mesta tyst då han inte gruffar. (Bokstavligen.)

Lupiderna (ca. 30)

[Pga av att lupiner faktiskt är ett ogräs har jag valt att använda mig av det mer kultoida namnet lupider]

Själ: Fanatiker **Stil:** Fanatiker

STY: 4/8 **SMI:** 3/4 **FYS:** 4/7
KAR: 1 **UTS:** 1 **SPR:** 1
PER: 4 **INT:** 1 **KVI:** 2

Uppmärksamhet: 4

Slagsmål: 5

Undvika: 4

Hota: 2

Närstridsvapen: 4

Smyga: 4

Överlevnad: 5

Samvete: 0

Självkontroll: 1

Mod: 5

Mänsklighet: 0

Vilja: 8

Ilska: 9

Gnosis: 4

(Även här är två personer sammanslagna. Stäm mig.)

Dessa två mysfarbröder härstammar från en nästan utrotad stam varulvar, främst bosatt i Kanada. Denna stam

Utseende: Den ena av de två (i mänsklig form) närmar sig nästan två meters höjd. Hela ansiktet täcks av grov skäggstubb, till och med på ologiska ställen (pannan, öronen osv.). Kroppsform och ansikte för mer tankarna till en ilsken björn än en varg. Den andre är en smula kortare (ca. 180cm) och lite spensligare byggd. Hans ansikte är, förutom skäggstubbigt, spetsigare och en aning rävliskt. (Det är för övrigt han som sköter snacket.) Båda två är dessutom av någon anledning utrustade med magnifika hockeyfrillor.

I vargform har de båda mörkt rödbrun päls med grå inslag.

[Båda tillhör stammen *Red Talons*. Den stora är en *Ahroun*, medan den mindre (hjärnan) är en *Ragabash*. Förutom statsen ovan har de dessutom en

handfull gåvor, men dessa är totalt oviktiga (se nedan).]

NUKEä: Varulvarna innehar en viktig funktion i scenariot. Förutom att de har sin lilla roll i historien, ger de dessutom spelledaren möjligheten att terminera en misslyckad spelomgång på ett intressant och givande vis (Ho Ho). Om spelet efter ett tag börjar visa sig hopplöst av en eller annan orsak behöver spelledaren inte längre sucka och släpa spelarna vidare mot sin vilja. Istället är det bara att aktivera NUKEä-funktionen, i form av ovanstående herrar. Så här är det: På grund av sin ringa intelligens kommer varulvarna aldrig att få fatt på Mathew eller spelarna OM INTE: Spelarna är totalt inkompetenta och/ el. tråkiga. I sådana fall kommer varulvarna att uppfånga deras vittring varpå en konfrontation kommer att uppstå på lämpligt tillfälle. En snabb titt på deras stats kommer att visa att endast en utgång är trolig. Dessutom kommer deras människosyn att se till att inte ens oskyldiga tolvåringar skonas.

(Vadå silverkula? det behövs ett antal sådana för att däcka en en 300-kilos ilsken halvvarg.)

Föräldrar

Howard Woods (41)

Christophers (och Mathews) far är ett sorgligt kapitel. Ända sedan Mary, hans fru, lämnade honom och barnen har han sjunkit djupare och djupare ner i alkoholens bottenlösa brunn. Han är en av de få män i Gerryville som lever på socialbidrag, då nästan vilken kotte som helst annars kan få jobb i skogen. Till råga på allt skyller han Mathews försvinnande på sig själv, och blir förbannad (på sig själv) varje gång han blir påmind om den förlorade sonen. Naturligtvis påminner Chris om detta bara genom sin existens, vilket leder till att Howard obönhörligen är vresig i sin yngre sons närvaro. (Ännu ett exempel på hur Mathew ofrivilligt tvingas skada andra genom sina handlingar.) På sistone har han också börjat bli sjukligt paranoid (sprit) och lämnar numera aldrig huset. Han har spenderat en stor del av den här månadens bidrag på en revolver, vilken ligger gömd bakom bibeln i vardagsrummets bokhylla. (Något som Chris är medveten om.)

Howard är fet, svettig och sällan påklädd, då han slutat gå utanför huset. Hans tidigare mörka hår har börjat anta en grådassig färg, och en kal fläck har börjat synas mitt på huvudet.

Eric & Norma Patterson (36 & 33)

Richards föräldrar tillhör Gerryvilles rikare innevånare. Eric är delägare i sågen, med tillhörande industri och handelsavtal, och har därmed en ekonomi som många avundas. Det krävs förstås att man lägger ner en hel del tid, om man vill behålla sin förmögenhet, och oftast tvingas han prioritera bort mindre viktigheter, såsom sin fru och barn. Nåja, de ska vara glada att sätter mat på bordet. Som följd av detta har Norma börjat med älskare som hobby

(Något hon hållit på med sen giftemålet faktiskt. Det är ingen slump att Rickard är så olik sin far...) Allt detta lämnar Richard utan vare sig far eller mor. Nåja, hans veckopeng är störst i klassen...

Eric är en distingerad man, alltid klädd i dyra kostymer, även i hemmet. Han håller sig med en prydlig mustasch och är alltid glad och pratsam, även om skrattet aldrig når längre än munnen och tankarna är långt borta.

Norma är en relativt vacker kvinna. Hon använder det mesta av sin tid och pengar på sitt utseende, då hon inte är ute på ärenden. (ahem.) Hon har långt, lockigt hår, stora blå ögon och en figur som ett stort antal kvinnor skulle sälja sin mor för.

George & Evelyn Checkers (40)

Bland alla spelarna är Jeans föräldrar de mest typiska. George är förman på sågen, men deltar inte själv då han förlorat ena armen i en olycka för femton år sedan. Evelyn är hemmafru och verkar faktiskt trivas med det. Om något är hon nästan överbeskyddande mot Jean; detta på grund av de svårigheter hon och hennes man haft med att skaffa barn.

George ser ut lite grann som en arketypisk smed. Han går alltid klädd i en rödrutig skjorta och är dessutom förärad ett praktfullt helskägg.

Evelyn är rödhårig, rundlätt och pigg. Hon är dessutom mästare på att serieprata på det sätt som bara mödrar kan. (På sätt och vis är hon Jeans värsta mardröm, om man tänker på de likheter människor med tiden får till sina föräldrar.)

Rollpersonerna

Christoffer Woods (Chris; 12)

Du har alltid varit den övergivne. Som den yngre brodern av två fick du alltid mindre uppmärksamhet än din sex år äldre bror, Mathew. Inte för att du led. Den uppmärksamhet Mathew fick fick av dina föräldrar var snarare av det negativa slaget. Han passade på något sätt aldrig in, vare sig i familjen eller i staden. På sätt och vis förstår du varför han stack. Grälet med "Salz" Salzberg var bara den katalysator som förr eller senare skulle ha dykt upp, i en eller annan form. Du verkar vara den enda som saknar honom. Med tanke på din fars nuvarande kondition, och med din mor borta (du förstår henne med) har hans minne blivit den enda förebild du har kvar. Själv försöker du för tillfället bara överleva. Din vänskap med de andra i gänget är den respit du behöver, då resten av din lediga tid går åt till att betjäna din nu helt alkoholiserade och bittre svin till far. Du hatar de blickar som de vuxna börjat ge dig, både på stan och i skolan. (Han kommer att bli likadan, viskar de. Som fader som son.) Inte undra på att du slutat bry dig om skolan. Farsan verkar bara nöjd. Då får du mer tid över till att tvätta hans käder och köpa sexpack åt honom. Själv lämnar han aldrig huset numera, och han har på senare tid utvecklat en sjuklig rädsla för sitt liv. Det har gått så långt att han inhandlat en pistol, vilken han gömmer bakom bibeln i ert vardagsrums bokhylla. Som om någon skulle vara intresserad av att ta livet av det svinet. Annat än du själv förstår...

Under din obrydda yta är du faktiskt en trevlig kille. Du ser fram emot den dag du kan lämna den här hålan, och kanske söka upp din bror. Tills dess gäller det bara att överleva. Du har ett litet småkriminellt drag, men de gånger du snattar gör du det bara för att din far

supit upp ditt studiebidrag. Du misstänker att herr Humey, drugstorens ägare, ser mellan fingrarna vad gäller dig. Du gillar honom. Detsamma gäller de andra i ert lilla gäng. Dick och Jean är okej. Dick kan i och för sig vara en smula irriterande ibland, med sina drömmar om pengar och sina dåliga skämt; och Jeans förmåga att utmana allt och alla, som om hon har något att bevisa kan även den bli jobbig i längden. Innerst inne respekterar du dem dock. På något sätt får deras fina och välordnade hemförhållanden dig att känna dig underlägsen, trots att de allt som oftast tyr sig till dig. Som om du skulle vara någon ledare!

Bob är ett annat kapitel. Precis som dig saknar han också en mor, men med stadens präst som far är hans hemförhållanden lika fjärran som någon annans till dig. Då du faktiskt respekterar herr Baumann (Bobs far) mycket blir Bob en slags kanal till trygghet och stabilitet för dig. Tro är ingenting för dig, men genom Bob får du iallafall ta del av dess harmoni.

Du ser fram emot kvällens övernattnings, då det är sådana här stunder du lever för innerst inne. Även om sommarlovet inte betyder lika mycket för dig som för dina andra, mer flitiga vänner, gläds du för deras skull. Snart kommer ni att skiljas åt då klasserna splittras nästa år, och det här kan vara er sista natt tillsammans.

Själ: Överlevare

Stil: Hedonist

STY: 2	SMI: 3	FYS: 2
KAR: 3	UTS: 3	SPR: 2
PER: 4	INT: 2	KVI: 4

Uppmärksamhet: 3

Slåss: 1

Undvika: 1

Ledarskap: 2 **Samvete: 4**

Självkontroll: 4

Tjuvröka: 2

Mod: 3

Snatta: 4

Mänsklighet: 7

Dölja känslor: 5

Vilja: 6

Robert Baumann (Bob, 12)

Som son till stadens präst har du alltid fått speciell behandling. Av vuxna beröm och respekt, och av de flesta i din ålder diskret avstånds-tagande. Du förstår inte vad som skulle vara så speciellt med religion. För dig som växt upp med den, är kristendomen en naturlig del av ditt liv. Inte för att du är någon slags fanatiker; då din far måste vara en av de mest toleranta präster som skådats. Du ser inget behov av att "utbilda" någon annan i moral och dygd, och ändå verkar det vara det de förväntar sig. Du önskar att du kunde tala mer om detta med din far, Frank, men han har alltid varit den tystlåtna typen, även om han är en god far. Du önskar bara att din mor fortfarande levde. Enligt det lilla du minns av henne var hon din fars motsats, glad och öppen där han privat verkar dyster och sluten. Du minns inte mycket av olyckan hon dog i, och din far vill inte tala om det. Så, i brist på alltför många vänner har du istället blivit en flitig besökare av Gerryvilles biograf, *The Apollo Theater*. Du har spenderat många eftermiddagar sittandes ensam i den dammiga salongen, tittandes på mästerverk som *Them*, *The Day the Earth stood Still*, och andra moderna mästerverk, vilka du gärna återberättar energiskt för någon som visar minsta intresse (eller alls det.) Det här är för övrigt enda gången de händer att du hetsar upp dig, då du annars ärvt din faders lugna attityd till livet. För att kompensera det faktum att du inte själv får prata ut om dina problem har du istället blivit lite av en biktstol för dina vänner. och särskilt Chris mår bra av att ha någon att prata med. Dessutom känns det ibland nästan skönt att veta att man i jämförelse med

andra faktiskt har ett ganska bra liv.

Du trivs väldigt bra med de få vänner du har. Du har inte råd att vara kräsen, så du tvingar dig till och med att stå ut med Dicks eviga tjatande om hur fruktansvärt rik han ska bli "när han blir stor". Du undrar hur länge det kommer att dröja. Jean är en trevlig tjej, även om du sällan blir ett mål för hennes utmaningar. Ni verkar inte direkt existera på samma plan. Chris å sitt håll, är en aning speciell. Även om du, likt de andra, tyr dig till honom, då han besitter en skärpa och mognad som överstiger er andras, oroar du dig för hans stigande likgiltighet inför omvärlden. Ända sedan hans bror Mathew försvann har han bott ensam med sin suput till far, vilket har börjat göra sig synligt. Innerst inne hoppas du för hans skull att Gud snart hämtar hem hans far, för vilket liv som helst vore bättre än det han lever nu.

Du ser ganska lugnt på den förestående utflykten. Då du sällan deltar i några vildare eskapader är det främst samvaron, och chansen att ostört få umgås med dina vänner som lockar. Om det är något som din far lär dig är det det att Guds vägar är outgrudliga, och att man ska ta vara på livet medans det varar. (Något som din din far själv inte tycks leva efter, tyvärr.)

Själ: Barn/Omhändertagare

Stil: Konfidant

STY: 1	SMI: 2	FYS: 2
KAR: 3	UTS: 2	SPR: 4
UPP: 4	INT: 4	KVI: 2

Uppmärksamhet: 2

Empati: 4

Ledarskap: 1

Lyssna på andras problem: 4

Återberätta B-filmer: 5

Samvete: 5

Självkontroll: 3

Mod: 2

Mänsklighet: 9

Vilja: 7

Richard Patterson (Dick, 12)

Egentligen borde du ha allt. Som enda barnet till en av Gerryvilles rikaste män finns det inte en själ som på ett eller annat sätt inte avundas dig. Synd bara att pengar inte kan köpa respekt. Eller det kanske dom skulle kunna, om bara någon brydde sig. Men ingen gör det. Inte pappa, inte mamma - ingen. Så du lever på dina drömmar, drömmar om hur du ska visa alla när du blivit stor och rik. (Du hyser inga som helst tvivel på att så kommer att bli fallet.) Du ser dessutom till att ständigt påminna folk om vad du kommer att bli, och ge långa och detaljerade beskrivningar över de saker du kommer att köpa när du blir stor, eller kanske påstår att du redan nu har. (Egentligen använder du nästan uteslutande din veckopeng till godis och sötsaker - Du har utvecklat tröstätande till en konstform.) Därav har du inte så många vänner, och du försöker desperat behålla dem du har genom att verka underhållande och rolig. (Detta misslyckas oftast fatalt. Din humor är närmast pinsam, till och med för en tolvåring.) Du misstänker innerst inne att de umgås med dig för att de tycker synd om dig, då Gerryvilles lokala MC-gäng till råga på allt valt ut dig som hackkyckling. Vänta bara tills du blir stor. Då ska de få se...

Din attityd till resten av gänget kan ungefär beskrivas som enhetlig vörndnad. Att någon alls vill umgås med dig är snarast ett under, även om dess andra själva kanske inte är några av stadens stjärnor. Främst dyrkar du Chris, då du beundrar hans inre styrka och det faktum att hans bror spöade skiten ur MC-gängets nuvarande ledare, "Salz", innan han försvann. De andra två respekterar

du, även om du ibland finner det pinsamt med en tjej bland er då hon inte är kapabel att uppskatta din vinklade "humor". Du avundas däremot verkligen hennes föräldrar. Om bara dina kunde bry sig lika mycket. Du skulle gladeligen byta hela tre paket Crunchies mot en påse av hennes mors torra hemlagade kakor, bara för det symbolvärde de skulle inneha.

Den här utflykten har du sett fram emot i nästan två månader. Du har förberett dig så långt det går, och din ryggsäck är proppfull med godis, kakor, mat och annat som kan komma till användning. För en natt kommer du åtminstone att känna en slags gemenskap.

Själ: Barn/Berömsökare

Stil: Pajas

STY: 2	SMI: 1	FYS: 2
KAR: 1	UTS: 2	SPR: 2
PER: 2	INT: 3	KVI: 2

Fantisera: 4

Äta mängder av godis: 5

Dra fenomenalt pinsamma skämt: 4

Samvete: 3
Självkontroll: 2
Mod: 1
Mänsklighet: 8
Vilja: 3

Jean Checkers (12)

Din största skräck är att bli som din mor. Att på hennes sätt foga sig i den förutbestämda plats som hennes sociala ställning, ekonomi och kön utstakat åt henne är i dina ögon en dödssynd. Särskilt det sistnämnda driver dig till vansinne. Dina jämnåriga flickors lekar gör dig kräk-färdig och är nästan lika illa som din mors ständiga överbeskyddande. Du önskar att du hade mer gemensamt med din far, men hans jobb på såågen lämnar honom alltför lite tid åt sin dotter. Utåt sett är du en pojkflicka, men det härrör egentligen från det faktum att du är en fruktansvärt rebellisk natur mer än någon form av hormonell obalans. Du försöker hela tiden rubba jämviktslägen genom att utmana eller försöka överträffa andra i din omgivning. Kan dom kan du! Det enda som rubbat din värld var den gången en (i din mors ord) "ful gubbe" fått upp smaken för dig och antastade dig (som tur var bara verbalt) i en vecka innan Sheriff Stock fick tag på honom. Det och den (i dina ögon i efterhand) pinsamt våldsamma förälskelsen du hade i Chris sex år äldre bror, Mathew. Hans försvinnande för tre år sedan tog du ganska hårt, särskilt som det var en annan tjej inblandad. Men, nu är han borta och du har varit dit gamla upproriska jag sedan dess i snart tre år.

Av de vänner du nu umgås med tycker du bäst om Chris. Även om han inte väcker samma känslor i dig som sin bror är han den som mest går med på alla dina vilda idéer och upptåg. Du hyser en ganska neutral attityd till Bob, och har till skillnad från de andra aldrig "pratut" med honom, något som du ser som en svaghet. Dick är mest irriterande, men någonstans tycker du synd om

honom då han uppenbart ligger hopplöst under din nivå. Dessutom avundas du det sätt på vilket hans föräldrar verkar lämna honom i fred. Om bara dina egna kunde respektera ditt privaliv lika mycket...

Du hoppas att ni inte kommer att spendera kvällen alltför mycket sittande i den trånga kojans, nu när sommarlovet börjat. För dig är sommarlovet lika med frihet, och inte en trång, stinkande koja. Det kan iochförsig vara kul att sitta lyssna på Dick när han gör bort sig med sina patetiska vitsar, eller på Bobs animerade återberättelser av någon ny film; men nog är nog. Ni kommer att få nog av fyra väggar när väl mörkret faller. (Du är fortfarande en smula mörkrädd efter ditt möte med "gubben", något som du stenhårt håller inom dig.)

Själ: Barn/Rebel

Stil: Tävlare

STY: 2	SMI: 4	FYS: 2
KAR: 3	UTS: 3	SPR: 2
PER: 2	INT: 2	KVI: 4

Uppmärksamhet: 2

Slagsmål: 2

Undvika: 3

Hota: 2

Smyga: 3

Skrävla: 3

Vansinniga idéer: 4

Samvete: 2

Självkontroll: 2

Mod: 5

Mänsklighet: 6

Vilja: 8