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 stämming är förvitting.

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 mentalsjukuset, 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 standens 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 lördagkväll, 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 ideér 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 glittrrande 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 et 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 utsåld. 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 brevid 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 inn, eller köåa deras biljetter.

Under konserten händer ingenting märkvärdigt.

NPC:er

Solist: Alexei Kosmynin
Övergivna i hallen:
- Acha
- Jamie

XXX

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 innifrån buskarna. Få är ute och går så har mitt i vintern, men det är inte särskillt 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
Robert Jonsson

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 ot dem kommer att gå dåligt, då MC-gänget inte är så bundna av vanliga konventioner.

NPC:er

MC-Gäng:

Clara
Carl Hamilton
XX
XXX

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. Tejerna 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 ooverkliga 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 addresslapp 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? Särskillt 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.

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 ala närvarande, men ingen utom spelarna kommer att använda vampyrnamnen.

Scen 1: Ankomst

Karaktärerna har fått en address, 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" Lundqvist) 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 Josefsson). Eva är Nissen 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 mest intresserar sig 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 trappen, konstaterar att det inte låter störande mycket och knackar sedan atrigt 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: Avslutning

Alicias flirt

Angelica om Maskeraden

Maktspel

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 den. Om däremot du och spelarna fugerar bra ihop så kan den ge väldigt mycket.

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

Polisstationen

En Rak Höger

Epilog