Inledning

Välkommen till scenariot i *Madman, the Imagining* på LinCon-96. Ja, ni har blivit lurade. Det här är i själva verket inte alls en *Vampire*-scenario. Inga av karaktärerna är vampyrer, det är tveksamt om det överhuvud taget finns några vampyrer i den värld vi spelar. Däremot finns det galningar, och scenariot hamnar om fyra galningar som skenbart fungerar bra nog för att släppas ut i öppenvården i neddragningarnas Sverige. Det är bara ett litet problem, de tror alla fyra att de är vampyrer.

Undanflykter

Här vill jag säga litet sådant som brukar sägas i amerikanska rollspel.

Det här scenariot handlar om galningar, men är inte tänkt att göra narr av verkliga mentala störningar. Jag vet mycket litet om verkliga mentalsjukdomar, och har inte gjort något försök att efterlikna dem i rollspel. Snarare är poängen att visa vilka vansinningheter rollspelare kan få för sig att göra, när de kännr sig säkra i sina roller. Förhoppningsvis kan en och annan få sig en tankeställare när man efteråt förklarar vad som verkligen hände. Mest av allt handlar dock historien om vårt behov av fantasi och drömmar, om att leva oss in i en situation, och således om rollspelets själva kärna.

Naturligtivs finns det inga avsiktliga likheter mellan någon i scenariot och någon verklig person, död eller levande.

Rollspel är farligt!

Angelica Turner är kontaktperson för karaktärerna vi mentalvården. Hon är inte psykolog, utan fritidspedagog, vikarie på tjänsten. Hon tycker karaktärerna verkar ganska normala, om än socialt hämmade, och har introducerat dem till rollspelet Vampire. Tyvärr tålde inte dessa känsliga individer rollspelandet, de skapade en gruppdelusion baserad på rollspelet och tror att Angelica är den som uppfostrat dem till vampyrer. Några av dem tror att hon är deras *sire*, medan andra bara tror att hon tagit hand om dem.

Angelica spelade det första scenariot i Vampire-boken, *Baptism by Fire*. Karaktärerna trodde att detta var ett genrep inför deras verkliga presention för prinsen. När så Angelica fixade en inbjudan till en liten "vampyrfest" hos en polare, trodde de att det var en inbjudan att presentera sig för prinsen. Förvirringen kan börja!

Gary

Karaktärerna tror att de är i Gary, staden som beskrivs i Vampire-boken. Det är de inte alls. I själva verket är de i någon svensk stad, lämpligen någon spelledaren känner väl till. Om spelledaren och spelarna inte kommer från samma stad rekommenderar jag att seplledaren använder sin hemstad. På så sätt kan man prestera strålande beskrivningar av de mest alldagliga saker.

I början kan ingenting skaka karaktärernas tro på att detta verkligen ÄR Gary, Indiana. Ingen funderar över språket som talas, det är naturligtvis amerikanska. Ingen ser skyltar där det ståtas med någon annan stads namn, ser att det står Gary överallt. Om de letar efter misär, lyft fram det värsta du kan tänka dig om din hemstad. Rivningstomter, utrymmen under vägbroar och soptippar är bra exempel. Detta är dock någontinmg som inte riktigt stämmer, misären borde vara värre. I tredje akten kan en del av dessa illusioner tillåtas rämna, med "Auspex" kan man så sakteliga se igenom och få en glimt av den sanna, gråa verkligheten bakom illusionen…

Dramatis Persona

Attribut etc

Alla som agerar i scenariot beskrivs i normala Vampire-termer, men skalan är litet förskjuten. "Normala" människor har attribut som är helt i klass med spelarnas, ja de kan till och med ha vissa discipliner. Detta är inte på något sätt övernaturligt, utan reflekterar bara det att skalan är förskjuten, så att det spelarna tror är normala värden för vampyrer, i själva verket är normala värden för vanliga människor.

Jakt och Blood Pool

Blood pool kan användas för att temporärt öka fysiska attribut, och det fungerar för spelarna genom att de överanstränger sina kroppar. Om

någon ökar ett attribut med tre poäng eller mer, och sedan använder det mycket, tar han/hon dock en *health level* aggreaverad skada i slutet på scenen.

All skada som görs av vapen räknas som aggraverad. Därför är det bara möjligt a "regenerera" skada från nävar, fall och liknande. Som spelledare får du bedömma om en vanlig människa (som karaktärerna trots allt är) skulle kunna hämta sig från andra typer av skada, som t.ex. elektricitet.

Det är möjligt att någon av spelarna anser sig behöva fylla på sin "Blood Pool" under scenariot, och ger sig ut för att jaga. De jagar alltid ensamma. Ta den karaktär som "jagar" ur handlingen en stund. För att lyckas med "jakten" måste karaktären betala en poäng *Willpower*, och fyller då upp sin *blood pool* tre poäng.

Discipliner

Karaktärerna tror sig ha ganska mycket discipliner. Det har de inte alls. Däremot behöver du, som spelledare, en viss förståelse för hur disciplinerna funkar i spel.

Animalism-1

Ursula tror att hon kan prata med djur, framför allt katter. Hon har själv en svart katt. Denna förmåga fungerar så att man tittar in i djurets ögon, och sedan kan kommunicera med det. Låt Ursula försöka titta in i ögonen på djur, och sedan fantisera fram vad de har att säga. Oftast struntar de sedan i vad hon nu vill att de skall göra. Hecate (Ursulas katt) är på något sätt invigd i Ursulas vansinne, och gör därför ungefär vad Ursula vill, men på katters självständiga sätt.

Auspex-1

Auspex i dess enklaste form är att skärpa sinnena. Genom att anstränga sig kan vampyren uppfatta sådant som normalt ligger utanför vanliga mänskliga sinnen. Om karaktärerna koncentrerar sig kan de skärpa sina sinnen litet, och om de förväntar sig att höra saker kan du låta dem göra det.

Auspex-2 (Arthur, Jim, René)

Förmågan att se auror och bedöma folks sinnesstämning efter dem. Det låter karaktärerna se om någon är vampyr eller *ghoul*. För galningarna är den självförvrkligande: de ser vad de tror sig se. Om de inte är säkra på vad de kommer att se, så bör intrycket osäkert och virrigt. Alla karaktärerna har denna förmåga.

Auspex-3

Personer lämnar intryck efter sig på föremål, och med denna nivå av *Auspex* kan man läsa av dessa intryck. Bara Ursula tror sig ha den här förmågan, men det är helt och hållet bluff. Skicka en lapp till spelaren med vaga fantasier eller inget intryck alls, och se vad hon hittar på.

Auspex-4 (Ursula)

Tankeläsning, återigen bara Ursula. Hon har utvecklat en god förmåga att gissa sig till folks intentioner, så tankeläsningen fungerar ganska bra. Däremot misslyckas den fatalt på alla hon tror är vampyrer. Mot vampyrer kräver förmågan en poäng *willpower*, men även när hon betalar priset framkallar inre demoner lömska tankar och sinnrika planer som hon bara kan ana.

Celerity-1, 2 (René, Jim)

Celerity fungerar precis som normalt, med undantag av att det bara är en reflektion av hur stridstränad karaktären är. Notera att en hel del folk de träffar på (framför allt poliser) har en viss *Celerity*, också för att reflektera sin stridsträning. De betalar naturligtvis inga *blood points* för detta, vilket spelarna gör.

Dominate-1 (Jim)

Stirra någon i ögonen och säg ett befallande ord. Det går att skrämma folk till en hel del genom att stirra dem i ögonen och se hotfull ut.

Jim är särskillt bra på detta, medan Arthur är dålig (detta reflekteras av deras *abilities)*).

Dominate-2 (Ursula)

Posthypnotiska suggestioner. Arthur och Ursula kan göra detta genom att helt enkelt övertala folk, något Ursula är bättre på än Arthur.

Dominate-3 (Arthur)

Förmågan att redigera folks minnen. Arthur pratar byrokratsvenska så bra att han kan övertyga folk om at hålla tyst om saker, eller helt enkelt göra sitt bästa för att glömma honom.

Ofuscate-1

Alla har förmågan att gömma sig bakom saker så att folk inte ser en. Den här förmågan är

opålitlig, någon som gömmer sig bakom en lyktstolpe drar snarast uppmärksamhet till sig.

Ofuscate-2 (Arthur, Ursula)

Förmågan att gå omkring utan att folk lägger märke till att man finns. Om man ser tillräckligt avvikande ut gör folk sitt bästa för att inte låtsas om en. Denna förmåga har alla galningar i varierande grad. Däremot är det omöjligt att gå förbi en vakt, busschauför eller liknande. Slå litet tärningar och säg att det inte verkar funka. Eventuellt kan det få spelarna att tro att halva stan är *auspex-ghouls*. Låt dem tro det.

Ofuscate-3 (René)

René är förklädnadskonstnär. Om han får en stund på sig kan han oftast komma fram med en förklädnad som är övertygande. Naturligtvis behöver han kläder och smink, men litet sådant har han oftast med sig. Däremot kan omöjligt använda denna förmåga om han har vitnen.

Potence-1,2 (Arthur, Jim)

Precis som *Celerity* reflekterar *Potence* stridsträning och förmåga att koncentrera slagen. Stridstränade människor kan ha denna förmåga, t.ex. poliser. Den fungerar dock inte för *feat of strength*, då används karaktärens *Strength*.

Presence-1

Charm som drar till sig folks uppmärksamhet. En sådan charm har många människor, bara sammanhangen är de rätta. Det är svårt att dra till sig uppmärksamhet på gatan om man inte startar en show.

Presence-2 (Jim)

Vampyren väser, visar tänderna och skrämmer sina offer. Fräs och visa tänderna mot någon på gatan, särskillt om du ser litet udda ut, och de kommer att dra sig undan helt naturligt. Mot fel personer får du en snyting i stället.

Presence-3 (René)

Förmågan att förtrolla en person i sin omgivning så att den blir alldeles till sig. René är en tjusare, och om han är rätt klädd kan han förföra både män och kvinnor, om bara situationen är den rätta. I andra lägen kan det sluta i katastrof.

Thaumaturgy-1 (Ursula)

Smaka på någons blod, så får du veta saker om honom. Ursula kan använda denna förmåga för att bekräfta sina fördomar om folk. Uppmuntra gärna litet allmänt mumbo-jumbo från hennes sida.

Artur Rowley

Malkavian
Conformist/Traditionalist

Artur är en 43 år gammal förtidspensionär. Han var hypokondriker 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 klädsel.

Till yrket var han banknotarie, ett jobb som i hanns fall gick ut på att snyggt och prydligt kopiera siffror från en bok till en annan. Datorerna var det som spökade till det för Artur's karriär: när datorerna skötte siffrorna behövdes han inte längre. Artur är övertygad om att datorer är intelligenta, giriga, sinnrika och slarviga. Han tar alla chaser att jävlas 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 traffade 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, motvilligt. Däremot sover han alltid på dagen och gör inte sådana vansinningheter som att gå ut i solljus.

Arturs Discipliner

Dominate-3
Auspex-2
Obfuscate-2
Potence-1

Ursula Fogger

Malkavian
Visionary/Autist
Gillar Katter, har en svart katt, Hecate

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 spyken, 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 at kompensera ensamheten när hennes föräldrar jobbade över.

Ursulas Discipliner

Auspex-4
  Animalism-1
  Obfuscate-2
  Dominate-2
  Thaumaturgy-1

Jim Bean

Brujah
Loner/Rebel

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 innåtvänd 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.

Jims Discipliner

Potence-2
  Celerity-2
  Presence-2
  Auspex-2
  Dominate-1

René Delacroix

Toreador
Bon Vivant/Child

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, sadomachocist 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.

Renés Discipliner

Obfuscate-3
  Celerity-1
  Auspex-2
  Presence-3
  Celerity-1