Malkavian Nights

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 nedläggningarnas 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 vansinnigheter rollspelare kan få för sig att göra, när de känner 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.

Naturligtvis 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 gruppsykos 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 presentation 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 spelledaren 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 någonting 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* aggraverad 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 bedöma 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* till full.

Discipliner

Karaktärerna tror sig ha ganska mycket discipliner. Det har de inte alls. Däremot behöver du, som spelledare, en viss förståelse för hur disciplinerna fungerar 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 självförverkligande: 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 stridsträvnad 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 särskilt 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 att 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, busschafför 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 vittnen.

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, särskilt 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 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 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, motvilligt. Däremot sover han alltid på dagen och gör inte sådana vansinnigheter som att gå ut i solljus.

Arturs Discipliner

Auspex-2

Dominate-3
Obfuscate-2
Potence-1

Ursula Fogger

Malkavian
Visionary/Autist

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 att kompensera ensamheten när hennes föräldrar jobbade över.

Hon gillar Katter och har en svart honkatt, Hecate.

Ursulas Discipliner

Animalism-1
Auspex-4
Dominate-2
Obfuscate-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

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

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, 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.

Renés Discipliner

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

Scenariot

Handlingen är koncentrerad till en natt, uppdelad i tre akter. Före handlingen kommer prologen, som spelarna redan förväntas känna till.

Första akten är ett par timmar under kvällen, då karaktärerna kan känna på stämningen på stan, smaka sin nyvunna frihet, och leva ut sina lustar. Denna del spelas i en positiv anda.

Andra akten är en fest hemma hos stadens prins, Modius. Här uppstår förvecklingar och hål i handlingen som är svåra att förklara. Karaktärerna kan börja ifrågasätta saker. Aktens stämning är förvirring.

I tredje akten får dramat sin kulmen. Hur detta går till beror på vad som hänt tidigare, men karaktärerna blir jagade och sätts under press. Även om de kommer undan skall osäkerhetens demoner sätta sina klor i dem. Om de gjorde några dumheter under akt 1 och 2 kommer detta igen nu. Aktens anda är förtvivlan.

Man kan tänka sig flera olika epiloger. En är att de konfronterar sina fantasier och går vidare mot ett möjligt tillfrisknande. En annan är att de lyckas hålla sig undan och kan fortsätta spela maskeraden. Så kan det hela naturligtvis sluta i katastrof också, med död och sluten vård.

Prolog

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 de skall uppföra sig gentemot honom och hans underlydande. Hon har även varnat dem 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 spelarna flera timmar att göra sig i ordning och se på stan innan det är dags att dyka upp hos Modius. Spelet börjar vid femtiden på eftermiddagen, då karaktärerna gått upp och gjort sin kvällstoalett. Det är en varm lördagskväll, så här finns gott om folk. Nu är vi färdiga för att göra stan osäker!

Fråga spelarna hur de klär sig, vad de tar med och vilket intryck de vill göra. Beskrivningarna är medvetet vaga på denna punkt. Förmodligen kommer det bli ett ganska udda gäng som ger sig ut på stan tillsammans.

Akt 1

Under akt 1 skall spelarna vara fria att göra litet vad de vill. Den börjar vid femtiden på eftermiddagen. Den slutar vid 22-tiden, då de skall dyka upp hos Modius. Egentligen skall de få göra vad de vill under denna tid. Jag har bara skrivit ner händelser och platser spelledaren kan ha nytta av. Känn dig absolut inte tvingad att ha med allt.

Ingen av karaktärerna har ett fordon, så det är taxi, buss eller fotvandring som gäller. Eventuellt kan det finnas tunnelbana, beroende på vilken stad du har som förebild. Det spelar ingen roll, de kommer dit de skall i alla fall.

Platser

Det är sannolikt att spelarna själva har idéer om platser de skall besöka. Här kommer beskrivningar på några typiska platser.

Krogar

Förhållandevis lugna ställen, där folk går ut och äter, spelar bort litet pengar och kanske tar sig en svängom på dansgolvet. Jim känner sig litet bortgjord här.

Stället de kommer till har dansband på scenen (fyra medelålders män i guldlamé och en vacker sångerska i röd klänning och uppstoppad BH). Det är muckarkväll för ett militärsjukhus, där läkare, värnpliktiga och sjuksköterskor blandas, så det finns många män och kvinnor i alla åldrar som är ute och festar för att åka hem till vardagen i morgon, så en enkvällsaffär är inte svår att få till.

Teatrar

Beroende på vilken stad du väljer som modell finns det olika utbud, men generellt måste man boka biljetter i förväg. Ge gärna aningar om aftonklädda människor som glider omkring i glittrande lokaler. Kanske några av dem är vampyrer? Personalen på teatern verkar i alla fall vara mystiskt svår att kontrollera, så det finns säkert någon vampyr som kontrollerar teatern. Till slut ger de antagligen upp att komma in.

Om karaktärerna fortsätter söka hittar de till slut en friteater, som ger "En Rak Höger", ett socialrealistiskt drama om förhållandena i storstädernas förortsgetton. Det är inte mycket folk i salongen, och de som finns är unga vänsterister i svarta kläder. En Brujah-sammansvärjning? Gör spelarna nervösa. Om de kaxar kan det bli bråk, annars händer ingenting speciellt, utom att folk glor på deras (förmodligen) opassande klädsel.

NPC:er

Nattklubbar/Barer

Om det finns några nattklubbar, så har de precis hunnit öppna när det är dags för karaktärerna att ge sig av. Om de letar efter en nattklubb kommer de snarare att hitta en bar. Någon står och spelar biljard, andra spelar flipper, de flesta sitter vid borden och pratar över en drink. Vid baren står en grupp japanska turister och har kul på japanska. Det kan gå att få kontakt med folk, men det är ganska svårt.

På den här baren finns också Carl Hamilton, arbetslös truckförare, som just fått höra att tjejen vill göra slut. Han är på rejält dåligt humör, har druckit för mycket, och om någon kaxar börjar han mucka, speciellt med någon som är mindre än han själv (som Jim). Bråk leder till att utkastaren slänger ut bråkstakarna eller att barägaren ringer polisen. En bil med två poliser är här på 8 minuter.

NPC:er

Utkastare: Björn
Barägare: Tony
Fyllo: Carl Hamilton

Musikcaféer

I de flesta städer finns någons sorts musikcafé, jazzklubb eller pub med musikunderhållning. Om det inte finns några i din hemstad, så hitta på ett.

Det är en trång, mysig lokal med skum belysning. Om de är tidiga har underhållningen inte kommit igång än, men bandet sitter på scen, de kopplar in grejer och stämmer instrument med hörlurar på. I kväll är det folklorebandet "Andalusia" som spelar, det är ett tjejband från Stockholms södra förorter med fyra medlemmar. De sjunger vemodiga ballader och är klädda i svart och spets.

NPC:er

Utkastare: Björn
Barägare: Tony
Bandet:
- Ancha
- Felicia
- Jamie
- Clara

Konserthuset

Den berömda pianosolisten Alexei Kosmynin håller en pianokonsert kl 20, som tyvärr är utsålt. Vid 19:30 släpps ej uthämtade biljetter, men då måste man stå i kö sedan före sju och det är omöjligt att få mer än två platser bredvid varandra. Annars dyker det upp några som förgäves får vänta på kvällens träff och som står och ser övergiven ut i entréhallen. Med charm kanske man kan få följa med dem in, eller köpa deras biljetter.

Under konserten händer ingenting märkvärdigt.

NPC:er

Solist: Alexei Kosmynin
Övergivna i hallen:
- Ancha
- Jamie
- Nils-Erik

Dra Runt På Stan

Om spelarna bara glider runt på stan så beskriv gatuscenarna och kör någon av *händelserna* nedan.

Gå En Promenad

Det finns säkert någon större park eller grönområde att gå runt i. Det är mörkt och ödsligt, men känns som om någon bevakade dem. Ibland kan man ana glittrande ögon inifrån buskarna. Få är ute och går så har mitt i vintern, men det är inte särskilt kallt och ingen snö.

Plötsligt lägger någon märke till en underlig flygfarkost som passerar. Den flyger ganska lågt, så man kan se dess form och de blinkande lamporna i hörnen. Den är svart och formad som en takpanna, med två "åsar". Alla vinklar är dock skarpa. Ingen av karaktärerna kan identifiera den, ingen annan har sett den eller känns vid den. Ett olösbart mysterium.

Händelser

Dessa händelser kan spelledaren slänga in när han känner för det, utan att spelarna behöver ta några initiativ.

Nosferatu-Fyllon

På en bänk omgiven av buskar sitter två A-lagare och fryser. De stirrar fånigt på spelarna, och ingen annan verkar lägga märke till dem. Den ene har en keps nerdragen framför ögonen och en halsduk kring ansiktet. Den andre har förfrusit ansiktet under en tidigare natt, och har därför stora blåa märken i hela ansiktet.

Troligen tror spelarna att det här är två Nosferatu. Om de går fram och pratar är fyllona (som ännu så länge bara är litet fulla) vänliga, men tigger sprit, cigaretter och pengar. De luktar illa bägge två.

Frågar spelarna efter rykten och hemligheter kan de avslöja följande:

Klara har fått nått i lungorna, hon hostar blod och ligger inne.

Prisse är blek, men verkar ha fått nån som tar hand om honom litet grann. Han syns inte så mycket nuförtiden.

Polisen är hårdare än vanligt. Nu när ungkarlshotellet stängt kan de inte jaga där, utan måste ut på gatorna.

NPC:er

Fyllon:
- Tim Karlberg

En Svartabörshaj

En kille står och betraktar karaktärerna en stund. Han har en pösig jacka på sig. Om han blir uppmuntrad kommer han fram och frågar om spelarna behöver någonting. Han har Polska cigaretter, hembrännt, hasch och 1200 kr från tidigare försäljning på sig. I sin bil, som står ett kvarter bort, har han mer av alla varor, smuggelsprit samt litet amfetamin.

Han har åkt hit till stan för att tjäna litet pengar, normalt bor han ute på landet. Han vill inte bli inblandad i trassel, och springer från påstridiga kunder. Han har en pistol gömd under prylarna i sin bil, och om han blir rånad kan han försöka hota med den. Den är dock oladdad.

NPC:er

Langare:

Nils-Erik “Nisse-Jerka” Johnson

MC-Varulvar

Den varma dagen har lockat ut några MC-entusiaster på en åktur. Det är sällan man får chansen så här på vintern. Det är tre killar i fyrtioårsåldern och en yngre tjej utan hoj, alla klädda i kraftiga kläder med en springande varg och texten "Born To Run" på ryggen. En av dem har en piratflagga på sin radioantenn, en annan en rävsvans, den tredje spelar Motorhead på hög volym. De står utanför en korvkiosk och folk går omvägar omkring dem.

Egentligen är de inte alls hotfulla, det bara verkar så. De står och värmer sig med en korv innan det är dags att åka hem, för utflykten blev litet väl sen. Däremot kan de försvara sig, och backar inte i första taget.

Risken är naturligtvis att spelarna tror att de är varulvar. Förhoppningsvis kommer de att smyga på dem eller anfalla dem. Deras försök att använda discipliner åt dem kommer att gå dåligt, då MC-gänget inte är så bundna av vanliga konventioner.

NPC:er

MC-Gäng:

Clara
Carl Hamilton
Roy
Roger

Faeries

Ett gäng ungdomar i femtonårsåldern sitter och hänger. De har ingenting att göra. Två killar övar sig på sina skateboards, medan tre tjejer i militärjackor sitter och viskar till varandra en bit bort.

Killarna är bra på att åka skateboard, de liksom glider fram i natten. Tjejerna har någonting eteralt över sig. De har svarta ögonhålor och vitsminkade ansikten som nästan lyser. Hela gänget har spretiga hår, antingen svarta eller vita, som vilda manar. I månljuset ser de nästan overkliga ut, som om stadens övergivna andar tagit fysisk form.

De är svåra att få kontakt med. Om en vuxen närmar sig kan de antingen ignorera honom, visa en tuff fasad eller springa, beroende på hur hotade de känner sig. Om de pratar är det gängsnack, ett gruppspråk som är svårt för utomstående att förstå.

Här är förstås tanken att spelarna skall tro att detta är faeries. Ursula eller Arthur kan få för sig att imponera på dem med sin galenskap, vilket är svårt men inte omöjligt. Eftersom de är så svåra att interagera med behövs egentligen ingen personlighetsbeskrivning.

Kajornas Varning

En stor flock kajor lyfter plötsligt från taken runtomkring. Himlen blir full av dem för ett kort ögonblick, sedan försvinner de åt väster. Ingen annan på gatan verkar fästa någon uppmärksamhet vid det, men Ursula är övertygad om att det är ett järtecken, att fåglarna vill varna henne för någonting. Tyvärr finns det inte längre några kajor i närheten. Modius bor dock västerut (där även stadens sopptipp ligger, dit kajorna är på väg).

Isis Hemlighet

Ytterligare en djurepisod. En grå hankatt blir intresserad av Ursula eller Hecate (om hon är med). Han kommer fram och stryker sig mot folks ben. Den har ett halsband med en adresslapp på, adressen är i Birmingham, England. Han tillhör **Jamie** (se NPC:er), hon har smugglat in honom i Sverige. Annars är det ingenting speciellt med honom.

Akt 2

Under den här akten förväntar sig karaktärerna att få uppleva scenariot "Baptism By Fire" från Vampire-boken. Det är bra om du läst scenariot, men det går i korthet ut på att de skall presenteras för Garys prins, Modius. Hemma hos honom spelar vampyrerna sitt vanliga dominasspel tills Annabelle, en gammal vampyr från Chicago dyker upp med ett meddelande.

Verkligheten är annorlunda, men likartad. Gästerna är människor, men festen är i vampyrtema. Inte riktigt ett *live*, men folk har kläder och stil som anknyter till vampyrer och spelet *Vampire*, som ankher, svara kläder och bålen är en variant av bloody mary. En del av konversationen är också på vampyrtemat, men inte allt. De andra gästerna kommer att uppskatta när spelarna håller sig till vampyrtemat, så länge det inte urartar.

Till att börja med kommer nog spelarna att ställa sig frågande, skall vi verkligen spela scenariot från regelboken? Särskilt som vi uppmanas att ha läst det i förväg? De skarpsynta har nog redan insett att någonting udda är på gång. **Spela inte upp konstigheterna** (eller snarare, bristen på konstigheter) mer än nödvändigt för att få spelarna fundersamma. **Tempot skall vara högt**, så att ingen tid blir över för att tänka efter. Om spelarna börjar diskutera sinsemellan, avbryt dem med en ny händelse.

Akten är uppdelad i scener, som händer i en viss ordning, och händelser, som kan inträffa när de behövs för stämning och handling. För att hålla det enkelt för spelledaren anges alltid både vampyrnamnet och det mänskliga namnet på alla närvarande, men ingen utom spelarna kommer att använda vampyrnamnen.

Scener

Scen 1: Ankomst

Karaktärerna har fått en adress, och vet att det skall stå "Meritz" på dörren. På den angivna adressen ligger ett trevånings bostadshus. Det står marchaller utanför porten, som är uppställd med hjälp av dörrmattan. Det finns vare sig porttelefon eller kod.

Från dörren på andra våningen med namnet "Meritz" hörs Frank Sinatras musik. Om de gör något väsen av sig kommer Angelica och öppnar, annars kan de bara kliva in.

Snart kommer Stefan "Modius" Meritz och hälsar på dem med några vänliga ord och presenterar dem för övriga gäster med deras (mänskliga) namn.

Än så länge har Angelica Turner (Allicia), Modius (Stefan Meritz)**,** Danov (Daniel Markman), Lucian (Johan "Ludde" Lundquist) och Michael Broné kommit. Presentera dessa, både genom Modius mun och med karaktärernas egna intryck. Förmodligen kommer karaktärerna att förvånas över att de använder sina mänskliga namn. (Vilken disciplin, att hålla på maskerade så här!) Antagligen kommer de att vilja prata med varandra om vem som är vem, men resultatet borde vara ganska entydigt.

Efter presentationen har alla tid att umgås, så låt spelarna göra vad de vill en stund. Kör kanske någon av händelserna, nedan.

Scen 2: Anarkerna

Efter ungefär en timme kommer två gäster till, Juggler (Nils "Nisse" Ysberg) och Evelyn (Eva Josephson). Eva är Juggler (Nils "Nisse" Ysberg) nya flickvän, och han presenterar henne för de övriga. De är väldigt keliga och ägnar sig mest åt varandra. Folk kommer att försöka lära känna Eva, medan hon får litet avsmak för allt det otidsenliga joxet och intresserar sig mest för Nisse.

Scen 3: Annabelle

Vid elvatiden kommer Annabelle (Klara Goertz), Modius förra flickvän. Hon är här för att klaga på att han inte betalat daghemsavgiften, som han lovat. Hon tycker hans nya vänner är skumma typer och gillar dem inte alls. Hennes rädsla får henne att vara väldigt

korrekt och artig när hon kommer hit och det visar sig att här finns massor av folk. Hon hälsar litet avmätt och ber att få tala med Modius (Stefan Meritz).

Antagligen imponerar hennes utseende på karaktärerna, så att de försöker ta kontakt med henne. Hon är dock avvisande, Om någon blir närgången märks det att hon är rädd, hon drar sig snabbt undan och kör iväg i sin golf.

Scen 4: Polisen

Strax efter tolv tittat polisen förbi. De har fått klagomål från grannarna, som tror att det bedrivs sataniska ritualer i lägenheten.

Det är två poliser som knackar på för att se om någonting underligt pågår. De lyssnar i trappan, konstaterar att det inte låter störande mycket och knackar sedan artigt på. Någon i lägenheten har hunnit se polisbilen utanför på gatan, så spelarna har nog hunnit bli nervösa. Det är säkert att använda "discipliner" mot dem, men våld kan få katastrofala följder.

Modius (Stefan Meritz) lovar poliserna att festen skall sluta snart (om inte spelarna ändrat situationen).

Scen 5: Nu Drar Jag!

Danov (Daniel "Danne" Markman) är den förste som går. Ett glatt tillrop och så är han borta. Men är han verkligen det? Ursula kan tycka sig ana att han finns i krokarna, och de andra blir osäkra. Han är ju trots allt Nosferatu, har han verkligen försvunnit…

Scen 6: Avslutning

När poliserna gått börjar folk prata om att gå hem. De försvinner i den här ordningen, under avmätta avsked.

- Juggler (Nils "Nisse" Ysberg) och Evelyn (Eva Josephson)
- Lucian (Johan "Ludde" Lundquist)
- Michael Broné

Om spelarna hänger kvar länge börjar Modius (Stefan Meritz) och Michael Broné diska och ordna upp efter gästerna. Vid ettiden har alla utom de gått, och de vill helst vara ensamma.

Händelser

Alicias flirt

Angelica Turner (Allicia) försöker hålla sig nära Jim under kvällen, och ofta möts deras blickar. Om han inte är helt avvisande kommer hon att försöka bli ensam med honom och småprata litet. Det är lätt att se att hon är förälskad, men Jim är inte van vid känslor, och kanske har problem att förstå vad som händer.

Angelica om Maskeraden

Om någon frågar Angelica Turner (Allicia) varför alla håller så hårt på maskeraden, eller någon liknande fråga, verkar hon först förvirrad, sedan fundersam. Är det ett skämt? Spelar de på stämningen?

Försök komma med en fullständigt logisk kommentar, som spelarna har alla möjligheter att misstolka. *"Tror ni att vi alla hör hemma på hispan?"* t.ex. På frågor om varför de är i en enkel lägenhet och inte i en herrgård, stirrar hon bara fånigt på dem.

Om spelarna fortsätter att spela upp sina roller på ett trevligt sätt kan de få de andra att spela med.

En Oskyldig Fråga

Om någon umgås med Modius (Stefan Meritz) kommer han att be att få deras adress och telefonnummer. Spelaren kanske minns komplotten från scenariot, där Modius försökte få karaktärernas adress.

Lucian Sprider Rykten

Här kommer Lucian att säga någonting i stil med att Modius (Stefan Meritz) bara bjudit in dem som möjliga offer, att han bara vill sätta dit (på) dem. Allt detta sägs på med ett sådant ansiksuttryck och sätt, att det svårt att säga om det är ett (dåligt) skämt, eller om det är blodigt allvar han menar. Om spelarna vill veta mera, kommer Modius (Stefan Meritz) strax in och Lucian drar sig undan.

Bunden Passion

Modius (Stefan Meritz) och Michael Broné är homosexuella och lever tillsammans. Det är den direkta anledningen till att Modius (Stefan Meritz) gjorde slut med Annabelle (Klara

Goertz). Modius (Stefan Meritz) är den klart dominanta partnern i förhållandet, medan Michael Broné håller sig mer i bakgrunden.

Låt spelarna märka spelet mellan dem, och att Modius (Stefan Meritz) gärna kör litet med Michael Broné. Spekulationer om att Michael Broné är *blood bound* till Modius är på sin plats.

Akt 3: Inferno

Denna akt är svår att spela, och ännu svårare att skriva manus till. Om inte du och spelarna är inspirerade, och speltiden inte räcker till, kan man skippa hela tredje akten. Om däremot du och spelarna fungerar bra ihop så kan den ge väldigt mycket. Tänk på detta: **Kör bara denna akt om du och spelarna verkligen vill**.

Handlingen är enkel. Karaktärerna går hem från Modius. Men stämningen är svart. De börjar må illa, psykofarmakan de äter för att hålla sig lugna tappar sitt grepp och deras inre demoner börjar jaga dem. Detta gör att de drar till sig uppmärksamhet från polisen, som också börjar spana efter dem.

Akten kan sluta med att de hamnar i arresten, kommer hem, eller med ond, bråd död.

I denna akt får man se till att falla tillbaka på spelarnas illusioner, tankar och kommentarer. Om spelarna är livrädda för varulvar, låt dem se varulvar överallt. Det är också i den här avdelningen som allt de gjort tidigare återvänder. Uppretade "varulvar", demoniska vampyrer och total panik. Lyssna på spelarna! Jag repeterar: **Lyssna på spelarna!**

Det är omöjligt att skriva ett exakt manus, men ett skelett, som du själv får fylla i detaljerna i, kommer här. Om du själv kommer på någonting, eller vill ändra någonting, sätt igång!

Typisk modell:

1 Drömfasen
2 Haven
3 Jaktscener
4 Polisstationen

Nattens Drömmar

Här är spelarna på väg hem från Modius, troligen ganska modstulna och förvirrade. Vad var det egentligen som hände? Här släpper psykofarmakan, och spelarna börjar tänka efter. Vad var det Lucian mumlade om? Kan det vara så att...? Se till att spelarnas värsta farhågor kan stämma, ge dem inte någon absolut försäkran, men spela med, få dem att tro att de är på rätt spår.

Här börjar också skuggorna se annorlunda och hotfulla ut. Vad är det som döljer sig i mörkret? Ge bara vaga aningar. När spelarna ger sin rädsla form genom att tala om den, kan du berätta i mer konkret drag; om de pratar med skräck om magiker är det magiker som förföljer dem, om de fruktar Modius polis-*ghouls* så anar de svarta uniformer i skuggorna. Ingenting händer, men paniken kommer krypande.

Haven

När spelarna väl kommer hem till sin gruppbostad, får de en chock: Det är någon som är hemma hos dem! Det är en mörk skugga som går fram och tillbaka i deras väl upplysta matsal! Spelarna skall inse att deras Haven inte längre är säkert och att de måste hitta ett nytt eller hålla sig undan under natten. Betona faran för dem som gav sin adress till Modius. Förhoppningsvis flyr de därifrån.

Om de övervinner sin rädsla och går in, är det bara Angelica Turner (Allicia) som är här och väntar på dem. Hon skall kolla att de kommer hem ordentligt, och är orolig. Hon pratar om att “de” kommer att klaga, om att spelarna är övervakade och måste hålla sig på sin plats. Om de inte håller sig hemma kommer “de” att stänga in dem. Sedan går hon, ganska abrupt. Utanför samlas skuggorna, och sirener tjuter på avstånd.

Om spelarna faktiskt lugnar ner sig och stannar hemma händer ingenting mer. Oroa dem litet till, försök få dem att ge sig ut i natten, men om de vägrar faller de till slut i sömn, utmattade. Om de däremot ger sig ut igen är de lovligt byte!

Jaktscener

Här dyker spelarnas värsta farhågor verkligen upp. De flyr ut i natten och en mardrömsjakt uppstår. Spelarna kan inte gömma sig, de kan bara fly. Spelarna kommer att tvingas slåss mot sina fiender, på ett eller annat sätt. En *hit* är om de slemma monstren på något sätt är motorburna (MC-varulvar eller polisbilar). När de blir anfallna kommer monstren att vara

sävliga, med obevekliga. De gör ganska litet skada, och skadan är inte aggraverad, men till slut kommer karaktärerna att tappa orken. Om någon blir utslagen, låt honom regenerera och vakna, blåslagen och övergiven. Om du orkar kan han få springa omkring ensam ett tag, innan de andras vrål eller flåsande monster får dem att samlas igen.

Ingenting spelarna gör får 'monstren' att sluta jakten. *You can run, but you cannot hide!* Någonstans här börjar det dugga.

Allt detta ståhej kommer efter en stund att dra till sig polisens uppmärksamhet. En polisbil anländer och undersöker vad som pågår. Låt spelarna känna igen någon av Modius handgångna män eller något annat intressant. Polisen kommer att försöka ta dem till polisstationen. Nu blir jakten verklig. Poliserna kan skadas, till skillnad från monstren, men om spelarna använder våld kommer fler poliser, med skarpa vapen.

Polisstationen

Polisstationen är grå väggar, stålgaller och svarta uniformer. Spelarna hamnar i en fyllcell, utan chans att komma ut och utan kontakt med omvärlden. Runt omkring finns andra utslagna, fulla eller påtända människor, och det är ett helvetiskt ljud. Det är i praktiken omöjligt för dem att komma härifrån, och scenariot slutar i detta aphus. Nästa morgon kommer Allicia (Angelica Turner) och besöker dem, förmodligen flyttas de tillbaka till sluten vård.

Monster

Monstren kommer att förfölja spelarna under akt 3. De verkar långsamma och dumma, men är otroligt sega och tappar aldrig sitt spår. De formas helt och hållet från spelarnas psykoser, så deras form beror på vad spelarna tycker sig vara jagade av.

Attributes
- Physical:: 5
- Social:: 4
- Mental:: 1

Discipliner
- Immuna mot spelarnas mentala discipliner.
- Regenerar 1 *Health Level* / runda.
- Går inte att döda.
- Rör sig godtyckligt snabbt.

Epilog

Efter scenariot kan du förklara vad som egentligen hände, och diskutera karaktärerna öden. Kommer de att nyktra till, och börja de långa vägen mot tillfrisknande? Eller trivdes de med sin galenskap? I själva verket kanske de har det bättre som "vampyrer" än de skulle ha det som mentalpatienter.

Ha så kul!

Karaktärer

Eftersom scenariot har flera olika möjliga utvecklingsvägar, och det är omöjligt att spela alla, har jag lagt in samma NPC:er på flera ställen i scenariot. På så sätt kan ett fåtal intressanta personer befolka många olika händelser. Vid varje händelse finns ett persongaller med möjliga personer.

Flera har markant svenska namn. Om någon frågar om detta, säg att "naturligtvis heter de…" och någon enkel, klichéartad amerikanisering. Chicago och Gary är svenskbygder, så svenskklingande namn är egentligen inte så konstiga. Detta är dock ytterligare en ledtråd till att allt inte står rätt till.

Vampyrer

Detta är gästerna på "Modius' fest. Ingen av dem är vampyr, men karaktärerna är övertygade om att alla är det.

Angelica Turner (Allicia)

Angelica är en späd, blek kvinna med långt, svart, tunt, rakt hår. Hennes blekblå ögon ser ofta uttråkade ut. Hennes näsa är lång och markerad, men hon ser ändå ganska bra ut.

Detta är karaktärernas mentor, hon som lärt upp dem till vampyrer. Hon är *sire* till Ursula och Arthur.

Allt detta är fantasier. Som jag berättade i inledningen är hon 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 gruppsykos 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.

Hon har förälskat sig i Jim, och kommer att försöka flirta med honom under bjudningen. Hon är rädd för vad vännerna skall säga, så hon försöker hålla sina känslor hemliga.

Malkavian, generation 12

Attributes:
- Physical: 2
- Social: 4
- Mental: 3

Abilities:
- Acting: 2
- Alertness: 2
- Athletics: 1
- Empathy: 4
- Intimidation: 1
- Leadership: 2
- Drive: 2
- Ettiquette: 2
- Burocracy: 1
- Linguistics: 2
- Medicine: 2 (psychology)
- Occult: 4 (vad gäller Vampire-miljön)
- Politics: 3 (vad gäller Vampire-miljön)

Disciplines:
- Presence: 5
- Dominate: 3
- Auspex: 4
- Protean: 2
- Taumathurgy: 4

Other values
- Humanity: 9
- Willpower: 7

Modius (Stefan Meritz)

Modius är en stilig karl i fyrtioårsåldern. Mörkhårig, med mörkt, kort hår och polisonger.

Han hade länge ett förhållande med Annabelle (Klara Goertz), och de har en dotter (Petra, 3 år) tillsammans. Men när han mötte Michael Broné bröt han med sitt forna liv, han blev homosexuell och tappade då en del av sina gamla vänner.

Modius (Stefan Meritz) lever på pengar han ärvt, även om han då och då fixar jobb som researrangör, festarrangör och liknande. Han

har spelar rollspelet Vampire (bland de 20 olika hobbys han provat på) och är insatt i terminologin. Hans personlighet är dominant, men han är svag inombords och behöver få visa detta för någon. Den sidan kan han bara visa med Michael Broné

Toreador, generation 7

Physical: 3
  Social: 4
  Mental: 2
Abilities:
  Acting: 1
  Athletics: 1
  Empathy: 2
  Intimidation: 3
  Leadership: 4
  Subterfuge: 3
  Drive: 4
  Ettiquette: 2
  Linguistics: 3
  Music: 2
  Occult: 2 (vad gäller Vampire-miljön)
  Politics: 3 (vad gäller Vampire-miljön)
Disciplines:
  Presence: 5
  Dominate: 3
  Auspex: 4
  Protean: 5
  Potence: 1
  Celerity: 2
  Taumathurgy: 2
Other values
  Humanity: 6
  Willpower: 9

Michael Broné

En blek man kring 30 med stripigt, råttfärgat hår. Han är tillbakadragen, nästan skygg i sällskap, men kan vara mycket trevlig om man umgås ensam med honom. Han är homosexuell sedan tonåren, och det var han som väckte Modius (Stefan Meritz) homosexualitet. Annabelle (Klara Goertz) hatar honom för det.

Det är svårt att komma i kontakt med Michael Broné, men om man lyckas visar han sig vara en oerhört ärlig, ömsint person. Män finner honom lätt äcklig, medan kvinnor lätt uppfattar honom som ointressant, speciellt sådana som är självfixerade (som Ursula).

Han är grafiker, och jobbar med datalayout på tidningen Bild.

Malkavian, generation 12

Physical: 2
  Social: 2
  Mental: 3
Abilities:
  Empathy: 5
  Subterfuge: 2
  Ettiquette: 1
  Linguistics: 3
  Music: 2
  Layout: 4
Disciplines:
  Presence: 2
  Dominate: 2
  Auspex: 2
Other values
  Humanity: 10
  Willpower: 7

Danov (Daniel "Danne" Markman)

Cirka trettio, men det är svårt att säga, för han har psoriasis. Det smittar inte, men hans hud är liksom fjällig, knottriga vaxliknande utväxter finns över hela hans kropp, speciellt i ansiktet och på ryggen. Hårbotten är också fjällig, med svarta håtresar däremellan.

Han är grafiker, en gammal vän till Michael Broné. Han arbetar som konstnär, med att göra linoleumtryck, och klarar sig knappt på det. Just nu är han nervös inför en försäljning.

Nosferatu, Generation 9

Physical: 4
  Social: 1
  Mental: 3
Abilities:
  Athletics: 1
  Empathy: 2
  Intimidation: 4
  Subterfuge: 3
  Drive: 2
  Ettiquette: 3
  Linguistics: 2
  Occult: 2 (vad gäller Vampire-miljön)
  Artist-graphics: 3
Disciplines:
  Animalism: 2
  Auspex: 2
  Dominate: 3
  Obfuscate: 5
  Potence: 3
  Protean: 1
  Taumathurgy: 4
Other values

Humanity: 5
Willpower: 7

Lucian (Johan "Ludde" Lundquist)

En stor man i fyrtioårsåldern, med kraftiga skuldror, markerade kindknotor och buskiga, sammanväxta ögonbryn. Han är godmodig och gladlynt. Han har en egen firma som PC-konsult.

Lucian (Johan "Ludde" Lundquist) var rival till Modius (Stefan Meritz) om Annabelle (Klara Goertz). Han gillar att tala politik och tror på marknadsliberalism. Även om han nu skaffat sig en partner på annat håll, är han fortfarande svag för henne, och tycker han att det var taskigt av Modius (Stefan Meritz) att bli homosexuell och överge henne.

Nosferatu, Generation: 8

Physical: 4
Social: 2
Mental: 2
Abilities:
Athletics: 1
Brawl: 3
Intimidation: 3
Drive: 2
Etiquette: 1
Firearms: 2
Repair: 4
Security: 1
Computer: 2
Linguistics: 1
Politics: 4 (specifikt inte vad gäller Vampire-miljön)
Disciplines:
Dominate: 1
Protean: 1
Potence: 2
Celerity: 1
Fortitude: 3
Other values
Humanity: 5
Willpower: 7

Juggler (Nils "Nisse" Ysberg / Nils Weisberg)

En ung, vacker man med en man av svallande hår som faller över ryggen. Han ser ut som en klassisk gud eller ängel, med rena, markerade drag, mörka ögon och lockigt mörkbrunt hår.

Han är sångare och fotomodell och raggar friskt. Han känner Modius (Stefan Meritz) genom jobbet, och har blivit inbjuden till festen, men har mycket annat att göra. Därför dyker han upp sent på festen, och han har med sig sin senaste flamma, Evelyn (Eva Josephson).

Juggler (Nils "Nisse" Ysberg) är en självcentrerad diva. Det finns ingenting i världen som intresserar honom så mycket som han själv. Han kan vara oerhört charmig när han anstränger sig. Men om folk stjäl uppmärksamheten från honom blir han fientlig och gör allt han kan för att åter komma i centrum.

Brujah, Generation 12

Physical: 2
Social: 4
Mental: 2
Abilities:
Acting: 1
Athletics: 1
Empathy: 1
Brawl: 1
Dodge: 2
Intimidation: 4
Streetwise: 1
Drive: 2
Etiquette: 3
Linguistics: 1
Disciplines:
Presence: 3
Auspex: 2
Potence: 1
Other values
Humanity: 6
Willpower: 5

Evelyn (Eva Josephson)

En snygg smärt tjej i tjugoårsåldern, i ett elegant ålskinn. Hon har kort, mörkt hår och gnistrande ögon, även om hennes käke är litet för grov.

Hon jobbar som arkitekt och har haft tur, hennes firma går bra och hon tjänar mycket pengar. Hon var också ute och raggade, och lät sig bli förförd av Juggler (Nils "Nisse" Ysberg). Hon känner honom inte riktigt än, så hon är litet försiktig mot honom. Däremot umgås hon gärna med hans vänner, och flirtar hejdlöst.

Brujah, generation 13

Physical: 1
Social: 5
Mental: 4
Abilities:
Intimidation: 2

Leadership: 3
Subterfuge: 4 (Förhandling)
Animal Ken: 2
Drive: 2
Ettiquette: 4
Bureaucracy: 2
Computer: 1
Finans: 3
Law: 1
Linguistics: 3
Science: 4 (Architecture)
Disciplines:
Presence: 1
Auspex: 1
Celerity: 1
Other values
Humanity: 9
Willpower: 9

Annabelle (Klara Goertz)

Kort och smärt, med markerade ögonbryn och liten näsa. Hennes blonda, nästan vita hår är kort men fylligt, i pagefrisyr.

Hon hade länge ett förhållande med Modius (Stefan Meritz), och de har en dotter (Petra, 3 år) tillsammans. Men när han mötte Michael Broné bröt han med henne. Nu har hon vårdnaden om Petra, och Modius (Stefan Meritz) är dålig på att betala underhåll och sköta sina andra åtaganden. Hon jobbar på deltid på dagis, men funderar på att börja studera till psykolog.

Toreador, Generation 7

Physical: 2
Social: 4
Mental: 3
Abilities:
Acting: 1
Alertness: 2
Athletics: 1
Brawl: 2
Empathy: 4
Intimidation: 3
Drive: 2
Ettiquette: 1
Music: 2
Repair: 1
Survival: 2 (Scout)
Linguistics: 1
Medicin: 1
Disciplines:
Presence: 4
Dominate: 2
Auspex: 4
Celerity: 1
Fortitude: 1
Other values
Humanity: 7
Willpower: 7

Generiska Typer

Dessa personer är generiska exemplar av sin typ, men de har fått ordentliga karaktärsbeskrivningar ändå, så att du åtminstone har en intressant person av varje typ som spelarna kan interagera med. Alla abilities dessa personer har bestämmer du. De har 3 i det de är bra på.

Tim Karlberg, fyllo

Tim, 32, var en framgångsrik yuppie innan han blev alkoholist. Han har behållt många av sina kontakter, något som gett honom smeknamnet The Fixer bland sina kompanjoner. Han är bitter, men eftersom han är mycket alkoholiserad säger och gör han vad som helst för en vinare eller två. Det är han som har halsduken, och hans röst är därför något viskande och låter hemlighetsfull. Om han blir tillfrågad om han kan "fixa" någonting, backar han inte för någonting. Men det kommer att ta tre till fem dagar att få tag på, och han vill ha betalning i förväg. Tre flaskor aqua vitae är bra betalning.

Attributes
Physical: 1
Social: 2
Mental: 4
Discipliner
Fortitude: 2
Obfuscate: 1

Hans-Erik Karlsson, Polis (Eric Carlsen)

Hans-Erik, 46, är en normal polis. Han har två barn, en fru och en hund. Han bor ute i förorterna och är medelmåttigt kompetent. Hans stora passion är sportskytte, något han gärna för in konversationerna på. Han har jobbat som polis i ca 25 år och vet mycket om själva staden.

Attributes
Physical:: 4
Social:: 3
Mental:: 2

Discipliner
Fortitude: 2
Potence: 1
Celerity: 1
SigSauer DN6 Dmg 5

Björn "Lillen" Larsson,utkastare (Little Bear)

Björn studerar egentligen på dagarna, men på kvällarna fungerar han som utkastare på en bar. Hans stora hobby är amerikansk fotboll, något han spelar tre dagar i veckan. Björn är byggd som en björn, 180 cm lång och 1m bred. Han är inget man vill bråka med, och han gillar att slåss. Han har en jeansjacka med fransar på, och en örn på ryggen.
Attributes
Physical:: 3
Social:: 2
Mental:: 1
Discipliner
Fortitude: 2
Potence: 3
Celerity: 1

Nils-Erik “Nisse-Jerka” Johnson, Langare

Nils-Erik är en försynt person som började importera mest för eget bruk, detta är första försöket han gör att sälja något till någon annan person. Nils-Erik är 180 cm, blond med grå-blå ögon.
Attributes
Physical:: 2
Social:: 2
Mental:: 2

Roy Persson (Roy Pierce)

Roy är ledaren för Running Wolves. Han har en klar ledarroll, om han säger något så gör de andra det. De lyder dock inte slaviskt. Roy och Roger har en mekanisk verkstad ihop, och de håller på att tjäna ihop till en mack. Roy har ett ärr längs ena käken efter en MC-olycka för två år sedan. Han bär en morakniv (*Klaive*) synligt vid högra höften och rör sig stadigt, med ständigt svängande huvud (Han har problem med sin perifera syn sedan olyckan).
Attributes
Physical:: 2
Social:: 3
Mental:: 2
Discipliner
Fortitude: 3
Potence: 1
Presence: 1

Roger Persson (Roger Pierce)

Roger har alltid sett upp till sin äldre bror, Roy. Det var han som skötte verksta'n medan Roy låg på sjukhuset, och han har alltid varit en trofast vän. Han är gängets maskot och driftkucku. Han verkar dock ta detta med jämnmod och återgäldar gärna med samma mynt.
Attributes
Physical:: 3
Social:: 3
Mental:: 3
Discipliner
Fortitude: 1
Potence: 1
Celerity: 2

Alexei Kosmynin, pianosolist

Högdragen, överlägsen, och iskall i uppträdande. Han är här för att göra sin spelning och sedan ta sig till sitt hotellrum. Han har en livvakt som tar hand om spelarna om de stökar allt för mycket. Alexei är helt immun mot alla discipliner. Hans livvakt är troligen mycket mäktig *ghoul*..
Kosmynin
Attributes
Physical:: 1
Social:: 1
Mental:: 4
Discipliner
Dominate: 1

Livvakt

Kosmynins livvakt. En rysk mafioso som inte pratar svenska.
Attributes
Physical:: 3
Social:: 1
Mental:: 1
Discipliner
Fortitude: 3
Potence: 1
Celerity: 1

Carl Hamilton, truckförare

Carl är just nu svartsynt. Allt är en bra ursäkt för att slippa tänka på Eva-Britt. Han har styrketränat en hel del, och ser vältränad och

atletisk ut. Han pratar för sig själv och mumlar hela tiden osammanhängande om Eva-Britt, samtidigt som han drar djupa suckar och gråter en skvätt.

Attributes
- Physical:: 3
- Social:: 1
- Mental:: 1

Discipliner
- Fortitude: 1
- Potence: 1

Ancha, folkeloresångerska

Sångerska, en tunn, älvlik figur med blek hy och svart, spretigt hår. Hon har svensk familj, men uppvuxen i invandrarmiljöer och präglad av det. Hon är sällskaplig men inte särskilt framfusig. Hon sjunger trallvänligt men utan avancerade toner.

Kanske någon kan tro att hon är faery, särskilt om de sett det andra gänget. Om de börjar prata i gåtfulla parabler kan hon hänga med i leken.

Attributes
- Physical:: 1
- Social:: 3
- Mental:: 2

Discipliner
- Auspex: 3
- Presence: 1

Felicia, trummis

Spanjorska, trummis, låtskrivare, och den som håller ihop bandet. Stor, mörk, kraftig och kurvig, en riktig tjurtämjerska. Hon har en kraftfull framtoning och försöker dominera sin omgivning. Däremot är hon inte sexuellt intresserad av karlar: hon blev utnyttjad som liten. Hon skulle vara intresserad av tjejsex, men denna sida av sin personlighet har hon inte utvecklat, för att undvika problem.

Någon skulle kunna få för sig att hon är en Brujah-anark.

Attributes
- Physical:: 3
- Social:: 3
- Mental:: 3

Disciplines
- Dominate: 1

Jamie, gitarrist

Gitarrist den enda professionella musikern i sitt band, hon kommer från Birmingham. Hon kom till Sverige för att spela som gatumusiker, men det var tufft för en tjej, för tufft för henne. En lång, men smal råtthårsfärgad blondin som inte ser något vidare ut, men som har lätt att falla för killar om de uppmärksammar henne.

Attributes
- Physical:: 2
- Social:: 2
- Mental:: 3

Discipliner
- Celerity: 1

Clara, basist

Basist, är en lång, kraftig, gyllenblond valkyria med kort lockigt hår och fräknar. Hon har blåjeans och läderjacka till sin svarta spetsbody och westernstövlar. Hennes sätt är inte framfusigt, men hon håller på sig och låter sig inte övertalas. Ibland ingriper hon om Ancha eller Jamie får problem med killar. Hon kan judo, men behöver sällan använda det. Hon kommer ganska ohämmat att spana in René, men gör inga närmanden.

Det är lätt att tro att hon är varulv, särskilt för Arthur eller Jim.

Attributes
- Physical:: 3
- Social:: 4
- Mental:: 3

Discipliner
- Fortitude: 2
- Potence: 2
- Presence: 2