# De som måste dö: Ett äventyr till Vampire the Requiem

*Av Sebastian Lindeberg*

*Tack till: Sara, som också vet vem som måste dö*

# Intro

De som måste dö är en Vampire the Requiem kampanj som handlar om att se ondskan som händer just nu hos dina grannar för vad den är och sedan se på den större ondskan i dig själv för att du bidrar till att inte lösa det.

Sanningen är att du vet. Inte din karaktär utan du. Du vet om barnen på din gård alla säger har löss eftersom deras föräldrar inte tar hand om dem. Du vet vilken av dina grannar som får stryk av sin pojkvän. Du vet vilka av dina vänner som våldtar folk de dejtar. Du vet vilka av dina vänner som fuskar till sig bidrag. Du vet vem de är, och du gör inget.

Men vi har hittat anledningar till att vi blundar. Vi har skapat ett system för att ta skulden från oss själva och sedan gör vi ingenting förutom att uppmåla det systemet som monstruöst och fel för att skydda oss själva. Vi gnäller och kastar skit på socialarbetare som inte kan hjälpa någon efter att den personen själv fattat årtionden av dåliga beslut, vägrar sammarbeta, hotar och skriker som en bebis. Vi svartmålar lärarna som inte kan hjälpa sociopatiska barn eller barn som inte uppfostrats nog att vara i ett rum och Gud vete att vi inte ger dem möjligheterna att göra sina jobb. Och läkare som missar en sjukdom för att de inte bokstavligt talat är magiker? Fy fan vad vi hatar dem. Hur många gånger har du inte sett rubriker som: "Skolan hade fått signaler om mobbning flera år tidigare"?

Men du har aldrig sett : "Alla vuxna i området kände till mobbningen och visste exakt vad som pågick, och bevittnade det hela vid flera tillfällen, utan att en enda gång ingripa eller ens prata med offrets föräldrar"! Att skolan har skyldigheter betyder inte att DU är oskyldig. Och vi blir kränkta om någon ens tänker en tanke om personligt ansvar. Hur vågar någon säga att det här är en persons eget fel?

Socialtjänsten, skolan och vården vill inte ha personer som är bra på sina jobb, de vill ha martyrer. De bryr sig inte om hur bra du är på att hjälpa andra, hur skicklig du är på ditt jobb eller vilka förhållanden du jobbar under. De vill ha martyrer. De vill ha personer som helt och hållet slukas av sina arbeten tills de inte har något utanför dem. De vill ha system där ingen är ansvarig, där monstren får hållas och där inget ändras. Men du har blivit en högre form av monster och tänker se till att några av dem faktiskt får betala.

Du är fördömd, en vampyr eller besläktad som ni kallar er, tillhörande de fördömdas kyrka Lancea et Sanctum. Du vet att du är fördömd och utanför Guds kärlek, men inte utanför hans plan. Du är fördömd till att var monstret i skuggorna som visar människorna att ett gott liv är den enda vägen till frälsning och att jaga ner de skyldiga. Och medan andra i din församling går efter seriemördarna och de fuskande VD:arna så tänker du hantera ondskan som alla vet finns där. Som ligger och gnager och säger att det är okej, att du inte kommer åka fast och att det inte är så farligt. Du är här för att straffa de som behöver dö.

## Struktur

Äventyrsstrukturen är att gruppen har etablerat tre ghouls eller "tipsare". En läkare, en socialarbetare och en lärare. För det mesta har inte vampyrerna så mycket kontakt med dem, kanske får vampyrer de dödliga att göra en liten tjänst då och då. Men ibland kommer de med ett "tips".

Dessa är om de värsta ärendena de har, de riktiga vardags mardrömmarna. Tycker vampyrerna tipset låter som något de vill hantera går de in, med sitt mandat som Guds monster, och bedömer vad som behöver göras. Om de ska försöka skrämma in någon på den rätta vägen eller döda dem och skicka dem till deras eviga straff. Ibland kommer det valet vara lätt, vissa måste dö och vissa har en uppenbar potential att bättra sig, men ibland är det mycket mer komplext än så.

Det här äventyret fokuserar mycket hårt på interaktionen mellan spelarkaraktärernas vampyrer och dödliga. Detta brukar inte vara huvudfokuset i en Vampire kampanj men det är vad vi jobbar runt här. Spelarkaraktärerna får ett "tips" då och då och hanterar dessa genom att interagera med de dödliga.

Kampanjen är menad att utspela sig i Sverige och fokuserar på problem som är vanliga i det svenska samhället. Mycket går dock att spela ut i andra länder om man anpassar "tipsen" och "tipsarnas" yrkesutövning. Staden det här äger rum i kan vara en riktig stad eller en påhittad sådan men scenariot utgår från att den ligger i sydskåne. Detta kan också ändras men det kräver att vissa av tipsen modifieras.

## Teman

Det finns tre teman som De som måste dö lyfter:

-Du är ansvarig: Du hade kunnat göra saker bättre och eftersom du vet och kan borde du. Att andra också borde gör inte dig oskyldig. Du har blod på dina händer lika mycket som någon annan.

-Ondska finns överallt: Nej, inte bara i form av det övernaturliga. I form av ren mänsklig ondska. Och när det övernaturliga lägger sig i är det bara en förfinad form av mänsklig ondska.

-Vissa människor måste dö: Det finns de bortom botgöring eller förbättring. Det enda som kan göras är att lindra alla andras och deras eget lidande genom att döda dem.

## Lancea et Sanctum

Karaktärerna i den här kampanjen är medlemmar av den vampyriska kyrkan och följer en tro som berättar för dem att Longius blev den första vampyren när han dräpte frälsaren på korset med sitt spjut. Att vampyrer är fördömda men inte i helvetet för att kunna vandra världen och tjäna Guds plan, de är menade att vara monster och domare i mörkret som håller mänskligheten på vägen till Gud genom fasor. Guds piska och ris på mänsklighetens rygg menade att driva dem till perfektion.

De tror på detta och följer läran troget genom att straffa de som systemet inte bryr sig om men som ägnar sig åt den vardagliga ondskan som andra ser och blir korrumperade av. För att säga det klart och tydligt: Ni är inte här för att göra ritual/organiserad religion porr! Nej, du ska inte fokusera på coola ritualer, kläder och latin. Inte för att de sakerna inte är kul, och den vampyriska prästen eller nunnan är kul!, utan för att det gör det lättare att distansera sig. Om vampyrerna är religiösa fanatiker ut i fingerspetsarna och dina spelare inte är det är det lättare att intala sig att de är absolut främmande. Det viktiga här är inte vad vampyrerna tror på, utan att de har något större de tror på som de känner ger dem den moraliska auktoriteten att ta liv eller ändra dem för alltid. Utifrån detta kommer karaktärerna tillhöra en Lutheriansk och stillsam gren av Lancea Et Sanctum. Man försöker hålla ritualerna utanför tron och har istället en församling ledd av en präst eller biskop, regelbundna gudstjänster och ett starkt fokus på den individuella vampyrens förhållande till Gud och sin fördömelse.

## Att skapa karaktärer:

Karaktärer i den här kampanjen bör starta lite mäktigare än i andra kampanjer. Detta för att flytta fokuset till vad vampyrerna gör med sin makt istället för vad kan de göra med sin makt. Därför bör en spelarkaraktär i den här kampanjen börja med 7 disciplin prickar redan från början. Det är dock inte nödvändigt att justera karaktärsskapandet i övrigt, det är just de övernaturliga krafterna som spelarna behöver större tillgång till.

# Tipsarna

Dina ärenden kommer från systemets frontlinjer och mer specifikt från tre dödliga som tjänar där. De är inte av Longius blod och de befinner sig därför inte i en förutbestämd position i kriget mellan gott och ont. Men de har valt att ge sig in ändå, så gott det går som en enda dödlig, och försöker göra sitt bästa. De är okunniga om det övernaturliga och bara en av dem tror ens på Gud. Men de har valt sida för gott och de har börjar se slagfältet.

Det finns tre nivåer av inblandning som de kan ha. Den första är att de är helt oskyldiga, gruppen använder sina vampyriska krafter för att få dem att lämna över sina tips. De är individer vars omdömen och etik vampyrerna litar på och att de inte vet att de bryter sin sekretess hjälper till att upprätthålla deras höga moral och pålitlighet. Den andra nivån är den där tipsarna vet att något är märkligt med spelarkaraktärerna och de kanske till och med misstänker eller vet om sanningen. Oavsett vilket vet de att när det inte finns någon annan utväg, polisen inte kan göra något och de inte kan sova så länge en särskilt fruktansvärd människa vandrar gatorna så går de till spelarkaraktärerna. Detta gör tipsarna till medhjälpare till mord och gör dem minst moraliskt grå men de är inte så långt gångna att de skulle göra vad som helst eller inte ska gå att relatera till för spelarna. Den tredje nivån är att tipsarna är ghuler. De dricker spelarkaraktärernas blod och är förslavade av dem. De genomför fortfarande sina arbeten men letar nu aktivt efter potentiella mål för sina vampyriska mästare att straffa och är beredda att göra vad som helst för att hjälpa sina mästare eller deras agenda.

Något som kan uppstå under kampanjens gång är att tipsarna blir så korrumperade av att spelarkaraktärerna inleder dem i ondska att de blir lika onda som de spelarkaraktärerna vigt sina liv åt att straffa. Vid det tillfället måste vampyrerna ställa sig frågan ifall hur mycket av det är deras fel och hur ansvariga kan tipsarna hållas? Eller så kan de ignorera det hela. De är Guds mörka domare, inte jag eller du.

**Socialsekreteraren**: Amanda Jönsson - 28 år gammal - Dygd: Tro -Synd: Vrede: Amanda är lång och lite överviktig. Ett typiskt utseende för en stressad socialarbetare. Hon har kort blont hår och isigt blå ögon. Hon klär sig professionellt men inte överdådigt. Hon arbetar med ekonomiskt bistånd och medan hennes fokus ska vara ekonomin så kommer hon i kontakt med alla delas av socialt arbete eftersom ekonomin är så central för hela livet. Amanda är djupt troende och aktiv i pingstkyrkan. Hon bor tillsammans med en pojkvän och de har nyligen blivit sambos, förhållandet är fortfarande i den där härliga nykära fasen. Amanda var på väg till att bli revisor innan hon hoppade av och utbildade sig till socionom för att kunna ha ett jobb där hon hjälper människor. Hon ser sitt arbete som sitt sätt att tjäna Guds plan på jorden och har redan haft två tillfällen där hon nästan har bränt ut sig för att hon arbetar för hårt. Amanda bryr sig genuint och vill göra det rätta men har redan blivit djupt cynisk och har insett att systemet inte är kapabelt att hantera vissa människor och att ingen är intresserad av att ändra på att det är så. Om hon frivilligt och medvetet arbetar med vampyrerna har hennes ilska fått det bästa av henne

och hon har ett kraftigt behov av att se de människor hon börjat se som "monster" straffade och se de oskyldiga av hennes klienter skyddade.

**Läkaren**: Merjem Buric - 33 år gammal - Dygd: Tålamod - Synd: Stolthet: Merjem är kort och kurvig, hon bär en slöja som döljer hennes raka svarta hår. Hennes djupa bruna ögon utstrålar medkänsla och tålamod. Hon ser ut som en läkare som verkligen bryr sig och vill hjälpa sina patienter. Hon arbetar på en liten vårdcentral och bor inom gångavstånd från den. Hennes make lämnade henne för tre år sedan efter att deras barn dog vid förlossningen och han klarade inte av att hantera det. Merjem har inte mycket kontakt med sin familj och har inte heller mycket vänner. Hon är väldigt ensam men vet inte hur hon ska lyckas bygga ett nytt nätverk. Merjem har börjat tänka att det vore bättre om någon fattade beslut om vem som skulle få vara ute på gatorna... och ibland tänker hon att det vore bättre om någon bestämde vem som skulle få leva. Om hon frivilligt arbetar med vampyrerna har de tankarna tagit rot och medan hon inte själv kan döma så är hon bekväm med att låta någon annan göra det. Med tiden kan detta eskalera till att hon själv vill döma.

**Läraren**: Ailja Ali - 54 år gammal - Dygd: Hopp. - Synd: vrede: Vissa lärare är institutioner i en person och det är fallet med Ailja. Den nästan eviga representanten för skolan, den som andra kommer till för råd och stöd, den som tar tag i de bråkigaste eleverna och hjälper dem. Ailja är grå, small och har skarpa mörka ögon som får hennes blick att slå ut som en piska när hon fokuserar på något. Medan hon tycker att disciplin, ordning och reda är viktiga så är de inte ändamål i sig själv. Ailja arbetar som gymnasielärare i engelska och matematik men är också klasslärare och mentor. Det som gör Ailja till en bra lärare är att hon inte kan ge upp på en av sina elever, hon tror att de kan bättre och det hoppet lämnar henne aldrig. När det kommer till elevernas föräldrar eller andra vuxna är hon dock mindre förlåtande. Ailja lever ihop med sin fru och de har ett lyckligt förhållande med två vuxna barn och nu fem barnbarn. Ailja har om hon arbetar med vampyrerna den mest känslostyrda men också klaraste anledningen till att göra så. Någon skadar hennes elever och de måste lida för det.

## Vampyrer i staden:

Staden innehåller tre andra vampyrer förutom spelarkaraktärerna. Dessa är alla tre andra medlemmar av samma sekt som spelkaraktärerna. De består av spelarkaraktärernas mentor och två andra av hennes elever som har sina egna approacher till arbetet.

**Biskop Prokopetz - Ventrue:** Spelarkaraktärernas mentor och en vampyr som borde ha en mer framträdande position än som spirituell rådgivare och lärare inom Longinus kyrka. Men Prokopetz har alltid valt sin egen väg, istället för att fokusera på politik och övernaturliga mysterium har hon fokuserat på att utföra plikterna som Gud givet till vampyrerna.

Hon ser sig själv som en lie i ett fält fullt med tistlar och finner mening i att arbeta för att förbättra mänskligheten genom terror och död. Hennes lära är enkel, kan någon skrämmas tillbaka till den rätta vägen ska det ske. Men om det är omöjligt, eller om det skulle riskera att knuffa andra

från den rätta vägen så måste de dödas. Medan vissa inom kyrkan dödar så fruktansvärt som möjligt för att skicka budskap är detta inte något den goda biskopen förespråkar. Hon föredrar att hålla skräcken och döden skiljas från varandra.

Biskop Prokopetz är kort, rödhårig med bruna ögon och har tydliga östeuropeiska drag. Hon har en kroppsbyggnad som kompakt och kraftfull med kraftiga axlar och tjocka handleder. Hon föredrar att klä sig mörkt med enklare klänningar medan hon själv är prydd med många smycken. När biskopen talar är det med pondus, hennes röst dånar ut som åska bärandes himlens vrede.

Hon är svår att läsa men säger vad som behöver göras och varför. Hon är en skicklig pedagog men föredrar att vissa lektioner lärs "på jobbet".

Biskopen är den som fått spelarkaraktärerna att sätta upp tipsarna och instruerat dem i hur de bör utöva Guds vilja. Mentorskapet är löpande och hon finns nästan alltid tillgänglig för sina elever. Biskopen är skicklig på att kalla fram blodets mirakel och att böja både sinnen och känslor.

**Erika Von Knorre- Daeva:** Von Knorre släkten är gammal och mäktig bland Sveriges besläktade. Erika är här för att lära sig repen innan hon kastas in i politiken längre norrut. Hon är en kvinna av enorm aptit, enorm ambition och enormt omfång, med armar som trädstammar och ett grepp som redan innan omfamnandet skulle kunna krossa ben. Hennes ljust blonda hår är långt, nästan onaturligt rakt och hennes iskalla blå ögon verkar stirra rakt in i själen på de hon talar med.

Erika är en sann sadist och medan hon använder sin fördömelse och kyrkan som ursäkter för sig själv gör hon egentligen arbetet för sin egen njutnings skull. Hon har till och med tillverkat en fruktansvärd grismask som hon använder för att skräckslå hennes offer. Hennes humanity sjunker snabbt och hon kommer få riktiga problem hon fortsätter så här.

**René- Meketh:** Den här unga vampyren kommer från en isolerad blodslinje med endast en handfull medlemmar som länge har gjort Trelleborg till sin domän. Hon är här för att lära sig av biskopen men har svårt att ty sig till arbetet. Hon har bara dödat en dödlig och hade stora moraliska problem med att faktiskt göra det.

René är kort och smal, hon ser bräcklig ut och hennes blekt röda hår och bleka hud hjälper inte med att motverka det intrycket.

# Kampanjen

Här presenteras de äventyr som utgör kampanjen i form av "Tips". Mellan tipsen uppmanas spelledare att lägga in andra äventyr, vampyriska natt till natt liv och andra händelser som hjälper karaktärerna etableras och sedan spelas ut.

## TIPS 1: Psaltaren 127:3

Kampanjen öppnar med ett tips från Amanda Jönsson, vår socialarbetare. Det här ärendet är rakt fram och enkelt, även om vad som hänt är lite kringelkrokiga. Ärendet är till för att etablera kampanjens teman och spelstil direkt genom att servera upp en fullständigt hänsynslös och ondskefull person som spelarkaraktärernas första offer. Om spelarna inte klarar av att döda Maja utan att fyllas av moraliska kval och må dåligt är det nog bäst att spela en annan Vampire

kampanj och avbryta redan här. De kommer antagligen ha roligare med en kampanj som fokuserar på något annat.

**Presentation**: Amanda skickar ett Sms om att träffas vid en diskret plats. Hennes förslag är vid det stora korset mitt på en av stadens kyrkogårdar. Kyrkogården är inte upplyst nattetid och kommer därför vara tom på folk som kan råka höra något. När Vampyrerna kommer till mötesplatsen kommer Maja ha med sig ett handskrivet dokument med namn och adresser som hon överlämnar till dem. Hon kommer vara uppenbart påverkad av stark ilska och raseriet kommer vara nära att koka över.

Det som har hänt är att en kvinna, Maja Svensson, har kommit till socialtjänsten och sökt om ekonomiskt bistånd. Maja har tre barn, Nova 9 månader, Loke 3 år och John 6 år. Vid ett hembesök i Majas radhus har Amanda och en till av socialsekreterarna från ekonomiskt bistånd känt en doft från källaren och när de har undersökt har de funnit flera dåligt skötta djur, flera katter och kaniner, med uppenbart nya skador. Flera av djuren har också varit blinda och haft frätskador runt ögonen.

Vid frågor har Maja skyllt på att det är hennes pojkväns djur och hon inte vågat gå ner i källaren. Socialsekreterarna har återvänt till sitt kontor och omedelbart kontaktat socialsekreterarna som arbetar med barnutredningar som åkt ut. När de kommer fram är Maja och barnen borta och har tagit med sig kläder och flera andra saker från lägenheten. Barnutredare gör flera försök att kontakta Maja men misslyckas. De gör sedan efterforskningar och upptäcker att Maja har ändrat sitt namn och egentligen heter Melanie Nykvist. Hon har i flera år flyttat mellan kommuner för att undfly socialtjänsten och det är också därför hon har ändrat sitt namn. Med ett nytt namn är det svårare för myndigheterna att hitta henne.

Tidigare kommunernas utredningar målar en mörk bild av vad som hänt i hushållet. Maja/Melanie har tidigare slagit barnen, vägrat dem mat och tvingat dem att sova utomhus. Hon har också köpt husdjur till barnen, fått dem att älska dem och sedan torterat djuren för att straffa barnen. Maja själv har ett aktivt blandmissbruk och en historia av våld där hon blivit anklagad för misshandlar med bland annat knivar och hammare som vapen, hon har dock aldrig blivit dömd.

Och nu är hon borta med barnen igen och ingen kan hitta henne. Värre, i bostaden så hittades tecken på färsk narkotikaanvändning och djuren i källaren var alla dödade. Polisen har undersökt och efterlyst familjen men har få resurser och eftersom ingen akut fara har påvisats har de inte mycket de kan göra.

Amanda vet, vet i sina ben, att om ingen stoppar Melanie nu kommer hon fortsätta att förstöra barnens liv... och tortera ihjäl fler djur. Ovanpå det är hon rädd att Melanie verkligen har slagit över och att hon på riktigt kommer skada barnen.

**Vad som har hänt:** Maja har packat upp vad hon behöver, använt upp det mesta av sin narkotika och har genom en före detta dansk pojkvän vid namn Knut Nielsen lånat hans

pensionerade föräldrars sommarstuga utan att de vet om det. Hon har köpt biljetter med sitt kort fysiskt på plats på stationen i staden ni spelar i till sig själv och barnen och sedan åkt till koloniområdet som ligger i utkanten av Köpenhamn för att ligga lågt innan hon vågar flytta ihop med sin danska pojkvän. Hon räknar kallt med att svenska myndigheter kommer ge upp snart och att hennes pojkvän sedan bara kan ljuga och säga att hon inte är där.

Väll på plats använder hon mer narkotika och får en snedtändning. När John klagar över att det inte finns mat i huset misshandlar hon honom så svårt att han faller medvetslös av sina skador. Hon tar sedan resten av sin narkotika, mycket mer än hon klarar av, och faller i ett stadium mellan medvetslöshet och sömn.

John kommer dö från sina skador om han inte får läkarvård. Loke är för rädd för att göra något men är inte i akut behov av något även om han är hungrig. Saker är värre för Nova som inte har tillgång till mat eller värme i den iskalla kolonistugan. Om spelarna tar mer än två nätter på sig kommer både John och Nova vara döda. Om de tar mer än en natt på sig kan John bara räddas genom de helande krafterna i vampyriska blod. Hittar de inte familjen kommer polisen hitta två döda barn här om en vecka när Maja flytt situationen. De kommer också hitta Loke som är vid liv men illa däran och aldrig kommer återhämta sig mentalt.

**Utredningen**: Det finns ett par olika sätt att ta reda på att Maja har gett sig av till Danmark och sitter i kolonistugan med barnen. Den enklaste är att använda The Spirits Touch eller en liknande vampyrisk kraft på föremål i lägenheten. Men gruppen kan också hitta familjen genom mindre magiskt detektivarbete. De kan försöka lägga vantarna på hennes telefon historik vilket kommer leda dem till pojkvännen Knut. Jagar man ner Knut kommer han förneka allt men han är svag och en fegis och appliceras hot eller vampyriska krafter kommer han vika sig nästan omedelbart. Det går också att kontrollera säkerhetskameror vid central stationen där hon och barnen kommer synas eller fråga runt där. Eller en annan taktik som borde fungera, belöna spelarna för att vara kreativa här.

Om spelarna inte kommer vidare, för det här är ett scenario som absolut innehåller den typ av "Du hittar ledtrådarna eller så fastnar du" design som med rätta fått ta emot mycket kritik under senare år, har du tre val. Du kan låta dem få ett tips till från Amanda som grävt i filerna från tidigare kommuner och har fått reda på pojkvännen i Danmark och har hans adress och namn. Du kan vänta med att ge tipset en natt och därmed ge spelarna en värre situation när de kommer fram. Eller så kan du inte ge dem ett tips utan bara låta dem få reda på resultatet av deras misslyckande en vecka senare när det enda som finns kvar är att hämnas. Välj det som kommer driva dina spelare vidare effektivast, oavsett om det är med vrede eller hopp.

**Problem**: Det här hade ju varit mycket lättare att lösa för en grupp människor än för vampyrer. Den första gruppen problem de har är politiskt och den andra gruppen problem är praktiska.

**Politiska problem:**
-Karaktärerna är inte boende i Köpenhamn-Malmö och måste presentera sig för prinsen innan de kan verka där. Det betyder att de måste få reda på när Elysium hålls och sedan få en vampyr boende i Köpenhamn-Malmö att presentera dem. Vill de själva kontakta staden ledning så är personen de måste kontakta en Nosferatu vid namn Balling, “sekreteraren” för staden.

-Den chartianska rörelsen har nyligen tagit över dubbelstaden Köpenhamn-Malmö från dess forna Invictus mästare. Detta har lett till att medan Lancea et Sanctum finns i staden så har de väldigt lite makt. Det är mycket oklart om de har förmåga att presentera någon och även om de kan det så kommer de kräva rejäl betalning för mödan.

-Lancea et Sanctum sekten som är aktiv i Köpenhamn-Malmö är en muslimsk sådan. De tror att Longius var en viktig profet för de odöda, motsvarande Mohamed för människorna, men de tror inte att Longinus var den första vampyren. Detta har tidigare lett till konflikter mellan deras ledare, Imam Whinter (en ökänt giftig debattör vars giftiga kommentarer har skickat mer än en av hennes politiska fiender i frenzy) och Biskop Prokopetz.

-Diktatorn över Köpenhamn-Malmö, Anna-Lena Rike, har lovat att pålspetsa alla oanmälda vampyrer i hennes städer i ett intern politiskt drag för att göra stadens besläktade mindre oroliga för infiltration.

**Praktiska problem:**
-Det finns en gränskontroll på plats mellan Danmark och Sverige. Medan detta bara är ett problem på ett håll är det inte en bra ide att bli fast i en främmande stad utan en fristad.

-Tåg, stationer, tull genomfarter och många andra delar av resvägen är kameraövervakade och ghuler lojala till Diktatorn bevakar dem hela nätterna. Om vampyrerna inte kommer ihåg att göra så att de syns på kameror kommer de bli upptäckta. Detta kommer bringa ner sheriffen på dem som kommer jaga dem med hjälp av Auspex och tillgång till trafikkamerorna i hela stor Köpenhamn.

-Koloniområdet är bebott av en ung Nosferatu vid namn Christian. Om spelarkaraktärerna bara vandrar in på koloniområdet kommer de känna sina bestar ryta till mot en uppenbar missbrukare som kommer gående i motsatt riktning. Här måste de först hantera the predators taint med en okänd vampyr och sedan se till att Christian inte tjallar på dem. Christian är paranoid och desperat efter respekt i domänen och får han ens 30 sekunder på sig ensam kommer han ringa sheriffen om spelarkaraktärerna inte har övertygat honom om att inte snacka.

-Sheriffen, Aiyla Mohammad, är en Meketh med en dålig attityd som precis blivit den nya brutala sheriffen över Köpenhamn delen av domänen. Hon är enorm, 1,9 meter hög och består av muskler. Hennes rakade huvud är täckt av tatueringar och hon är alltid flankerad av fyra rejäla pitbullhundar som hon har gjort till ghuler. Aiyla kan lite Animalism och Auspex men är i övrigt

ingen enorm krigare personligen. Hennes primära stridstaktik är att låta sina hundar slita hennes fiender i stycken. Om inte det fungerar kommer hon fly och komma tillbaks med stadens storslägga, en ghulad insatsstyrka från polisen. Hon kommer inte försöka döda karaktärerna utan kommer istället pålspetsa dem och ta dem till en lagerlokal medan Diktatorn bestämmer vad som händer med dem.

Biskop Prokopetz kommer lyckas betala lösensumma för att få karaktärerna utlämnande till henne efter lite mer än en vecka, men hon kommer vara mycket besviken över hela händelsen.

**Upplösning**: Karaktärerna kommer ha mycket svårt att rädda den här situationen. De måste ta beslutet ifall det är värt att försöka rädda den här kvinnan tillbaks till den rätta vägen eller om de ska avrätta henne eftersom hennes barn har det bättre utan henne. Ingen mundan metod kommer fungera långsiktig för att hjälpa henne tillbaks från missbruket och hur hon behandlar sina barn, hon kommer försöka fly all hjälp och om hon görs till en ghul kommer hon ignorera barnen för vampyrens skull och straffa barnen om detta gör vampyren upprörd. Men till sist är beslutet spelarkaraktärernas.

# Tips 2: Jobs bok 40:15

I alla kampanjer om jobbiga ämnen kommer en punkt då du måste ge spelarna något som bryter av det hela. Gör du inte det kommer de hitta sina egna distraktioner. Den första saken som brukar hända är att humorn kryper in. Av samma, men mindre allvarliga, anledningar som galghumor är vanlig hos socialarbetare och rättsläkare är humor vanligt hos spelare av skräckkampanjer. Men vi vill inte ha för mycket humor i den här kampanjen (även om vi vet att den kommer vara där och det inte är något genom dåligt) så vi ger spelarna något annat istället. Vi ger dem action och våld, en ingrediens som inte heller bör överdrivas men som fungerar lite som chili i en sås. Vi gör också saker lite... konstiga..

**Presentation**: Ailja Ali kommer till karaktärerna med en pappa hon helst inte vill se på föräldramöten längre. Hon kontaktar spelarkaraktärerna via ett brev placerat i en plastficka på den vanliga dropp off punkten och spelarna möter sedan upp med henne vid en parkeringsplats precis vid motorvägen i norra delen av staden. Hon är kall i blicken och seglar mer på vredens stilla ocean än hon kokar med ilska. Gabriel Dansk är en elev som går första året på gymnasiet och är i klassen Ailja är mentor åt. Han är väldigt tillbakadragen, tycker inte om att prata framför andra och har inga vänner. Han har under hela terminen haft blåmärken och andra tecken på att han blir slagen. Ailja har anmält detta till socialförvaltningen upprepade gånger men inget händer. Både hon och skolans kurator har också försökt tala med Gabriel och medan han verkar undvikande och rädd vägrar han berätta något. Gabriel har också varit retad av några av pojkarna i klassen, något som Ailja har jobbat hårt på att förebygga. Förra veckan urartade dock en situation på en rast och två andra pojkar började slå Gabriel. Pojkarna stoppades, deras föräldrar och Gabriels pappa kallades till skolan. Gabriels pappa, Johan Dansk, kom till skolan, rusade in i rektorns kontor och började vråla på Gabriel om hur han är svag och sviker familjen medan han börjar brutalt misshandla Gabriel framför alla närvarande. Rektorn tar tag i Johan och blir slagen rakt i ansiktet hårt nog att han bryter näsan och får en hjärnskakning. Ailja är säker på Gabriel blev slagen så illa att hans arm var bruten när hans pappa drar med honom och lämnar skolan.

Polisen tillkallas och åker hem till Gabriel och hans föräldrar, socialtjänsten tillkallas också och åker till familjens hem medan polisen ställer frågor till rektorn som åkt till akuten och sedan är sjukskriven ett par veckor... och sedan händer inget och skolan får ingen återkoppling. Gabriel fortsätter komma till skolan och ser mer och mer slagen ut, han har nu ofta öppet skador som han desperat försöker dölja. Ailja, kuratorn och rektorn har fortsatt anmäla, alltmer desperata efter en förändring. Men inget händer. Ailja är nu på riktigt rädd att Gabriel kommer dö om inget görs åt hans far.

Gabriels familj består av hans pappa Johan Dansk, hans mamma Ulrika Svensson-Dansk och hans 7 år gamla lillasyster Linda. Johan arbetar som mellanchef på en fabrik i staden och hans mamma är säkerhetsvakt på ett vaktbolag. Ailja har talat med en kollega på systerns skola och inget liknande verkar pågå med henne. Gabriel hade en bror som var två år äldre vid namn

Linus men han gick bort för ett år sedan efter att ha blivit knivhuggen i Malmö vid ett misslyckat rån.

**Vad som egentligen händer:** Gabriels familj är vampyrjägare. Båda hans föräldrar är erfarna och har var och en dödat ett halvdussin vampyrer. De hade pensionerat sig när de skaffade familj, men en vampyr som brydde sig om en av vampyrerna de dödat letade upp dem och mördade deras son Linus. Linus blev inte bara knivhuggen till döds, han blev fruktansvärt torterad och sedan dödad. Vampyren ringde sedan upp dem och gjorde det klart att hon mördat deras barn för att de dödat någon nära henne. Hon berättade sedan att hon ska ta livet av resten av deras barn, ett och ett, så att de verkligen kan känna smärtan av varje död.

Familjen övervägde att fly men vägrar. De vill också ha hämnd för sin son så de har börjat befästa sig. De har skaffat vapen, barrikaderat sitt hem och börjar träna sina barn. Och Gabriel... han är inte något bra på det. Han har helt enkelt mentaliteten, ingen killer instinkt. Hans föräldrar, speciellt hans pappa, är desperata, rädda och arga. De försöker med fysiskt våld pressa Gabriel till att försvara sig. När han inte ens slogs tillbaka mot mobbarna så såg hans far rött.

För att hålla myndigheterna borta använder de ett hemligt vapen från sin tid som jägare. Ett blodigt öga slitet ur ansiktet på en häxa som Ulrika bär runt halsen i en medaljong. Den låter henne vrida människors sinnen (som med dominate) om hon matar den med sitt blod. Därför har varken polis eller socialtjänst gjort något.

**Praktiska problem:** Vampyren som dödade Linus är Erika Von Knorre! Hon är ute efter hämnd efter att paret Dansk dödades hennes sire. Hon har tänkt vänta 10 år för att låta dem marinera i paranoia innan hon dödar Gabriels lillasyster Linda precis innan hon blir vuxen. Erika är fullständigt vansinnig, hon har tagit det här personligt och biskopen kommer inte lägga sig i eller acceptera våld mellan karaktärerna och Erika.

Familjen Dansks hus är en borg. En villa precis vid den lokala kyrkogården med lojala vakthundar, luftsluss liknande dubbla säkerhetsdörrar, galler för fönstren, top of the line eldbekämpningssystem, säkerhetsrum i källaren som håller även om huset kollapsar och brinner samt svärd, knivar och kemiska facklor tillgängliga i alla rum. Trädgården är ett utomhus gym/dojo.

Paret Dansk är väldigt lika varandra. De är smala men seniga och med muskler som aktobater. Båda skulle kunna vara lite för gamla gymnaster. De är blonda, korthåriga och blåögda. Båda har grova händer och hårda blickar. Johan föredrar att påla och bränna och är direkt när han pratar. Ulrika föredrar svärd och halshuggningar, hon är mycket rakare och brutalare än sin man när det kommer till ord. De slåss koordinerat och dödar ett mål i taget. De älskar att döda vampyrer och hatar alla monster.

**Utredningar**: Det är ganska lätt att utreda vad som pågår här... så länge spelarna inte blir överraskade och dräpta av två förbannade och skickliga vampyrjägare som tror de är där för att mörda deras barn.

Lösningen är svårare. Vad ska karaktärerna göra här? Cykeln av hämnd innefattar ju en av deras egna som dessutom har en rimlig vendetta. Kan de medla fred och få båda sidor att glömma hämnden? Eller kan de försöka hjälpa Gabriel på något annat sätt. Paret Dansk är inte dåliga människor, bara rädda och desperata och i sorg. Erika är en dålig person, men dömd till att vara det av Gud. Tjänar hon inte bara sitt syfte? Biskopen kommer hävda det om spelarkaraktärerna frågar henne.

## Tips 3: Ordspråksboken 12:28

**Presentation**: Merjem Buric kontaktar coateriet med ett tips som hon har tagit gott om tid på sig att bekräfta säkert. Hon och hennes kollegor har vid flera tillfällen varit i kontakt med en socialsekreterare vid namn Andre Högdal. En socialsekreterare som aldrig, inte en enda gång verkar få resultat. Merjem har haft tre olika patienter, alla barn, som hon har anmält starka misstankar om har utsatts för våld eller sexuella övergrepp av sina föräldrar eller andra

anhöriga. Merjem har talat med flera kollegor som har exakt samma historia att berätta. Andre verkar oengagerad, ointresserad och lyssnar knappt. I de få fall där någon sett pappersarbete har det varit stressat och slarvigt.

Merjem vill inte hoppa till slutsatser, men hon vill inte heller se samma ungar dyka upp sönderslagna en gång i månaden på akuten. Hon går till karaktärerna för att be dem undersöka det hela och kanske göra någonting åt situationen innan den eskalerar.

**Vad som egentligen händer:** Andre Högdal är en okej person. Han är 25, har en flickvän han är trogen mot, var en medelmåtta i sin socionomklass, bygger modelltåg och målar modeller till krigsspel på fritiden. Han är en okej person. Ibland fuskar han med sin sopsortering, ibland bryter han mot trafikregler men han begår inga riktiga brott. Han har bara ett enda större fel, han klarar inte av sitt jobb. Han är en centimeter från att vara utbränd men på något sätt står han upp. Men han orkar inte längre så han gör inte några utredningar. Jobbet har knäckt honom, men på något sätt fortsätter han som en typ av zombie. Så han skriver att allt är bra och lägger ner utredningar utan att göra något alls. Hans chefer älskar det för han avslutar så många fall och använder så få resurser så alltihop bara fortsätter, ärligt talat vill de ha fler som honom. Tryck från ledningen gör att ingen annan ser någon poäng med att fortsätta säga till.

**Utredningen**: Det är extremt lätt att uppdaga allting om man kan komma åt Andres fysiska akter eller dator. Karaktärer som kan bryta sig in hos socialtjänsten eller komma åt hans remote login kommer inte egentligen ha några problem efter det. Alla journalerna över fall som är det minsta jobbiga leder den rakaste vägen till att avsluta dem. Kontroller i verkligheten, vilket tar ett besök hos människorna det rör men inte mer, bekräftar också att de solskenshistorier som Andre målar upp i många ärenden är falska. Karaktärerna kan om de inte är bra på inbrott eller analys få den här informationen via sin kontakt Amanda Jönsson på socialtjänsten.

**Vad gör man nu?:** Det går inte att bota Andre från den djupa livskrisen han hamnat i på något snabbt sätt. Han är trasig. Han kan inte vara en socialarbetare längre. Åratal av terapi och behandling kanske kan få tillbaks honom till en plats där han är en bra människa igen, men han kan inte vara kvar där han är nu utan att skada hundratals barn. Det är ren tur att hans agerande inte dödat någon än.Så, valet är att döda honom på ett hemskt sätt som fungerar som en varning för andra eller bara skrämma honom till att lämna sitt jobb.

## Tips 4: Jesaja 13:16

Ett till tips från Amanda, socialsekreteraren, det här är ett av hennes egna ärenden och efter att redan lämnat ett tips är hon mer avslappnad. Den här gången vill hon sätta upp ett möte på ett köpcentrums parkeringsplats en liten bit utanför staden om inte Vampyrerna redan har etablerat att de styr sådan planering. Amanda är mer personligt arg den här gången men det är inte lika intensivt. Den här gången är det inte akut och inga barn blir skadade. Någon är bara en omoralisk person och behöver straffas för att ordning ska återställas i världen.

**Presentation**: Mohammed Jeng har ett svartjobb som bilmekaniker från vilket han får ut en full lön varje månad. Utöver detta tjänar extra pengar på kriminella verksamhet. Han säljer hasch, lurar folk i bilaffärer (och har gjort en sport av att ruinera äldre småföretagare som vill pensionera sig genom att lura dem på deras bilar, bussar och lastbilar). Men trots detta ansöker han ändå om ekonomiskt bistånd varje månad! Han har dolt sina spår så väl på ytan att inget går att bevisa och Amanda kan därför inte neka honom biståndet, men vad han egentligen gör är uppenbart.

Mohammed njuter uppenbart av att lura systemet och lurar med stor sannolikhet socialtjänsten bara för att han kan.

**Utredning**: Det finns inte mycket att utreda här som spelarkaraktärerna inte redan vet, men vilken grupp som helst värd sitt salt kommer ändå vara försiktiga. Mohammed jobbar olagligt som bilmekaniker, sysslar med en rad bedrägerier och säljer hasch. Han utövar ingen våldsam brottslighet. Han har inte heller något övernaturligt i sitt liv.

Mohammed är singel och bor ensam i en lägenhet. Han är för tillfället mellan flickvänner. Han är kort, svarthåriga och tanigt byggd. Han är också en skitstövel. Om han observeras kommer det bli uppenbart att han är småsint, girig, en översittare och inte verkar ha någon egentlig empati. Han verkar inte heller våga ge sig på någon som kan försvara sig och undviker alltid och helt våld.

**Vad finns att göra?:** Mohamed är alltså en mobbare och en småaktig sadist. Men han är inte bortom bättring! Om han utsätts för nog terror och tror att någon håller koll på honom kommer han ändra sitt beteende. Detta kräver dock att någon är ofarbart brutal mot honom eller att någon övervakar honom och påminner honom när han faller av vagnen.

Ärligt talat är tortyr lösningen här och det är information som spelarkaraktärerna lätt ska kunna komma över. Mohamed är skräckslagen inför fysisk smärta och att verkligen utsätta honom för den smärtan och skräcken runt den kommer driva honom att göra exakt vad spelarkaraktärerna vill. En annan lösning är att handikappa honom, tillfälligt eller för livet. Det kommer ta bort övertaget han känner mot alla runt honom.

Eller så kan de välja att straffa honom genom döden. Det är enklare, de slipper karva upp en man för att förinta hans psyke eller handikappa honom för att förnedra honom så att han lyder samhällets regler. Men på något sätt, kommer inte det vara ett misslyckande? De är menade att vara demoner på jorden... är det verkligen okej att de fegar ur för att skydda sig själva? Å andra sidan, hur kan de fortsätta fullfölja sin roll om de bränner ut sig själv och faller till besten? Vill du ha någon att studsa frågor mot för spelarkaraktärerna kan Biskopen ta ett aktivt intresse, undra hur saker går och försöka vägleda dem. Biskopen kommer inte ge raka svar utan ägna sig åt sokratisk dialog för att försöka låta spelarkaraktärerna hitta sin egen väg. Blir karaktärerna (eller spelarna) frustrerade över detta kommer hon var öppen med att det är vad hon gör. Gud har gett vampyrer ett uppdrag, men varje vampyrs uppdrag är lite annorlunda och de måste själva hitta sin väg.

**Komplikationer**: Så länge karaktärerna gör sin plikt är allting lugnt. Väljer de dock att helt skona Mohamed kommer Biskopen blir förbannad. Och när en vampyrisk äldste tycker du sviker ideologin hon och du ska ha dedikerat era oliv till kan saker bli jobbiga. Biskop Prokopetz kommer börja med att prata med dem. Sedan kommer hon hota, men inte med våld eller uteslutning utan bara annat som hon tror kan fungera. Sedan kommer hon använda sitt

inflytande till att akut begränsa spelarkaraktärernas rätt att jaga. Om inget av detta fungerar kommer hon sätta dem ner igen och informera dem om att hon kommer låta det här gå men att hon har ett öga på dem. Hon kommer dock inte göra det, hon kommer diskret börja manipulera Mohamed till att eskalera sitt beteende för att kunna övertyga spelarkaraktärerna om att de gjorde fel val.

Nästa problem är att om Amanda vet om vad som hänt kommer hon ta oroande mycket njutning från det. Ren och skär skadeglädje kommer skina igenom och den kommer vara genuin. Amandas sadistiska sida och vilja att straffa kommer vara tydligare efter detta. En spelarkaraktär kan lägga fingrarna emellan redan här och hindra hennes utveckling från att gå mot det negativare. Varningssignalerna är tydliga och om någon bara lägger märke till det, bryr sig nog att göra något och lägger ansvaret på sig själv kommer inget hända. Om ingen bryr sig och tar ansvar nu kommer hon dock degenerera tills Tips 7 spelas ut. Det finns också en möjlighet här att rekrytera Amanda genom att erbjuda henne omfamnandet. Med rätt vägledning, indoktrinering och träning kan Amanda bli en utmärkt medlem av Lancea et Sanctum. Det största problemet med det här är risken att hennes skuldkänslor väcker självhat och hon väljer att möta solen tidigt i sin nya existens. Får hon valet kommer hon inte vilja omfamnas, det är inte ett steg hon kan välja att ta även om hon i efterhand kan komma att inte bara acceptera att vara vampyr men också vara tacksam för det.

**Avslut:** Det här tipset riskera att kännas som ett antiklimax där fokus inte ligger på arbetet utan på kringliggande drama. Är detta fallet så vet du som spelledare att du bör fokusera mer på kärnan av kampanjen framåt, men tycker dina spelare om dramat är du fri att inkorporera mer av det gående vidare.

## Tips 5: Jesaja 34:14

När vampyrernas läkarkontakt dyker upp på tv och förnekar att hon sagt "Man borde döda folket som inte vaccinerar sina barn!" till en familj börjar karusellen rulla. Hon och hennes kollegor har anklagats av arga föräldrar tillhörande en grupp som påstår att vaccin orsakar autism för att ha

vaccinerat deras barn i hemlighet och för att ha pressat föräldrar till att vaccinera sina barn. Dr. Buric kommer inte be karaktärerna om hjälp här och de kan helt välja att inte undersöka den här ledtråden. I så fall kommer den gode doktorn försvinna spårlöst, vilket bör dra in våra vampyrer i handlingen.

**Om karaktärerna utreder:** Merjem möter upp med spelarkaraktärerna om de begär det. Hon kommer vara ganska stressad men tycker inte egentligen att hennes situation kräver extern inblandning från vampyrerna. Ja, gruppen "Tillbaks till det gröna" som består av konspirationsteoretiker och lätt medryckta idioter har börjar göra liv av sig. Men de har ingen grund att stå på och kommer inte kunna åstadkomma något eller ens bli tagna på allvar. Och ja, de har hängt ut lite folks, inklusive hennes, adress och så på internet. Men det här är ofarliga tokstollar. Viskningar om att de gömmer undan barn så att de inte ska vaccineras är det värsta av ryktena. Det och anklagelserna om sexuella övergrepp riktade mot deras "ordföranden" Jonas Brandt, men det är inte relevant här. Merjem har inte mycket mer för spelarkaraktären att gå på här. Om de väljer att utreda kan de få reda på mer saker men om de släpper det kommer Merjem försvinna spårlöst efter några dagar. Hon ger ut namnet på paret som inte ville vaccinera sitt barn och som nu påstår att det blev gjort mot deras vilja, Emma och Nicklas Ljung.

**Om karaktärerna inte undersöker:** Marjem kom helt enkelt inte till jobbet en måndag och hennes kollegor kontaktade polisen när hon inte gick att nå och de åkt hem till henne och upptäckt att ingen var där. Polisen har inga spår och det förefaller som om Marjem bara försvunnit i tomma intet.

**Vad som egentligen hänt:** Jonas Brandt är bara en konspirationsteorist. Han är inte direkt ofarlig, han har en olaglig pistol och tror regeringen är ute efter honom, men han är inte inblandad i försvinnandet.

Emma och Nicklas Ljung är inte vad de verkar, faktum är att de båda är varulvar. De tillhör en uråldrig art av vargmän hybrider som gömt sig bland mänskligheten sedan tidernas gryning, de smittar inte via bett som på film utan barn till varulvar föds också som varulvar. Varulvarna ser det som sin plikt att skydda mänskligheten från ondskefulla andar och demoner från andra världar, men också att se till att människorna inte kränker andevärlden. De har en son, Liam, som är förutspådd av en mäktig varulvs schaman till att bli den mäktigaste varulven i Sverige det här århundradet... men nu har han inte förvandlats än! Föräldrarna börjar undra om det inte ligger något i vad Brandt säger.

Marjem har inte vaccinerat Liam mot föräldrarnas vilja, men en at-läkare vid namn My Lindgren, gjorde det, insåg att hon gjort ett misstag och satte Marjems namn på journalen.

Utifrån tron att Marjem kan ha gjort något som skadat deras son jagar de båda varulvarna ner henne. De gör detta när hon sent på kvällen är ute och joggar i ett avsides parkområde. Marjem får panik när två personer som tidigare har hotat henne halvnakna rusar ut ur ett buskage och vrålar hennes namn. Men doktorn är gjord av styvare virke än de flesta, om hon är en ghoul till

en av karaktärerna kommer hon dra fram en kniv ur träningskläderna och driva den in i bröstet på den närmsta av varulvarna (Nicklas) och är hon en normal människa kommer hon dra en olaglig elpistol och trycka den mot en varulvshals. Oavsett vilket är detta en usel ide. De båda monstren drabbas av en sekund av panik följt av fruktansvärda raserianfall. De sliter Marjem i stycken och slukar hennes kropp. De äter ben och kött innan de slickar blodet från bladen och gruset med sina långa tungor. När de är klara finns inga bevis som kan hittas utan tillgång till övernaturligt mäktiga sinnen.

**Varulvar**: Äger du Werewolf the Forsaken kan du använda den boken för att skapa paret Ljung mekaniskt, även boken Spirit Slayers till Hunter the Vigil är en resurs när du vill skapa dessa bestar i mänskliga skin. Men om du inte har några av de böckerna eller inte vill lämna Vampire så är det bara att ge dem förmågan att bli vargar och använda reglerna för en stor hund för den formen och förmågan att bli ett hälften man, hälften monster. I den halv-formen har de klor som gör Lethal skada, 3 nivåer av Vigor, Celerity och Fortitude och de läker en skada (oavsett typen av skada) varje runda. I mänsklig form har de bara mänskliga förmågor. Varulvarna tar Aggrevated skada från vapen gjorda av silver i alla sina former. De flesta människor fylls av en instinktiv skräck när de ser varulvar i sina halv-form och flyr i ett psykosliknande tillstånd för att sedan glömma vad som hänt och försöka rationalisera det hela.

**Vad finns att göra här:** Om karaktärerna agerar snabbt här har de möjligheten att rädda Marjem, detta kan de bara göra om de bedömer hotet som trovärdigt, undersöker det och sedan finner ett sätt att hantera varulvarna. Själva utredningen bör inte vara svår, har någon spelarkaraktär tillgång till Auspex kan de se de djuriska aurorna på långt håll, men även om ingen har den disciplinen så kommer karaktärernas bestar gå crazy i närheten av paret Ljung. Ylandet och vrålandet som besten ägnar sig åt när den möter ett likvärdigt rovdjur kommer vara nästan överväldigande för karaktärerna och de båda varulvarna kommer ha en liknande upplevelse. Men när karaktärerna väl lyckats lista ut vad de har att göra med och konfronterat (eller hållit sig ur synhåll) från varulvarna kommer frågan om vad de gör nu. Det finns så klart fler planer spelare kan komma på och utföra än vad vi kan täcka här, men vi kommer gå över saker att tänka på och konsekvenser av några saker spelarkaraktärerna kan komma att göra.

**Karaktärerna skapar en allians med varulvarna:** Varulvarna kommer inte egentligen vara negativt inställda till det här om inte spelarkaraktärerna är särskilt mordiska utanför sitt heliga uppdrag. Varulvarna har sin heliga plikt och tror trots allt att alla varelser har sin plats och sina plikter, vilket inte är orimligt långt från Lancea et Sanctums filosofi. Trots detta kommer det här kräva att spelarkaraktärerna lovar att inte skada Jonas Brandt, vilket kan vara en dealbreaker för många rimliga grupper. Att låta en konspirationsteoretiker som hindrar barn från att bli vaccinerade leva bör åtminstone svida. Det kräver även att situationen runt vem som vaccinerade paret Ljungs barn reds ut (och kanske att My straffas eller dödas) eller att de övertalas till att glömma den incidenten. Alla kommunikationer med varulvarna bör göras mycket svårare om det finns en Nosferatu i gruppen, varulvarna kommer uppfatta den som onaturlig och "fel" och kommer ha svårare att se spelarkaraktärerna som naturliga om de är som "den där

saken". Det framtida samarbetet kan sedan vara mycket lönsamt för båda sidor.

**Karaktärerna vill mörda varulvarna:** Det kommer vara en hård strid för dem om de inte är förberedda. Varulvarna kommer dessutom försöka fly samma sekund som de känner att de börjar förlora och kommer sedan försöka spåra karaktärerna till deras fristäder under dagen. Men spelarkaraktärerna bör kunna besegra de här monstren om de är kompetenta. Det ger dem inte så mycket att göra det dock. Men de kanske finner varulvarna och deras snack om att kontrollera andar som obehagligt nära demoner och har en religiös grund att göra det.

**De vill förslava varulvarna:** Blodsbandet krossar varulvarnas vilja lika lätt som någon annan varelse. Men att få dem att dricka under tre dagar kommer vara nästan omöjligt svårt... om de inte lyckas kidnappa Liam. Med deras son i vampyrernas händer kommer de vika sig om de tror vampyrerna faktiskt kommer lämna tillbaks honom. Detta kommer inte fungera för en grupp med en Nosferatu eller en grupp som på annat sätt framstår som opålitlig för varulvarna, då har de bara dragit på sig brutala fiender som inte känner nåd.

**Men vem straffar vi?:** Jonas Brandt förtjänar onekligen att dö. Nej, han är inte lika brutalt eller personligt vidrig som andra mänskliga monster som presenteras i den här boken. Men hans handlingar är mer skadliga för mänskligheten och det kan döda barn till sårbara föräldrar som tror på honom. Han kan dock skrämmas tillbaka till den rätta vägen. Han behöver bara ett narrativ att förstå världen genom, han är inte intelligent nog att hantera postmodernism och att inget narrativ längre kan beskriva hela världen, så han har skapat ett där en konspiration medvetet missleder massorna. För då har i alla fall någon kontroll och översikt. Att lämna honom utan ett narrativ är bara att döda honom långsammare och grymmare, men att konvertera honom till en mindre destruktiv världssyn? Borde fungera.

My Lindgren har gått över sin auktoritet men menade väl. Hon försökte dock sedan dölja sina spår  genom att sätta dit någon annan. Hennes öde är upp till spelarkaraktärerna.

# Tips 6: Romarbrevet 13:1-7

Ailja Ali kommer till spelarkaraktärerna med ett nytt tips. Om de inte etablerar en mötesplats kommer hon träffa dem vid en nedlagd bensinstation utanför staden. Hon har kommit för att tala om en intern fråga inom kommunen den här gången.

**Presentation**: "Skolorna här i stan är en auktoritär arbetsplats där dumhet dyrkas och att ställa frågor leder bara till att du har en måltavla på ryggen. Lär dig inget, bara hävda att du kan allt, det är det enda sättet att klara sig i den här typen av organisation. Alltihop kommer från politikerna, de är aktivt fientliga mot att driva en ens fungerande skola och om vi skulle kunna byta ut några av politikerna där skulle allt vara bättre."

Problemet är stadens utbildningsnämnd. Eller rättare sagt är det Ordföranden, Vice ordföranden och 2:a vice ordföranden. De är de enda som gör något eller ens bryr sig på riktigt. Resten är den vanliga ansiktslösa smeten av pensionärer, studenter som vill bli politiker och personer för ylande mot månen idiotiska och lata för att påverka något på något håll. Medan massan av värdelösa politiker är deprimerande så är den inte egentligen ett problem, det låter tjänstemännen göra sina jobb relativt obehindrat och saker fungerar. Men de här tre är aktivt fientliga mot att systemet fungerar. De har omorganiserat administrationen tre gånger på två år, de inför oändliga tester av allt som alla innebär mer administration men som inte hjälper eleverna, de har lagt press på tjänsteman att sparka lärare som faktiskt undervisar och inte bara får eleverna att lära sig kommande prov utantill och de har omfördelat resurserna på sätt som gör att det är ännu mindre tid för lärarna med eleverna. Ovanpå alltihop har de aktivt dolt mobbing och sexuella övergrepp som hänt på skolan, sett till att föräldrar och offer pressats till tystnad och aktivt motverkat att förändra något.

**De tre personerna är:**
**Ordförande, Cecilia Elm:** (S) Den förra reformen på skolorna i stan gjordes av alliansen och Cecilia är därför ute efter att se till att de inte fungerar så att de kan ersättas med nya versioner. Cecilia bryr sig inte om ifall hennes sätt är bättre, bara att hennes parti vinner! Cecilia saboterar därför aktivt skolan och låter Vice och 2:a vice ordföranden löpa amok. Hon är kall, blond, vacker och lång nog att se ner på de flesta kvinnor och många män. Hon bor med sin sambo, Lena Molin, i ett passionslöst förhållande som inte dött än endast på grund av apati.

**Vice ordförande, Dan Wallin (V):** Dan är en ideologisk galning, så blind för verkligheten att han är aktivt skadlig för alla runt sig. Han är en marxistisk extremist som inte bryr sig om att skolan ska lära ut något utan bara ser den som ett sätt att indoktrinera nästa generation. Han förstör för utbildade lärare, är emot att flera ämnen lärs ut och tycker det är viktigare att rätt ord används än att det finns moderna läroböcker till barnen. Dan är en fet man i 30års åldern med svarta polisonger som skriker nörd. Dan bor ensam och har inte dejtat på några år. Han jobbar som en okvalificerad lärare i Malmö och är där ökänd för att vara svår att jobba med och prata om sina egna förvirrade politiska idéer med barnen. Dan är också lite för förtjust i barnen och medan han

inte gjort något själv än är hans dator full med barnpornografi.

**2:a Vice ordförande, Gudrun Olsson (SD):** Gudrun är 37 år gammal och har varit politiskt aktiv sedan hon fyllde 30. Hon är smal och blek med råttfärgat tunt hår som hänger ner till hennes axlar och ramar in kalla, döda ögon i grumligt grön färg. Gudrun är djupt rasistisk men dyrkar också den kvävande ordningen i byråkratier vilket är en explosivt negativ kombination. Gudrun har en make, Björn, och två barn. Dag, 7 år gammal och Syster, 9 år gammal. Förutom att vara en deltidspolitiker politiker är Gudrun en busschaufför för den lokala kollektivtrafiken, ett jobb i vilket hon kan nära sitt hat mot sina medmänniskor. Hennes rasism har grunden i ett behov att känna sig bättre än andra människorna och det enda sättet hon kan känna det på är att nedvärdera andra. Gudrun har pressat hårt för standardiserade tester som grund för lärarlöner, försökt stoppa projekt som hjälper språksvaga elever, drivit häxjakt mot individuella lärare och stoppat projekt som skulle hjälpa skolan.

**Komplikationer:** Det här scenariot är på väldigt många sätt mycket "rent" enligt formeln som den här kampanjen har satt upp. Det finns tre människor som genom att inte ta ansvar och att välja att göra ondskefulla saker gör världen sämre och vars handlingar direkt skadar de oskyldiga, i det här fallet barn. Det är upp till spelarkaraktärerna att avgöra om de går att föra tillbaks till den rätta vägen eller om de måste dödas på de värsta tänkbara sätten som ett meddelanden till andra att inte lämna den smala vägen. Om du vill tillföra något mer till den här formeln kan du välja att gör någon av de tre (eller alla tre) är viktiga för en annan vampyrs inflytande. De kommer inte vara glada över att deras inflytande är hotat, de kommer inte vara villiga att ge upp det och är de inte Lancea et Sanctum kommer de ärligt talat inte vara glada över spelar karaktärernas vansinniga religiösa korståg där de ibland mördar människor som om det här vore en slasher film.

# Tips 7: Andra Petrusbrevet 2:20-22

Den här gången kommer tipset inte direkt från en av tipsarna, det kommer istället från Biskop Prokopetz och handlar om en av spelarkaraktärernas kontakter. Biskopen har granskat karaktärernas arbete och har något hon vill tala med dem om. Hon har bokat ett Elysium för Lancea et Sanctum medlemmarna i staden och när spelarkaraktärerna kommer till det sätter hon dem ner för ett allvarligt samtal. Hon kommer först berömma karaktärerna för det som de har gjort som hon anser är bra. Människor skrämda tillbaks till den rätta vägen, syndare dödade och så vidare. Men sedan kommer hon komma till det hon egentligen samlat dem för att tal om.

"Jag har sett över ert verk och sett att det är gott. Men ni har inte skött om verktygen för ert heliga arbete. Ni har lett dem till synd och bort från Gud. Nu måste ni hantera ett problem ni själva orsakat."

Biskopen har sett över karaktärernas tipsare och upptäckt något oroande rörande Amanda Jönsson. Istället för att komma till vampyrerna har hon själv börjat göra samma arbete som de gör, fast utan Guds mandat i form av fördömelse. Hon har mördat tre personer, alla män som förföljt sina före detta fruar och deras barn. Alla har varit aktivera på ekonomiskt bistånd. Amanda har genomfört oanmälda hembesök (något hon inte får göra) med dem och har sedan förgiftat dem. Hon har sedan fått det hela att se ut som om de har tagit överdoser. Det hela är genomtänkt, noggrant planerat och extremt kallblodigt.

Biskopen vill att karaktärerna tar hand om det här. Amanda har gått för långt och hon har gjort det på grund av stressen spelarkaraktärerna har utsatt henne för. Hon vill att Amanda antingen dör eller blir omfamnad. Det finns ingen väg tillbaks till den rätta vägen efter den här typen av brott. Men hon kommer inte tvinga coateriet att göra något. Det här är deras sak att ordna upp.

**Utredningen:** Det är så som Biskopen påstår. Amanda har börjar kräva ut sin egen blodiga hämnd i Guds namn. Hon kommer inte erkänna det utan påtryckningar eller hot om hon inte är en Ghoul. Men hon tycker hon gör det rätta och om hon vet nog kommer hon konfrontera karaktärerna med att det hon gör inte är så annorlunda från vad de gör. Hon har också planerat att döda fler onda män.

**Saker att tänka på:** Det här är slutet på kampanjen, det är dags att låta spelarkaraktärerna och spelarna inse vidden av vad det är de egentligen har gjort och det är också dags att ge dem valet om de vill sätta någon annan på samma väg. Det här är också punkten efter vilken det inte finns någon återvändo. Kommer de lämna kyrkan eller stå för vad de gjort och fortsätta? Eller försöka hitta en medelväg.

## Att avsluta eller fortsätta kampanjen

Efter det sista scenariot är förhoppningsvis ett bra tillfälle att avsluta kampanjen. Låt spelarna knyta ihop de sista lösa trådarna i karaktärernas personliga handlingar och avsluta sedan det hela. Alternativ går det att fortsätta kampanjen, strukturen är lätt att lägga in fler scenarion i om du som spelledare och dina spelare vill fortsätta den. Alternativt kan spelarkaraktärerna avsluta den här delen av sina karriärer och flytta till en annan domän för att ta sig an en mer framstående roll inom Lancea et Sanctum och kampanjen kan fortsätta som en annan typ av Vampire kampanj. Förhoppningsvis har karaktärerna antingen växt som personer eller blivit desillusionerade med den vampyriska kyrkan. De bör också ha dödat en grupp människor som absolut behövde dö på det värsta sättet.