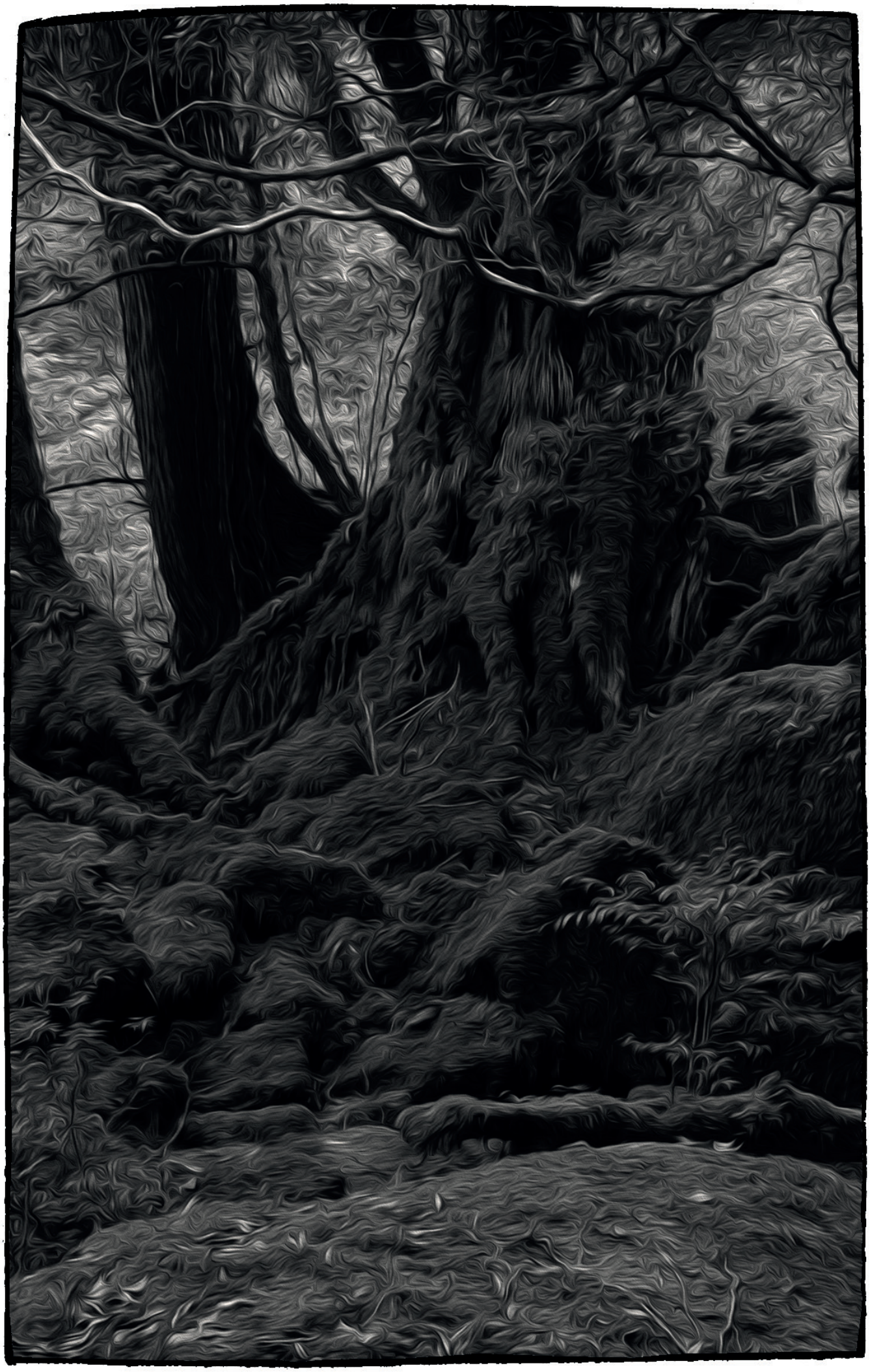
Vampire™ The Dark Ages

Döden kom

Ett konventsscenario till Gothcon 2014

av Fredrik Ernstson och Robin Ljung



Kapitel Ett: Introduktion

Döden kom är ett Dark Ages konventsscenario till GothCon. Det är ett scenario för fyra till fem spelare och kräver inga större förkunskaper förutom lite allmän kunskap om World of Darkness. Det utspelar sig i nådens år 1289 i en liten by strax utanför Köln.

Förutom scenariot kan det vara bra om spelledaren har tillgång till grundboken eller är allmänt insatt i hur World of Darkness fungerar, spelmekaniskt som tematiskt.

Viktig information

Här, lite kortfattat, finns all viktig information till scenariot. Men vad som än står här är scenariot till syvende och sist ditt och dina spelares.

Kreativ licens och Dark Ages

Döden kom utspelar sig i World of Darkness, specifikt i den spelvärldens Dark Ages. Vi har dock ändrat lite efter hur vi vill ha det. Om det inte passar går det bra att ändra. Det viktigaste är att ni, spelledare och spelare, ska ha roligt. Allt annat är sekundärt.

Regler och tärningar

Alla pluppar finns till alla karaktärer i scenariot så det är fritt fram att rulla hinkar med tärningar om det gör dig och din spelgrupp glad. Annars går det lika bra att friforma allt. Vi brukar välja en mellanväg. Slumpen ska helst inte avgöra en bra historia, men lite spänning är bara bra.

Antalet spelare

Det finns fem karaktärer till Döden kom men vi tycker att det blir bättre, generellt, om spelgruppen bara består av fyra spelare. Men ingen karaktär är sämre än någon annan eller för den delen en efterkonstruktion. Vi har försökt att variera karaktärerna, inte bara efter kön, utan också i hur de ser på världen. Om du som spelledare vill välja ut fyra karaktärer eller om du låter spelarna göra låter vi vara upp till er.

Eftersnack

Vi vill gärna träffa er spelledare efteråt och prata lite om scenariot. Hur det har gått, vad er spelgrupp gjorde och kanske utbyta lite tankar om hur vi kan göra nästa scenario lite bättre.

Handouts och musik

Det finns varken handouts eller musik till detta scenario. Det finns inte så mycket tryckt material på medeltiden och kartan blir roligare om ni skapar tillsammans. Vill du spela musik tror vi att det passar bra med någon form av filmmusik, från till exempel filmen Black Death, Omen-filmerna, eller för den delen atmosfärisk musik från Cold Meat Industries.

Tack till

Tack till alla som stått ut med oss medan vi gjort detta scenario, Hanna och Marie. Tack till alla våra spelledare och spelgrupper genom åren på GothCon och annorstädes. Det har varit en fröjd, och ni är anledningen till att vi fortsätter. Tack benjägare och tidelagare.

Frågor?

Om ni undrar över något är det bara att höra av er till oss. Ni når Robin Ljung på robinljung@gmail.com och Fredrik Ernstson på fredrik.ernstson@gmail.com. Om ni har frågor under konventet finns spelledarträffen innan.

Lycka till!

Norge
Sverige
Skottland
Edinburg
Irland
Dublin
England
Norwich
London
Hamburg
Lübeck
Brüssel
Aachen
Köln
Magdeburg
Paris
Nürnberg
Krakau
Frankrike
Det heliga tyskromerska riket
Salzburg
Wien
Budapest
Toulouse
Venedig
Genua
Marseilles
Pisa
Florens
Zagreb
Serbien
Rom
Valencia

Kapitel Två: Europa 1289

För att veta lite mera om hur det ser ut i Europa, både för människor som för vampyrer, kommer här en kort genomgång av Europa. Fokus ligger på det heliga Tyskromerska riket eftersom scenariot utspelar sig i Köln.

Även om karaktärerna och spelarna inte kommer att se mycket mera än tung, mörk skog utanför Köln tror vi att det är viktigt att du som berättare vet lite mera om vad som har hänt och vad som händer.

Döden kom' Europa

Vårt scenario utspelar sig i det heliga Tyskromerska riket, specifikt i trakterna kring Köln. Därför är det detta område som kommer att beskrivas bäst.

Europa 1289 domineras av ett fåtal stora länder med det heliga Tysk-romerska riket som dess nav. Väster om detta stora land ligger Frankrike som söderut har Aragonien, Kastillien och Portugal innan det muslimska Andalusien. Nordväst ligger England, Skottland och Irland. Norrut Danmark, Norge och Sverige. Österut kommer Polen, Preussen, Ungern och i sydöst Serbien och längst ner i söder det Scicilianska riket.

Europa är förhållandevis stabilt men lite furstegräl här, och lite bråk mellan kyrka och stat där. Det stora hotet kommer österifrån med den mongolska hären som har tagit över nästan hela Bulgarien och frågan är om de är nöjda.

I Norra Europa finns det inga större centrum med besläktade, det är först i de södra delarna av skandinavien som vampyrer har större nätverk. En mer ingående beskrivning av de besläktades tyskromerska rike kommer här efter.

I stora drag har klan Ventrue de brittiska öarna tillsammans med klan Gangrel. Frankrike är på det stora hela i klan Toreadors händer, medan Andalusien och landområdena däromkring är en smältdegel med blandade grupper av besläktade, allt från setiter till assamiter till mera traditionella lasombras. I öster regerar klan Tzimitze i sina slott och borgar tillsammans med några få besläktade från klan Ventrue, Nosferatu och de lägre klanerna. Än mer österut, från asien, ryktas det att det finns än konstigare klaner och blodslinjer. Ingen har haft något produktivt samtal med de besläktade som följer med mongolernas krigståg.

I gamla Byzans runt Kristianopel har klan Toreador ytterligare ett maktcentra, men furst Mikael av Konstantinopel är mer intresserad av det himmelska riket än vad vanliga besläktade gör. Arabiens öken och det mörka Afrika är båda okända platser likt Asien med en lokal närvaro av klan Malkav i Jerusalem.

I centrala Europa, runt Österrike, har en ny klan av besläktade dykt upp, hus Tremere som har fått tillfälligt skydd av klan Ventrue mot klan Tzimitzes vrede.

Det heliga tyskromerska riket

Det heliga tyskromerska riket bildades när Karl den store kröntes till kjesare av påven Leo den tredje år 800. Riket växte och nu 1289 består det av hela nuvarande Tyskland, Schweiz och Österrike samt delar av Tjeckien, Slovakien, Italien, Frankrike, Holland och Belgien.

Nu i slutet av 1200-talet finns det inte längre en kung som enväldigt styr över det vidsträckta riket utan det heliga tyskromerska riket är en stor allians av grevar, biskopar och andra adliga och andliga med makt samt ett begynnande borgerskap i städerna och som en allians mellan merkantila handelshus i form av Hansan. Även om det knakar i fogarna är det inget som har gått sönder

än. Men maktfördelningen börjar sprida sig utanför traditionella kretsar, och något är på gång.

Det heliga tyskromerska riket har ingen entydig furste bland de besläktade. I de italienska staterna och runt den katolska kyrkan har klan toreador och klan lasombra stor makt, lokalt utmanade av klan ventrue och klan brujah. I de östra trakterna mot Ryssland är det bara klan Tzimitze och klan Ventrue som kan sägas utöva makt. I norra tyskromerska riket har klan Ventrue och klan Lasombra tillsammans ställt sig bakom Hansan och har genom hansans makt spritt sitt inflytande. Klan Toreadors makt i det heliga tyskromerska rikets andra största stad, Köln, har sakta men säkert blivit omringat. Mer om Köln senare.

Hansan

I trakterna kring Östersjön har den mäktiga hansan utveklats under hela 1200-talet. Det som började med en handelsallians mellan några nordliga städer och det danska skanör som har växt både på bredd, höjd och djup. Städerna inom hansan når nu ner i det tyskromerska riket genom Hamburg och Rhen till Köln, österut genom Polen, Preussen och upp genom Baltländerna en bit in i det ryska riket. Denna tredje maktbas i det tyskromerska riket håller sakta på att luckra upp hierarkin och borgerskapets frågor har blivit intressanta även för adeln och kyrkan.

Aachen

Aachen var den första huvudstaden i det heliga tyskromerska riket. Det var i Aachen som Karl den store befästa sin makt innan han med våld tvingade in de andra furstedömena till det heliga tyskromerska riket. Aachen är idag en spillra av sin forna storhet men det finns krafter som kommer ihåg stadens betydelse och vill ha tillbaka det igen. Att Köln blev den tredje stora staden inom kristenheten irriterar.

De senaste händelserna

Köln är en av de större städerna i det Tysk-Romerska riket. Köln är den tredje staden efter Jerusalem och Konstantinopel som fick titeln 'Sancta' av den heliga romerska kyrkan. Ärkebiskopen tillika den sekulära makten i Köln, Sigfried II av Westerburg, har sitt säte där. Allt såg bra ut för Köln ända fram tills Walram IV av Limram dog 1279 och Sigfried lade sig i vem som skulle ärva hertigdömet. Den främste pretendenten till hertigdömet av Limram, John I av Brabant, tog hjälp av ett flertal grevar samt borgarna i Köln. 1283 började kampen om Köln. Fem år senare stod det klart att John I av Brabant, ny hertig av Limram, hade vunnit efter han dödade alla pretendenter och lyckades få ärkebiskopen som fånge den 5:e juni 1288 vid slottet Worringen.

För vampyrerna i Köln, och speciellt för stadens toreadorfurste, Sibico Comte de Cologne, blev det snabbt uppenbart att kriget utnyttjades av klan Ventrue som vill bryta klan Toreadors makt genom kyrkan i det Tysk-Romerska riket. Huvudfronten kom från Aachen där ventruefursten Albertus girigt blickar mot den stora folkmängden, den religiösa makten och de mäktiga handelshusen i Köln. Sibicos allierade, Kärlekshovet i Paris, ligger långt borta och har blivit utmanövrerade av klan Ventrue i form av Hardestadt den äldre och hans allierade.

Sibico spenderar hela hösten 1288 med att försöka hålla ihop sin stad och sina underlydande. Under vintern, efter att Ärkebiskopen har frigivits och flytt till Bonn, blir det uppenbart för fursten att han inte kommer att klara det ensam och att han måste besöka Paris och visa för sin klan vad det är klan Toreador håller på att förlora till klan Ventrue.

Under vintern får också Sibico reda på att pesten, eller något snarlikt, har brutit ut i en liten by vid namn Fest Am Wald cirka 2 mil väster om Köln mot Aachen. Fursten beordrar tre vampyrer från klan Gangrel; Schmerz, Corvus och Mathi, att sätta staden i karantän och blir nöjd när Kölns biskop, Hertwicus den milde, förklarar byn stängd för alla människor. I trakterna runt Köln sprids också rykten om att byn är hemsökt och förbannad och att alla som beger sig dit riskerar inte bara sina liv utan också sina eviga själar.

Fursten är tillfreds med hur situationen hanteras och fortsätter planera sin resa till Paris. Men så på kvällen, i slutet av mars när Fursten ska resa, får han reda på att en människa från Fest Am Wald har dykt upp hos biskop Hertwicus den milde. Människan berättar för biskopen att de överlevande i byn har börjat dyrka satan, dricka blod och samla kringvandrande heretiska krigare omkring sig. Biskopen flyger i taket och samlar ett mindre kompani av riddare med order att ta sig till byn och bränna ner den till grunden. Fursten behöver alla duktiga underlydande antingen med sig på resan till Paris eller att de är kvar i Köln om Furst Albertus av Aachen försöker sig på något. Sibico instruerar sin Senechal Engelgard att skrapa ihop ett gäng semi-kompetenta vampyrer från trakterna runt Köln och skicka dem till Fest Am Wald tillsammans med furstens ghoul Kacili för att ta reda på vad som händer och eventuellt avstyra biskopens män.

Besläktade i Köln

Här nedan kommer en kort beskrivning av alla de besläktade i Köln som är presenterade med namn i scenariot och alla är omnämnd i åtminstone någon karaktärs bakgrundshistoria. De allra flesta kommer inte att finnas med i scenariot i någon större utsträckning men det kan vara bra för dig som spelledare att veta lite mera om dem.

Furst Sibico Comte de Cologne

Fursten i Köln. Toreador och Elder. Har regerat som furste i Köln i flera hundra år. Kommer ursprungligen från gränstrakterna mellan nutida Frankrike och Tyskland.

Styr sin stad med järnhand men fokuserar mer på vad som händer politiskt i staden och regionen och saknar lite en överblick på vad de olika vampyrklanerna gör i Europa och hur det kommer att påverka honom och hans stad. Han är inte heller allt för intresserad av människor och håller inte allt för bra koll på vad de gör.

Kacili

Furstens ghoul och furstens högra hand när det kommer till människorna. Börjar bli så gammal att han inte kan umgås med vanliga människor. Har, till skillnad från fursten, lite bättre koll på vad som händer bland människorna. Men han har ärvt föraktet mot människor från sin mästare.

Engelgard

Senechal i Köln. Toreador och Ancillae. Har varit senechal i staden under de senaste tio åren och är släkt med fursten. Lång och med ett änglalikt utseende. Engelgard är misstänksam mot andra besläktade som inte tillhör furstens närmaste men Engelgard har förstått att hon måste veta vad som händer. Hon försöker upprätthålla goda relationer med alla vampyrer i staden

Otto

Scourge av klan Brujah och sitter med i furstens råd. En kort lite korpulent man helt utan hår. Otto är misstänksam mot allt och alla och försöker att ha koll på allting i Köln, besläktade som människor. Men Otto löser hellre saker genom att slå först och fråga sedan. Vilket också är anledningen till att fursten håller Otto kort i Köln men släpper honom helt fri utanför stadens gränser.

Gerulf

Elder av klan Nosferatu. Gerulf kan vara den äldsta vampyren i Köln och kan ibland vara borta veckor om inte månader innan han dyker upp igen. Han ser mer eller mindre ut som ett vandrande lik. Men även om han ser skröplig ut, och verkar väldigt tankspridd, är han ett monster om han blir arg och inte ens fursten vågar säga och göra vad som helst inför Gerulf. Men politik är inget Gerulf är väldigt intresserad av, tvärtom.

Schmerz, Corvus och Mathi

Schmerz, Corvus och Mathi är ancillae gangreler som egentligen kommer från norra delarna av Europa. Av olika anledningar har de alla kommit till Köln och hittat varandra. Ser man en av dem, kan man vara säker på att de andra två är i närheten. De ogillar staden, men har fattat tycke för fursten och har sina jaktmarker ute i skogen.

Leriona

Ancillae av klan Cappadocien. Leriona håller på med att forska bland de döda i Köln. Hon säger sig vara på jakt efter ett helgon som de kristna begravde någonstans i området. Hon håller sig mest för sig själv och gillar inte sällskap.

Joanna

Ancillae av klan Malkav. Svart högrest kvinna från Afrika. Föraktar människor och söker desperat efter Guds röst. Hon är snabb med att bestämma sig om besläktade hon möter passar in i en av tre kategorier; älskade, älskade fiender eller fiender.

Kapitel Tre: Berättelsen

Vi har delat in berättelsen i fyra akter. I den första akten träffas karaktärerna för första gången, de har en chans att planera och iakta Fest Am Wald på avstånd. I akt två kan de undersöka byn runt fortet och i akt tre kommer de in i fortet och träffar Ghoulmästaren. Sedan är det upp till karaktärerna att bestämma sig för hur de vill göra.

Fjärde akten är mera av en epilog där Biskopens män anfaller byn. Ska karaktärerna fly eller stanna kvar?

Akt ett

Första akten handlar om presentation. Presentera karaktärerna för varandra, presentera Kacili och kanske någon av de gangrels som fursten har på plats i området. Låt karaktärerna skissa upp hur det ser ut och planera hur de ska gå tillväga för att stoppa vad det nu är som händer i byn. Försök att i första akten poängtera för spelarna vissa saker beroende på vilka karaktärer de spelar. Se nedan.

Vater Launus

Vater Launus spelare borde direkt förstå att han har trampat fötterna i klaveret. Hans skapade situation med människan han tutade i galenskaper och skickade på biskopen är falsk, men helt klart verkar något hända i Fest Am Wald. Nu gäller det för Vater Launus att ingen kommer på hans bluff. Och ännu viktigare är att Vater Launus överlever. När han ställde sig till förfogande skulle han vara ensam och byn skulle vara helt död. Nu är det tvärtom.

Nordeman

Nordemans spelare har inte så mycket att göra direkt just nu. Det gäller att hålla med gruppen och skulle det dra ut på tiden kan det alltid vara en god idé att sätta upp fällor och tänka ut bra överfallsplatser.

Gisela Schrifter

Gisela vet att någon har gjort bort sig i och med situationen i Fest Am Wald. Det behöver inte vara någon av de andra hon har blivit ihopklumpad med, men det kan vara så det gäller att ha ögon och öron öppna från första stunden.

Hroch

För Hrochs del är det viktigaste att gruppen av besläktade blir just en grupp. Om Hroch ska göra detta måste alla dra åt samma håll. Hroch bryr sig inte om att vara ledare i denna situationen, men hon tänker inte låta alla gå sin egen väg.

Wikerius Loewentantz

Wikerius spelare borde vara den som direkt försöker ta ledarrollen. Ondskan ska utrotas, men inte urskiljningslöst. Det är viktigt att arbeta metodiskt och utan att stressa upp sig. Borde ha ett rätt stort kontrollbehov.

Klosterruinen

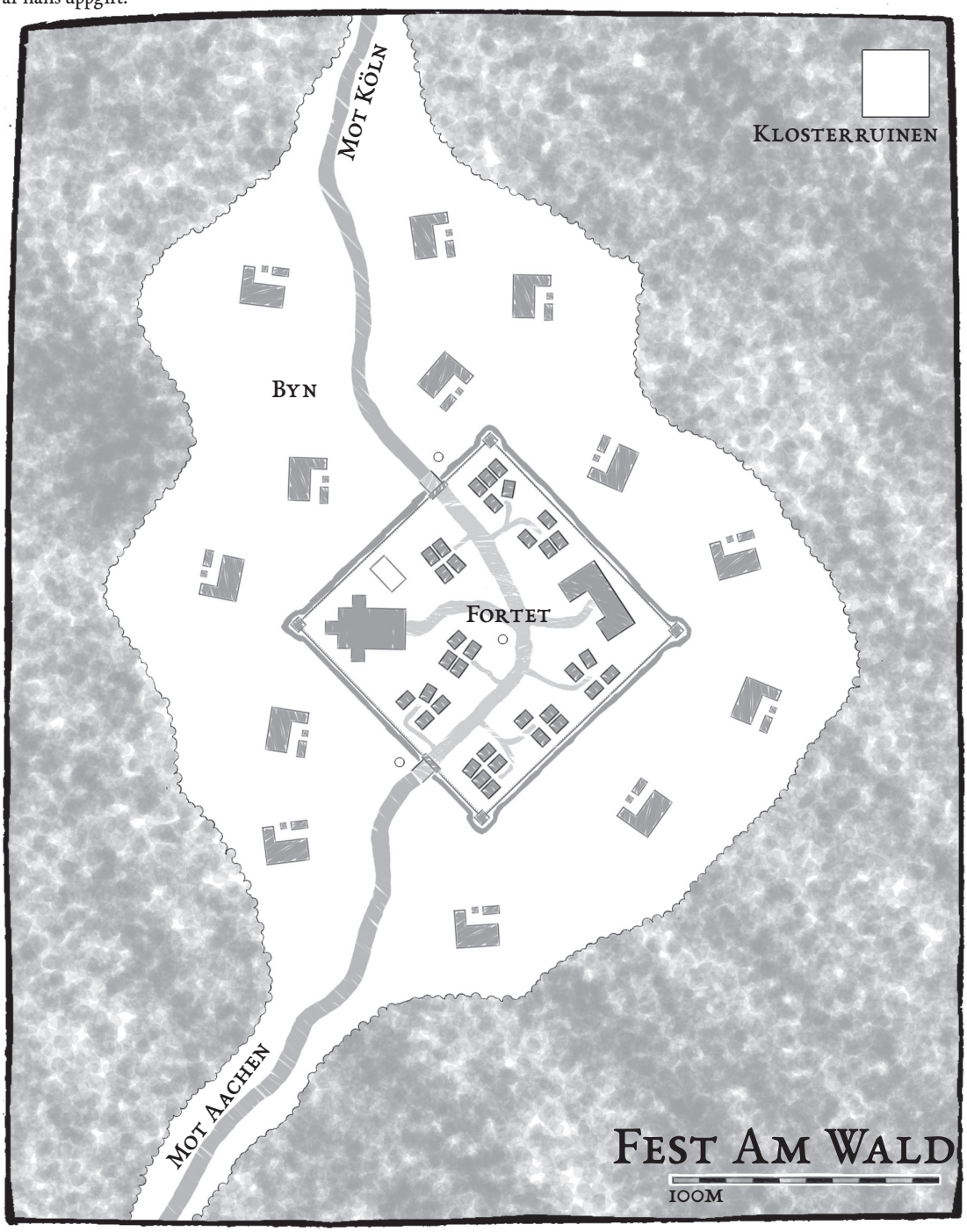
Ruinen efter ett gammalt kloster ligger på en höjd i skogen i närheten av Fest Am Wald. Tar man sig upp på andra eller tredje våningen i stenbyggnaden har man god utsikt och översikt över den närmsta terrängen och själva byn. Klostret i sig är byggt som en fyrkant. Halva fyrkanten består av den stora klosterbyggnaden med tre våningar och resten av fyrkanten är en muromgärdad innergård som innehåller resterna av ett stall, ett mindre hus för köket, bryggeriet och tvätt. Det finns också en mindre helt övervuxen kryddträdgård. Det finns en källarvåning för huvudbyggnaden och det mindre huset.

Men det är bara källarvåningen under det mindre huset som går att använda av karaktärerna. Golvet har rasat in på sina ställen i huvudhuset.

Kacili

Furstens blodstjänare Kacili kommer under hela berättelsen finnas i klosterruinen om inte karaktärerna lyckas få med honom någon annanstans. Kacili har dock inga planer på att flytta på sig, knappt ens om fursten själv bad honom. Inte för att han är rädd, utan för att det inte är hans uppgift.

Kacili svarar gärna på lite allmäna frågor från karaktärerna. Ja, fursten lämnar Köln under någon av de kommande nätterna. Ja, fursten har haft vissa mindre problem med klan Ventrue från Aachen. Nej, fursten har inte berättat något om vad som har hänt här för Kacili och nej fursten har inte föreslagit ett särskilt sätt att lösa situationen. Nej, Kacili tänker inte rida med bud till fursten eller seneschalen, kan inte karaktärerna lista ut vad de ska göra kanske de ska ta sig tillbaka till Köln på egen hand och förklara för fursten att de inte är kompetenta nog att undersöka en liten by. Ja, Kacili kan



ordna med blod om det skulle knipa, det blir av varianten rådjursblod, håll till godo.

Kacili kommer att se till att det finns dagvila för karaktärerna utan sol och kommer att köra tillbaka dem till Köln när deras uppdrag är slutfört. Han kan också tänka sig att spela schack med någon eller alla av karaktärerna, han är rätt duktig på schack.

Schmerz

Schmerz är den av de tre gangrelerna som kommer att komma till klosterruinen för att prata med Kacili och karaktärerna. Schmerz förväntade sig nog att det skulle vara Otto och hon kommer därför vara lite förvånad när hon ser det konstiga sällskapet. Hon kommer inte att stanna länge i klosterruinen men kan svara på lite allmäna frågor från karaktärerna.

Deras uppgift från fursten var att se till att inget levande tog sig varken till eller från Fest Am Wald och det har de gjort de senaste månaderna. Nej ingen har lämnat byn, inte ens en allra minsta lilla spillra av en människa. Skulle hon bli ifrågasatt allt för mycket kommer hon att ta illa vid sig och lämna konversationen. Hon och hennes två andra packmedlemmar kommer inte att hjälpa karaktärerna och vet inte hur det ser ut inne i fortet, men vad hon vet verkar platsen rätt död. Det kanske finns några människor kvar här och där, men det borde bara vara en tidsfråga. Får Schmerz reda på att biskopens riddare är på väg anmärker hon bara lite kort att då är väl hennes uppdrag snart klart. Biskopens män kommer att bränna ner byn och en nerbränd by behöver inte hållas under översikt.

Skulle karaktärerna hoppa på Schmerz kommer hon att fly och samla ihop de två andra för att sedan ta hand om de karaktärer som hotat och/eller skadat henne en efter en. Dessa tre gangreler har varit i området i flera månader och kan det utantill och in.

Den enda som eventuellt skulle kunna få hjälp av gangrelerna är Hroch. Men Hroch borde inse att detta är något hon ska klara på egen hand.

Orientering

Från Klosterruinens övre våningar kan karaktärerna få en översikt av Fest Am Wald. Själva klosterruinen ligger nordöst om byn inne i skogen på en rätt hög kulle och skogen har under de hundra eller fler åren klostret varit övergivet sakta dolt åkermark runt klostret och vägar till och från.

Från klosterruinen är det lite mera än etthundra meter till skogsgränsen mot byn. Det är tung och gammal skog som inte går snabbt att ta sig igenom. Sikten in i skogen är cirka tio meter dagtid och knappt någon meter nattetid. Byns öppna yta domineras av ett stort fort på 100 x 100 meter byggt på en skapad höjd i terrängen. Själva grunden verkar vara gammal, kanske ända tillbaka till rommartiden. Fortet omges av en tre meter hög palissad med torn i varje hörn. Det verkar inte som om tornen är stora nog att faktiskt kunna inhysa en vaktstyrka, men allt verkar vara i hyfsat gott skick. Palissaden döljer det mesta inom fortet, men karaktärerna kan se att det finns en kyrka i det västra hörnet och en stor herrgård i det östra hörnet. Det finns bara två portar till fortet, i nordväst och sydväst. Runt palissaden verkar en djup vallgrav har grävts. Vägen från Köln kommer från norr och vägen fortsätter mot Aachen i söder.

Runt fortet finns det bondgårdar, stall och olika andra hus spritt. Ett skarpt öga kan se att nästan all mark utanför fortet har använts för att odla, men att ingen odling skedde i somras och inget arbete har lagts ner på att göra åkrarna färdiga för sommaren som kommer. De olika husen är inte nedgågna utan vittnar om att det har, åtminstone fram tills nyligen, bott familjer i husen som har sett efter dem. Det lyser dock inte från något hus eller boning. Det går hellre inte att se några människor som är ute och rör på sig. Möjligen kan någon karaktär se små snabba rörelser efter olika sorters djur; kråkor, hundar och råttor.

Fest Am Wald med disciplinar

Om Gisela skärskådar byn med Auspex borde hon upptäcka lukten av död, sjukdom och förfall. Om Hroch använder sin animalism och tar kontakt med djuren får hon reda på att det finns många råttor, kråkor och vildhundar i området men väldigt få människor och något som är väldigt fel inom själva fortet där få djur rör sig.

Fest Am Wald med färdigheter

Karaktärerna har lite olika färdigheter som kan berätta olika saker om byn. I detta skede behöver spelarna inte slå tärning utan det räcker med att de säger vilken färdighet de vill använda för att undersöka byn på avstånd. Skulle de inte vara intresserade kan du ge någon av infobitarna iaf.

Strategy kan berätta att fortets grund förmodligen är romersk och att det trots lite förfall är en taktisk mardröm att anfalla. Finns det någon eller några i fortet kan de se karaktärerna komma och det finns få svaga punkter att anfalla genom. Givetvis har vampyrer förmågor som människorna inte tänkte på när de byggde fortet men det kan fortfarande bli knepigt.

Hearth Wisdom och Craft berättar att ingen i byn lyckades så väl med skörden förra sommaren. Med Alertness eller Investigation kan en undersökande karaktär kunna lista sig till vilken bondgård i byn där människor lever.

En lyckoträff med Theology kan ge en karaktär känslan av att det är något speciellt med kyrkan, den saknar vissa typiska kristna symboler som kors på taket.

Dela gärna ut annan strategisk information med helt andra färdigheter vid behov och var frikostig. Belöna spelares initiativ.

Dramatis Personae

Kacili

Kacili är en eftertänksam man som ser ut att vara i runt förtio år gammal. Han går klädd i fint skurna och broderade kläder men i mörka toner så att det inte på avstånd går att se klädernas kvalité. Hans ursprung från Grekland går att se i hans ansikte och främst i hans olivfärgade hy. Hans ögon är inte mörka utan ljusblå på gränsen till gråa.

Kacili har varit furstens blodstjänare i snart ett hundra år. Han vet sin plats, att han inte är en vampyr, men han vet också att alla andra vampyrer måste buga för hans mästare. Karaktärerna han har framför sig ser han inte som några han måste lyda, eller låtsas vara underlägsen. Han må vara en blodstjänare, men han är furstens blodstjänare. Det är bara furstens närmsta som kan befalla honom.

Attributes: Strength 3, Dexterity 3, Stamina 3, Charisma 2, Manipulation 3, Appearance 1, Perception 3, Intelligence 2, Wits 3.

Abilities: Alertness 2, Athletics 1, Brawl 2, Empathy 1, Expression 1, Intimidation 1, Leadership 2, Animal Ken 1, Commerce 1, Crafts 1, Etiquette 2, Melee 1, Ride 3, Stealth 1, Survival 1, Hearth Wisdom 1, Investigation 1, Law 1, Politics 1, Schack 2, Seneschal 1.

Disciplines: Animalism 1, Fortitude 1, Potence 1, Presence 1.

Blood pool: 5. Willpower: 5.

Humanity: 5

Equipment: Ridpiska (STR+0), Läderkläder (protection 1), Påse med mynt, Soltätad vagn, 2 ghoulade hästar, Spade, Dåligt humör.

Schmerz, Corvus och Mathi

Schmerz, precis som hennes två andra packmedlemmar, är klädda i funktionella läderkläder som inte sticker ut eller gör några ljud ifrån sig i skog och mark. De är alla tre håriga och rör sig på ett sätt som påminner mer om djur än människor.

Av de tre är det bara Schmerz som är intresserad av andra vampyrer och människor. I övrigt trivs de tre bäst i de djupa skogarna. De litar på andra av klan Gangrel de har mött tidigare, kan tänka sig att lyssna på andra. Anledningen till att de tre gick med på att bevaka Fest Am Wald är att fursten har tagit Hroch under beskydd som lever under en blodsjakt. De gillar Hrochs sire Raagd, men skulle aldrig få för sig att lyfta ett finger för Hroch. Kan Hroch inte göra något på egen hand är hon inte värdig sin plats i klanen, och det vore att aktivt motarbeta henne.

Generation: 11

Attributes: Strength 3, Dexterity 3, Stamina 4, Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 2, Wits 3.

Abilities: Alertness 3, Athletics 2, Awareness 1, Brawl 3, Intimidation 2, Animal Ken 2, Archery 1, Crafts 2, Melee 2, Ride 1, Stealth 2, Survival 4, Hearth Wisdom 3, Investigation 1, Strategy 1.

Disciplines: Animalism 2, Fortitude 2, Potence 2, Protean 2.

Blood pool: 12. Willpower: 6.

Humanity: 5.

Equipment: Knivar (STR+1), Läderkläder (protection 1), Träpålar, Snaror, Fnöske, Eldstål.

Akt två

Akt två handlar om att bygga upp en stämning och förväntningar på vad som kommer i akt tre. Akt två utspelar sig i byn som ligger runt fortet. Fortet går inte att forcera hur lätt som helst. Tanken är att karaktärerna ska undersöka byn och få tid att fundera igenom hur deras motivation kommer att påverka hur de ska agera när de kommer in i fortet.

Undersöka byn

Den öppna ytan runt fortet i mitten av Fest Am Wald är cirka en halv kilometer i diameter men ytan är inte cirkelrund. Marken är hård och fylld med sten och varje kvadratcentimter har byborna erövrat med svett och hårt arbete. Precis som karaktärerna har kunnat se från klostret verkar marken ha varit använd som åkermark men den har legat i träda den senaste tiden, åtminstone i ett år.

Husen i byn består av ett tiotal större bondgårdar och ett tjugotal mindre stugor och torp. Det är tydligt att dessa hus fram tills för några år sedan har hållts i hyfsat skick. Men hösten och vinterns stormar och väder har gått fram hårt åt boningarna och ingen verkar ha sett efter varken hus eller uthus.

De ännu levande människorna i Fest Am Wald har sökt sig till de större bondgårdarna, oavsett om de bodde där från början eller inte. I de mindre stugorna och torpen har döden flyttat in, med liken av människor bristfälligt övertäckta i små smutsiga sängar och koffertar. De små och åtgågna ladugårdarna stinker av exkrement och döda djur; grisar, kor och får.

De levande människorna är skygga, svaga och undernärda. De har levt på råttor och kokade kläder och skor den senaste tiden utan någon helst hjälp utifrån. De allra flesta, för att inte säga alla, är smittade av pesten, kolera eller någon annan sjukdom som kommer att döda dem snart om inte bristen på näring och rent vatten tar livet av dem innan dess.

Massgraven

Strax utanför fortets palissad mot kyrkan har det grävts en mindre massgrav. I graven ligger människor och djur huller om buller och inget tyder på att graven har något system eller att en präst har läst över en enda av varelserna.

De döda kommer från dels från fortet, men vissa har också de överlevande människorna burit dit för att slippa ha sina vänner och fränders lik liggandes i samma hus som de själva bor i.

Massgraven är i sig svår att få syn på då den egentligen bara är en utgrävning av vallgraven runt fortet men så fort som karaktärerna kommer i närheten går det inte att undgå stanken. Till Vater Launus förtret finns det inga tecken på att de döda i massgraven har dött av någon annan anledning än sjukdom och svält.

Händelser i och omkring byn

Det finns inte mycket konstigt i byn, förutom all sjukdom och död. Till Vater Launus förtvivlan finns det inga upp-och-nervända kors. Inga altare med offrade barnalik på. Inga svarta kors eller nakna förföriska kvinnor. Nordemann upptäcker också fort att hur snäll och vänlig han än är blir de överlevande människorna livrädda när de får syn på honom. För vissa kan till och med åsynen av ett vandrande lik få deras hjärtan att ge upp när Nordemann visar sig.

Människor som lever

"Vi lever och vi dör i Jesu famn. Hjälp oss eller lämna oss ifred. Vi tänker inte riskera evig fördömelse för fortets kattguld!"

I de större husen kan karaktärerna stöta på ännu levande människor. De är klädda i smutsiga och slitna kläder och nästan ingen har några skor på sig. De är alla sjuka på ett eller annat sätt. Om de inte har variga öppna bölder och sår över hela kroppen så hostar de lungorna ur sig vid minsta ansträngning. De är svaga, fattiga och döende i svält och sjukdom.

Men trots detta finns det en glöd inom dem. En tro och förvissning som håller dem vid liv mot allt bättre vetande. De vet att de kommer att få det bra i nästa liv. De vet att ingen temporär frälsning finns och att djävulen vandrar på jorden. Wikerius Loewentantz borde lätt kunna få kontakt med människorna. Särskilt om han erbjuder dem en kort bön och kanske något att äta. Nordemann å andra sidan kommer att skrämma livet ur dem och borde inte vara med i samma rum när karaktärerna pratar med människorna.

De överlevande kan berätta om vad som har hänt det senaste året. Hur festerna i Herrgården inuti Fortet blev allt mer dekadenta, pågick allt längre. Hur Mästaren, som enligt alla är djävulen i förklädnad, sakta men säkert fick över de flesta på hans sida. Hur Mästaren stängde fortet när pesten kom. Hur Mästaren och hans sekt har erbjudit de överlevande skydd mot pesten i fortet. Att allt de behöver göra är att ta Mästarens sakrament för att bli skyddade från pesten och den kalla omvärlden. Människorna vet också att Mästaren inte vågar sig i närheten av kyrkan

i fortet, ytterligare en anledning till att Mästaren är djävulen i förklädnad. Mot Mästaren kan en bara kämpa med kors, vigvatten och sin tro. Och de överlevande har bara sin tro kvar, och den tänker de inte släppa.

Attributes: Strength 1, Dexterity 1, Stamina 1, Charisma 2, Manipulation 3, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 2, Wits 3.

Abilities: Alertness 1, Athletics 1, Brawl 1, Intimidation 1, Animal Ken 2, Commerce 1, Crafts 1, Melee 1, Ride 1, Survival 2, Hearth Wisdom 2, Seneschal 1.

Disciplines: -

Blood pool: - Willpower: 4.

Equipment: Bruksföremål och arbetsredskap, skitiga kläder, lampa, filt.

Barnet Iskra

"Ha... hallå... ni är inte härifrån... det ser jag... ni ska vara försiktiga.. de.. de.. det finns elaka personer överallt... kan.. kan jag f... f.. få följa med er?"

Någon gång under vistelsen i byn kommer gruppen enkelt upptäcka att de är bevakade av en liten varelse bland husrester och buskar. Om de inte själva konfronterar personen kommer den tillslut fram. Det är ett litet vanställt barn. Ansiktet är fyllt av blemmor, brännmärken och blåsor. Det går inte avgöra åldern men barnet är undernärt, smutsigt men underligt nog ganska orädd. Barnet har sett fasorna pågå i byn sedan det började. Dess familj har gått bort i sjukdom, svält eller våld och har med nöd och näppe klarat sig själv och är kanske den enda som inte är smittad av sjukdomarna i byn. Barnet kan med nöd prata men har inget viktigt eller sammanhängande att förtälja. Det är en sorglig varelse på det stora hela. Men, den fattar snabbt tycke för Nordeman som delar dess kosmetiska förbannelse och tyr sig inte till någon annan. Den kommer göra försök att följa med.

Om Nordeman senare i scenariot försöker lämna barnet, som tex för att konfrontera biskopens soldater, kommer Iskra att göra allt för att förmå Nordeman att fly. Iskra kommer inte följa med någon annan.

Attributes: Strength 1, Dexterity 2, Stamina 1, Charisma 1, Manipulation 2, Appearance 0, Perception 3, Intelligence 3, Wits 3.

Abilities: Alertness 1, Athletics 2, Empathy 1, Animal Ken 1, Crafts 1, Stealth 1, Survival 2, Hearth Wisdom 1.

Disciplines: -

Blood pool: - Willpower: 3.

Equipment: Kniv (STR +1), påse med mögligt bröd, slitna och skitiga kläder.

Rövare och banditer

"Ni där! Stå till där ni är. Lämna ifrån er mat och värdesaker så låter vi er gå vidare utan några bekymmer. Annars kommer ni att få smaka på klubban!"

När karaktärerna är ute och snokar runt i byn som omger Fest Am Wald stöter de på fyra rövare och banditer som kommit till byn samma natt. De är klädda i slitna kläder med enkel rustning och beväpnade med spjut och handyxor. Ingen av dem verkar ha tvättat sig den senaste månaden och en yttre okulär besiktning ger vid handen att de troligtvis kommer att skaffa sig pesten eller annan sjukdom snart, om de inte redan har det.

Deras ledare heter Grynf och han är inte egentligen intresserad av ett riktigt bråk. De har haft problem med de konstiga kultisterna inne i fortet och vill helst inte ha mera bekymmer. Men om karaktärerna har någon form av mat eller något som kan göras om till pengar på något sätt och det räcker med att se hotfulla ut och skramla lite med deras vapen tänker Grynf åtminstone försöka.

Skulle karaktärerna fånga in Grynf och hans tre kamrater kommer de att ge upp snabbt och be om nåd. De är inte ute för att döda någon, bara överleva till nästa dag. Rövarna kan inte berätta mycket om fortet, men de avråder bestämt någon för att ta sig in där då de konstiga kultisterna som rör sig inne i fortet har djävulens egna styrka.

Attributes: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2, Charisma 1, Manipulation 2, Appearance 1, Perception 2, Intelligence 2, Wits 3.

Abilities: Alertness 2, Athletics 1, Brawl 2, Dodge 1,

Intimidation 2, Larceny 1, Archery 1, Melee 3, Stealth 2, Survival 2, Seneschal 2.

Disciplines: -

Blood pool: - Willpower: 4.

Equipment: Lätt rustning gjord av kokat läder och tjockt tyg (protection 1), Dolk (STR+1), Handyxa (STR+5) och Spjut (STR+2).

Akt tre

I akt tre får äntligen våra karaktärer chansen att träffa på och kunna göra något åt varelsen ansvarig för vad som hänt i Fest Am Wald. Men denna akt handlar inte bara om att sätta stop för någons handlingar, utan också om möjligheten att kanske rädda de människor som går att rädda.

Fortet

Fortet är ett gammalt romarfort och ligger, uppbyggt, tre meter över resten av terrängen i en fyrkant 100 gånger 100 meter. Runt hela fortet går det en palissad på tre meter. Palissaden tillsammans med en vallgraven på utsidan gör det mer eller mindre omöjligt att klättra över och ta sig in den vägen. Allt är givetvis möjligt, men det går inte att klättra in utan att någon märker det. Det finns två ingångar till fortet, en i sydväst och en i nordväst.

Inne i fortet står det ett antal mindre hus på en och en halv våning. Husen är övergivna och genomletade på alla former av värdesaker och matrester. Men det är inte bara husen som är övergivna. Båda portarna är belamrade med allsköns bråte som gör det omöjligt att använda ingångarna normalt om inte det röjs framför dem först, något som kommer att kräva ett antal starka personer eller en onaturligt stark individ. Resten av området, med undantag för området precis runt kyrkan ser ut som om det har pågått en enorm fest med stora inslag av vandalism under en längre tid där ingen av deltagarna har brytt sig om att städa undan den minsta pinal.

Fortets invånare har alla bosatt sig i den stora herrgården som tillsammans med kyrkan är de två stora byggnaderna inne i fortet.

Herrgården

Herrgården är en stor byggnad med tre våningar och två flyglar. Herrgården ligger lite snett i det östra hörnet av fortet omgivet av vad som tidigare har varit en rätt fin trädgård som numera mest liknar ett övergivet slagfält. I flyglarna till byggnaden finns det mest mindre rum för övernattning och möten, samt kök och förvaring. Första våningen i huset består av större salonger och en stor trappa upp till andra våningens stora festsalar. Den översta våningen var bostäder för tjänare och förvaring och är numera nästan helt sönderslaget.

Runt om i herrgården finns det ghouler. Vissa sover, vissa försöker bli fulla på den sprit och alkohol som finns kvar. Andra roar sig med mera kroppsliga aktiviteter. Alla är beredda att slåss för ghoulmästaren. Men alla är kanske inte i bästa form. Och tysta och diskreta karaktärer kan ta sig runt utan att starta ett alarm.

Kyrkan

Kyrkan står ut i fortet. Till skillnad från resten av området har kyrkan inte vandaliserats och tar sig karaktärerna in genom den låsta dörren hittar de en rätt normal och inte allt för dyrbart utsmyckad kyrka i fullgott skick förutom att den skulle behöva städas och dammas av efter lång tid utan att ha varit i bruk.

Ghoulmästaren

"Ni är vandrande lik... maggotfyllda säckar... ni vet inte varför ni är här... era mörka mästare försöker stjäla våra själar men vi ska motstå. Jag har ensam visat och hjälpt dessa bybor från sjukdom och ålder... ni... ni är döden!"

Någonstans innanför fortets palissad finns Wigandus. Detta är ledaren för den kult som nu styr byn och är en ghoul själv. Wigandus är i dagsläget totalt världsfrånvänd och bortom mental räddning. Wigandus historia är lång men kan sammanfattas med följande punkter:

· Föddes i södra Tyskland för snart 100 år sedan i en familj med både adliga och kyrkliga anspråk.

· Utbildades tidigt i skrift och historia och prästvigdes vid blott tjugo års ålder.

· Skaffade sig tidigt familj och många barn.

· Hamnade i konflikt med kyrkan på grund av sitt familjeliv.

· Tvingades flytta till ett kloster i Alperna.

· Blev där invigd av en Malkav och började sakta förlora förståndet.

· Mån om att återfå ett normalt liv började Wigandus forska och undersöka möjligheten att häva förbannelsen.

· På avstånd såg Wigandus hur fruar och barn blev gamla.

· Någonstans slank Wigandus ner i moralens träskmarker och upplevde att inga gränser fanns.

· Långt senare kommer Wigandus över urgamla skrifter som ger ledtrådar till förbannelsens ursprung.

· I en ohelig rit med många blodsoffer kunde Wigandus tillslut bli människa igen.

Wigandus valde Fest Am Wald för att ingen annan vampyr eller mänsklig auktoritet önskade besitta byn och skred till verket, men inte innan han sparat en ansenlig mängd av sitt egna vampyriska blod – det elixir som garanterar ett långt och friskt liv samt möjligheten att kunna förslava människor samtidigt som mänskligheten (nja) kunde bevaras.

Wigandus har nu styrt över Fest Am Wald i några månader och sett till att byns tillstånd förvärrats. Han har med hjälp av sitt forna vampyrblod förslavat många bybor som han använder för att förtrycka resten som ömsom plågas ihjäl eller lämnas att svälta och dö i sjukdom. Inne i fortet är situationen bara något bättre. Det är givetvis bara en tidsfråga innan blodet tar slut, antingen för Wigandus själv med direkt dödlig effekt eller så kommer hans blodslavar vakna upp ur ruset och vända sig emot honom.

Troligen anländer spelarna innan detta sker, om inte så är biskopens soldater här innan solen går upp i varje fall. Wigandus öde är i det närmaste försleglat, men hoppet (och galenskapen) är det sista som överger en.

När karaktärerna konfronterar Wigandus blir denna genast på predikhumör. Wigandus spyr galla över omvärlden, skryter om sina bravader, förklarar att många har räddats undan sjukdom (med hjälp av blodet – vilket är sant). Wigandus gör ingen hemlighet av sitt tillstånd och sin historia, men det kan vara svårt att bekräfta sanningshalten.

· Gisela kan med ett språktest lära att Wigandus dialekt helt klart är gammal.

· Launus kan med Dominate 3 lära att Wigandus helt klart tror på sin egna historia.

· Om Wigandus frågas om sin skapare, en malkav som kallar sig Jesus, kan Hroch bekräfta att en gammal sådan Malkav har funnits.

· Nordeman och Loewentantz kan inte bekräfta något lika konkret.

· I kyrkan, eller annan lämplig plats, finns ett lerkärl med gammalt stinkande vampyrblod som är Wigandus gamla vampyriska blod.

· Ghouler, och delvis överlevande bybor, kan bekräfta under scenariots gång historien om Wigandus inflyttande till byn och om hemskheterna som följde.

Wigandus inser att Rollpersonerna är ett hot och kommer tidigt att försöka dela med sig av sin hemlighet, en metod med vilken man kan bli människa igen. Loewentantz blir Wigandus första mål för sina övertalningsförsök. Wigandus kanske inte har övernaturliga krafter längre men är en god personkännare och kommer trycka på Loewentantz knappar in i det sista. Wigandus är övertygad om att himlen är onådbart om man är vampyr, men som människa (eller ghoul) behöver man bara be om förlåtelse trots sina synder så är en plats brevid Jesus sida säkrad.

Wigandus är förutom sina lockelser och lojala ghouler annars helt maktlös och helt i karaktärernas händer.

Wigandus delar gärna med sig av sin hemlighet i utbyte mot sitt liv. Men det innebär att Wigandus måste skonas och byn måste lämnas. Om Wigandus blir pressad om saken förklaras att det kommer innebära blodsoffer, men inget som inte går att förlåta.

Attributes: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2, Charisma 4, Manipulation 4, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 3, Wits 3.

Abilities: Empathy 3, Expression 2, Intimidation 2, Leadership 3, Subterfuge 3, Etiquette 1, Academics 3, Investigation 3, Law 1, Medicine 2, Politics 1, Seneschal 2, Theology 3.

Disciplines: Potence 1.

Blood pool: 10. Willpower: 8.

Humanity: 1.

Equipment: Enkla men obskyra kläder, smuts.

Ghouler

"Stegling, stympning, brunnen eller hängning... det gör oss ingen skillnad vad ni väljer för slut"

Till sin hjälp och sitt beskydd har Wigandus, ghoulmästaren, en dramatiskt korrekt mängd med lojala, mordiska och vidriga ghouler. Dom har bildat en personkult runt Wigandus kätterska irrläror men är mest intresserade av att överleva och att få sparka nedåt. Ibland ger dom sig ut i byn för att plåga, röva och patrullera. De flesta håller sig i fortet nära Wigandus.

Om det finns ont om tid i scenariot och spelarna verkar vara ointresserade av våld så kan ghoulerna vara få och enkla att besegra. Men en blodtörstig grupp spelare har nu en våldsam och ganska farlig strid framför sig. Ghoulerna är dock nästan uteslutande bönder från början och deras farlighet ligger snarare i antal och oväntad dårskap. Spridda ghouler i antalet 5-15 bör finnas inom fortet. Om ghoulerna kommer före, under eller efter ett möte med Wigandus är upp till dig SL.

Attributes: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Charisma 1, Manipulation 3, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 2, Wits 2.

Abilities: Alertness 2, Athletics 2, Brawl 3, Intimidation 2, Crafts 1, Melee 2, Stealth 1, Survival 1.

Disciplines: Potence 1.

Blood pool: 10. Willpower: 2.

Humanity: 3.

Equipment: Påkar, Smutsiga kläder, Träpålar, Primitiva handfängsel.

Akt fyra - Epilog

Lagom till att rollpersonerna är färdiga med sina affärer med ghouler och ghoulmästare hörs tydligt med horn och galopp hur ryttare med höga banér närmar sig byn från Kölns håll. En snabb besiktning bekräftar att det är biskoppens soldater, fastän kanske tidiga. Nordemann kommer genast att lägga märke till att ryttare i täten bär just de insignia som bars av Nordemanns dotters mördare. Antalet är runt tjugofem och de är alla rustade för konfrontation av ett slag det är uppenbart att ingen i byn kommer komma levande ur. De sitter av och börjar inspektera byn, men bara ytligt.

Om inte karaktärerna ger sig till känna kommer de hastigt sedan börja bränna det som brännas kan och om några överlevare eller ghouler finns kvar görs de skoningslöst och utan tvekan ned. Karaktärerna skiljer sig såpass från byfolk att det är möjligt att få soldaternas uppmärksamhet tillräckligt länge för att få dem att för en stund avbryta sitt företag. Men bara en stund.

Det ska mycket till för att stanna kvar, det är självmord och det ska göras klart. Karaktärerna gör klokare i att fly, möjligtvis med de kanske få överlevare de hittat. Försök att övertala dem att det är hopplöst och att biskopens män helt saknar samvetsbetänkelser mot att göra ned rollpersonerna. Ett samlad och planerat bakhåll kan kanske nedgöra en handfull, men dagen är nära.

I bästa fall kan de få kämpa tills det bittra slutet för att ändas i dagens första solstrålar. Antagligen är Nordemann särskilt lockad av detta slut för att få vinna lite sinnesfrid.

Biskopens män

Attributes: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 4, Charisma 3, Manipulation 3, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 2, Wits 3.

Abilities: Alertness 1, Athletics 1, Brawl 3, Empathy 1, Expression 1, Intimidation 2, Leadership 2, Animal Ken 2, Commerce 1, Crafts 1, Etiquette 2, Melee 4, Ride 3, Investigation 1, Law 2, Politics 1, Strategy 3, Theology 1.

Disciplines: -

Blood pool: - Willpower: 8.

Humanity: 5.

Equipment: Stridstränad häst, Ringbrynja (+3, Dexterity -1, Perception -1), Svärd (STR +5), Krucifix runt halsen (+1 på att motstå vampyriska krafter), Tydligt signalement.

Kapitel Fyra: Regler och resurser

På ett konvent är det sällan att en som spelledare har allt som behövs i huvudet eller för den delen alla relevanta böcker med sig. I detta kapitel har vi samlat de regler och resurser vi tror behövs för att kunna spela och spelleda 'Döden kom'.

En kan också både spela och spelleda detta scenario helt utan tärningar och regler. Gör det som passar dig och din spelgrupp bäst.

Discipliner

Animalism

● Feral Speech

Feral Speech gör det möjligt för vampyren att kommunicera med och ge befallningar till djur. För att det ska fungera måste vampyren titta rakt in i djurets ögon och med ljud som påminner om djurets läten säga det vampyren vill ha sagt eller befallt. Djuret måste kunna förstå vad vampyren vill och måste också kunna utföra det vampyren eventuellt befaller. Kan inte djuret flyga, kan det inte heller flyga in i ett torn oavsett om vampyren vill detta. Det är inte heller säkert att djuret tycker om vampyren, eller kan berätta något. Kom ihåg att händelser kan se annorlunda ut från ett annat perspektiv. Djur kan inte mänskligt språk så en situation mellan två eller fler människor kan verka konstigt från en råttas perspektiv.

System. Det behövs inget tärningsrullande för att prata med ett djur, men för att kunna befalla djuret krävs ett lyckat slag med Manipulation + Animal Ken (diff 6).

●● Noah's Call

Vampyren kan kalla till sig en specifik djurtyp och alla djur som kan höra ropet kan svara på det. Djuren som kommer till vampyren är alla vänligt inställda till vampyren, men det kan fortfarande ta tid innan djuren är framme hos vampyren och det är inte säkert att de kan hjälpa till.

System. Spelaren slår Charisma + Survival (diff 6) för att kalla till sig djur. Beroende på antalet successes kommer olika mängder med djur.

1 Success – Ett djur kommer

3 Successes – Hälften av alla djur kommer

5 Successes – Alla djur kommer

Auspex

● Heightened Senses

Heightened senses skärper vampyrens olika sinnen till det övermänskliga. Vampyren fördubblar sin syn och hörsel med det dubbla och lukt, känsel och smak blir också mycket starkare. Detta är för det mesta något positivt som gör det möjligt att bättre uppfatta sin omgivning, men det kan också vara något negativt om en plötslig smäll eller ljuskälla dyker upp i vampyrens närhet.

System. Upp till spelledaren. En vampyr som använder sig av Heightened senses borde ha mindre svårt att upptäcka saker med syn, hörsel och lukt.

Celerity

Celerity är en förmåga som gör att vampyrer kan göra saker mycket snabbare än någon annan varelse i världen. Ju högre värde i Celerity, ju snabbare kan vampyren utföra handlingar.

System. En vampyr med celerity kan göra lika många handlingar per turn som vampyren har celerity utan att behöva dela upp sin tärningspool. Det kostar dock ett

blod för varje handling utöver grundhandlingen (upp till värdet i Celerity).

Dementation

● Incubus Passion

Vampyren kan förstärka en känsla som redan finns hos offret. Vampyren kan inte välja en specifik känsla, bara förstärka det offret redan känner.

System. Spelaren slår ett Charisma + Empathy (diff offrets värde i road/humanity). Antalet successes säger hur länge känslorna är förstärkta och till viss del hur mycket starkare de blev.

1 Success - En turn

3 Successes - En natt

5 Successes - En månad

Dominate

● Observance of the Spoken Word

Vampyren kan uttala en befallning i form av ett ord som offret måste utföra. Befallningen kan uttalas som en del i en mening, exempelvis "*Jag tycker att du ska SÄTTA dig ner*". Denna uttalade befallning måste följas.

System. Spelaren slår ett Manipulation + Intimidation slag (diff offrets värde i Willpower).

●● Murmur of the False Will

Vampyren kan befalla en annan person att göra någon eller fler handlingar. Det krävs intensiv koncentration men så fort befallning är uttalad är den klar. Befallningen kan inte gå emot offrets inre natur eller leda till att offret riskerar att skada sig. Om befallningen snarare är en idé kan vampyren bara bädda in en idé per offer.

System. Spelaren slår ett Manipulation + Leadership slag (diff offrets värde i Willpower). Under tre successes så kommer befallningen bara att utföras i rimlig utsträckning, med fyra successes kommer befallningen utföras så långt det går men inte mot offrets natur och vilja. Med fem successes kommer i stort sett vilken befallning som helst att efterföljas.

●●● Reveler's Memory

En vampyr med den här nivån av Dominate kan stjäla och återskapa minnen hos andra varelser. Det kan vara allt från att ändra minnet av hur en viss person såg ut eller gjorde till att komplett utradera en del av en personlighet eller livsminnen.

Men minnet är en flytande sak och ett minne som har tagits bort kan komma tillbaka i en annan form eller utsätta individen för svåra själsliga men och mardrömmar som kan göra det uppenbart för någon annan vad som har hänt.

En vampyr med denna kraft kan också hitta andra vampyrers falska eller borttagna minnen ur andra och ta bort dem eller mana fram dem igen. Det funkar inte på sig själv dock.

System. Spelaren slår ett Wits + Subterfuge slag (diff offrets värde i Willpower) och beroende på antalet successes kan spelaren göra olika saker.

1 Success - Minnesförlust för en dag

2 Successes - Kan ta bort men inte ändra minnen

3 Successes - Kan göra små ändringar i minnen

4 Successes - Kan ändra och ta bort stora minnen

5 Successes - Kan göra om hela perioder av minnen

Fortitude

Alla vampyrer kan motstå smärta och skada i större utsträckning än vanliga människor men vampyrer som har förmågan Fortitude kan göra det i än större utsträckning. I vissa fall kan denna förmåga göra vampyrer motståndskraftiga nog att de under korta perioder kan motstå solljus.

System. Vampyrer med Fortitude kan slå lika många tärningar som värdet i Fortitude för att motstå eld och solljus. Värdet i Fortitude läggs också på alla slag för att motstå all vanlig skada.

Obfuscate

● Cloak of Shadows

En vampyr med Cloak of Shadows kan gömma sig bakom något som på något sätt kan dölja personen och så länge som vampyren står stilla kommer vampyren inte upptäckas av någon annan.

System. Inget tärningsslag behöver slås så länge som vampyren står stilla.

Obtenebration

● Shadow Play

Vampyren kan ändra form och storlek på skuggor och göra upplysta ytor lite dunklare. Vampyren kan också ändra på sin egen och andras skuggor, göra dem större eller mindre eller annorlunda. Likaså med siluetter.

System. Spelaren spenderar ett blod för att aktivera kraften. När disciplinen används får spelaren lägre svårighet på slag med Intimidation och Stealth. Svårigheten att träffa vampyren med avståndsvapen ökar också med ett.

Potence

Alla vampyrer är naturligt starka men de vampyrer med potence är övermänskligt starka och kan hoppa högt och långt precis som de kan riva ner väggar och slita isär människor och djur.

System. Spelaren får automatiska successes i alla slag som infattar Strength. I närstrid, beväpnad som obeväpnad, får spelaren lägga till sitt värde i Potence som skada.

Presence

● Awe

Awe är en förmåga som gör att de i vampyrens närhet blir positivt inställda till vampyren och vill vara i vampyrens närhet. Det är en subtil känsla och inte stark nog att få varelser att ge upp sin självbehärskning eller riskera liv och lem för vampyrens närhet.

System. Spelaren slår ett Charisma + Performance slag (diff 7) som varelser i vampyrens närhet kan försöka motstå genom att spendera ett temporärt willpower. Om varelsen spenderar lika mycket willpower som vampyren får successes försvinner kraften helt från offret. Antalet successes avgör hur många som påverkas.

1 Success - En person

3 Sucesses - Sex personer

5 Sucesses - Alla i vampyrens omedelbara närhet

●● Dread Gaze

Denna kraft skapar fullständig terror i offret. Vampyren visar upp sin vampyriska sida genom att väsa, visa tänder och klor och genom denna kraft gör detta offret antingen galen av skräck, helt immobiliserad eller jagar offret på vild flykt.

System. Spelaren slår ett Charisma + Intimidation slag (diff är offrets Wits + 3). Tre eller fler successes gör att offret flyr i vild panik, annars är offret bara skräckslagen av vampyren. Varje success drar också bort en tärning från nästa tärningsslag offret kan använda sig av i nästa turn.

●●● Entrancement

Denna kraft gör offret till vampyrens villiga tjänare. Och det verkar som om offret blir tjänare av fri vilja och med kärlek och omtanke. Offren gör sitt bästa för att vara vampyren tillfreds men har kvar sin fria vilja och kreativitet.

Nackdelen med dessa skapade tjänare över tjänare skapade med disciplinen Dominate är att det inte riktigt går att förutspå hur de ska reagera och det är oklart hur länge de kommer att ha dessa känslor för vampyren. De är oberäckneliga helt enkelt.

System. Spelaren slår ett Appearance + Empathy slag (diff offrets Willpower) för att göra en villig tjänare av offret. Antalet successes avgör hur länge offret är tjänare, det går inte att förlänga tiden.

1 Success - En timme

3 Successes - En vecka

5 Successes - Ett år

Protean

● Witness of Darkness

Vampyren kan se i mörker som om det vore ljust, även på platser där det inte finns något ljus alls. Det tar en kort stund innan kraften är igång och när vampyren använder kraften lyser vampyrens ögon röda.

●● Talons of the Beast

Vampyren kan växa ut långa, otäcka och vassa klor på sina händer. Dessa klor kan slita det mesta i småbitar, och varken plåt eller rustning står emot dessa onaturliga klor.

System. Inget tärningsslag behövs men det tar en turn innan klorna är utväxta och det krävs ett blodspoäng. Alla skada som görs med dessa klor är av arten aggrevated.

●●● Interred in the Earth

Denna kraft gör det möjligt för vampyren att sjunka ner i och bli en del av jorden. Vampyren kan inte röra sig genom jorden, utan stiger upp från samma plats som hon sjönk ner. Utanför städerna är denna kraft en välsignelse när dagen nalkas och ingen grotta eller ljussäker plats finns i närheten.

System. Inget tärningsslag behövs men spelaren måste spendera en blodspoäng för att kraften ska ta effekt.