

Fraternité dans le Sang

Scenario

Till spelledarna

Tack för att du tagit dig tid att spela Fraternité Dans le Sang. **Först bör du läsa de fyra karaktärerna** – och deras ”under ytan”, som är ett tillägg för djupare insikt om karaktärerna. Ta gärna lite anteckningar om deras personlighet. Läs dem en gång till efter du läst allt annat.

Läs sedan stämningstexten om Paris och revolutionen. Det är bara ett smakprov. Tänk på att revolutionen pågått i två år när vi spelar, så det är en ganska obehaglig stämning på gatorna. Det finns vissa historiska fel i storyn, men jag har försökt skruva till mörkret och spänningarna något extra – kalla det konstnärlig frihet om du så vill. Det finns ett par handouts med lite bilder – använd dem om du vill i din egen prologberättelse om revolutionens Paris.

Läs sedan scenerna en och en och sätt dig in i karaktärerna. Synopsisen är att de fyra kainiterna som berättelsen handlar om är irriterade och oförstående inför revolutionen i människornas värld, tycker att den är rätt irriterande och vill gärna att man slår ner den, såsom de själva slagit ner Sabbats försök att skapa kaos. Vad de inte inser är att de själva behandlar sina ghouls precis så illa som adeln i Frankrike behandlar bönderna – och att det håller på att få konsekvenser. När kainiterna lämnar landet för att åka till Charleston i South Carolina, i den Nya Världen, i det nya Amerika, så följer inte ghoulerna med, trots att de troligen skulle gjort det. Allteftersom scenariot går skapas mer och mer konflikter mellan karaktärerna – som är ganska sammanbundna på många punkter – och så småningom kommer de inse att det inte är någon annan i gruppen som förrättat dem – det är deras egna ghouls, deras tjänare, som gjort uppror.

Läs gärna scenariot flera gånger – det kan hända att det som verkar klart i mitt huvud som författare inte alls är klart i ditt som spelledare. Det står i varje scen vem som spelar vilken roll – en del scener utspelar sig i det förgångna. Men läs karaktärerna noggrant, det kommer att löna sig.

Om Paris och Revolutionen

Revolutionen är två år gammal och nationalförsamlingen har börjat aktivt söka efter adelsmän som gått emot dem. Det har börjats med avrättningar med giljotinen och det är ett spänt läge, som ibland brister ut i våldsamma kravaller – det finns ingen som håller riktig ordning längre, mer än runt de rikaste adelsmännen. Den stora ”skräckens tid” då det var massavrättningar och liknande, kommer dröja två år till, tills 1793. Se det som en belägrad stad, som kokar under ytan och där minsta gräl eller motsättning kan leda till arrestering och till lynchmobbar.

Vid tiden för revolutionens utbrott var Frankrike Europas folkrikaste stat med en befolkning på 24 miljoner, varav 80% bodde på landsbygden. Förhållandena i denna nation var som i övriga samtida länder djupt orättvis, vilket tillsammans med en rad specifika faktorer ledde till revolutionen.

Adeln och prästerskapet var befriade från skatt och utgjorde således frälset. Tillsammans uppgick de till ca 2% av befolkningen. Detta återspeglas i kainiternas värld, där bara Ventrue och Toreador får dricka av adeln.

Adeln kompenserar sig för inflationen genom att damma av gamla avgifter som fallit i glömska. Det kunde röra sig om avgifter för att använda kvarn, såg, väg och bro. I denna utsatta situation drabbades bonden extra svårt av den missväxt som i det dåtida jordbrukssamhället var ett återkommande gissel. Nya grupper inom tredje ståndet krävde ökat politiskt inflytande. Det var sådana som skaffat sig en stark ekonomisk situation, t ex handelsmän och bankirer och som ville ha motsvarande maktpolitiska ställning.

För att råda bot på det stora underskottet i statskassan lät kungen sammankalla landets riksdag, generalständerna, 1789. Han gav i uppdrag åt sin finansminister att övertyga ständerna om att nya skatter måste till för rädda situationen och väntade sig en snabb affär, men ständerna hade inte varit sammankallade på 175 år och många inom tredje ståndet beslutade sig för att ta tillfället i akt för att försöka åstadkomma en förändring.

Frälsestånden hade kungens öra, så regenten motsatte sig detta förslag. Tredje ståndet som var samlat i det s k Bollhuset, en inrättning för racketspel, svor då Bollhuseden, som innebar att de inte skulle lämna lokalen förrän deras förslag antagits och därmed inte delta i röstningen enligt det gamla förfarandet. Kungen som sammankallat riksdagen ville inte gå emot tredje ståndet och gav därför med sig. Den riksdag som röstar enligt det nya sättet kallas nationalförsamlingen och den sammanträder för första gången 27 juni 1789.

Nationalförsamlingens åtgärder 1789-91:

- ståndsprivilegierna avskaffas (adeln förlorar sina rättigheter och går miste om skattebefrielse)
- alla adelstitlar avskaffas (alla kallas nu medborgare)
- kyrkan förstatligas
- armén upplöses och ersätts av nationalgardet
- en ny författning skrivs

Den 20 juni försöker kungaparet fly från Paris, med hjälp av en plan som drottningens hemlige beundrare – kanske älskare – Axel von Fersen, utarbetat. Man klär sig i fattiga människors kläder. Här är ett citat från autentiska dokument:

" Liksom vanligt mottog konungen och drottningen sin uppvaktning vid denna tid på dagen. De avskedade inte heller sin betjäning tidigare än andra dagar. Men så snart de blivit ensamma, klädde de sig ut i helt enkla resdräkter, lämpade efter den roll, var och en av flyktningarna skulle spela. De sammanträffade med madame Elisabeth och sina barn uti drottningens sängkammare, varifrån de genom en hemlig gång begav sig till duc de Villequiers våning, och lämnade palatset i skilda grupper, för att inte ådraga sig

uppmärksamhet från vaktposterna på gårdarna genom att komma alltför många på en gång. Då hon [drottningen] passerade över Carrousel platsen, mötte hon La Fayette, åtföljd av en eller ett par officerare av sin stab. Drottningen darrade, då hon igenkände den man, som i hennes ögon representerade insurrektionen och fångenskapen; men när hon undkommit hans blickar, trodde hon sig ha undkommit nationen själv, och hon smålog.

Emellertid vaknade Paris. Det från slottet utgående ryktet spridde sig till de närmaste belägna stadsdelarna och därefter, från mun till mun, ända till förstäder. Man mötte varandra med de olycksbådande orden: kungen har rest. Marmorstatyer av kungen och drottningen slogs sönder. Ordet kunglig försvann från alla skyltar.

Kungafamiljen greps 16 mil från gränsen och återfördes till Paris. Då de kom fram till huvudstaden kantade nationalgardet gatorna. Gatorna kantades av tusentals tysta människor. ”

Det är detta som hänt precis innan när spelarna börjar. Måla gärna upp en bra prolog för spelarna och berätta lite om Paris, det spända läget. Adelsmän som får burop efter sig, kanske rutten frukt – kanske värre ändå, om de inte har hopar med vakter. Många har börjat fly, speciellt nu när kungen gripits. Det finns ett par handouts med lite bilder – använd dem om du vill i din egen prologberättelse om revolutionens Paris.

Om användandet av ghouls i spelet [OPTIONAL]

Det är bra om du förklarar att spelarna innan scenariot börjar att de har varsin ghoul som de kan ge instruktioner till att springa ärenden dagtid. Om du känner att du inte klarar av att improvisera sådana uppdrag bör du minimera detta, annars är det utmärkta sätt för dem att spionera på varandra. Låt dock inte ghoulsens uppdrag bli för komplexa, det är en extra krydda i scenariot, men inget som får ta över eller ta för mycket tid. Sebastian har bra kontakter med Nosferatu, och de andra har sina kontakter. De kan alla använda sig av sina kontakter och sitt inflytande för att ta reda på saker. De kan spionera dagtid och ta reda på allt möjligt. Givetvis är det bra om du portionerar ut hemligheter om de andra karaktärerna i en lagom vettig takt – tänk också på den stora plotten, att de fyra samarbetar och inte kommer röja någonting om det som ska hända i slutändan.... Det är dessutom du som bestämmer om det är lämpligt att komma på något extra, något som driver intrigen vidare. Känner du att du inte har kapacitet till det eller att det blir bökit – använd inte möjligheten.

Om scenerna

Inför varje scen är det nog inte en dum idé att läsa upp tid och datum. Miljötexterna är egentligen inte tänkta att ni ska läsa upp innantill. De ska tjäna som inspiration för stämningen i hela scenen – använd era egna ord istället, det blir bättre. Om ni känner att det är svårt kan ni falla tillbaka på dem. Försök använda er av en prolog där ni berättar lite om stämningen – ta hjälp av texten om revolutionen här ovan.

Scensammanfattning

Prolog:	Spelledaren berättar fritt ur "Om Paris och revolutionen"
Scen 1:	Gruppen kommer fram till att de måste lämna Paris tillsammans
Scen 2:	mellanspel - dagen, inbrott i primogenens Cartierres bostad och hans död.
Scen 3:	Deras ghouls är ute och skaffar passage ombord på en av Phillippes båtar.
Scen 4:	Rapport om mördad Ventrue. Dags att resa. En konflikt med gardet
Scen 5a	Leon när han var dödlig och kär
Scen 5b	Pierre när Philippe blir vampyr, verkliga anledningen till att det hände
Scen 5c	Pierre och Yvette när de älskade varandra
Scen 6:	Konflikt på båten om Frankrike, Österrike och Kolonierna, första bråket
Scen 7:	Läget i Paris, Sebastián och Frederique diskuterar, Charles tröstar Marie.
Scen 9:	Scen i skogen, där två av de vilda jägarna samtalar med sabbat
Scen 10:	Diskussion på båten, Ventrue har spottat ut att Pierre är Sabbat. Klimax!
Scen 11:	Förräderiet börjar bli uppenbart. Ghouls möter en nosferatuledare i en källare
Scen 12:	Karaktärerna anländer till Haiti där de avrättas på bål av Sabbat.

När du delar ut rollerna inför de olika scenerna, läs upp namnen på de olika rollerna så att namnen präntas in, eftersom det inte alltid är helt självklart vem som är vem.

Om karaktärerna?

Om spelarna har svårt att få en överblick över karaktärerna de ska spela, om de känner sig lite vilsna kan man hänvisa till arketyperna de representerar. Dessa bör man tala om enskilt för varje spelare då det inte alltid är alls uppenbart vilka arketyper som döljer sig bakom varje karaktär.

- Phillippe är den unge påläggsskalven, den ambitiöse nästan att jämföra med vår tids unge karriärpolitiker eller yngre affärsmän i mellancheftposition.
- Yvette är den självsäkra inne-tjejen som är mest social av ALLA.
- Pierre är den tysta, starka typen. Han som verkar ond, men som ibland gör bra saker, om än med hårda och skoningslösa metoder.
- Leon Saxonne är den känslokalla rationaliserande akademikern som ser allting praktiskt.

Spelarnas ghouls är tänkta som sekundära karaktärer. De bör inte få ut respektive ghouls förrän de ska spela första scenen där de förekommer, dvs scen 3 (eftersom det INTE är uppenbart vem som är vem i Scen 2). Det är inte förrän i slutet som man ska förstå att det är ghoulens som är huvudpersonerna.

Dokumentet "Under ytan" är till för de spelare som vill veta lite MER om sina karaktärer, spelare som känner att de vill ta upp en mer avancerad approach för sina karaktärer. Riktiga rollformulär kommer finnas att tillgå för karaktärerna i samband med konventet, det som står nu i nuffror är bara för att ni ska få en bild av karaktärerna.

Sanningen om Vita Örnen

Med ombord finns den nosferatughoul som förekommer i scenen där mordet sker på Cartierre. Han är allierad med de fyra ghoulens. Kaptenen är blood bonded till Råttfångaren, den ledande Nosferatun i Paris och den som hjälpt till med att sätta dit karaktärerna. Det kommer inte att gå att dominera kaptenen eller påverka honom med Presence. Han har fått noggranna instruktioner om att han inte ska avslöja något utan att han ska spela med.

SCEN 1

Den 21 juni, 1791

Miljö

Solens sista strålar har girigt slickat takpannorna på Rue St Martre och begett sig in i himlen för att återkomma i gryningen från öster. Nu har mörkret fallit och trots att det bara är någon timme in i natten så sitter två gestalter i tystnaden på takvåningen och dricker blod ur de finaste kristallglas Paris kan uppbringa. En tjänare, lång, mörk, stiger ned och öppnar den lilla trädörren med en axeltryckning och visar in två besökare. Båda är kortare än mannen i rummet. Den mörkhårige i den svarta, långa rocken ser ut som en präst, eller en professor från Sorbonne. Han har en spetsig näsa och ett ofranskt utseende i anletsdragen. Den andra är än kortare, men musklerna tillkännager hans vältränade kropp. Smidigt och ljudlöst rör han sig självsäkert in i rummet, trots att hans kläder ser ut att komma från en annan värld än de två i rummets. Han är lerig och har grova stövlar, och hans yllejacka skär sig mot sidenet när han hälsar på de två i rummet. De stelnar till för en sekund och slår sig ner. På avstånd hörs drillen från de övande milisgrupperna på Marsfältet inte så långt bort.

(paus)

Kung Ludvig XVI har försökt fly och gripits. Prins Villon har påbjudit alla kainiter som behöver lämna staden att göra det nu, för det kan komma bli svårt om nationalgardet stänger staden helt. Och därför är man nu samlade hemma i ghoulen Sebastián's våning. Utanför står nämligen de fyras tjänare, samtalande tyst om sådant som tjänare talar om, när mästarna har viktigare ting att dryfta – flykten från Paris.

Information till Spelledaren

Scenen är egentligen en introduktion, där karaktärerna ska få lära känna varandra och besluta om vad som ska hända. Använd ghouls som kan komma in för att peta dem i rätt riktning. De bör komma fram till att snarast ge sig av (båtar seglar dock bara i dagsljus). Man kan ta en båt från Paris nerför Seine och sedan gå på en stor båt som kan segla till kolonierna. Detta är det man bör komma fram till. Det kommer ta två dagar att förbereda flytten och få med alla viktiga varor. Låt karaktärerna känna på varandra och var inte rädd för att låta scenen ta en stund. Ta hjälp av ghouls om de inte klarar av att starta varandra. Låt det inte heller gå för långt – du kan bryta scenen när du känner att de börjar bli lite varma i kläderna och säga nåt i stil med "natten gick och de förberedde sig".

Handouts Scen 1

Leon Saxonne

Nu ska du hit igen och förödmjukas, som en knähund. Och den där äckliga franska glädjeflickan är här och kvittrar som en sparv. Om man bara kunde bryta nacken på henne. Du är irriterad och trött, du har precis grälat med din dumma slampa till ghoul, och hon är därute och kvider just nu över att hon inte fick läsa mer om anatomin i människokroppen. Ska hon aldrig släppa det där. Du har inget mål med scenen, mer än att inte låta Österrikes ära släpas i smutsen. Du kommer så småningom gå med på Phillippes förslag, du har inget val med tanke på att han räddat ditt liv igen. Däremot tänker du inte se detta som ännu en "räddning" – du är skyldig honom så det räcker. Du följer honom av fri vilja den här gången.

Yvette Bourbon-Montseglienne

Usch, måste den där äckliga, luktande Österrikaren med? Kan han inte åka hem till sitt land? Du kan inte tänka och då kan du inte smöra för Phillippe som du vill. Du vill veta vad han egentligen tänkt ge dig för position när ni kommer fram till Kolonierna, men du tänker inte pressa det för långt om han inte vill säga nåt nu – det är lite för mycket folk, kanske bättre ta den diskussionen igen. Men du är nyfiken på varför äckel-tremeren från u-landet Österrike ska med, och varför är han här. Din gamle älskare. Varför blir du så kaotisk i huvudet när han är här? Vad du än gör Yvette, möt inte hans blick, han ska INTE få se dig svag. Var kall mot honom, så kall du bara kan. Låt honom få känna att du hatar honom.

Pierre Rabelais

Jaja, så var det dags. Nu ska de raljera och befästa sina positioner. Låt dem hållas. Du tänker lyssna, sen kommer du i alla fall att följa med. Om de håller på helt tokigt med sitt snack så får du säga till men ditt mål är att resa så snart som möjligt och så säkert som möjligt med båten. Kanske bäst att påminna dem om att ta med ordentligt med människor att äta av, eller en stor befolkning med råttor. Och att ha lite beväpnad eskort, ifall piraterna kommer dagtid. I övrigt är ditt mål att mest lyssna, berätta så lite som möjligt om dig själv och dina planer i den nya världen, men se till så att resan verkligen blir av.

SCEN 2

Den 21 juni, 1791, senare på dagen

Miljö

Det är en av Paris finaste byggnader. I palatset bodde en gång Frankrikes skattmästare – nu står det tomt, eftersom skattmästaren avsatts av nationalgardet. Gargoylerna på taket tittar ner med förstenade påsar med penningar i sina klor och utanför står ändå två vakter, en adelsmans vakter.

Under huset, nere i det som var valven i detta bankpalats, ligger en krypta, där skattmästarnas familjer ligger begravda. Här är luften kylig och det ryker ur munnen när man andas, fastän det är sommar däruppe, ovan jord. Här, bortom kryptan, ligger en luxuös sängkammare bakom en dörr som står på glänt.

I rummet står fyra män runt sängen. Tre bär kåpor och huvor, den fjärde samma livré som vakterna där ute. De står tysta tills en av dem nickar...

Information till Spelledaren

I den här scenen mördas Ventrueprimogenen Cartierre av fyra okända män (en av dem är Sebastián, ghoul till Phillippe, och en annan Frederique, ghoul till Pierre. En tredje är en ung Nosferatughoul och den fjärde en av Cartierres egna ghouls. Detta framgår inte av scenen utan är något som kanske spelarna kan tänka tillbaka på när scenariot närmar sig sitt slut, men du vill säkert veta, som spelledare.

Låt gruppen genomföra mordet utan att Cartierre vaknar. Om de frågar vem det är de mördar så berätta att det är klan ventrues primogen i staden. Se till att de mördar honom. Det bör inte bli några problem. Han ligger och sover djupt och det är dagtid, tidigt i gryningen. Efteråt kan du berätta målande om hur mordet på stadens främsta Ventrue kommer att skaka Paris, och ge en klar signal att om det någonsin varit tid att lämna Paris så är det nu, för nu går ingen säker.

Handouts

SCEN 2

Kåpklädd gestalt 1 (Nosferatu ghoul)

Du har agerat lite utanför dina befogenheter, men Rättfångaren kommer inte ha något emot det – tror du. Det är för folkets bästa och den här Ventrue har aldrig gjort något gott. Det är revolution nu, och Nosferatu står på folkets sida.

Kåpklädd gestalt 2 (Sebastián, ge till den som ska spela honom sen, men låt det inte framgå att det är med flit)

Det är dags nu. Du trodde inte att han skulle följa med, men det gjorde han. Nu ska äntligen problemet ur världen – det har varit en svår kamp, men det är nödvändigt och du har planerat det väl. Nu ska han dö.

Kåpklädd gestalt 3 (Frederique, ge till den som ska spela honom sen, men låt det inte framgå att det är med flit)

Varför skulle du tvivla. Det här är en naturlig fiende för dig. Visst, det är farligt, men om man bara tar god tid på sig kommer allting lösa sig. Han tror du gör det för att hjälpa honom – om han bara förstod att detta är början till slutet, det slut du längtat efter så.

Livréklädd gestalt

Varför... men, varför är vi i Mästare Cartierres boning? Borde vi inte – är det inte... du har så svårt att fokusera (du är dominerad och påverkad av presence)... du står för revolutionen och vill givetvis ge makt åt folket, ditt folk – men, men – mördra sin herre? Det kan inte, det... hur? Nej – du kan inte låta dem göra det, du måste varna din herre, du måste hindra dem!

SCEN 3

Den 21 juni, 1791, sen eftermiddag

Miljö

Det är en strålande sommardag och inte ens vakterna på kajen ser så bryska ut som vanligt. Inte för att ni fyra bryr er så mycket om vakterna, ni har varenda tillstånd som behövs. Den långa, gänglige Sebastián, den vackre och välklädde Charles i senaste hårmodet och med sammetsrocken – den tystlåtna och observanta Frederique och den späda, väna, bleka Marie som går med blicken mot marken i sina svarta kläder. Ni står inte ut som märkliga i samlingen på kajen, för den är än mer brokig. Det är en lång kaj invid Seine, men givetvis är det mestadels mindre båtar som ligger här. Myllret är påtagligt och de varor som Frederique bär på är ganska tunga – inte för att han bryr sig.

Information till Spelledaren

Den här scenen har samma motiv som scen ett, men ska istället samla ghoulsen och ge en liten bild av hur de agerar ihop som en grupp. Det bör vara en kort scen, mycket kortare än scen ett – eftersom ghoulsen bara är bifigurer i det här stadiet. Det är dessutom ett sätt att visa på alla förberedelser inför resan, men kanske är det viktigaste att visa hur revolutionen ser ut.

Måla upp så mycket bilder du kan, med allt från adelsmän som släpas till giljotinen eller som får ruttna grönsaker kastade på sig, med folkets miliser, beväpnade med provisoriska vapen och tillfälliga "soldatfärger", i form av rödvitblå bindlar runt ärmen. Skitiga, fattiga människor i hamnkvarteren. Tandlösa gummor som säljer fisk, kåpklädda halvt förklädda adelsmän som köpslår för att få en plats på en båt, en ung pojke som får ett par rejäla örfilar för att ha försökt stjäla ett äpple. Doften av fisk, möjligt bröd, vin och ostar. Folk som ropar, skriker. Förtjusta skrik från glädjeflickor, grälände matronor, ilskena hantverkare. Försök förmedla både myllret av allt folk – Paris är en storstad – samtidigt som du förmedlar en desperation som inte längre är tyst utan förmedlas öppet. Alla som bär fina kläder hånas och smyger i kanterna av gatorna. Det är en enorm fattidom som fått en röst och beväpnas sig. En annan scen du kan använda är en grupp människor som står tysta och tittar på ett hus i ljusan låga, utan att någon ingriper. "Det är ju Baron Visselies hus," svarar någon på frågan om varför ingen hjälper till. Var noga med att inte ge en positiv bild av hur det ser ut, förmedla kaos snarare än revolution och frihet.

Låt karaktärerna argumentera lite, bråka lite, men inte slåss helt öppet. Det är bara bra om det verkar som om de inte är helt överens i allt.

Möte med kapten Clarieaux

Gruppen kommer vid någon gång under scenen att möta kapten Clarieaux, en riktigt fet man som står och äter av en stor, väl lagrad ost som om det vore ett äpple, och dricker vin medan han torkar sig om munnen. Han är en slug jäkel men han har sina instruktioner. Håll en artig konversation med dem, försök få fram att sjömännen som jobbar på det stora handelsskeppet "Vita Örnen" är rädda för honom. När karaktärerna lägger ner varorna är det viktigt att du i förbifarten nämner att

lastrummet är unket och doftar av rutten fisk och att de antagligen är glada att det inte finns några värdefulla varor här, eftersom det är ganska gott om råttor i lastrummet, gula ögon som lyser mot dem – se bara till att det inte blir en stor grej, att alla skepp har råttor ombord (dock har inte alla gula ögon – se scen 9 för referens till råttan)

Kaptenen kommer ta Sebastián i hand och nickar åt honom när de går.
”Då ska vi se om inte planen går i lås, mästare Sebastián – lycka till i ert värv.”
(detta är naturligtvis en hint till förråderiet som kommer så småningom, men bör framstå som en önskan om framgång för resan till Carolina)

Handouts

Sebastian

Ni ska lämna varorna vid båten, träffa kapten Clarieaux och därefter ordna med en del utrustning för att låta era mästare sova säkert på resan ut till havet, och sedan beställa folk som kan hjälpa er bära över era mästare när de kommer. Du vill försöka sköta de praktiska detaljerna så självklart som möjligt.

Marie

Varför fick du inte bli läkare? Att lämna Paris. Att du måste.... [hon pratar lite med sig själv och funderar högt över varför Frankrike inte älskar henne, när hon älskar Frankrike så.]

Frederique

Varorna är tunga. Att du ens går med på att bära dem. Låt Charles bära istället. Din mästare har bett dig påminna om att ni måste ordna mat så att de kan äta på resan. Du funderar på att ignorera det och låta Sebastian, som har ansvaret, få sig en omgång. Det är en plan, bara du kan få ställa ner lådan någon gång

Charles

Det är härligt väder idag. Synd att beblanda sig med de andra, men eftersom Frederique bär alla varor och du bara är med för att se till att de andra sköter sig – och ta reda på mer om deras respektive mästare om du kan, så tycker du att dagen är rätt trevlig som den är.

SCEN 4

Den 22 juni, 1791, en timme före gryningen.

Miljö

Natten ligger som ett täcke över det oroliga Paris. Enstaka nattvandrare lutar sig då och då mot husväggarna för att kräkas efter för mycket vin. Då och då hörs klockorna som kallar till bränderna – ett hus till som står i lågor. Enstaka skrik, avlägsna, från Bastiljen, där adeln sitter fängslad. Patrullerna, fyra, sex eller åtta man, allteftersom de känner – vandrar runt med musköter och påkar för att se till att ordningen upprätthålls. De stannar i en port för att misshandla en man som somnat där, och för att stjäla de pengar han har kvar. Sakta smyger ett sällskap genom gatorna. Sex män och två kvinnor, alla klädda i diskreta kåpor. Fyra går före, vaksamt spanande och fyra efter, på väg ner till hamnen och Den Vita Örnen, som ni skymtar där i månljuset. Snart är ni där och med tanke på att en av de högsta kainiterna i staden, Ventrueprimogenen Cartierre, mördades igår, så är det inte en av er som inte känner en viss oro... om de kan döda honom, vem kan de då inte annars mörda???

Information till Spelledaren

Den här scenen ska tjäna som en introduktion till resan. Det kommer förekomma en hel del dialog, men hellre än att skriva ut allt som alla de möter kan tänkas säga överlåter jag det åt spelledarens kreativa sida. Förslag på möten du kan lägga in på vägen till skeppet:

- En prostituerad som försöker sälja sig
- En full fransman som tigger pengar
- En patrull med medborgargardister som försöker stoppa gruppen – här kan rekommenderas att du lägger in en fysisk strid – bör inte vara några som helst problem att stoppa dem även om de är 12 stycken. Ingen av dem kan skada Pierre allvarligt.
- Sjömännen som ställer lite besvärliga frågor
- En grupp fattiga barn som tigger pengar och/eller hotar med att rapportera dem inför vakten.

Om inte spelarna tänkt på problemen med mat tidigare är det dags att göra det nu. De ska resa över havet och det tar mer än en månad, så det behövs rejäla mängder blod. Om man äter av bara sjömännen kommer det snart att bli problem att få mat – om man inte ska ha ihjäl dem. Notera att det nästan inte finns några råttor på skeppet längre. Om ingen påpekar det bör någon av ghoulsen göra det. En annan fråga är om ghoulsen ska med eller om de ska stanna – låt spelarna bestämma (de vet inte att deras ghouls inte kommer följa med, oavsett vad som bestäms).

Tänk också på att du spelar deras ghouls i den här scenen. Gör dem gärna så osynliga som möjligt, att de håller sig i bakgrunden, att de svarar snällt på frågor men inte tar någon större plats. Bättre då med andra som kommer in och påverkar.

Båten avgår på morgonen, inte på natten när det är mörkt, det är för farligt. Därför är tanken att karaktärerna (spelarna kanske undrar) ska gå ombord nu, innan gryningen, så att båten kan gå loss så fort som möjligt och undvika fartygen. Vita

örnen ska segla uppför Seine och sedan ut över havet. Det är ett ganska litet skepp, men ska klara av resan över havet.

Om Phillippes spelare frågar, informera honom om att nej, kaptenen är inte ghoul och han är inte heller blodsbunden. Han är en vanlig, men lojal människa (att han sedan blodsbundits av Nosferatu numera är en helt annan sak).

Handouts

Phillippe Girard Lourdes

Äntligen på väg. Du är fasansfullt orolig över det som hänt Cartierre och det har kommit frågor hela natten, folk som börjat prata i smyg om att det var du – du har ingenting med det här att göra – du vill till Vita Örnen, NU, och du är så glad att din ghoul Sebastián har ordnat allting så att ni kan åka direkt. Ni ska ombord snabbt och sedan åker båten så fort det blir så ljust att sjömännen kan se.

Leon Saxonne

Du börjar bli mer och mer misstänksam mot Phillippe – det pratas om att han har varit inblandad i mordet på Ventrueprimogenen under dagen – det vore osedvanligt korkat. I vilket fall är det bäst att vara riktigt försiktig.

Yvette Bourbon-Montseglienne

Har han verkligen kunnat göra det? Ryktet går att någon inom klanen mördat Ventrueprimogenen. Det är ju hemskt om det är så – skulle Phillippe? Kanske, han är ju på väg bort och verkar ovanligt nervös. Du måste ta reda på mer, utan att stöta dig med honom.

Pierre Rabelais

Om han har gjort det här är han dummare än jag trodde – det är ju helt ofattbart befängt att mörda sin egen ledare, men grollet dem emellan har legat latent ända sedan Celestes tid, innan du dödade henne för att hon var informant till Sabbat. Kanske dags att hålla ett extra öga och lyssna NOGA på Phillippes ord och se om hon planterat något i hans sinnen. Och du vill dessutom hålla ett extra öga på säkerheten tills ni är ombord, du har inte råd att låta er resa stoppas av någon.

SCEN 5a

...Minnen...

Den 12:e december, 1596, klockan nio på kvällen

Miljö

Kejsarpalatset i Wien. Vi befinner oss i en vacker trädgård, kanske den vackraste i Europa. Kvadratkilometer av gräsmattor, vältrimmade häckar och anlagda lundar med små dammar där änder förnöjt simmar. Mörkret har fallit, men det finns ett par strimmor mörkblått ljus som trolskt kastar skuggor över omgivningarna. Uppe vid själva palatset rör sig vakter fram och tillbaka och kastar stora skuggor när facklorna projicerar deras skuggor på väggen som jättar med hillebarder. Ute i en av de bortersta trädgårdarna står en dam, en vacker ung kvinna, strax över tjugo, med en gräddvit lång klänning, stora mörka ögon och ett svallande lockigt hår som ramar in ett ängalalikt ansikte och ett par röda läppar som verkar visa besvärjelser när de talar. Mittemot står en man som är några år äldre, sammanbiten, sökande efter ord. En vakt står med för att bevaka dem och en kammarjungfru strax bakom kvinnan. g "Vad är det, käre kusin?" utbrister den vackra ängeln.

(efter scenen slutar)

Den unge mannen vände i vredesmod ryggen åt det stora palatset, vände ryggen åt familjen och åt framtiden – ja själva människorna och livet vände han ryggen.

Information till spelledaren

Det här är en scen från Leons förflutna, när han var dödlig – när han slutligen blev avspisad av Maria av Hapsburg, hans syssling, och när han i vredesmod svor att aldrig känna något igen. Låt den spelas ut, men inte ta alldeles för lång tid. Betona magin i luften.

Målet är att visa att denna enda händelse är det som gjort Leon till den han är idag. Efter den här scenen vänder han allt mänskligt ryggen och sågar alla band med alla han känner – och dedikerar sig helt till kunskap. Han klarar sig aldrig ur den svackan och hans mänsklighet sjunker.

Bryt scenen antingen när Maria lyckas få Leon att förstå att hon inte är intresserad, eller om han blir för jobbig genom att vakten kastar ut honom handgripligen.

Handouts

Leon Saxonne (spelas av Leons spelare)

Nu är ögonblicket här. Ni har växt ihop under flera månaders tid, och spenderat mer och mer tid tillsammans, kommit varandra närmre och närmre. Läst dikter, delat förtroenden, ja allt utom att fysiskt närma er. Hon vet vad du känner, det är helt klart, och du tror att hon känner likadant, men du vill ikväll säga det som aldrig blivit sagt – orden ”jag älskar dig och vill dela mitt liv med dig”. Och du vill höra att hon älskar dig tillbaks. Du har längtat så efter det här ögonblicket – och om allt går som det ska kommer du somna inatt med smaken av hennes läppar fortfarande som ett minne på dina egna. Du har älskat henne sedan du såg henne, du beundrar varje aspekt av henne, skönhet, intelligens, hennes timida blygsamhet och hennes stora hjärta, hennes godhet och hennes förståelse. Hon måste förstå att den kärlek du känner är den sanna kärleken – att det är skrivet i Ödet att ni två skall vara tillsammans. Och du vill bli kysst ikväll.

Maria av Hapsburg (spelas av Yvettes spelare)

Vad kan han vilja? Du är nyfiken på vad din kusing – nåja, syssling, avlägsna kusin – vill egentligen. Det är en av dina bästa vänner och ni har stort förtroende för varandra. Du är inte en person som så ofta pratar om känslor, men det har varit lätt att ha en så bra kompis som han har varit. Kanske kan du fråga honom om hur du ska göra med frieriet från baron Schneider – du är ju kär i honom, men han är egentligen inte av rätt börd. Du är en plikttrogen och hederlig flicka som har både hög moral och lätt att skratta. Du försöker alltid undvika konflikter och kan bli lite tystlåten och ha svårt att hitta ord om du pressas för hårt. Du är glad att du har din kära kammarjungfru Liesl med dig – hon förstår dig så väl och hjälper dig hitta orden. Men vad är det han vill, han ser nästan lite ledsen ut. Hoppas du kan trösta din gode vän, din kusin.

Vakten (spelas av Philippes spelare)

Det är tur att du slipper leva med det där livet som adeln har. Bara se på deras patetiska kärlekshistorier! Du är där för att skydda hennes nåd Maria av Hapsburg om det blir obehagligt. Det lär det inte bli, dne här parveln till yngling kan du nog lyfta ut i rocken om det blir nödvändigt. Han är mest patetisk och är inte ens i hennes klass! Han är ju patetisk! Du tänker inte lägga dig i så mycket, om han inte börjar bli alltför agiterad.

Liesl, Kammarjungfrun (Spelas av Pierres spelare)

Åh, det är så uppenbart. Den förbryllande unge mannen är kär i hennes nåd. Så fel det kan bli, så oerhört fel. Du måste hjälpa hennes nåd om hon har svårt att finna ord. Hoppas att han förstår enkla vinkar, så slipper det bli opassande. Du får se till att vakten hjälper till om han blir alltför besvärlig.

SCEN 5b

...Minnen...

Den 9:e augusti, 1669, strax före midnatt

Miljö

Det är ett stort, kallt slott i nordöstra Frankrike. Tystnaden har lagt sig över nästan hela slottet. Nästan. Längst upp i stora salongen i den västra flygeln har ett vackert, slipat parkettgolv sölats ner av blod och spyor. I konvulsioner ligger en ung man på marken, klädd i finaste kläder av senaste modet, men nu i ett fruktansvärt tillstånd. Två gapande hål i hans hals läcker små droppar av blod, som knappt märks i den sörja som han krälar runt i, förtvivlat desperat i sina försök att bli av med smärtan och illamåendet. En man och en kvinna samtalar. Kvinnan är uppenbarligen en adelsdam av hög börd, mannen verkar vara en jägare eller lösdrivare. En ung kvinna i som uppenbarligen är en ung adelsdam som tjänstgör som kammarjungfru försöker, något klumpigt, minimera skadorn på golvet genom att torka upp och erbjuda mannen något att dricka. De två som står upp samtalar lugnt, nästan förnöjsamt betraktande mannens plågor.

"Du gör som du vill, Celeste," säger han lugnt.

"Det gör jag, Pieter," svarar hon med en finalitet som inte inbjuder till debatt.

"Det är din avkomma, gör som du vill," säger han utan att bry sig.

"Han ska inte bli långvarig. Han är bara någon att ha om jag någon gång måste offra en syndabock. Ett alternativ till ännu en ghoul, men med lite mer möjligheter till själöständigt tänkande."

"Om du säger det så. Han verkar inte vara helt stark, han kvider ännu mer än du gjorde när jag såg dig bli en av oss."

Hon ler och ska just att säga något till svar när deras samtal avbryts av ännu en konvulsion innan mannen äntligen lyckas ta sig upp på ena knäet, halvt stödd av tjänstekvinnan.

Information till spelledaren

Detta är scenen där Phillippe får sin embrace. Mannen är Pierre Rabelais, vars riktiga namn är Pieter Rausch. Tanken är att ha en kort scen även här, för att belysa hur fruktansvärt illa Phillippe mådde, och hur det gick till när han drack av sitt första offer (kammarjungfrun). Låt den spelas ut, men se till att Celeste och kanske även Pieter/Pierre ser till att Phillippe dricker av kvinnan – hon kommer att dö, dock, för han kan inte begränsa sin hunger.

Försök måla upp en så klar och tydlig bild du kan av hur enormt fysiskt och mentalt jobbig själva uppvaknandet är, hur det känns när man kan höra blodet, när varje ljud ekar, när varje doft och smak är tusen gånger starkare, när man är hjälplös och ändå odödlig, när världen öppnar sig men du ändå helst vill dö. Försök fånga känslan.

Bryt scenen när du känner att du uppnått rätt stämning för Phillippe. Det övriga som sägs i scenen är inte av intresse för scenariot (även om det är sant att Celeste ett par hundra år senare faktiskt avslöjas som en läckare till sabbat – härav hennes försvinnande – se Phillippes bakgrund)

Handouts

SCEN 5b

Phillippe Girard Lourdes (spelas av Phillippes spelare)

Du mår SÅ dåligt just nu. Nånting händer i din kropp. Du ligger på ett kallt stengolv. Det enda du vet är att grevinnan, din bästa kontakt och politiska bundsförvant, Celeste, ville att du skulle komma hit. Någon försöker hjälpa dig, en vacker ung kvinna. Och du har bara så ont, som en kniv i magen och illamåendet håller på att konsumera dig. Du kan inte prata ordentligt eller för länge, då kräks du. Du mår riktigt illa och allt du vill är att smärtan och illamåendet ska försvinna och att hon ska berätta vad det är som händer. Du minns att hon hälsade på dig och sedan att du låg på golvet. Och vem är den andre mannen, han som ser ut som en simpel jägare. Du är så hungrig.... Nånting nära dig doftar så gott, hon är så vacker... så vacker...

Pieter Rausch (spelas av Pierres spelare)

Jaja, hon får göra som han vill. Det är en patetisk liten figur hon har hittat, det var inte mycket till man. Men eftersom hon tydligen bara ska ha honom som offer i sitt politiska spel – låt henne. Det är inte din sak. Du har tänkt byta namn och jobba mer i Frankrike de närmsta hundra åren och hon är en bra kontakt. Du vill se hur hon hanterar den här situationen och försöka få veta om hon går at tllita på och om hon kommer att

Celeste Vivienne-Segúr (spelas av Yvettes spelare)

Du ångrar nästan att du gav den här mesige mannen evigt liv. Han klarade knappt av att sköta politiken som dödlig – hur ska han som ett av Kains barn klara det? Nåja, du fick tillstånd att skapa en ny men var tvungen att göra det snabbt. Du är dessutom invecklad i en politisk intrig där du snabbt måste lägga över en del ansvar på andra – vem är då bätte än ens egna avkommor? Du vill se till att få honom anständig så snart som möjligt, utan att berätta alltför mycket för honom – speciellt om vad han blivit. Du får se till att han får äta av kammarjungfrun, det ska nog gå bra – han måste ha mat och han är viktigare än vad hon är.

Eleanore (spelas av Leons spelare)

Du måste försöka få den vackre unge mannen att må bättre. Han verkar vara i ett förfärligt tillstånd och du vill helst bara torka av honom, ge honom ett bad och lägga honom i din säng – vem vet vad som kan komma utav det, han står uppenbarligen högt i rang hos grevinnan så han kanske kan bli någon att satsa på i framtiden? Nåja, du ska i alla fall se om du inte kan göra ditt jobb, städa undan och stödja honom lite, effektivt och bra.

SCEN 5c

...Minnen...

Den 17:e oktober, 1659, strax efter midnatt

Miljö

Salen glimmar av kristallkronor och diskreta ljus som sprider ett svagt sken över de glänsande balsalarna. Sorlet är lägre än på en fest, ljuset blekare, men de överdådiga balklänningarna, de glänsande sablarna och militäruniformerna, den vackra musiken. Perfekta toner, perfekt mat – som ingen äter, och karaffer med blodrött vin och vinrött blod som delas ut av perfekta kammarherrar och vackra jungfrur. Bland dem rör sig alla stadens frälse, Ventrues och Toreadorer, och ett fåtal andra, selekt inbjudna gäster av andra klaner.

I alltings mitt står drottningen av festen, Lyons nyaste harpy, Yvette Bourbon-Montseglienne. Stadens furste Jacques Garsonne, ser nöjd ut där han står bredvid henne. Alla är nöjda, alla ler och nickar artigt mot henne och hon förstår att nu, först nu, är hon riktigt accepterad. Nu litar de på henne. Den äldsta harpyn, Marianne Proveur, säger några ord till tack kring festens arrangemang. Smakfullheten.

Så bryter någonting perfektionen när en lerig gestalt i enkla läderstövlar klafsar uppför trappan och lämnar brunsvarta spår eftersig på det polerade marmorgolvet. Hans hår är vildvuxet, hans skjorta trasig, lerig och med spår av blod. Hans enkla läderväska droppar regnvatten och han drar ett par jakthandskar av sig som ger sken av att han har stått till armbågarna i någons blod efter att ha badat i lera. Hans tänder är blottade och han stannar framför festens drottning och de andra två, ler mot henne och blinkar. Alla tittar i avsmak, och tystnaden är som efter ett nedfallet stenblock:

"Hej älskling, hur är läget? Det var ett tag sen, hur har du haft det?"

Information till spelledaren

Det här är scenen som beskrivs i Yvettes bakgrund, när Pierre kommer tillbaka efter nästan trettio år och förstör hennes fest. Meningen är här att hon ska gå igenom känslorna för den förödmjukelse, den irritation och den ångest hon hade då. Samtidigt är tanken att hon ska slåss mot den inre rösten som verkligen vill ha honom. Bryt scenen när du känner att känslan är på sin topp, när du känner att spelaren fått komma in i känslan av total förödmjukelse – hos en person vars största fruktan är att bli övergiven.

Handouts

Pieter Rausch/Pierre Rabelais

Jösses vad det fina folket klär upp sig då. Du har varit ute och slagits med en varulv som ställde till problem. Han var seg, men du plockade honom. Eftersom du var i trakten tänkte du kanske ta dig ett litet bad och se till flickebarnet, lilla Yvette. Ett nyp och en ren säng att sova i är ju inte fel efter lite hårt slit. Hon är SÅ söt när hon är arg. Ju argare hon blir, desto mer vill du le, du tycker bara det är gulligt, som ett litet bi. De andra här är ingenting för dig, de kan man nästan ignorera. Hänvisa till furst Villon i Paris eller be dem kontakta sin Justicar. Du är här för att retas lite med Yvette – både för att hon är söt när hon blir arg, och för att hon är roligare i sängen efteråt när hon fått vara lite förbannad. Men om de går FÖR hårt åt henne så får du säga åt dem att lägga av – eller kanske dra igen, du kan alltid komma tillbaka senare inatt när alla gått hem.

Yvette Bourbon-Montseglienne

Åh, NEJ! Inte Pieter, eller Pierre, eller vad han nu kallar sig. Inte nu!?! Din gamla älskare, han som tog dig hit, hur vågar han förstöra din fest!?! Du är skitförbannad på honom, du hatar honom (men varför vill du mest bara börja gråta av lättnad då när du ser hans fasta, trygga, uppenbarelse?) och tänker säga det till honom. Det värsta du vet är att folk skrattar åt dig – vad ska fursten säga? Och lady Marianne, hon

som är äldst av alla harpies. Du känner dig mycket, mycket liten, ynklig och värdelös – och kan absolut inte få lov att visa det. Du vill bara försvinna – och ta ut all ilska på Pierre.

Jacques Garsonne, furste av Lyon (spelas av Philippes spelare)

Det var en trevlig fest, fram tills nu. Vem tror hon att hon är? Dra hit en... sån där TYP till festen? Vad har de egentligen för relation? Har hon en älskare, en skitig landsvägsstrykare till älskare? Du som precis tänkte bjuda in henne till ditt privata haven och se om hon var mottaglig för dina känslor! Det här är vidrigt, det här är motbjudande – och hon förtjänar knappt att få vara kvar i staden – åtminstone bör du övertyga Marianne om att Yvette inte ska ha någonting med ansvar att göra. Uttryck ditt missnöje, ditt stora missnöje, och din total besvikelse – du är skitförbannad (och en liten smula missnöjd och svartsjuk) för att hon har en annan

Marianne Proveur (spelas av Leons spelare)

Så fantastiskt opassande att ta hit sin älskare hit! Och dessutom när han varken är av de adliga klanerna eller ens klädd för festen, rent lerig. Det är en skam. Du hr ju satt DITT rykte på spel inför fursten och sagt att Yvette var redo att bli en av stadens harpies. Du måste se till att fursten förstår att allt är hennes fel, och förklara, i din vanliga nedlåtande ton som du använder mot BARN, att hon inte kan förvänta sig att vuxna kainiter ska tolerera det här beteendet, att det verkligen inte är såhär man betar sig, det borde hon förstå. Hon ska fördmjukas, offentligt!

SCEN 6

Den 14 juli, 1791, mitt i natten på Atlanten någonstans

Miljö

Ni har lämnat revolutionens Frankrike bakom er och är på väg till den Nya världen i Vita Örnen, men stormarna från revolutionen verkade ha tagit fysisk form över Atlanten, för hela första veckan undrade ni om ni skulle överleva, skeppet kastades dag som natt i vågorna, hjälplöst, men ni har lyckats överleva. Av de trettiosju sjömän som är med på båten förutom kaptenen har fyra dött i stormarna och ytterligare två är sjuka i någon märklig sjukdom – ni har redan fått svårt att kontrollera er hunger. Hungern är er värsta fiende. Vinden er näst värsta, för ni får inte sova fritt på dagarna, trots att ni sover längst ner på golvet i lastrummet, intill packlärarna med tyger och hantverk som ska till kolonierna för försäljning.

Ni är något mer än halvvägs komna på er resa och en diskussion har blossat upp nere i lastrummet, kanske är det hungern som talar. Det började med en irriterad kommentar om båten och dess sjöduglighet.

(Efter scenen)

Hungern är en värre fiende än någon annan. Besten kryper närmre och närmre ytan och resan är inte över på länge än... Den Vita Örnen seglar vidare mot friheten, men under däck gror hatet och vreden.

Information till spelledaren

Här är det viktigt att du börjar skruva upp tempot, dock inte för mycket. Det är meningen att de ska börja känna tempot. Lägg gärna in lite besökare i lastrummet, en sjöman som tittar in. Försök plantera tankar i deras huvud, viska och sufflera dem om du har en grupp som tycker om att agera ut i sitt friformande. Låt scenen hålla på ett tag, men bryt innan de är alldeles i luven på varandra, innan det blir fysiskt.

Handouts

Phillippe Girard Lourdes

Åh, du är så hungrig. Men ingen får äta upp sjömännen, det räcker med att två redan är sjuka! Hur vågar den feiga lilla österrikaren påstå att kolonierna är värdelösa och att de inte klarar av något? Och hur vågar han vara så oförsämd mot den vackra Yvette. Han är minsann både smutsig och oduglig själv när det gäller praktiska ting, så han kanske inte ska ta sig sådan ton. Han var ju inte precis i skick att ta hand om ens sig själv och det var en FRANSMAN som räddade honom när han begick maskeradbrott – ska du behöva påpeka det för honom. Och ta reda på vem det är som druckit så mycket att sjömännen blivit sjuka! Det är säkert Pierre den förbannade djävulen, han borde veta sin plats!

Leon Saxonne

Du är så hungrig att du är på väg in i bestens värld – tur att du har viljestyrkan att hålla igen, du är den mest viljestarke man du känner till och ingenting kan ta kontrollen ifrån dig. Men att den där förbannade Ventruren Phillippe inte kan klara av att bygga ett rejält skepp – de gör BARA skit i det där landet, både i själva Frankrike och i kolonierna. Det var du som drack upp sjömännen – men så vaddå, de är ju ändå bara människor. Inget att bry sig om, säckar av kött som inte förtjänar något bättre.

Yvette Bourbon-Montseglienne

Har han helt förlorat förståndet, den där äcklige, vidrige, outhärdlige österrikaren? Åh, vad du är hungrig.... Och varför skriker Phillippe så – det är väl helt okej att äta lite av sjömännen? Det är säkert Pierre som druckit för mycket, han är en vild, galen.... Han... han... du kan inte möta hans blickar, du vill ställa dig under hans trygghet, men du måste hålla dig nära Phillippe – du retar dig mer och mer på hans outhärdliga självgodhet och hans vidrige sätt. Om han bara kunde lova dig en primogenplats i Charleston! När ni kommer fram ska du slippa ur hans slemmiga grepp en gång för alla. Sätt dem på plats, visa din självständighet.

Pierre Rabelais

Nu har de väl ändå gått för långt? Är de helt utan självkontroll allihop? Kanske är de bortskämda, vana att alltid gå med full mage och inte känna hur besten ropar. Själv är du lugn som en filbunke och tänker nog inte ingripa alldeles för mycket om inte någon går överstyr. Däremot kan det vara ett bra tillfälle att ta reda på varför Leon skickar så många hemliga meddelanden, och till vem. Dessutom vill du ha klara, raka besked från Phillippe vad det är som gäller för att äta av sjömännen – helst vill du inte döda någon, men det kan komma att bli nödvändigt i slutändan.

SCEN 7

Den 14 juli, 1791, mitt i natten i Paris någonstans

Miljö

Ni sitter i en källare, en mörk källare på en bakgata, det som tidigare var ett haven för Frederiques mästare när han var här, Pierre Rabelais. Larmet på gatorna blev för öronbedövande när Paris befolkning firade sin frihetsdag för bara tredje gången. Fyrverkerier och muskötskott, fester och mat – de firar däruppe, alla firar de. Av någon anledning valde ni att inte delta, att dra er undan.

Ni har varit utan era herrar under tre veckors tid nu. Om allt går som det ska är de mitt ute i Atlanten. Det är märkligt tyst och det känns som om ni helt plötsligt inte vet vad ni ska göra med er tid. Alla hanterar det annorlunda. Marie är ledsen, fastän hon har en ny, vacker gul klänning, istället för det svarta hon bar innan. Frederique lyssnar på Sebastiáns tankar och planer på vad som ska hända, nu när revolutionen säkerligen är på väg att eskalera. Charles verkar irriterad. Alla dricker av ett ljusrött vin i en billig flaska. Det smakar illa, men gör gott.

Information till spelledaren

Det här är tänkt som en kort scen, en scen som antyder, men inte mer än antyder, att något är på gång, att det är något som inte riktigt stämmer. Helst ska inte spelarna själva förstå att det är ghoulsen som varit involverade i det som ska bli de vanliga karaktärernas slutliga öde.

Låt inte scenen hålla på för länge, eftersom den är en renodlad stämningsscen för att få in känslan av tomhet, som drabbar en ghoule när hans herre försvinner. Detta är deras ögonblick av tvivel, de är i gränslandet där de börjat förstå vad det är de har gjort, men där de inte kan tala om det öppet än.

Drycken de dricker återkommer senare i scenariot (när de möter Nosferatuledaren).

Handouts

Sebastián

Du känner att du mer och mer får ge vika för Frederique angående ledarskapet i den här gruppen och det gillar du inte. Och du har väldigt svårt att erkänna att du sumpat mötet med er kontakt Fouchet, eftersom du inte kände honom personligen – vilket du sa att du gjorde – utom bara genom en gemensam bekant på baren Grishuvudet, och den kontakten fick halsen avskuren igår. Du är irriterad på Maries gnällande också, riktigt irriterad. Ni har en plan att genomföra och den genomför sig inte själv.

Frederique

Det är många planer som måste ordnas. Snart ska ni ha möte med Fouchet och ni har inte skaffat fram kontakterna för att ordna allt. Om bara de andra kunde sluta bjäbba. Du har svårt att tänka och du dricker rejält, det är du tvungen till, för att glömma att din älskade mästare är så långt borta. Han behandlade dig alltid så väl. Du saknar honom, trots allt. Du vill prata med Sebastian och klämma ur honom när ni ska få träffa Fouchet, och var! Du är irriterad på Charles som försöker lägga an på henne - du älskar Marie, det är hela bakgrunden till att du kom i kontakt med de andra, att ni började prata. Hon förstår det nog inte än, du har aldrig visat det....

Marie

Du är så ledsen, och du är så melankolisk, för du klyvs av två känslor – och du kan inte berätta om någon. Du är ledsen över att din mästare försvunnit från dig, och besviken på dig själv både över det du gjort och över att du ens saknar honom, för din andra sorg är minnena av misshandeln, våldet, när han tog dig med våld och pratade tyska med dig, kallade dig Hapsburgs sångfågel och hora om vartannat tills han bara hade en galen glöd. Du hade en gång en dröm, en dröm om att hjälpa människor bli friska. Kan ingen hjälpa dig? Du är ledsen och vill bli tröstad, men har lite svårt att lita på folk. Du tycker mycket om Frederique men Charles ger dig mer uppmärksamhet.

Charles

Stackars liten, vilka smärtor Marie gått igenom. Faktum är att nu när hon inte längre bär svart, som alltid annars, är hon mycket vackrare. Hon har ett fantastiskt ansikte. Du börjar nog bli lite kär – men du vet inte hur du ska visa det. Hon är inte som dina erövringar, det här är en kvinna du faktiskt vill respektera, vill visa kärlek, vill lära känna. Du vill veta vad det är för sorger som bor hos henne – prata med henne. Och du är jävligt irriterad på de andra två som bara pratar och pratar om sin förbannade revolution. Visst, ni är alla inblandade, men ni har egna liv, egna öden att ta hand om.

SCEN 8

Den 27 juli, 1791, i skogarna sydväst om Paris, några få kilometer utanför staden.

Miljö

Månens strålar når knappt ner till marken och den täta undervegetationen sätter en spöklik ton. Man kan ana vindens sus i träden och ljuden från ugglorna som hoar, men just här, i det som varken är en glänta eller en stig utan bara en plats, en stor sten omgiven av buskage, träd och en gigantisk rotvälta sitter ett rovdjur på huk, med klorna ute, ögonen glödande röda. Vid stenens fot står ytterligare en gestalt, väntande, med långt, mörkt hår och ett illmarigt leende.

Två gäster anländer, med viss möda. En gigantisk puckelryggad man på nära två meter, under en brun kåpa som ser svart ut i mörkret, och en smal, tunn man med svarta handskar som ser något frustrerad ut.

(Efter scenens slut)

När gästerna gått, vände de två sig mot skogen och väntade. Marken rörde sig, och jorden började koka. Ur marken kom ytterligare en långhårig, kloförsedd Gangrel och ur skuggorna dit ingen tittat förr steg en skallig, sjukligt blek gestalt med stirrande fiskliknande ögon. Nu var hela packet samlat – förutom dess ledare som var på väg för att etablera sig i Nya Världen, och allt gick som det skulle. Snart skulle maktbalansen runt Paris vara förändrad.

Information till spelledaren

Scenen är till för att ge en illustration hur Chasseurs Sauvage arbetar. Det kommer bara vara uppenbart för de spelare som spelar Pierre och Yvette att man inte är Sabbat – de andra två kommer tro att alla fyra är medlemmar i Sabbat (vilket är tanken, eftersom det kommer att leda in i nästa scen med misstankarna mot Pierre). Låt scenen spelas ut och när diskussionen är klar kan du bryta.

För stämning, försök måla upp en mystisk skog, snårig, farlig. Det ska framgå att det är en miljö som inte "vanliga" vampyrer väljer, och en nästan magisk omgivning.

Handouts

Berdierre, belgisk Gangrel och medlem i Chasseurs Sauvage (spelas av Yvettes spelare)

Du sitter på huk på rotvältan och väntar. Ni ska träffa två ledare för ett lokalt pack, Svart Måne, och ni ska försöka få reda på hur många de är och bestämma ett möte med hela deras pack. De ska tro att ni bara är två, och att ni vill gå med i kampen mot dem. De har ingen aning om att ni är nio totalt, och att ni jobbar för Adana de Sforza, direkt under Camarillas inre cirkel. Ni är Camarillas hemliga vapen, en elitstyrka som infiltrerar Sabbat genom att låtsas vara dem. Men målet här är inte att slåss ikväll, utan att ta reda på mer om dem. Du vill veta från din kollega Gaugin vad som händer med er ledare, Pierre Rabelais. Han är tydligen på väg till Nya Världen, men du vet inte vad han ska göra där.

Gaugin, fransk Gangrel och medlem i Chasseurs Sauvage (spelas av Pierres spelare)

Du står nedanför rotvältan och väntar. En packledare och en packpräst för Svart Måne, ett stort sabbatpack, är på väg. Du vill ta reda på hur många de är, vilka andra pack de samarbetar med, och försöka ordna ett möte med hela deras pack så ni kan utrota dem. Din kollega undrar vad som händer med er ledare, Pierre Rabelais – han är på väg till Den Nya Världen för att ta sig till Philadelphia där han ska inleda en kampanj för att motverka det nya hotet från Sabbat där. Du har, som viceledare, fått order om att ni ska följa honom dit om ett år eller så, när ni rensat upp kring Paris. Men först måste ni vinna Svart Månes förtroende. De måste fortsätta tro att det bara är ni två och att ni vill ansluta er till deras pack.

Abelard, packledare för Svart Måne, Lasombra (spelas av Phillippes spelare)

Du är här för att möta Chasseurs Sauvage (De Vilda Jägarna), resterna av ett pack som tydligen letar efter någon att ansluta sig med. Du ser fram emot deras ankomst och vill gärna ansluta dem till ditt pack, men du är misstänksam av naturen och du vill gärna ha reda på vilka de är, vem som leder dem och hur de kan bidra till kampen. Ditt pack, Svart Måne, består av tretton sabbatvampyrer och ni har kontakt med tre andra pack runt Paris. Ni har blivit avskurna från att kunna agera direkt mot staden, men uppviglar landsbygden så att trupperna måste ta sig dit – det var ditt pack som såg till att soldaterna kunde gripa Kung Ludvig XVI, det skryter du gärna om. Nå, du vill gärna se till att de berättar mer om sig själva, sen är de välkomna in i packet. Du behöver nytt blod, det har varit lite splittring.

Darius, pack präst för Svart Måne, Tzimisce (spelas av Leons spelare)

Du är här med din packledare Abelard för att prata med två nya potentiella medlemmar, rester av ett pack – de vill gå med er. Din packledare vill gärna ha med dem och du vill veta att de är renlärliga, att de tjänar Sabbat. Du är högeligen misstänksam och vill helst inte ha med dem, och inte berätta nånting om era förehavanden om du kan undvika det. Varje pack får klara sig själva.

SCEN 9

Den 29 juli, 1791. Klockan elva på kvällen.

Miljö

Det är fuktigt och varmt. Tryckande nästan. Ute är det trettio gader, fastän det är kväll. Hungern river, besten vrålar i er. Kläderna är i trasor, sjön har slitit sönder dem. Er hud är inte längre len, utan sliten av saltet, ni ser knappt annorlunda ut än sjömännen. De tror att ni är sjuka, ni är blekare än blekast. Ni har inte talat med varandra på över två dygn. Idag var ni tvungna. Ytterligare fem sjömän har dött, ni har varit tvungna att dricka av dem, nöden har inte haft någon lag. Men ni måste bestämma er om ni ska offra fler, eller om ni ska försöka härda ut. Det kan inte vara mer än en dag eller två kvar tills ni ser kusten, tre eller fyra tills ni är framme – och då har det ändå tagit för lång tid.

Stämningen är så tryckt att inte en enda av de få råttorna vågar sig fram och sjömännen talar om att ondskan bor under däck, att djävulen är ombord. De säger sig ha sett honom, en mörk gestalt som smyger omkring, med ansiktet hos en bock – och de är livrädda för er. Kaptenen är lojal och säger inget, håller dem i schack, men det börjar bli svårt för honom.

Det var det diskussionen skulle handla om – men snart var bråket igång igen. Alla verkar hata alla. Hittills har ni inte slagits. Hittills. Nu tar det hus i helvete – vad var det Phillippe just sa? Att Pierre var Sabbat?

Information till Spelledaren

Nu måste du börja skruva upp tempot. Påpeka att det är varmt och fuktigt (man är långt mer söderut än någon vet). Driv upp tempot, viska ord i deras öron om de spelar ut och friformar ordentligt. Försök få upp den hätska stämningen, de ska känna att det är något som är fel, kanske rentav börja diskutera det – om de kan sansa sig. En sjuk, hård stämning.

De har nu 4 blod kvar i sin blood pool (utom Leon som har 6) och de är alla ganska utmattade. Om inte Phillippe har tagit med sig extra adelsmän att dricka av har han bara en blood point kvar och kommer snart att vara i torpor, om han inte dricker av någon annan – företrädesvis Yvette.

Den här scenen får i stort sett spelas till sitt slut, även om de börjar slåss. Ingen får dödas egentligen, om du inte anser att det är fullt befogat i den handling som utvecklats, men annars kan de slåss om det kommer så långt. Här ska alla hemligheter på bordet, skicka individuella ledtrådar till dem (återigen, viska i deras öron, få dem att röra på sig, upp och agiterat prata som om de vore i ett lastrum, använd hemligheter från karaktärernas bakgrund och ge dem plötsliga "insikter" – att Pierre aldrig nånsin älskade Yvette, att Leon börjar se Yvette som Maria av Hapsburg, att Pierre dödade Celeste, Phillippes Sire – möjligheterna är många).

Detta är klimax-scenen. Tänk på det, försök verkligen driva upp stämningen.

Handouts

Phillippe Girard Lourdes

Det aset! Nån har uppenbarligen förrådit er, det här tar för lång tid och du litar till 100% på din besättning. Dessutom har du bett Leon kolla Pierres blod när han sov innan – och han hade spår av Vaulderie, sabbatritualen som binder sabbats blod till varandra. Han är sabbatmedlem, det aset, den förrädaren!

Leon Saxonne

Du har undersökt förrädarens blod. Han är sabbat. Klara spår av Vaulderie – det är ett tag sedan, men han har druckit av sabbats blod. Du är däremot jävlig förbannad på Phillippe som smörar för den lilla horan till fransyska! Det får vara slut på tjänster nu, detta är det sista. Och horan, hon är... hon är Maria av Hapsburg reinkarerad. Hon måste lyda dig, hon ska underkasta sig dig! Ingen ska stå mellan dig och henne nu, hon ska få det hon förtjänar. Och sabbatbrujahn håller du dig borta från, få honom att döda Phillippe så är din skuld över.

Yvette Bourbon-Montseglienne

Du tänker inte ta den här skiten längre! Alla har alltid hackat på dig, du tänker inte finna dig i det här. Först ska du kräva av den jävla svikaren Phillippe att han talar om för dig EXAKT vad det är han har för position i Charleston och vad han egentligen kan lova dig. Du börjar tro att allt bara är en bluff! Och sen ska det jävla svinet till Österrikare ge FAN i att trakasserad dig! Han är inte värd nånting alls, undermånniska! Och sen ska du kräva av Pierre att han erkänner att han älskar dig, för det gör han och det VET du! Han är bara för feg för att erkänna det!!!

Pierre Rabelais

Att den jävla inkompetenta idioten Phillippe vågar anklaga dig?! Du har sett din Sire slitas i bitar av Sabbat och HANS Sire blev avrättad av din egen hand – vill han ha samma behandling. Du såg honom bli till – du kan släcka hans liv lika lätt. Och du har inte tid med den lilla fjantan till Yvette – hon fick en plats i Lyon för att du fjäskade för henne. Hon är bara en fjantig leksak, du har inte tid med henne. Hon är bara en liten zigenardotter utan vare sig börd eller ära. Du börjar bli förbannad – riktigt arg. Du är inte sabbat – du har däremot druckit sabbats blod många gånger, strax innan de dog.

SCEN 10

Den 1:e augusti.

Miljö

Det är trettio grader i Paris, varmt och fuktigt. Där ni är, är det iskallt. Det droppar iskallt vatten från väggarna och det ekar ljudligt för varje steg ni tar. Paris har många katakomber, fler än Rom till och med. Råttor i tusental bevakar varje steg, gula ögon som är er enda ljuskälla i det kompakta mörkret, för deras ögon glöder av kraften i det blod de besitter, det blod de druckit av kains söner och döttrar. Och ni är inte säkra på att det bara är råttor som bevakar er. I luften hörs fladdret av osynliga vingar och under er, i de bottenlösa brunnarna som ni passerar plaskar det oroväckande.

Nu är det dags – ni ser ett svagt ljussken från en öppning tjugo meter upp i en gigantisk sal, där tusentals, nej, tiotusentals av de gula ögonen lyser emot er. Ur ingenstans dyker de upp, två monstruösa varelser med blottade huggtänder. De för er in i rummet, där två bänkar är uthuggna ur berget, en på varje sida. På ett litet träbord står ett par flaskor med ljusrött billigt vin.

Ni förs in, fösta med milt våld av de två vakterna, klädda i trasor som tiggare. Framför er, mellan bänkarna står en gestalt. Hans fysiska uppenbarelse är inte stor och hans puckelrygg vittnar om ett fysiskt handikapp, liksom hans förvridna ansikte. Hans ögon, lika gula som råttornas, och hans raspiga med kraftfulla stämma, skrämmer er. Han nickar mot er, och nickar igen mot Sebastián, igenkännande.

"Så, du har tagit dina vänner att möta Råttfångaren, Sebastián..."

Information till Spelledaren

Det är i den här scenen som förklaringarna kommer. Råttfångaren, Paris ledande Nosferatu, vill veta hur det gått, och kommer överlämna mer "vin" som present. Om någon av de andra undrar vad vinet är, så berättar Råttfångaren med sin raspiga röst och med ögonen plirande, att det är det vinet som Sebastian bjudit på, som gör att slaveriets bojar försvagas så de vågar tänka själva.

Han ber dem berätta om hur de känner, och han berättar att imorgon kommer allt vara över, snart är det klart. Han berömmar Frederique för att han först började prata med Sebastián om revolutionen och berömmar Marie för att hon vågar stå upp för sina rättigheter, och lovar henne att det kommer en tid när kvinnorna i Frankrike kommer kämpa sida vid sida med männen på lika villkor, att han ska jobba för det.

Han kommer avsluta med att välsigna dem och ge dem rödvitblå bindlar som tecken på att de är med i revolutionen. Bindlarna har ett svart stiliserad råtthuvud på sig som tecken på att de är en del av de ghouls som kämpat sig fria. *"Länge leve revolutionen, Vive la revolucion och länge leve blodets brödraskap, fraternite dans le sang. Ni är fria, mina barn! Gå och gör gott samman med människorna, de fria människorna. Ni är av deras sort."*

Låt scenen ta sin tid, spelarna har säkert också frågor – nu kan det mesta få svar, utom på vad som ska hända med mästarna, mer än att banden kommer brytas imorgon.

Handouts

Sebastián

Du är så tacksam mot Frederique för att han öppnade dina ögon. Du var en del av slaveriet, förödmjukelsen mot folket, mot alla ghouls i världen. Han fick dig att se och dina kontakter med Nosferatu, de enda som inte nyttjar de sina som slavar på det sättet, så kunde ni lägga upp planerna. Du lät Nosferatu skicka sina råttor till Vita Örnen att bevaka, låta kaptenen dricka deras blod så att din herre inte skulle påverka dem. Du såg till att föreslå din herre diskret att använda sig av båtarna för att fly till nya världen – och du har på Råttfångarens inrådan skickat dem till sitt öde – det enda öde han förtjänar, Phillippe den Vedervärdige. Han ska dömas – av folket. Du är nöjd med ditt värv, det har varit farligt och svårt, men tack vare dina vänner är ni nu lika fria som det franska folket. Ni har också kastat oket från era herrar. Leve revolutionen.

Frederique

Äntligen är det över. Dina band är brutna och din mästares öde är hans eget igen. Du känner att du förrätt honom och är ledsen för hans skull. Han var en god herre, men han var likafullt din herre, som med tvång band dig till sig. Du hade följt honom av lojalitet, men han valde den hårda vägen och nu är det hans straff. Du såg allt lidande som han kämpade mot men du såg längre än honom, att han var en del av problemet, att han, som vampyr aldrig kunde vara en del av lösningen. När Sebastián berättade om sina kontakter och om hur de kunde hjälpa till så förstod du, man måste bryta makten nerifrån och upp, inte uppifrån och ner. Du är så glad att det är över nu, att du kan börja andas och se framåt. Precis som din mästare slogs för den högre rättvisan på sitt sätt, för sitt folk, gör du samma sak för ditt. Du och Sebastián lade planerna tillsammans – han stod för de flesta taktiska besluten – och sedan lät ni Marie, som du älskar, och Charles följa med, de förtjänade ett bättre öde. Till och med Charles, fastän han kan vara jobbig.

Marie

Tårarna är över. Du har slutat sörja nu och banden är inte svåra att bryta. Det känns precis som om det blod han gav dig har torkat och att det spricker – och under dem finns ytan, den starka, glada, ambitiösa Marie som ville hjälpa Frankrike till en bättre vår, till ett bättre liv. Du är så lycklig och tacksam, du vill mest bara krama om denna vidrige men underbara figur som hjälpt er – och Frederique och Sebastián som hjälpt dig bli fri från den här sjukdomen. Nu kan du ägna dig åt att hjälpa andra.

Charles

Det är oerhört – men du förstår äntligen. Du har hela tiden undrat vad det är det handlar om, varför du gått med på det här, varför du lämnat den vackra Yvette, är det för fulheten här? Men nu förstår du – det handlar inte om skönheten, ytan – det handlar om rätten att välja. Hon tog den ifrån dig, Yvette tog din manlighet ifrån dig, gjorde dig till sin slav, sin leksak, och Sebastián och Frederique öppnade dina ögon. Du vill veta allt om hur det här gick till.

SCEN 11

Den 2:a augusti. Klockan 22.00

Miljö

Skeppet glider sakta in mot hamnen. Ni är alla utmattade, på gränsen till att falla i dvala av blodbristen, för de senaste tre dagarna har alla sjömän dött i mystiska sjukdomar – vissa har till och med försvunnit under dagen så att det nu bara är kaptenen och ni kvar. Det finns inget att dricka och allting är så varmt, så fasansfullt varmt, till och med på nätterna. Luften klibbar sig fast i er och trycker ner er mot däckets och det surrar av insekter som biter er, trots att ni inte är dödliga. Kaptenens blick stirrar blint in mot kajen och ni följer den, in mot land – äntligen framme.

Men något är fel... ni är ju inte alls i Charleston, South Carolina. Det här är en helt annan plats. På kajen lyser hundratals facklor upp och märklig mystisk musik hörs, trummor och rytmisk sång. Där dansar man och längst fram står ett halvdussin män i prästliknande kläder och höjer armarna mot massan som dansar och sjunger för dem. Många verkar beväpnade och nu, när ni bara är tio meter från kajen ser ni att Port-au-Prince, huvudstaden i kolonin Haiti, vajar över hamnkontoret.

Nu ser ni också eldarna som tänts. Fyra stycken, som om de väntat på er, fyra bål av gigantiskt format väntar på att bli tända och fyra mindre, framför dem, är tända som signaler på att det snart är dags. Bland männen och kvinnorna på kajen träder fram ett par dussin, alla med blottade tänder, Ljusets Serpenter, sabbats tjänare, väntar på er. Väntar på att låta er möta den mörka revolutionen, möta den plats i den Nya Världen där revolutionen är klar.

(efteråt, när de spänns fast – hypnotiserade av Serpenternas ögon eller pålade genom hjärtat, beroende på hur bråkiga de är)

Eldarna kommer brinna länge inatt, utbrister en på bruten franska, för det är fint blod vi fått. Vi tackar våra bröder i revolutionen, vi tackar er, våra offer, för att ni behandlat era slavar lika illa som de vita behandlat de svarta illa på den här ön. Det förräderi ni gjort mot ert folk, kommer nu emot er själva. Den som griper till svärd skall förgöras med svärd – ingen av er är oskyldig. Tänd eldarna, må andarna ta emot Frankrikes offer till friheten och blodets brödraskap. Leve revolutionen, vive la revolucion, leve blodets brödraskap, vive le fraternité dans le sang.

Information till Spelledaren

Scenen är halvt om halvt en cinematisk scen, karaktärerna kan göra bara små saker medan du målar upp. Det går inte att ge en fullständig beskrivning av allt som kommer att ske. Skeppet kommer driva in mot kajen, fördd dit av en Serpent of the Light som nyttjar andekrafter och voodoo för att dra den dit. Alla ombord är döda och karaktärerna kommer att infångas och brännas levande av tusentals vildsinta haitier, som precis gjort ett av sina stora slavuppror, det som ledde till deras frihet så småningom, som första land i Karibien.

En del spelgrupper kommer acceptera och spela med – andra lär slåss till sista blodsdroppen (de har bara två blod kvar nu, tre för Leon, en för Phillippe), men den

enda som i praktiken har en chans att undkomma är Pierre, som är ganska tuff. Om han hoppar i vattnet och sticker direkt så kanske han kan undkomma, eller smälta in (han har trots allt obfuscate och earth meld). Möjligen. Helst ska alla dö, men om han gör en hjälteinsats så. Om han däremot försöker rädda någon är det dödsdömt. Det finns över 40 kainiter på kajen och över 150 ghouls, i princip hela Haitis odöda befolkning, samt en massa voodoopräster och en folkmassa på 2000 som fått veta att djävulens andar är på spökskeppet.