Malkavian Nights

Bakgrund

Av diverse skäl har karaktärerna hamnat under Angelica Turners beskydd. Hon är stadens ledande malkavier och kontrollerar sinnessjukhuset. Hon är mäktig, och har väckt oanade förmågor inom de sina. Arthur och Ursula är hennes direkta avkomma, medan Jim och René aldrig skulle klarat sig utan hennes hjälp och uppfostran.

Nu är deras tid som hennes skyddslingar nästan slut, de är mogna att släppas ut i vampyrsamhället. Deras täckmantel, som patienter vid mentalsjukhuset, görs om. Nu skall de i stället hamna i öppenvården, de får var sin liten lägenhet att disponera i ett gruppboende.

Det första en vampyr gör i samhället är att presentera sig för stadens prins. I den fattiga lilla staden Gary är det Modius som är prins. Angelica har mycket noga förklarat vem Modius är och hur ni skall uppföra sig gentemot honom och hans underlydande. Hon har även varnat er för andra som kan komma att dyka upp. Allt är förberett.

Modius håller hov från och med klockan 22. Det är vinter, så solen går ned redan klockan 16:30. Det ger er flera timmar att göra er i ordning och se på stan innan det är dags att dyka upp hos Modius. Ni kan betrakta detta som ett genrep elle en prövning, förmodligen har stadens olika maktgrupper hört talas om er och passar på att spana in er under kvällen.

Bakgrunden liknar alltså den inför scenariot *Baptism By Fire*, scenariot från Vampire-regelboken. Det bästa är om ni har spelat detta scenario tidigare, men det går också bra att ha ögnat igenom det. Angelica Turner, er mentor, har förberett er, så ni vet en hel del om vad ni kan vänta er av kvällen.

Artur Rowley

Artur är en 43 år gammal förtidspensionär. Han var hypokondrier när han levde, men har nu blivit botad från allt sådant (även om det händer att han får återfall). Däremot är han fortfarande perfektionist och kräver att allting skall vara rakt, rent och snyggt omkring honom. Detta gäller i dubbel måtto honom själv och hans egen klädsel.

Till yrket var han banknotarie, ett jobb som i hans fall gick ut på att snyggt och prydligt kopiera siffror från en bok till en annan. Datorerna var det som spökade till det för Arturs karriär: när datorerna skötte siffrorna behövdes han inte längre. Artur är övertygad om att datorer är intelligenta, giriga, sinnrika och slarviga. Han tar alla chanser att djävlas med dem, men på ett elegant och subtilt sätt. Under femton års arbetslöshet blev detta mer och mer ett tvångsbegär, som till slut fick in Artur på sluten vård.

Där träffade han Angelica Turner, som gjorde honom till vampyr. Det har Arthur vägrat inse. Han tror fortfarande att han är en människa, som lurar de andra att tro att han är vampyr, även om besten inom honom vet bättre. Han kan äta och dricka, om än motvilligt. Däremot sover han alltid på dagen och gör inte sådana vansinnigheter som att gå ut i solljus.

Ursula Fogger

Ursula är en gammal spiritist och häxa. Hon hör röster, allt mer desto längre tiden lider. De ger henne instruktioner och avslöjar högre sanningar. Detta är i alla fall vad Ursula påstår. Egentligen är hon, som de flesta spiritualister, bara en god psykolog som gör inspirerade gissningar. I alla fall var det så fram till att hennes *embrace*, under en nervkollaps då hon blev intagen på psyket. Hennes *sire* har frågat mycket om hennes spirituella gåvor, och för att dölja att hon inte har några, har hon tvingats utveckla sina förmågor. Hon kan nu läsa sina offers psyken, för att gissa vad de tänker och vill ha till svar.

Ursula är utbildad vid universitet. Hennes familj är rik, och hon räknade aldrig med att behöva arbeta, så därför kunde hon prova olika

kurser utan att inrikta sig på något yrke. När hon märkte att andra var intresserade av spiritualism fingerade hon intresse och förmåga, för att dra till sig uppmärksamhet.

Att påstå sig vara annorlunda har hon sysslat sig med redan som liten flicka, då hon lekte att hon var vuxen och själv hade ett jobb, för att kompensera ensamheten när hennes föräldrar jobbade över.

Hon gillar Katter och har en svart honkatt, Hecate.

Autist

Ursualas *nature* är *Autist*, som beskrivs i *Vampire Player's Guide*. Det betyder att hon vill hemlighålla allt om sig själv, och inte släppa någon inpå sig. Hon gör vad som helst för att behålla sin fasad utåt.

Jim Bean

Jim Bean är en ungdomsbrottsling, uppväxt i ett grått betonggetto med knark och gängbråk. Han var alltid en enstöring och fick mycket stryk. Sakta blev Jim alltmer inåtvänd och när han förlorade i slagsmål lärde han sig ta hämnd på andra sätt. Han gav sig på husdjur, småsyskon och mopeder för sina plågoandar. Av och till hamnade han hos polisen och ungdomsvården. Så en dag skar han sönder däcken på en bil för mycket. Den mörka figur som dök upp skrämde Jim som ingen annan gjort, han rev tag i Jim och slängde omkring honom som en trasdocka innan han satte tänderna i halsen. Jim trodde att allt var slut.

Sedan dess har han varit på hispan där han vaknade upp. Dr Angelica Turner har tagit hand om honom och uppfostrat honom som en av sina egna, även om Jim känner att han är annorlunda. Vreden kokar i hans blod, ibland har han svårt att sitta stilla. Han är den som mest av alla ser fram mot att komma ut ur sjukhuset.

René Delacroix

René är en artist. En varietéartist av den gamla skolan, en dragshow-drottning och en sångare. Han kan byta utseende och stil från ögonblick till ögonblick. Allting har blivit som roller för René, och ibland vet han knappt själv vem han är.

Bakgrund och personlighet varierar från ögonblick till ögonblick. Det gäller att vara rolig, att vara i blickfånget. All uppmärksamhet är bra, och desto mer uppmärksamhet man kan få, desto bättre. René är transvestit, bisexuell, sadomasochist och i allmänhet villig att göra vad som helst för mänsklig värme och närhet.

Den som förändrade Renés liv var den underbaraste varelse han träffat. Så här efteråt är det omöjligt att säga vem det var, så skimrade strålglansen kring räddaren att han inte minns någonting. Det är som om din mor, din förste älskare, din stränga men ack så vackra skolfröken, din partner i scenshowen och tusen andra strålat samman i denna enda gestalt.

När du vaknade var du på dårhus. Sakta kom du tillbaka till livet, eller kanske snarare till döden. Världen uppträder nu på ett helt annat sätt för dig, du ser allting mer strålande, mer verkligt än förut. Den nya familj är patienter på sjukhuset, liksom du avkomma av Angelica Turner, den doktor som gjort er existens här möjlig.

Bedömning

Bedömningen komer att gå på rollspel. Rollspel betyder, i min vokabulär, att man har roligt och roar varandra medan man spelar och utvecklar sin karaktär. Rollerna är ganska vaga, så förläs er inte på beskrivningara, utan skaffa er ett intryck av hur de funkar och spela dem sedan friskt och fartfyllt.

Bedömningsmall

Rollspelsbedömning skall vara enkel. Det jag mest värderar är att alla inblandade har roligt. Det gäller inte minst dig som spelledare, du skall också har roligt.

Bedömningen är uppdelad i kategorier, som var och en skall värderas mellan ett och fem. Tre är godkänt, men utan beröm. Två och fyra är bra respektive dåligt. Ett och fem är extrema värden, som ges till dem som verkligen förtjänar det. Om dina spelare förtjänar en etta någon kategori, skynda på till akt 3 och ha ihjäl dem. Det skall i alla fall kännas som om du ville det.

Det går naturligtvis bra att ge plus i kanten också. Bedömningen kan antingen vara per spelare, eller för hela gruppen.

Sätt gärna betygen direkt, men fundera sedan igenom dem igen efter en stund. Det omedelbara intrycket och det kvardröjande intrycket kan vara olika. Någonstans mitt emellan ligger sanningen.

Ett tips är, att det bedömningen är till för är att utse en vinnare. Vem som kom sist eller näst sist är ointressant. Om du inte tycker att ditt lag var bra, kan du bespara dig besväret att bedöma dem.

Glädje

Spelglädje. Det är viktigt att spelarna har roligt, och tycker sig uträtta något. Det gäller inte bara att gapflabba, utan att stämningen vid bordet är trevlig och kreativ.

Teknik

Här gäller det rollspelsteknik. Kan spelarna spela så att reglerna fungerar, utan att märkas? Det krävs inte att man är regelguru, bara att man inte slöar ner spelet. Kan det aktivera varandra? Pratar de i rollen? Kan de som inte har någonting att göra ta egna initiativ, t ex att agera bakgrundsfigurer? Om någon dominerar helt är detta tecken på dålig teknik inom gruppen. Det ankommer också på dig som spelledare att aktivera alla spelarna.

Konsekvens

Rollerna är ganska vagt beskrivna. Detta är medvetet; spelarna skall själva fylla i och skapa sig en roll. Om man lyckas skapa en konsekvent rolltolkning, som känns som den hänger ihop, spelar man konsekvent. Det är viktigare att rollen känns verklig än att man spelar ut alla konstiga egenheter på karaktären.

Roande

Sist men inte minst, lyckades de roa dig som spelledare? Rollspel är litet som *stand-up comedy*, en bra rollspelare skall hålla en god show. Ibland känns det som det blir en avvägning mellan att lyckas och att showa, men det är inte bra att flippa ur helt.

Även här gäller att gapflabb inte ger det största, mest varaktiga nöjet. Om någon lyckas framställa en tragisk figur, eller får fram en sensmoral som du bär med dig efter spelet, är det mer roande än om man skrattar sig fördärvad.

Om du å andra sidan fick sköta det mesta rollspelandet själv, och överhuvudtaget dra ett tungt lass, ger det dåligt betyg.