

207



Horror

Chock & Coll

Ma helgons blodiga
natt

Dark ages Vampire

KULTUR

Vampire the

film

Förord

Ett vitt töcken. Ett vitt skimmer. Lätta rörelser mot min svala hud som varma smekningar i en snöstorm. Heta pulsationer på en snifflängds avstånd. Så småningom märker jag de vita figurerna som kretsar kring mig. Runt mig dagligen en hord vita gestalter, nickande, hummande, pennor raspar, det skär i mina öron. Anemi, hör jag dem säga, de med långa rockar, med uppdragna ärmor. Sen svävar de utom synhåll, utom hörhåll. De vackra pulserande vita stannar kvar. Då så. Vad sa de vita – behandlingen blir blodtransfusion... Härligt. Men varför vänta på kanyler och vätskor när den varma extasen finns inom en armlängds avstånd, rosigt som en skär blomma i mitt vita land... Behandlingen blodtillförsel! Utmärkt!

Välkomna till ett nytt nummer av HorrUm!

I detta nummer hittar ni sista äventyret av kampanjen Bedragarens väg till CHOCK&CHILL, samt nya djur och besvärjelser. Dessutom finns det en hel del intressant för vampyrofila, bland annat gastkramande äventyr till Dark Ages Vampire. Slutligen finns även ett fantasieggande äventyr till KULT. Det är bara att sätta tänderna i magasinet och suga musten ur detsamma... Själv har jag återupplevt lite gamla fasor då jag har avnjutit flera av Stephen Kings äldre romaner från 70-talet. Härresande... I detta nummer hittar ni för övrigt en rykande färsk recension av ett av hans allra senaste verk.

Återigen varmt välkomna... /
Er förordsmakare

HorrUm 9
Andreas Arwidson
Kristian Widell
Robert Jönsson
Pan

HorrUm		
Sista del äventyret av kampanjen BEDRAGARENSVÄG till Chock & Chill	Sida	5-13
När Rollspelandet spårar ur	Sida	14-16
CELL recension av Stephen King	Sida	17-18
Ny besvärjelse till Chock & Chill	Sida	19
KULT Ljuset i sakristian, äventyr	Sida	20-24
Spelet CHOCK	Sida	25
Djur till Chock & Chill	Sida	26
Dark ages VAMPIRE, äventyr Lazarus orden	Sida	27-34
Ordo Dracula i New Orleans Vampire the Requiem	Sida	35-38
Skymning över mississippi Vampire the Requiem	Sida	39-47

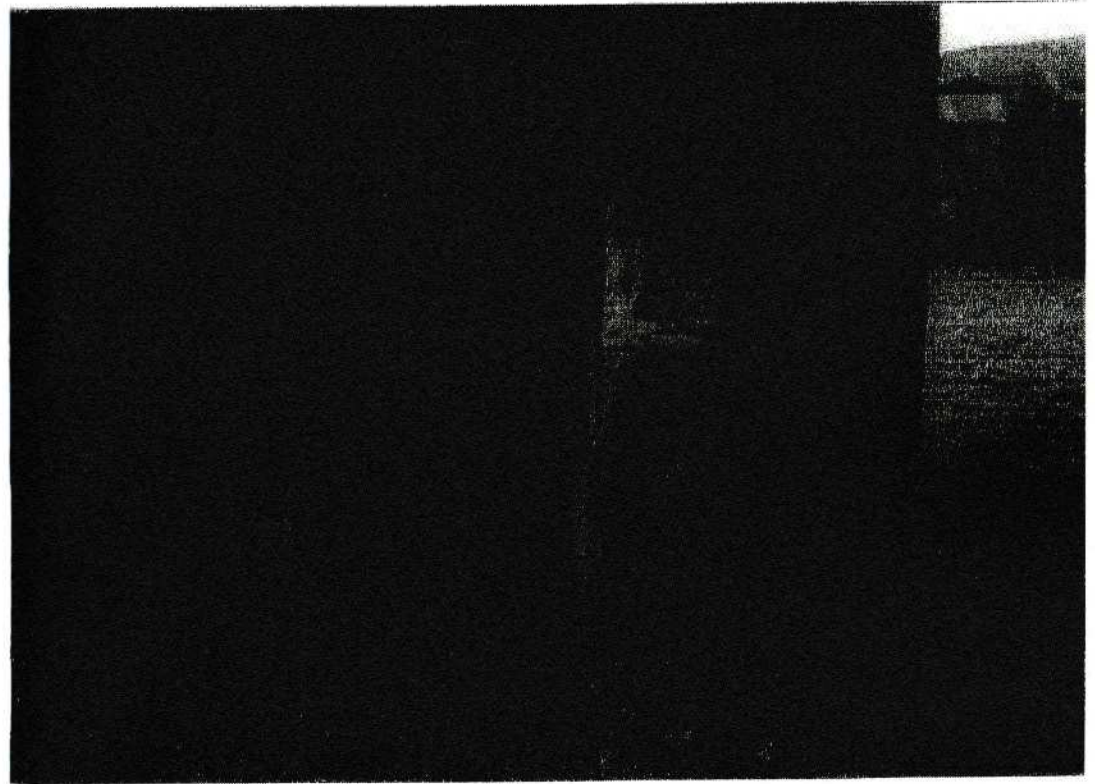
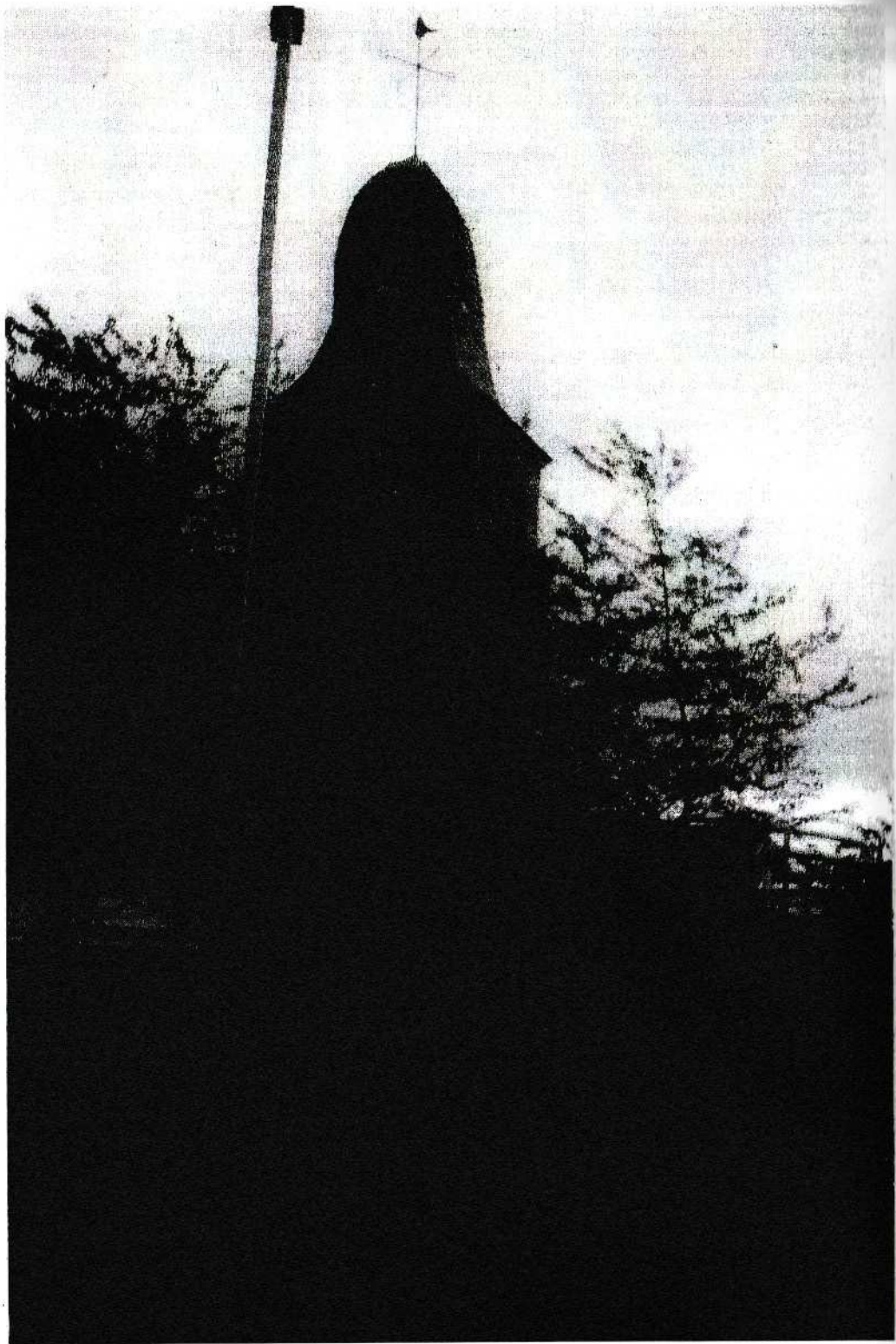
CHOCK & CHILL. Detta är det sista del äventyret av kampanjen **BEDRAGARENS VÄG ALLA HELGONS BLODIGA NATT.** Om S.A.V.E.s Kontor i Inverness. Sedan mitten av 1800 Talet har detta S.a.v.e. Hus funnits men på senare tid har en gengångare tagit död på alla s.a.v.e. Medlemmar och tömt alla möbler och inredningar så huset är spöktomt när spelarna är där. S.a.v.e medlemmarna är ned grävda på bakgården. Denna gengångare har kontakt med Malkor Skrath, låt spelarna hitta ett brev där det står att lik finns nedgrävda på bakgården och låt dem hitta en spade där det står ingraverat Malkor Skrath spelarna kommer att hitta liken som ligger under jorden.

Spelarna Befinner sig i Inverness och vaknar på morgonen på S.a.v.e.s. Kontor. Det är på alla helgons, om rollpersonerna öppnar dörren så står en

zombie där med trasiga kläder och full av slem, han försöker ta stryppgrepp. Han tar sig in i huset och tar fram en stor kniv denna zombie går bara att döda med nål tråd och salt. Det menas med att man då är tvungen att stoppa salt i munnen på zombien och sy ingen munnen med tråd, rollpersonerna har nål tråd och salt på köksbänken. Spelarna provar kanske nål tråd och salt och när munnen är igen sydd blir zombien till slem och det är en ända stor slem pöl på golvet. Samtidigt så krossas rutorna i huset och ni ser blodiga armar som sträcker sig in i rummet. Det är 10 stycken. Zombies använder besvärjelse paralysering och rollpersonerna är paralyserade. De tar sig in i rummet och omringar er, de sista ni ser är 10 slemmiga zombies som frossar er, allt blir svart.

DRÖMSÄNDNING

Ni drömmer att ni vaknar i tornet vid hamnen det är 10 zombies runt om kring er som





Dessa fotografier är tagna i Inverness vid hamnen

Er. Era kläder är trasiga och full av slem, ni märker att kroppar ha ruttnat, vid härad så har ni blivit som d, levande döda helt enkelt. tittar en kyrklyckta och det er då i tanken att kanske ta till kyrkogården. På vägen å stöter ni på en och en an zombie.

ni märker en spelare att en lik k kommer ur näsan ?

kommer till kyrkogården det finns ljus vid varje grav. går in på kyrkogården och i brunrasslande löv täcket så mer händer och armar upp gravarna, det är alla helgons. t om kring er finns nu 38 bies. Ni kommer på att om er till hamnen igen och er ut över havet och blir jorda, innan ni vaknar så ske det är svaret.

NET

personerna kommer till men vid tornet och tittar ut r havet.

Ni känner hur ni sakta förmultnar bort tillslut så är det bara en jord hög kvar.

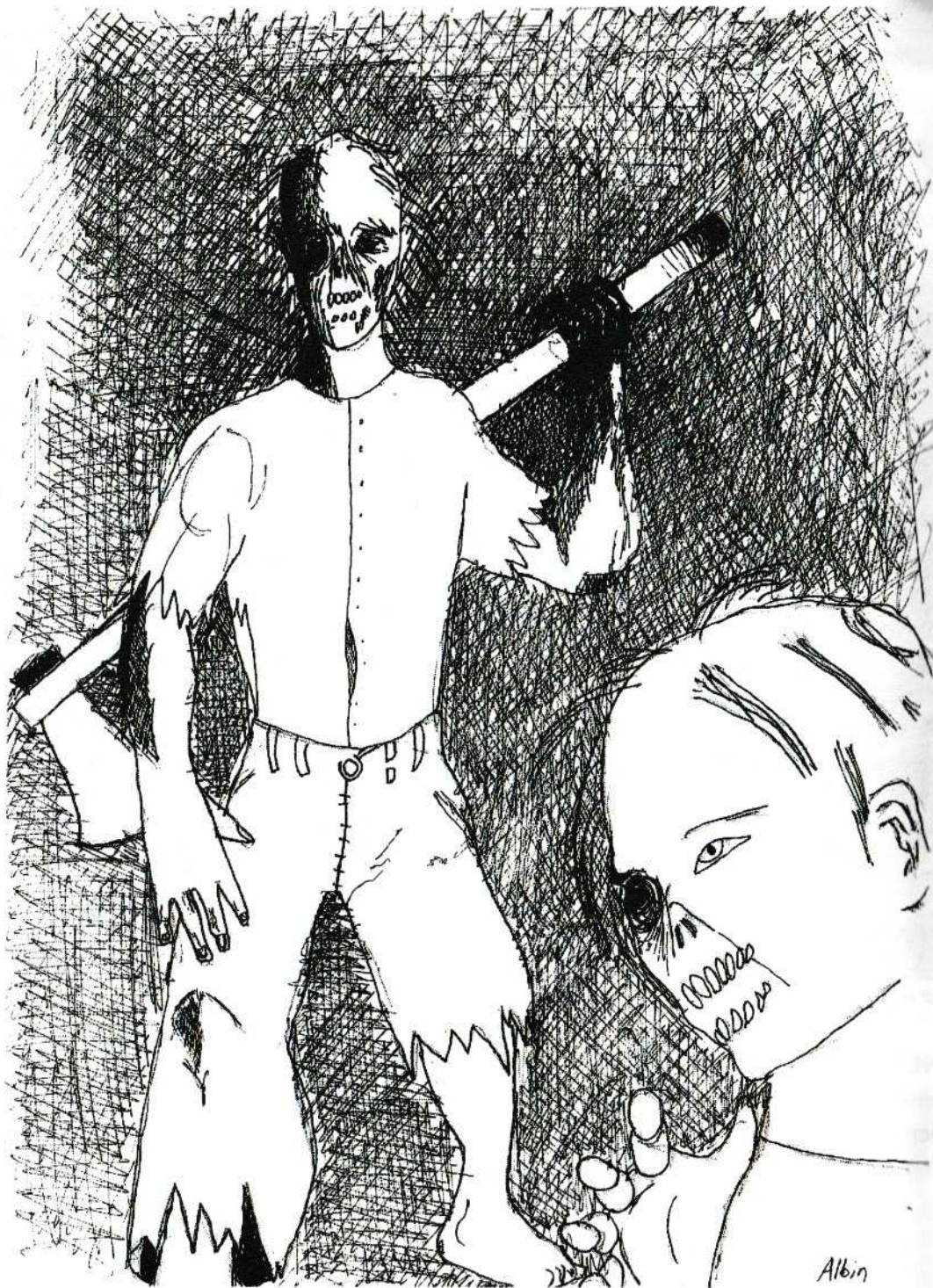
UPPVAKNANDET

Ni vaknar upp vid S.a.v.e.s. Kontor och vid häpnad ser ni en jordhög på golvet och vid er förskräckelse står en kyrklyckta i jordhögen. Fönstren är krossade. Ska ni fullfölja detta och besegra det okända och bege er till kyrkogården

KYRKOGÅRDEN

Ni kommer till kyrkogården och det är natt och det är ljus tända vid gravarna. Efter ett tag så märker ni att vid gravstenarna är gravarna uppgrävda, om spelarna tittar ned så ser det bara ett mörkt hål med en kista längst ner, om spelaren hoppar ned i graven så rasar den ihop och då faller spelaren ner i mörkret och landar i en jord labyrint, ska han under söka labyrinten. Rollpersonerna har rep med sig.

LABYRINTEN



Det är en underjordisk labyrint och väl där inne finns zombies sovande lite här och där. Låt spelarna spela efter karta
• 38 st Zombies

ZOMBIES

STY 74

PCN 16

VIGH 22

VJST -

PER -

ITF 10

TÅL 61

OVV -

SKRÄCK 5

ATT 1/53%

IP: 500

Vandringen i labyrinten, många blodiga strider mot zombies, går bara att döda med nål tråd och salt vad som menas med det är att man stoppar salt i munnen på zombien och syr igen munnen med tråd om inga läppar finns så sy igen käkarna. Längst in i labyrinten sitter Malkor Skrath och äter på tre lik han är naken och har redan ätit upp en kropp. Likätaren har

vassa käk tänder och blodröda ögon. Detta är Malkor Skrath zombie valde, ett lik vaknar till liv och tar fram en stor yxa och lemlästar kropparna. Ska rollpersonerna ta död på Malkor för andragången som i BEDRAGARENS VÄG. Om spelarna drar sina vapen så förvandlas i metamorfos Malkor sig till en vit duva som flyger upp ur graven mot himmelen. Spelarna har dödat zombies nog och beger sig hem till S.a.v.e.s. Kontor.
SLUT.

KARTA ÖVER LABYRINTEN

1 Här rasar rollpersonerna ned genom kistan. Det sover två zombies här.

2 I denna jordgång finns det två zombies längst in sittande, halv slumrande.

3 Här inne finns det två zombies som sover.

4 Här inne finns tre zombies, vakna vid liv.

5 I detta jordvalv finns det tre sovande zombies.

6 Här inne finns tre hängda zombies i taket i hängning.

7 Detta är en jordgång men i slutet av jordgången öppnas en till jordgång till nr 8, det sover tre zombies med här.

8 Här inne sover tre zombies och om rollpersonerna söker efter föremål hittas en stor kniv.

9 I slutet av gången ligger tre zombies och sover.

10 En hög med lik 10 st plus tre zombies som sover uppe på högen.

11 Här går tre zombies och håller utkik.

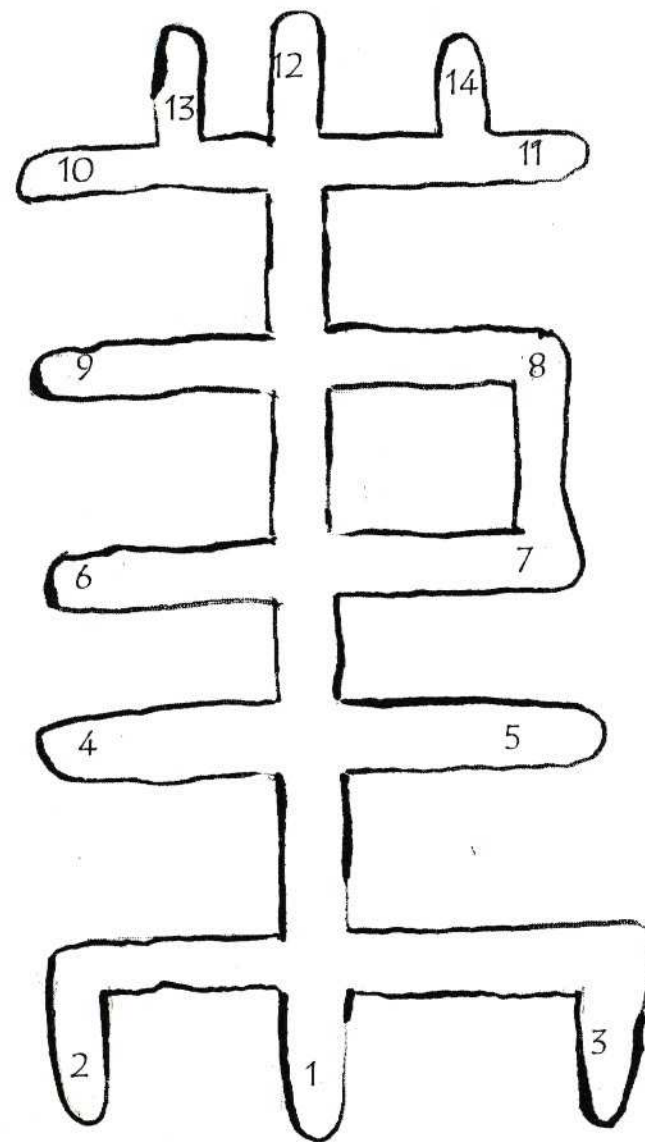
12 Här sover tre zombies och en hög av vita duvor ligger livlösa på marken.

13 Här sover två zombies

14 Likätaren Malkor skrath ätande på en hög av tre lik. Ett öppet hål i taket upp ur graven.

I varje grav finns en kista i taket upp till kyrkogården.

Komihåg att spelarna inte klarat av alla helgons blodiga natt för än de har träffat Malkor Skrath.



När rollspelandet spårar ur

Rollspel är en skör hobby eftersom det i så hög grad bygger på stämning. Om någon i spelgruppen börjar bete sig oseriöst så förstör denne för samtliga andra deltagare och vad gör man då åt saken? Man kan avsluta spelsessionen om man kommer fram till att det inte går att fortsätta eller så tar spelledaren itu med den förstörande spelaren. Ifall en hel spelgrupp börjar att missköta sig är det lika bra att avbryta och ta upp en diskussion gällande det som inträffat. Det kan ju förstås hända att spelledaren börjar att urarta. Det spelarna då kan göra är att vänta tills

pausen eller visa på annat sätt att man vill avbryta för att därefter ta upp diskussionen för att fråga vederbörande om han/hon verkligen vill spela vid tillfället eller om inspirationen plötsligt har sinat. I synnerlighet skräckromantiska rollspel kan spåra ur ifall inte samtliga deltagare verkligen går in för sina åtaganden. Spelarna sköter sina rollkaraktärer och försöker att lösa problem och spelledaren håller i alla trådar och har ett tillräckligt hum om stämningsbyggandet, regelsystemet och äventyret. Att börja ironisera över monstren under ett spelmöte i *Call of Chtulhu* är t.ex inte på sin plats och inte heller muntra skämt när man spelar *Vampire the requiem*. Ett viktigt element för att skapa stämning är passande musik. Man behöver inte ha överdådig och storslagen musik till ett skräckrollspel

men det är förstås beroende på tycke och smak. Ofta fungerar det med melankolisk musik som drar åt det mörka hållet. Helst ska det vara instrumentalt, gärna filmmusik eller klassisk. Bidragandet till en passande stämning förhindrar ofta att oseriösa ingivelser tar vid. Ett annat problem är när någon spelare surnat till av någon anledning och börjar avvika från den röda tråden. Det kan handla om en spelare som plötsligt bestämmer sig för att lämna staden där äventyret utspelas och allt relevant sker, därför att hans/hennes rollperson mött mothugg eller motgångar. Detta är mycket beklagligt när det inträffar. Kanske är det på sin plats att göra en paus när något sådant sker med en missnöjd spelare och spelledaren kan ta tillfället i akt för att diskutera problemet och försöka nå en

lösning för spelaren. Det behöver inte vara det lättaste men det kan vara nödvändigt ibland. Ifall det är riktigt allvarligt måste spelaren informeras om att hans/hennes agerande förstör för övriga i gruppen. Det går inte att spela rollspel utan en röd tråd och det vet spelaren som börjar ställa till med problemen.

En annan viktig faktor att tänka över är att spelarna bör tänka över vilken moralisk grund deras rollpersoner står på. Ifall de börjar att korrumpas för mycket genom att bete sig diaboliskt bör de få ta konsekvenserna av detta. I *Vampire the requiem* bör man vara noggrann med att kontrollera mänsklichhetsfaktorn och hålla koll på eventuell degenerering. Vissa spelare har en sådan tendens och då

är det dags att dra i handbromsen. Ett ytterligare bekymmer är när spelare börjar uppvisa tendenser till patologisk vapenfetischism. Gör det svårt för sådana spelare att komma över alltför avancerade vapen för annars finns återigen tendenser till urspårning. Förhoppningsvis behöver ni, läsare av denna artikel inte behöva erfara dylika missöden i ert rollspelande. Dessutom är det svårt att täcka alla slags förtretligheter som kan uppstå. Kom ihåg att det främsta tyngden hänger på spelledaren och denne måste vara vaksam över det som sker i spelgruppen och agera utifrån sitt omdöme. Det gäller förstås även att spelarna inte vara oseriösa. Inte minst med tanke på allt arbete som spelledaren lägger ner för att det ska kunna bli något

spelande överhuvudtaget.

PAN

CELL – recension av romanen CELL av Stephen King (2006, Scribner)

Romanen Cell är något så fint som en zombiehistoria i bästa Romero-anda. Berättelsen handlar om Clay, en serietecknare, som blir en av de få överlevande efter en märklig och skräckinjagande händelse: en signal har gått ut i alla mobiltelefoner som gjort alla dem som pratade i telefon då eller ringt sedan dess till zombieliknade varelser. Vi får följa Clay och några andra överlevande på deras helvetesfärd under några veckor efter katastrofen.

Detta är en mycket underhållande roman och jag hade svårt att lägga den ifrån mig. En bidragande orsak till det är att den tack och lov är rapp i handlingen och kort, vilket ju inte är så vanligt hos King. En annan intressant sak är att King kastar oss rätt in i skräckens centrum och redan

efter några få sidor inträffar katastrofen, och infernet utbryter med zombies som går bärsärkargång.

Språket är enkelt och stilrent, men karaktärerna känns tunna, vilket jag dock inte stör mig på, utan det förstärker snarast gorekänslan och smaken av billig skräckfilm. En spännande detalj som gör Kings zombies unika är att de faktiskt inte är levande döda, utan enbart totalt nollställda i hjärnkontoret och det visar sig att aggression och våld då tar överhanden...

Det är ofta rysligt och alltid spännande, men knappast skrämmande – inga kalla kårar eller svindel då jag läser. Minuset med boken är framför allt att det känns krystat med allt prat om mobiltelefoner och datorer (människans/zombiens hjärna liknas vid en dator som kollapsar), och det finns mycket som inte känns trovärdigt – men å andra sidan, det är ju faktiskt en roman om

zombies...

(Arvidsson)

Ny besvärjelse till CHOCK och
CHILL.

Paralysering

Typ:FVR

Kolumn:1

OVV:85

Kostnad:1/tim

Räckvidd:

Synhåll

Effektyta:Synhåll

Offret blir paralyserad och kan
inte flytta sig under den tiden
han/hon är paralyserad.

KULT

LJUSET I SAKRISTIAN

Rollpersonerna befinner sig i Berlin hos en av spelarna i en lägenhet. Spelarna har beslutat att besöka Sankt Petrus Kyrkan. Spelarna kommer in i kyrkan men ingen är där, på en kyrkbänk står en Buddha staty lämnad, ska spelarna ta den, det har ändå ingen betydelse för äventyret. Det börjar bli natt och rollpersonerna tar sig hem för att sova.

Drömkomst

Rollpersonerna drömmer samma dröm. Ni befinner er i en tunnel av sand och ni kommer till en öken, tillslut kommer ni till en oas och i luften flyger en Buddha liknande guru i meditation ställning och har gyllene aura runt om sig. Han är en drömvandrare med +110 i mental balans och 20 i drömkomst. Rollpersonerna vaknar på morgonen och de har fått +3 i drömkomst.

Sankt Petrus

Ni kommer in i kyrkan då ni ser en Indier som liknar han i drömmen vid altaret längst fram, han vänder sig om och ni ser en kort man med vitt långt skägg det konstiga är att håret på hakan har vuxit sig fast få bröstet. Han går sedan in i rummet vid templet in i sakristian.

Sakristian

När ni kommer till sakristian ser ni en präst liggande och slumrande på golvet inne i sakristian. Prästen har använt dröm skola. Indiern är borta helt enkelt försvunnen. Ett ljus är tänd på altaret eller templet. Prästen lämnar sedan kyrkan utan ett enda ord, men glömmer en påse med ljus, som spelarna knycker. Ljusen innehåller blod från en drömdemon efter som prästen stöpt dem självt. När spelarna kommer hem tänder de kanske ljusen.

Drömkomst

Drömdemonen visar sig i drömmen. Han har tolv näsor i ansiktet och ser ut som en långhårig indier, med klor till händer och en sårig kulmage han tar spelarna till andra drömvärldar, till det svarta metropolis. Han är också tandlös. Rollpersonerna får +5 i drömkomst.

Kyrkan

Nästa dag befinner ni er i kyrkan, prästen bjuder in spelarna in i sakristian och han frågar om spelarna vill dela nattvard.

Prästen tar fram bågaren och brödet alltså oblaterna. Ett ljus tänds. Ni börjar med att bedja Fader Vår.
*Fader vår som är i himmelen.
Helgat varde ditt namn;
tillkomme ditt rike; ske din vilja, så som i himmelen så och på jorden; vårt dagliga bröd giv oss idag; och förlåt oss våra skulder, såsom ock vi förlåta dem oss skyldiga äro; och inled*

oss inte i frestelse, utan fräls oss ifrån ondo, ty riket är ditt och makten och härligheten, i evighet. Amen.

*- Kristi kropp åt dig utgivet.
- Kristi blod åt dig utgivet.*

Ni både dricker och äter av festmåltiden.

Bågaren är fylld med rött vin.

*- Tag emot herren välsignelse.
Sedan korsar han handen i luften.*

KULT

LJUSET I SAKRISTIAN DEL 2

Rollpersonerna befinner sig i sakristian då dörren öppnas och tusen liter blod strömmar in i rummet, tillslut simmar spelarna i blodet och då helt plötsligt sugs blodet in i templet och allt blod är borta bara rollpersonernas kläder är fläckiga av blod. Ett ljus lyser från fönstret och det lysas upp ett spöklikt ljus i sakristian. Vem höll i ljuset utanför fönstret. Ingen är där om spelarna tittar efter. Detta är illusionen rämnar alltsammans. Det spelarna inte vet om är att den som höll i ljuset är en snabb nerfarit som sedan sprang in till Metropolis.

Alla dessa händelser gör att en spelare får kunna göra port till Metropolis +8. Rituela föremål behövs som svarta ljus ett tempel i detta fall templet i sakristian. Svart målade speglar, bågare, svärd, sot.

Magiska gester



Låt händerna cirkulerande framför ögonen Efter riten och det magiska orden spricker spegeln och en port uppenbaras. Tillslut kommer man till Metropolis. Efter en vandring i Metropolis så tar spelarna sig tillbaka, vad som händer i Metropolis är upp till spelledaren. Ni kommer ut vid templet och när du känner efter i templet hittar du ett vitt stearin ljus. Äntligen har ni kommit tillbaka. Detta ljus är magiskt och varje gång man tänder det ser man igenom illusionen till metropolis, så länge ljuset brinner så ser man dem svarta fasaderna. Slocknar det så blir det vanligt igen.



Ljuset räcker inte för evigt det tar ju slut någon gång. Detta ljus kan spelarna ha nytta av i senare äventyr.

SPELET CHOCK

Jag har spelat detta spel i 21 år och jag har kommit på att man kan göra om spelet lite. Denna ide kommer alla kanske inte tycka om. Men i alla fall så kan man vända ut och in på Chock och vända på allt, så att om någon rollperson blir en varelse t.ex. varulv i spelet Chock, så kan man låta denna spelaren fortsätta. Han eller hon har då rätt att spela det Okända. Monster rollformulär finns utgivet i HorrUm nr 5. Man lär sig efter ett tag att spela det omvända Chock där spelaren kan bygga upp sitt zombie välde.

Kristian Widell.

Djur till Chill & Chock

FÅGEL

Albatross

STY: 35

PCN: -

VIGH: 75

VJST: 15

PER: -

ITF: 75

TÅL: 48

OVV: -

SKRÄCK: 5

ATT: 1/53%

FÖRFLYTTNING: L5; F70; S5

IP: 900

Albatrossen är en utrotad art och det finns bara skrönor om dem. En albatross ser ut som en jätte mås och håller till vid stenhällor vid havet.

Albatrossen är världens största fågel ingen annan fågel art är större.

In Vitae Veritas

Välkommen till de sidor i Horrum som innehåller material till Dark ages Vampire och Vampire the requiem. I detta nummer finner ni läsare ett brev som författats av en vampyr vid namn Jeremiah Altdorfer och som riktas till Hardestadt den äldre, nattlig regent av tysk-romerka riket. Det är naturligtvis till Dark ages Vampire och handlar om en obskyr vampyrorden som dock har ganska stor spridning i Europa. Därefter följer en liten äventyrsskiss till samma rollspel. Ryslig läsning önskas.

Lazarus-orden

Ers majestät, ni önskade bli underrättad om vilken verksamhet som bedrivs av Lazarus-orden för att föra in dess verksamhet i era protokoll. Inledningsvis kan jag säga att ni inte har något att frukta från dem vad gäller intriger och konspirationer mot ert dyrbara huvud. De underrättelser som delges er härmed är hämtat från ett lokalt leprasjukhus utanför Regensburg som jag haft och ännu har intensiva kontakter med. Inga dispyter har riktats mot de lokala ventrue i trakten. Denna orden grundades av en dödlig vid namn Luccini i Rom och var från början knuten till katolska kyrkan. Dess mål var att hjälpa svårt sjuka människor, ofta med obotliga sjukdomar men

främst lepra med hjälp av medicinska behandlingsmetoder och genom böner och andliga övningar. Efter Luccinis död förklarades han som ett skyddshelgon av orden men blev aldrig helgonförklarad av katolska kyrkan. Det sägs inom orden att Luccini aldrig fann frid i graven, han smittades själv av lepra och dog långsamt men hela tiden med en stark övertygelse om att hjälpa de sjuka till varje pris som helst. Luccini antas därför vara ett spöke vars ankare är en mindre staty som kan transporteras mellan leprasjukhus.

Orden fick snabbt spridning och i europeiska städer skänktes pengar till orden för att bygga hospital av olika slag som oftast placerades utanför städerna. Den som blev medlem av Lazarusorden fick svära en ed på att viga sitt liv åt att hjälpa de sjuka och

lindra deras lidande med tillgängliga medel. Man kan säga att det var personer som av olika skäl offrade sitt eget liv i detta syfte eftersom det hände att endel dog av smittor de dragit på sig. Med tiden så kom ordens medlemmar att främst använda sig av åderlåtning.

Det dröjde inte länge förrän klanen nosferatu började visa intresse för leprasjukhusen och på så sätt kom i kontakt med Lazarus-orden. När detta hände började de föra vampyrsmitta med sig bland ordens medlemmar och upptog dessa i nosferatu-klanen. Andra gjorde de till ghuler som fick tjänstgöra som medlare till kyrka, handelsmän och andra med kapital som de var villiga att avsätta till orden för välgörenhetssyfte som gick till uppbyggnad av bondgårdar, bostadshus och



kapell som alla placerades utanför städerna och blev egna isolerade kommuniteter. Nosferatu såg till att kapa förbindelserna med katolska kyrkan och orden blev fristående men med samma syfte som tidigare. I många europeiska städer tillämpas en ritual av präster med de anhöriga till den leprasjuka närvarande, där den sjuke får sitta vid kanten på en uppgrävd grav, prästen håller en skovel jord på den sjukes huvud och han/hon förklaras som död. De anhöriga står och tittar på och sörjer. Den leprasjuka är från denna stund inte längre en del av den vanliga samfälligheten och får på egen hand gå till leprasjukhuset. Lazarusorden meddelas alltid på förhand om det anländer fler sjuka. Det händer även att leprasjuka börjar dra omkring efter vägarna om det inte

finns plats för dem som då och då kan inträffa eller om Lazarusorden inte blivit underrättade. Därefter följer ceremonier som utfärdas av Lazarusorden där den sjuke initieras till dem som vandrar i dödsskuggans dal och där de lär sig att inte frukta döden. Under initiationen får den nyanlände ge blod som en symbolisk handling. Det sker genom åderlätning och blodet sipprar ner i en liten silverbägare som ordensmästaren dricker upp. Därefter lever den leprasjuka bland andra som lider av samma sjukdom och fungerar som "herd" åt den eller de vampyrer som tillhör Lazarus-orden på platsen. De rikare leprasjukhusen under ordens befäl håller åt vardera vampyr en liten silverbägare som de låter de leprasjukas blod sippra ner i och sedan skålar de och dricker ur bägarna. Jag har själv



naturligtvis inte deltagit vid en sådan ceremoni. En annan sak som dessa "herd" tidigt får göra är att avlägga en ed om att inte avslöja någonting om orden som de lyder under. Straffet om de gör det beslutas av de lokala inom Lazarusorden. När det gäller deras lagar så är jag dåligt underrättad. Det har visat sig att spöket efter Luccini är-ovanligt nog-vänligt inställd till nosferatu-klanen och statyn transporteras runt mellan leprahusen. Spöket har förmågan att uppenbara sig i drömsyner där Luccini visar scener ur sitt liv som ett slags exempelberättelser för hur man ska leva och verka inom orden. Den som mottagit en sådan vision anses särskilt insiktsfull och skall delge till de övriga, inklusive de leprasjuka om den insikt som mottagits. Ibland vill spöket genom drömmen visa något

av stor vikt som kan leda till ett uppdrag av något slag. De nosferatu som tillhör Lazarus-orden följer oftast *via caeli* (road of heaven).

Ordens spridning tros vara från staden Lund i Danmark i norr till Sicilien i söder. Österut har orden spridning åtminstone inom hela det Ungerska riket. Det har dock inträffat att demoniska väsen uppsökt leprasjukhusen eller försökt att fördärva verksamheterna på olika sätt. Infernalister som gett sig på leprasjuka av ren ondskas och försökt att offra dem i riter. Det händer också att vissa bönder visar ogillande mot de leprasjuka och fantiserar ut otänkbara historier om dem. Hotbilder finns därför mot verksamheten som bedrivs. Andra vampyrer har än så länge inte visat något intresse för Lazarus-orden men det kan bero på att de

inte känner till dem. När det gäller ordenshemligheter så känner jag inte till mer än vad som här har nedskrivits. Om konspirationer skulle uppträda så kommer dessa knappast från Regensburg-trakten i alla fall. Kännedomen om Lazarus-orden har tillgivits mig har skett genom att jag är paragon inom *via caeli* och anledningen till att jag avslöjar endel av deras hemligheter är därför att ni, regent av natten i tysk-romerska riket bör veta att ingen konspiration är känd bland ordens medlemmar som riktas mot klanen Ventrue, enligt vad jag kan förstå. Leprahusen önskar bara att få sköta sina ärenden enligt deras stadgar. Naturligtvis ser orden till att inte några av de leprasjuka som de har översyn över vistas i städerna.

Endast för era ögon, ers majestät Hardestadt den äldre

Hälsningar från Jeremiah Altdorfer, klanen Ventrue, paragon av *via caeli* i Regensburg

Anno Domini 1230

Äventyrsupplag

Någon Rollperson har sitt "haven" på ett helgeandshus och hade för många år sedan stiftat bekantskap med Heinrich som visade sig vara en hopplös patient som hela tiden försökte rymma. På Dårkistan bestämde man sig för att trepanera patienten vid ett lämpligt tillfälle

(patienten var högst ovillig till ett sådant ingrepp). En malkav rövade bort denne demonbesatte från Dårkistan för ett antal år sedan och hade senare försvunnit från staden med sin "childer". Den lokala prinsen hade i oförstånd gett malkaven tillåtelse att göra en vansinnig från Dårkistan till "childer". Det visade sig att demonens inflytande ökade i och med vampyrismen och det ledde till att Heinrich diablerisade sin "sire". Han har sedan dess dragit omkring som en burlesk trubadur som sjunger bakvända visor till folks stora nöje. Demonen som tagit kontrollen över Heinrich vill på olika sätt få folk att skratta åt prästerskapet och kyrkan och få dem att förlora sin tro. Heinrich drivs också av ett oförsonligt hat mot vampyrer och trivs inte med sitt vampyrskap annat än

genom att uppvigla folk och få dem att bete sig illa. Nu har Heinrich återvänt till staden för att hämnas på rollpersonen som gjorde hans liv surt på Dårkistan. Till sin hjälp har han en ghul som är mycket svärdskundig och fungerar som livvakt. Kanske har Heinrich lyckas smickra in sig hos en del av de övriga vampyrerna i staden som funnit förtjusning i visorna och därigenom nått en del uppbackning. Heinrich har en svaghet och det är det trepanerade hålet i huvudet som gör att han lättare kan dra på sig skallskador. Trepaneringen hjälpte inte för att driva ut demonen.

Ordo Dracul i New Orleans

I stadsdelen Bywater på gatan Frenchman street finns Ordo Draculs ordenshus beläget. På undervåningen arbetar en ghul som är silversmed.

På övervåningen bor Carter Landry, kogaion i Ordo Dracul och i källaren finns ceremonirum som används vid sammankomster. För att dock handla om enklast möjliga krav för Ordo Dracul är källarvåningen ändå inredd med det nödvändigaste. Huset är från förra sekelskiftet och en av stadsdelens äldsta. Huset kallas av dess ordensmedlemmar för

Dragons den. Man kan lakoniskt konstatera att Ordo Draculs belägenhet i New Orleans inte är den mest spännande men genom att stadsdelen har lite konkurrens med övriga vampyrers intressen och inte utgör något hot mot Vidal eller baron Cimitiere, har de kunnat ostört ägna sig åt sina aktiviteter. Carter Landry ser sig dock om efter ett nytt hus med hjälp av ghulen men har ännu inte funnit något lämpligt eller tillåtet residens. Ordo Dracul har hållit en ansträngt låg profil i staden men Landry vill att detta ska ändras. Genom att orden har så få medlemmar försöker han genom Lidia Kendall och Jeremiah Swift verka för att orden ska få tillstånd till en ny adress inom en snar framtid (eller så lång tid det kan tänkas ta). Den stadsdel som Landry har i åtanke är Bayou St. John men denna

stadsdel-som f.ö är New Orleans äldsta är inte tillåten för vampyrer att vistas i. Straffen för en vampyr att befinna sig där är antingen döden eller förvisning från New Orleans. Landry har funderat på att trotsa detta förbud och skicka dit några som tillhör Ordo Dracul på ett rekognoceringsuppdrag för att ta reda på vad som döljer sig där. Landry misstänker att det kan röra sig om en mystisk plats som skulle vara till gagn för orden. Före Landrys tid i New Orleans var orden icke funktionsduglig även om den hade medlemmar som erkände sig till den.

Medlemmar av Ordo Dracul i New Orleans

Här ges en kortfattad överblick över de SLP som tillhör orden. Mer utförliga

beskrivningar kommer att presenteras i en annan meny.

Carter Landry
Kogaion tillhörande klanen mekhet. Se City of the damned: New Orleans

Lidia Kendal
Tillhör klanen gangrel. Se City of the damned: New Orleans

Rebecca
Tillhör blodslinjen toreador och anlände något årtionde före Landry till staden. Rebecca hade skapat missnöje i staden hon kom ifrån och ansågs opålitlig. Att hon var mycket begåvad inom det mesta hon företar sig spelade mindre roll, New Orleans Ordo Dracul behövde fler medlemmar och Rebecca skickades dit. Som dödlig var hon inredningsarkitekt och det är genom hennes initiativ som ordenshusets interiörer i

källaren omvandlats.

Schindler Lizcht
Tillhör klanen Nosferatu och bodde en tid i La Fayette där han befann sig utan sällskap av andra vampyrer. Syftet var att fördjupa sig i de mänskliga villkoren och eftersom han var trött på New Orleans valde han det lilla La Fayette. I denna lilla stad finns också en undre värld och Schindler har experimenterat med ett kriminellt syndikat genom att ha dräpt dess ledare och sedan observerat vilka slags konsekvenser och situationer som uppstått ur detta. En annan grupp som Schindler konfronterat är Balials brood och lekt en slags katt och rätta-lek med. Sedermera har Schindler återvänt till

New Orleans. Denne nosferatu kan tänka sig att ta på sig rollen som mentor till några rollpersoner.

Jeremiah Swift
Tillhör klanen Ventrue, har relativt hög status inom sin klan och är mycket gammal. Han har god kontakt med cheriffen. Det är delvis tack vare honom som Ordo Dracul kunnat stanna kvar i New Orleans. Enligt Swift hade orden sin "guldålder" i New Orleans under 1920-talet. Swift har legat i torpor under ett tiotal år och vaknade inte förrän dess att orden fått en ny kogaion. En inre vrede har väckts inom honom eftersom han tyckt att denna uppgift borde tillfallit honom istället för en främmande vampyr som dessutom verkar vara en yngling. Swift har dock varit bortglömd och ingen räknat

med honom. Det står ingenting skrivet i några ordensprotokoll om att Swift ska åtnjuta äran som kogaion och han har inte riktigt den fallenhet för det ockulta som man skulle kunnat förvänta av en sådan gamling. Swift mest utmärkande dicipliner är resilience och animalism. I skepnad av fladdermus brukar han spionera runtomkring i staden och rapporterar skumheter till cheriffen. Det är på grund av Swift som orden ändå nått ett visst erkännande genom att de inte utgör ett hot och därför att Swift är en bra informatör.

Rollpersonerna
X

Andra medlemmar
Just för tillfället finns det inte fler aktiva medlemmar inom Ordo Dracul i New Orleans. Det utesluter förstås

inte att det händer att en eller annan besökare från något annat Ordo Dracul ordenshus eller någon annan kontakt till orden, brukar gästa. När förra seklet var ungt fanns det fler medlemmar men en del av dem har mött sin slutgiltiga död, försvunnit spårlöst eller begett sig av.

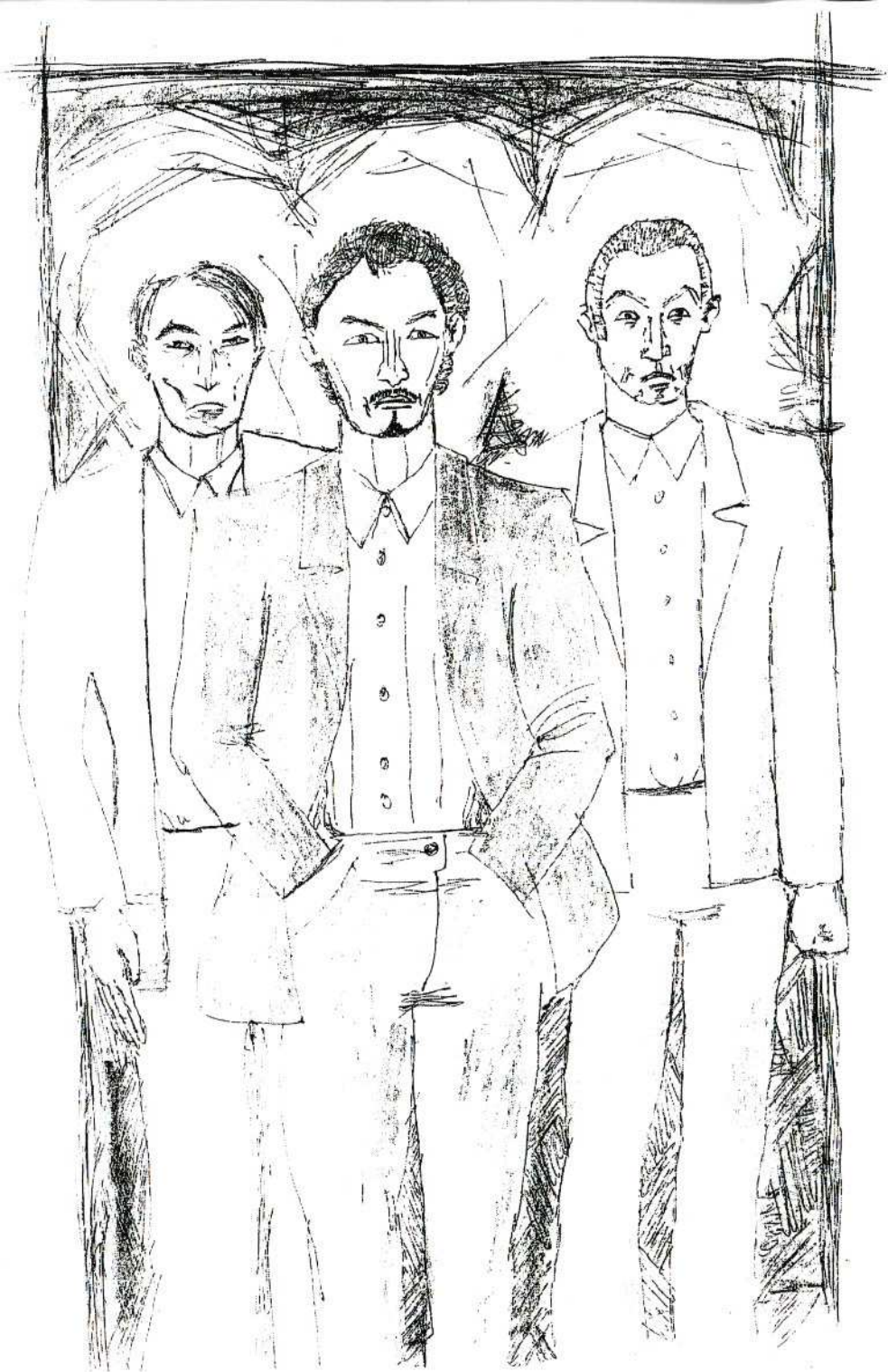
Skymning över mississippi

Äventyrsskiss till Vampire the requiem

OBS: Detta äventyr utgår ifrån att rollpersonerna anlånt till New Orleans som nomader och att åtminstone någon (helst samtliga) tillhör Ordo Dracul.

Bakgrund: Rollpersonerna är nyanlända till New Orleans och har träffat prins Vidal. Han är först skeptisk till att låta kottieriet stanna men eftersom kogaion Landry följer med och presenterar dem blir Vidal mer medgörlig. Rollpersonerna tilldelas det usla Bywaterområdet till "Feeding right". Någon dag senare kallar Ordo Draculs kogaion

Landry rollpersonerna till ett möte. Samtliga aktuella Ordo Dracul-medlemmar är närvarande. Eftersom rollpersonerna är nomader (om det är annorlunda i SL:s kampanj så modifiera detta efter vad som är passande) tilldelas rollpersonerna uppgifter som tillkommer blivande "Journey men" (se **Nomads**). För att få bli det krävs ett prov. Detta går ut på att rollpersonerna skickas ut för att söka rätt på en försvunnen tidigare medlem i Ordo Dracul som inte befunnit sig i New Orleans på flera årtionden. Orden har fått ett brev från en kontakt som tillhör gangrelklanen, som valt att undanhålla från Vidals kannedom att han tror att det bor en vampyr i närheten av samhället Pilottown som ligger utanför gränsen för New Orleans vasallterritorium. Malkoven Malcolm flydde från New



Orleans i samband att han tagit sig an en "childer" vid namn Rimbaud och de har fört en kringflackande tillvaro med en segelbåt mestadels runt Floridas kust men de har varit ända till karibiska övärlden. Malcolms "childer" trivdes i Miami och stannade där och så skildes "sire från "childer". Efter en tid beslutade sig Malcolm för att slå sig ner i Pilottown långt ner i mississipideltat där han sedan ett par år fört en fast tillvaro under rollen som konstnär. Han har också tagit sig an en ghul som är ett hårdskinn från Haiti.

Rollpersonerna ombeds av Ordo Draculs kogaion att bege sig till träskområdena för att leta rätt på denne Malkov vid namn Malcolm som är ett medium. Ordo Dracul behöver hans kunskaper och vill veta hur det är med honom och att

han ska komma tillbaka. Viktigt att poängtera är att ingen förrutom Swift känner till att Malkov begått ett allvarligt brott mot prins Vidals lagar. Rollpersonerna får låna ordens egen segelbåt för att leta rätt på honom. De får signalement i form av ett målat porträtt från 1920-talet och en memoar som Malcolm skrivit före han lämnade logehuset. Swift hade förföljt och bevittnat vad Malcolm haft för sig innan de båda flytt ut ur New Orleans och av sin lojalitet och vänskap mot cheriffen avslöjade han denna hemlighet. Under tiden som rollpersonerna seglar iväg med orden segelbåt ringer Swift ett telefonsamtal till cheriffen. Han skickar ärendet vidare till Larue att bege sig till Pilottown tillsammans med två ghuler. Malcolm tycker att sitt förflutna i New Orleans är

men tycker att tillfället är lägligt nu. Vad ska rollpersonerna göra med detta sällskap? Malcolm kan t.ex använda diciplinen dominate:the forgetful mind och sända dem tillbaka till New Orleans med uppgifterna att Malcolm aldrig hittades igen utan att de tagit miste på person.

2. Larue och ghulerna segrar och tar rollpersonerna tillfånga. Malcolm försöker använda diciplinen

obfuscate: cloak of night, men om han misslyckas så blir han också tillfångatagen.

rollpersonernas straff när de får träffa prinsen blir att de får lämna New Orleans om de inte lyckas

argumentera för att de inte visste någonting om Malcolms brott. Malcolms straff blir att han ska få möta solljuset. Därmed slutar äventyret.

Följande fortsättning bygger på att rollpersonerna segrade mot Larue och ghulerna. Rollpersonerna återvänder till New Orleans och berättar situationen med Malcolm men också att de fått lära sig hur man använder mediala förmågor mot spöken. Den lokale kogaion tackar dem och eventuellt kan rollpersonerna få ökad status inom Ordo Dracul men allt hänger på hur de använder erfarenhetspoängen. Likaså med deras mediala förmåga. Om de väljer ökad status så kommer äventyret att avslutas med en ceremoni i logehuset där de tilldelas varsin ordensmedalj och äras

för att vara "Journeyman" inom orden.

Övriga kommentarer:
Äventyret lämpar sig bäst med att en av rollpersonerna uppvisar talang som medium men inte de övriga. Det passar bäst om rollpersonerna tillsammans med Malcolm övar i huset i några dagar och den utvalda rollpersonen blir den som når kontakt med spöket. Ifall Larue och ghulerna sänts tillbaka till New Orleans finns det mer tid att tillgå att öva men inte för länge. Med sig får rollpersonerna en ockult bok av Malcolm som heter "Övningar i den mediala konsten". Den får rollpersonen öva sig med hemma i New Orleans. Erfarenheten av spöket erbjuder han för att det lägger en viktig kunskapsgrund. Om SL tycker att det inte passar

med en ceremoni där rollpersonerna tilldelas ordensmedaljer m.m. kan den scenen utebli. Anledningen till att Larue skuggar rollpersonerna är därför att han vill höja sin status inom Lancea Sanctum. Larue har inte haft telefonkontakt med prinsen eftersom han ännu inte erhållit alltför säker information om rollpersonernas och Malcolms göromål. Han har kontaktat cheriffen om vad som hänt under tiden han skuggat rollpersonerna. Cheriffen väntar på rollpersonerna i New Orleans för att förhöra dem. Det finns emellertid ingen lagparagraf som rollpersonerna brutit emot, förutom möjligen att de undanhållit en kriminell vistelse. Därtill följer dock att ingen i Ordo Dracul blivit underrättad om att Malcolm

haft en childer och rollpersonerna har inte erhållit denna information. Cheriffen kommer att kalla in rollpersonerna på förhör men han kan inte fålla dem för någonting. Däremot kan detta försvåra i rollpersonernas relation till prins Vidal. Det gäller alltså för rollpersonerna att argumentera väl för sin sak. Malcolm beslutar sig snabbt för att lämna Pilottown i sin segelbåt och segla längst kusten bort mot Miami i Florida. Om SL vill kan han/hon låta Malcolm bli fasttagen och straffad i New Orleans genom att möta solljuset.

Dramatis personae

Rollpersonerna

Malcolm
Denne Malkov ser mycket mager ut i sin kroppsfysiologi, har stirriga ögon och höknäsa. Han går omkring i gammalmodiga vita dandykläder från 20-talet men ser på något vis modern ut. Han tyckte att det var mycket svårt att leva i New Orleans med alla intriger och med sina svårigheter att hålla sig både till de fördömdas lagar som de dödligas. För att lindra sin ensamhet som inte botades av medlemskapet i Ordo Dracul tog han sig olagligen an en "Childer" och rymde från New Orleans i en välutrustad segelbåt. Av stark och irrationell hemlängtan till den amerikanska södern begav han sig till det avsides Pilottown långt ner i mississipideltat. Där har han levt ut konstnärsdrömmar i

en slags eskapism från det liv han tidigare levt. Efter att han blivit klar med en serie tavlor har han tänkt att bege sig till Florida för att sälja dem till-hoppas han- andra vampyrer men också till dödliga.

Larue
Larue har lockigt mörkt hår och mustasch och hakskägg. Han går oftast klädd i svarta kleder och är till sin befattning diakon. Han är dock inte nöjd med den tjänsten utan hoppas på någonting annat. Denne venture är näst intill en "neonat" och har inte uppnått någon status inom kovenantet. Han har samarbetat med cheriffen i hopp om att därigenom erhålla ett framtida erkännande. Kanske har han nu funnit tillfället göra en sådan vinst. Med sig har han

sin egen ghul men också en till som Lancea sponsrat honom med i detta uppdrag om det skulle visa sig bli svårare än väntat.

Om ni vill skicka artiklar som
T.ex. Äventyr till HorrUm så är
adressen : Kristian Widell.
Tel : 090 198994
Språkgränd 15. 90733 Umeå.
Hemsidan är :
[http://www.geocities.com/
Pancaudax//](http://www.geocities.com/Pancaudax//)