

Vampire: My drinking problem

-Ett äventyr till Vampire the Masquerade

Författare: Sebastian Lindeberg

Speciella tack till:

Frans Witting för att ha spelat en Kiasyd rätt och för att ha torterat bortbytingsbarn.

Tobias Åberg, för att ha visat hur man använder Potence för att starta ett gängkrig.

Jacob Hagström för att ha visat oss hur man inte ska spela en Ventrue på det bästa sättet.

Sara Magnusson, För råd, genomläsning och feedback.

Intro

Målet med My drinking problem är att introducera nya spelare till Vampire the Masquerade och spelets specifika typer av gotisk punk och personliga fäsmor. Kampanjen utspelar sig på ett HVB-hem i en ruttnande svensk småkommun där personalen på nattpasset plötsligt dras in i vampyrernas blodiga värld. Medan rollpersonerna upptäcker att världen är fylld med mardrömslika monster måste de samtidigt utbilda sig i sitt nya tillstånd som odöda rovdjur och bearbeta sina tidigare oifrågasatta moralkoder. Slutligen måste varje rollperson välja hur mycket av sin nyfunna makt de ska investera i sitt eget välbefinnande och hur mycket de är skyldiga samhället och människorna som förlitar sig på dem.

Interna konflikter, representerade främst av humanity mekaniken, är hjärtat i alla bra Vampire rollpersoner. Och förutom huvudhandlingen erbjuder My drinking problem extra material för att hjälpa spelare investera sig i sina rollpersoner, utveckla intressanta sidhandlingar och ändra spelvärlden. Erfarna spelare kommer hitta nya meriter, flaws och kombinationsdiscipliner att utsätta sina pågående Vampire kampanjer för. Slutligen så kommer spelare som inte är intresserade av en hel kampanj att hitta gott om material att inkorporera i sina egna kampanjer eller använda för one-shots.

Med andra ord får My drinking problem dina spelare att begå fruktansvärda dåd i jakten på personlig makt snabbare än någonsin!

Hur man använder den här boken

Om du skriver ut boken borde den gå att använda för att fläkta dig själv om det är för varmt och du kan absolut rulla ihop den och slå ihjäl flugor med den. Teoretiskt sätt kan du också läsa boken, men den teorin är inte testad i praktiken.

Använd de nya sakerna:

Det roligaste med rollspel är att berätta nya historier tillsammans med dina spelare. Gillar du inte min dumma socialarbetarmiljö eller kampanjens handling? Dumpa dem! Sakerna som dina spelare kommer hitta på medan ni spelar kommer vara bättre, intressantare och obehagligare än något du kan läsa i en bok. Men det finns ändå något i My drinking problem för alla. Spelare kan ta en titt i "Nya regler för ditt ledsna spel" för att ge sina rollpersoner lite mer udd. Spelare på sin sida kan dra från de nya miljöer, NPC:er och Vampyrer som erbjuds och använda dem i sina egna spel. Slutligen är Tystkullens HVB-hem och Myrlöv kommun en färdig kampanj värld för Vampire. Ta kampanjvärlden och använd den som miljö för din egen historia om blod, botgörelse och huggtandsförsedda psykopater.

One-shots och regler:

Ibland kommer den där grejen vi kallar verkligheten i vägen för ditt spelande. Exploderade mängden ärenden du måste hantera på jobbet den här veckan? Blev dina barn sjuka så att du måste ta hand om dem? Vill din pojkvän att du ska spendera tid med honom istället för att planera saker för en hög träningsrullande nördar? Istället för att ha en massa spelarestress över situationen kan du bara ta ett scenario du gillar från My drinking problem och vara redo att spela på 5 minuter. Varje scenario i kampanjen fungerar som ett fristående äventyr med minimala modifikationer.

Förutom att användas som one-shots rakt upp och ner är också alla scenarion i My drinking problem designade för att lära spelarna om en del av Vampire, från omfamnande till Wassail. Saknar dina spelare vampyrfiness? Låt Simon ge dem några tips i "Simon says". Insisterar dina spelare på att lösa alla sina problem genom att mörda dem i ansiktet? Lär dem vikten av att använda sociala

maktmedel i "Stora fiskar i en liten damm". Om dina spelare vägrar läsa böckerna eller lära sig något om Vampire självständigt så kommer My drinking problem lära dem allt de behöver veta. Spelled den här kampanjen innan du berättar dina egna historier i the World of darkness.

Kampanj:

Om den spelas i sin helhet är My drinking problem en kampanj menad att ta spelarna från ögonblicket då de blir omfamnade till ögonblicket då de möter solen, faller till besten inom sig eller tar sin rättmätiga plats i vampyrernas samhälle. Absurditeten i att ha blivit monster står alltid i skarp kontrast till arbetet som rollpersonerna har att göra: ett mysterium måste lösas och fler liv än rollpersonernas står på spel om de misslyckas. rollpersonernas vampyriska superkrafter innebär en sista chans för den bortglömda och döende staden som kampanjen utspelar sig i och frågan måste alltid vara: "helgar ändamålen medlen?". Medan de själskrossande hindren och den kafaesqa byråkratin som finns på riktigt står i deras väg har rollpersonerna som vampyrer äntligen medlen att kämpa mot den på lika villkor. Kommer de riskera sin egen mänsklighet för att nå sina mål?

Synopsis

Bakgrund:

Den fruktade vampyren Dina Levanov leder det ökända kottieriet Gomorras barn. Kottieriet fruktas för sättet de jagat ner men även stulit värdefulla föremål och kunskap från besläktade runt om i världen. Vad de besläktade som lever i skräck för kottieriet inte vet är att gruppen består av vampyrer som dedikerat sig till att finna Golconda. Ett tillstånd av fred, frälsning och utsläckning som många vampyrer tror är möjligt att nå. Medlemmarna av kottieriet är alla handplockade av gruppens extremt spirituella ledare och är alla dedikerade till att hålla sina bestar under kontroll.

Gruppen reser runt över hela världen på jakt efter artefakter och kunskap som kan hjälpa dem nå Golconda. På vägen har de också slagits mot och neutraliserat monstruösa och sataniska vampyrer av Baali blodslinjen som gömmer sig som medlemmar av andra klaner. Gruppen är skicklig och har etablerade rutiner för att sprida förlusten av mänsklighet mellan sig så att ingen behöver fläcka sin själ för mycket. Men om de måste stjäla dyrbara föremål, radera minnen och mörda värre vampyrer för att hålla världen säker och försöka nå frälsning så tycker Gomorras barn att det är deras plikt att göra så.

En natt, när kottieriet reser genom Sverige, upptäcker den extremt kristna Dina ett hot så ondskefullt och så farligt att Gomorras barn hade insisterat på att slåss mot det. Men Dina visste att hennes allierade var för utmattade, för nära besten för att inte falla i wassail eller bli förförda till infernalism av hotet. Övertygad om att själen är evig men att även vampyriskt kött är tillfälligt så såg hon ingen annan utväg än att döda dem. Hon lurade dem till en småstad, någonstans där andra besläktade inte kunde lägga sig i, och slaktade dem från bakhåll.

Vild i frenesi och farligt nära besten efter att ha dödat sina kamrater rusar Dina ut i skogen... Där hon sliter ett bortsprunget barn från det närliggande HVB-hemmet i stycken och tömmer rollpersonerna som är ute och letar efter barnet på blod. Dina kommer tillbaks till sina sinnes fulla bruk ståendes över de döda kropparna. Ofattbar ånger fyller henne och medan barnets kropp är för sargad för att föra något åt så kan hon hjälpa de vuxna. Hon håller sitt blod i deras munnar och omfamnar dem. Ger dem en chans. Sedan flyr hon iväg i natten. En enda synd bort från att bli slukad av besten.

Nu måste den nya gruppen av vampyrer lära sig att hantera sin odöda existens av hunger och makt, dölja mordet på ett barn som de var ansvariga för, lista ut vem som gjorde det här mot dem och varför samt slåss mot hotet som Dina försökte stoppa. Allt detta medan de försöker upprätthålla sina

vanliga liv och gör sitt bästa för att rädda HVB-boendet de jobbar på från att stängas.

Scenario sammanfattningar

Någonsin sett ett dött barn?: Personalen som utgör nattpasset på Tystkullens HBV-hem är tvungna att ge sig ut i skogen runt boendet för att försöka hitta ett barn som rymt från boendet efter ett bråk. Ute i mörkret blir de anfallna av något de inte kan stoppa och blir mördade. När de vaknar har de en enorm törst inom sig och mystiska superkrafter. Varför? Vem vet? De har ingen tid att lista ut det nu för ett barn de var ansvariga för ligger mördad vid deras fötter och de måste använda sina nya förmågor och sin list för att inte åka fast för barnmord.

Goda föresatser: Så våra socialarbetare har förvandlats till odöda monster och upptäckt att medan solen bränner dem och de måste dricka blod för att överleva så har de också fått övernaturliga superkrafter. Samtidigt håller Tystkullen på att slå igen vilket kommer lämna rollpersonerna arbetslösa och barnen i en situation där de måste vistas på institutioner som inte kan sörja för deras behov. Kan våra monstruösa socialarbetare använda sina förmågor till att skaffa pengar nog att rädda Tystkullen? Och ett alibi för var pengarna kommer från?

Simon says: rollpersonerna upptäcker en annan av sin sort. Den mer erfarna vampyren Simeon ("Alla kallar mig Simon") har kommit till staden och han är villig att lära upp vampyrerna lite grann... Om de gör några tjänster för honom så klart. Vad är det Simon är ute efter egentligen? Kan spelarna lita på honom? Och varför betar han sig så märkligt?

Trubadurer och Bombay: rollpersonerna upptäcker den tillfälliga fristad som sattes upp av Gomorrass barn. Här hittar de spår av vad som hände dem men hittar också det döda katteriets planer för att ta över staden och styra den från skuggorna. Kan rollpersonerna använda de äldre vampyrernas planer och bli Myrlövs mästare?

Stora fiskar i en liten damm: rollpersonernas politiska övertagande av Myrlöv har inte gått förbi obemärkt. Två vampyrer från den närmaste storstaden har kommit över för att undersöka vem de nya pjäserna på brädet är. De två vampyrerna är företrädare för Camarillan och de är här för att rekrytera med morot eller piska. rollpersonerna kommer ha chansen att åka in till Ångaborg och möta det större vampyrsamhället och dess invecklade agendor. De kommer också se flera besläktade som är varningar om vad de kan bli med tiden om de inte är försiktiga.

Blodhundar och blodhundar: Tystkullen granskas av tv-programmet Heta fakta efter att en reporter som hatar socialarbetare och HVB-hem satt dem i sitt sikte. Kan de lyckas hålla sig borta från tv-nyheterna och undvika att bli avslöjade som vampyrer på tv? Efter att de hanterat det här potenta hotet kommer snabbt nästa. En flock varulvar har sparat ner vampyrerna, de är egentligen på jakt efter Baali äldsten Roland Thomas men tänker ta en paus för att mördra skiten ur våra odöda socialarbetare.

A miserable little pile of secrets!: Det visar sig att personen som tipsade varulvarna var ingen mindre än självaste Dina Levanov. Genom spår lämnade av varulvsfloken (blodhundarna) får rollpersonerna reda på att deras skapare inte bara lever men är tillbaka i området. Medan de spårar ner henne upptäcker de att hon är jagad av sataniska vampyrer från Baali klanen och att hon är ett enda steg från wassail. Kan rollpersonens dra tillbaka sin skapare från besten? Och har de samlat nog med allierade under kampanjen för att stoppa Baali klanen från att väcka en Antedeluvian och mördra världen?

Regler och vårt liberala förhållande till dem

Regler har alltid varit Vampires svagaste sida. Koncepten, rollpersonerna, politiken och världen? Fantastisk. En av de bästa någonsin och min favorit. Men reglerna? Jag vet ingen som spelar Vampire utan att ignorera regler eller husregla friskt. Det finns dessutom flera olika utgåvor av spelet med mer eller mindre subtila skillnader mellan dem.

Utifrån dessa faktorer kommer den här boken vara relativt regel-agnostisk. När det behöver finnas regler kommer de som används vara Vampire 20th anniversary edition och rollpersoner/NPC:er kommer ha sina regler i V20th format.

Så jag kommer inte skriva om eller ändra några regler. Jag vet att du kommer göra det själv ändå eller kanske till och med helt ignorera många regler. Ändra allt! Eller inget. Men det är upp till vad som fungerar för dig och din grupp.

Kampanj värld

Så varför en låtsasstad? Är inte World of Darkness bäst när man tar en riktig stad eller plats och skruvar upp mörkret? Det finns absolut fördelar med den approachen. Gratis stämning och bakgrund samt en enklare delad vision av hur omgivningen ser ut. Men detta lever inte upp till den största fördelen som en uppiktad stad har, för den kan innehålla precis vad din handling behöver!

Så en av dina spelare vill vara en fäktare för att kunna ha tre prickar i melee från början? Tur att den enda sportklubben som inte gått åt helvete av misskötsel och deltagare brist är fäktningssklubben! Vill en av dina spelare bo i en shitty lägenhet modell miljonprojektet? Boom! Ni har nu ett själskrossande lägenhetsområde. Vill du sätta minst en gargoyle på varje byggnad och ett dussin på rådhuset? Gå full Gothic Punk! Ingen kommer stoppa dig.

Det enda som är viktigt med Myrlöv är att det är en nedgången småkommun, det finns skog i närheten och det finns en större stad så nära att man kan köra till den och tillbaka på en natt med en eller två timmar över för att göra något på plats. Det är allt du behöver.

Men om du verkligen vill använda riktiga platser... Så är Myrlöv Hörby och Ångaborg är Malmö. För, om jag skall vara ärlig nu, så är Hörby en ruttnande håla och Malmö är en betongspya som kravlat sig fast vid kusten som en cancer. Och när Barsebäck exploderar och gör båda städerna till obeboeliga ruiner så kommer jag dö, men det kommer vara en bra död. Ok? Ok.

Tonen

Under förutsättningarna att spelledaren och spelarna inte ändrar kampanjens stämning så är tonen nattsvart komedi med inslag av allvar. Jag finner att delen i "Någonsin sett ett dött barn?" där spelarna måste hantera ett mördat barn och plötsligt är vampyrer absurd och komisk. Samtidigt som du som spelare aldrig skall erkänna det eller spela det som något annat än en tragedi. Simon som är spelarnas mentor och också torterar barn i burar i sin källare medan han är en sexig vampyr som glittrar i månskenet kan vara både obekvämt och komisk. Och där, när saker är äckliga, obekväma, absurda och samtidigt komiska. Där vill den här kampanjen bo.

Men komiskt mörker är fortfarande mörker. Monstren och våldet som blivit rollpersonernas existens kommer krossa deras familjer och liv. De brutala kraven från besten och från andra vampyrer kommer dra rollpersonerna allt närmre wassail. När våld händer är det brutalt och hemskt. Men först och främst centrerar kampanjen runt ett HVB-hem där barnen har riktiga problem. Psykisk sjukdom, missbruk, våld, förgiftandet av det sociala arvet och vad fattigdom gör med folk är en stor del av kampanj. Oftast kommer det absurda och våldsamma som kommer från att rollpersonerna är

vampyrer ställas i kontrast med de mer nedtonade men värre problemen de möter som socialarbetare. Men ibland samverkar de båda aspekterna av kampanjen och gör saker nattsvarta.

Med detta sagt kan din spelgrupp ändra tonen till att vara vad ni vill. Så länge ni har kul gör ni rätt.

Rollpersonsskapande

Det är dags för oss att skapa rollpersoner som fungerar för den här kampanjen. Det mesta av det regeltekniska täcks redan av Vampire grundboken. Vi kommer ha lite regler i slutet av det här kapitlet... Men först kommer vi prata om att skapa människor och sedan göra dem till vampyrer.

Först var vi människor:

Du vet grunderna här. Du behöver spela någon som jobbar på HVB-boendet så du har redan ett jobb och en anledning att hänga kvar i kampanjvärlden. Det enda du behöver nu är ett namn och att sätta prickar på ett papper va? Sedan utvecklar man resten i spel? Absolut! Gör det och börja spela om du känner dig redo. Resten av tipsen här är till för de spelare som vill ha mer kött på benen från början för att känna sig bekväma med att spela samma karaktär under en hel kampanj.

Så, en av de största poängerna med Vampire är att utforska moraliska frågor och specifikt onskans natur. En karaktär som lever bara för att ha vampyräventyr gör därför den här viktiga delen av spelet ointressant. I den här kampanjen kommer moralisk komplexitet från två faktorer där den första är vad du väljer att göra med din makt som vampyr och vad det kommer kosta dig, medan den andra är hur du försöker bevara och kanske förbättra ditt normala liv nu när du är vampyr. Alltså behöver du ett liv innan du blir en vampyr. Du bör inte spela en helt isolerad psykopat som spenderar all fritid med att läsa *Fursten* och träna in sarkastiska kommentarer. Ok? Så innan du börjar tänka dig huggtänder och coola jackor, tänk dig vad din karaktär gör som människa. Vem är hennes vänner? Vad vill hon med sin karriär? Vilken mat gillar hon?

Sedan blev vi vampyrer:

I vanliga fall är klanen det första vampyriska en Vampire spelare väljer. Mest utifrån stereotyper och klankultur. Men det är en sak som inte kommer hända i den här kampanjen. Faktum är att rollpersonerna inte vet vad i helvete som hänt dem förutom att de har sett nog med filmer för att fatta att när du blir ett odött monster och vill suga blod så är du en vampyr. Alltså är klankultur inte en grej. Kampanjen handlar om att lära sig om allt det där... Så här är klan ett beslut som är upp till spelledaren.

rollpersonerna har alla samma skapare som inte har en bestämd klan. Spelledaren väljer alltså en klan till alla spelarna utifrån följande två faktorer. För det första vilka krafter klanen har och för det andra vilken svaghet klanen har. Det är verkligen det enda viktiga. Den enda begränsningen är att klanen rollpersonerna tillhör inte kan vara uppenbart onaturlig eftersom de måste kunna fortsätta fungera runt människor. Så inga Nosferatu eller Samedi. Men vill du att rollpersonerna ska vara Lasombror, Toreadorer eller Ravnos så spelar det ingen roll. Tänk på hur användbara discipliner du ger rollpersoner genom klanen du väljer och hur jobbig svaghet klanen har bara och så fungerar de flesta.

Sedan behövde vi lära oss de här jävla reglerna:

Skapa rollpersoner som i Vampire. När det kommer till bakgrunder så har spelarna 4 prickar generation och 1 prick resurser. De får inte välja sina bakgrunder men de kommer ha all tid i världen under kampanjen att plocka på sig fler bakgrunder och lära sig varför de vill ha dem. Just nu börjar de med att när de blir omfamnade blir de det in i den 9e generationen och de har en usel socionomlön.

Låt spelarna fördela sina 3 disciplin prickar hur de vill mellan den valda klanens tre discipliner.

När det kommer till freebies så låt spelarna fördela dem mellan attributes och abilities men inget annat.

Frågor för rollpersonsskapande

Här är några frågor du kan ställa dig själv om din karaktär för att skapa djup och krokar för handlingen.

Vem berättar du för?:

När du blir en vampyr, vem berättar du för? Drar du in din bästa vän i det som hänt dig? Din fru? Hela din familj? Varför berättar du för dem? Hitta på namn och berätta hur du tror de kommer reagera och varför.

Vem berättar du inte för?:

Vi antar att du försöker hålla din mindre än levande natur dold för de flesta så du behöver inte räkna upp listor eller säga saker som "Jag berättar inte för media". Vad vi vill ha här är personer som du specifikt håller sanningen från och varför. Berättar du inte för dina föräldrar för du inte tror de kommer klara av att hantera det? Eller berättar du inte för din flickvän för du tror hon vill ha makten du har nu oavsett priset?

Vem kommer du hjälpa med dina nya krafter?:

Den här kampanjen förutsätter att du kommer vilja hjälpa Tystkullen och barnen som bor där och Vampire förutsätter att du kommer hjälpa dig själv. Men förutom de grundpelarna? Kommer du använda dina nya krafter för att tvinga kommunen att vara miljömedveten eller kommer du hjälpa kvinnor vars män slår dem genom att äta deras makar?

Det stora problemet det här kommer lösa är...?

Är din karaktär djupt i skuld? Är din flickvän en missbrukare? Är din mamma döende i cancer? Skaffa dig ett stort, fett och mänskligt problem. Det kommer blöda över in i din karaktärs odöda existens big time och skapa bra spel.

Spelledarpersoner

My drinking problem innehåller flera viktiga NPC:er som rollpersonerna kommer träffa på, bli vänner med, slåss mot och kanske äta under kampanjens gång. Notera att spelledaren inte bara är fri att lägga till fler NPC:er men aktivt uppmuntras att göra det. NPC:erna som följer är de som krävs för huvudkampanjen men många fler kan komma till i sidohistorier.

Något som är viktigt att veta är att ingen NPC är nödvändig för att kampanjen skall fungera. Vill spelarna psycho mörda enhetschef Larsson eller den vampyriska mentorn Simon? Inga problem! Du kanske inte kan spellea alla delar av kampanjen längre men strukturen håller. Och det är spelarnas rätt att mörda NPC:er. Speciellt sådana du har hittat i en bok.

NPC:erna är uppdelade i tre olika kategorier: Människor som är normala personer som blir indragna i spelarnas odöda existens på något sätt, Vampyrer som är andra besläktade och potentiella fiender eller allierade samt Monster som är till för att slå rollpersoner i ansiktet och bli mördade tillbaka av rollpersonerna.

Människor

Tystkullen: är en så viktig del av kampanjen att den förtjänar att vara sin egen NPC. Hemmet för Vård eller Boende startade på 90-talet och har sedan dess legat i lokalerna till ett gammalt mentalsjukhus man rustade upp för ändamålet (på 90-talet... Sedan dess har det inte varit mycket reparationer...). På boendet tar man emot barn med så stora problem att de inte fungerar i familjehem hos frivilliga familjer men som är för unga för att egentligen vara på institutioner, mellan 7 till 10 år gamla. Därför har man endast en liten grupp barn i taget på boendet, 6 till 10 stycken och full personal nattetid (rollpersonerna kommer vara nattpasset). Medan det här är en modell som är mycket bra för barnen och ger bra resultat så håller hemmet på att tvingas att stängas. Tidigare har kommuner varit beredda att betala för den extra servicen, men med tajtare ekonomiska ramar finns inte längre pengarna där. Det hjälper inte heller att Myrlov's styrande parti har gått över till att vara Socialdemokraterna i vilkas ögon det sticker att Tystkullen är ett privat hem som drivs av företaget Lindström Omvårdnad. Med slagord som "Inga vinster i välfärden" försöker kommunalrådet Bo Helling få boendet stängt. Boendet består av två våningar med reception, kök, tv-rum, grovkök/tvättstuga, samtalsrum och mötesrum på bottenvåningen och sovrum, lektrum och allmänna områden på andra våningen. Boendet har en inhängnad trädgård med lekplats.

Barnen på Tystkullen

Mohammed Al-Masi 8 år gammal: Mohammed är ett klassiskt stökigt barn. Han är skrikig, otröstlig och söker konflikter med andra barn och vuxna. Mohammeds föräldrar dog i en bilolycka för två år sedan där de brann till döds fastklämda i bilen och han inte kunde hjälpa dem. Han har varit i fler familjehem men ingen har känt att de har resurserna att verkligen hjälpa honom eller ens hantera honom.

Renesme Nilsson 9 år: Renesmes föräldrar är unga missbrukare. De blir periodvis nyktra och tar då hem Renesme innan de oundvikligt får ett återfall och hon hamnar i systemet igen. Hon har varit hos bra familjer där hon fungerar bra... Men aldrig fått stanna där. Hon är absolut otrygg och därför rädd och utåtagerande.

Peter Babin 8 år: Peter är snäll och lugn. Men han råkade kväva sin lillebror till döds när de lekte och deras ensamstående mor klarar inte av att ta hand om honom just nu. Därför är han här. Han

minns inte att han dödade sin bror.

Ali Basara 10 år: Ali är aktiv missbrukare och har levt med sina föräldrar på gatan tills för 6 månader sedan. Ingen vet i dagsläget var hans föräldrar är eller om de lever.

Esra Alic 8 år: Är extremt våldsam och utåtagerande. Har skadat andra barn, pratar om att skada andra, torterar djur om han får chansen, har ett riskbeteende runt djur och kissar fortfarande i sängen. Solklar blivande seriemördare.

Ronny Skog 10 år: Ronny har blivit utsatt för sexuella övergrepp av båda sina föräldrar sedan kort efter födseln och har extremt dåligt självbild och ett självska debeteende.

Love Hening 7 år: Love är här för att båda hans föräldrar är utvecklingsstörda och inte klarar av att ta hand om honom. Det är Love som springer ut i skogen och blir mördad av rollpersonernas blivande skapare i "Någonsin sett ett dött barn?".

Personal på Tystkullen

Harald Jönsson: Harald är länken till företaget (Lindström Omvårdnad) som äger Tystkullen och flera andra HVB-hem runtomkring i Sverige. Harold jobbar inte för Tystkullens bästa utan för företagets bästa. Det gör att han aldrig kommer med besked någon vill höra och att han är killen som kommer med idiotiska riktlinjer innan han kör från boendet i sin BMW.

Enhetschef Mia Jarl: Mia är anledningen till att boendet lyckats hålla sig öppet så här länge. Mia är djupt kristen och fanatiskt dedikerad till att hjälpa barnen på boendet. Hon kommer kämpa med näbbar och klor för att hålla Tystkullen öppen. Om spelledaren vill kan Mia ha en prick True Faith vilket gör henne lite obekvämt för rollpersonerna att vara för nära.

Bodil i receptionen: Bodil är en evig stenstaty av en kvinna som jobbat här så länge någon kan minnas och är så härdad att hon inte blir påverkad av något. Bodil har Willpower 10 karaktär och hon kommer ta ingen av spelarnas skit om den inte bakas upp av extrem användning av övernaturliga krafter.

Helena i köket: Helena är ny i köket och hatar jobbet. Hon trodde inte att barn kunde vara på det här sättet. Och när hon får reda på vad som hänt med dem har mår hon ännu sämre. Hon klarar inte att jobba här mycket längre och gråter sig till sömns varje kväll.

Louise och Louise på nattpasset: Är de två andra som jobbar nattpasset när rollpersonerna är lediga. De är två ny examinerade socionomer som båda heter Louise och båda är vardagssöta blondiner. Ingen har riktigt lyckats hitta ett sätt att komma ihåg vem som är vem av dem.

Det där jävla dagpasset: Ni pratar aldrig med dagpasset. Alltså, tekniskt sett måste ni byta av med dem. Men de lufthuvade, idiotiska dagarbetandes bimboerna som har dagpasset är inte egentligen intresserade av att prata med er och det är ömsesidigt. Nej, ni är bara inte avundsjuka för att ni fastnade med att jobba natt! Det är bara att allt riktigt arbete händer efter att dagpasset gått hem och de i bästa fall kan undvika att göra saker värre bara. Framställ relationen till dagpasset som antagonistisk men undvikande på gränsen till psykos, allt annat är orealistiskt.

Andra i Myrlöv:

Kommunalrådet Bo Helling: Bo är en betongsosse av den gamla stammen. Han skulle aldrig, aldrig kritisera partiet och är ideologiskt rörlig som en sten. Han har en märklig anticharm som fått honom att lyckas bli kommunalråd och leda sitt parti till att ersätta det tidigare Alliansen styret. Bo är smal, snygg, 35 och bor med sin pojkvän Hans.

Polis kommissarierna Susann "Sussie" Linström och Sanna Maereksson: Sussie är i 50 års åldern och är en kedjerökande luttrad veteran som sett lite för mycket skit på The World of Darkness gator. Sanna Maereksson är en hårdhudad tjej från förorten som flyttade till den här hålan för att ha ett lugnare jobb och skaffa familj. Tillsammans slåss de mot brott.

Vampyrer

Simon/Simone: Simon tillhör den märkliga vampyriska blodslinjen känd som Kiasyd. Kiasyderna har blandat sitt blod med det av feerna och fått märkliga krafter. Detta har vridit blodslinjens utseende tills de är långa, omöjligt bleka och glittrar i månlyuset. Simon är en ockult forskare med ett kontroversiellt forskningsområde, han har kidnappade bortbytingsbarn i en källare som han gör Mengele liknande experiment på. Han är också en ond magiker och utövar necromancy. Och han är den första andra vampyren rollpersonerna träffar på. Han är faktiskt en ganska bra mentor. Han håller barnen i en annan källaren än den han bor ovanför och han försöker dölja sina experiment för rollpersonerna. Han tar betalt i små tjänster och gälder. Han gör det här mest för att han tror lättaste sättet att få rollpersonerna att lämna honom ifred är att ge dem vad de vill ha. Simon är generation 8, en bättre än rollpersonerna, och packar en potent kombo av Dominate och Necromancy utöver sina speciella fekrafter av Mytherceria.

Sheriff Diakon Whinter: Whinter är en ung Gangrel, knappt 30 år in i sin odöda existens. Whinter är högljud, öppet korrupt och är beredd att slåss mot andra besläktade. Han är en perfekt sheriff! All balls, no brains.

Scourge Finch: Finch är i samma coaterie som Whinter och är en Brujah som är bara lite äldre än sin partner. Finch är också en märklig Brujah i att han framstår som lugn och kontrollerad... Tills det är go time. Då släpper Finch loss allt sitt Brujah vansinne drivet av Celerity 5 och Potence 1 till att krossa sina fiender med en kniv eller sina bara händer.

Primogen Maria Svensson: Maria är hela stadens superego. Som stadens enda Ventrue har hon lagt sig till med att kontrollera dödliga institutioner och få maximal kontroll över den dödliga världen. Vilket behövs för att hålla igång en så här liten domän.

Primogen Birger Matt: Toreador primogen Matt bryr sig 100% om att ha att göra med coola dödliga och visa dem för andra. Lite som en unge med hockeykort... Fast med mänskliga liv. Birger har ingen annan agenda, han har hobbys och är gammal nog att ingen kan tvinga honom att göra något annat. Så en mobbare med känslokrafter och tankeläsning, det kan väl inte gå fel?

Prins Anna-Lena Atenbury: Är några hundra år gammal och en äldste av det försiktigare slaget. Anna-Lena kommer från en domän nere i Europa från början men flydde norrut efter att staden hon bodde i föll till Sabbaten. Mitt i det politiska kaoset bestämde sig den då fortfarande ganska unga Anna-Lena för att flytta norrut. Hon bosatte sig i Ångaborg och har sedan dess jobbat för att hålla mängden vampyrer i staden låg och regionen stabil och säker. Anna-Lena är en Toreador av 10e generationen född år 1622.

Monster

Blodhundarna

Blodhundarna är en flock av kringresande lupiner från stammen Get of Fenris som åker runt och slår ihjäl onda saker, speciellt vampyrer. De är mer eller mindre Hulken från 70-tals tv-serien eller Caine från Kung-Fu. De hatar dock speciellt Baali blodslinjen och avskyr mordiskt Roland Thomas som dödat medlemmar av flockens familjer vid en tidigare konfrontation. Flocken går att prata med rent teoretiskt... Men hatar fanatiskt vampyrer och det kommer krävas något extremt från spelarna för att få dem att lyssna.

Regelmässigt kan du använda Lupine reglerna och rollformulären från Vampire grundboken för flockmedlemarna. Vill du hellre använda Werewolf: The Apocalypse reglerna och designa dina egna varulvar är det också okej.

De tre medlemmarna av flocken är:

Jonas "Månhund" Bergqvist: Jonas är en krigarlupin och ledare för flocken. Han är bara 22 år gammal men är något av ett underbarn. Han tror att han är en actionhjärte från amerikanska filmer och har färdigheterna och krafterna att backa upp det. Använder du Werewolf the Apocalypse är Jonas en rank 2 homid Ahroun.

Nathalie "Soljägare" Bergqvist: Är Jonas äldre kusin och betydligt mer tveksam till att åka omkring som en varulv och slåss mot ondskan. Hon skulle vilja ha ett riktigt liv också. Men hon ser det som sin plikt att ta hand om de två yngre flockmedlemmarna. Använder du Werewolf the Apocalypse är hon en rank 1 homid Philadox.

My "Valkyria" Larsdottir: En isländsk lupin som är ny till hela grejen och håller på att lära sig hela grejen om att vara en varulv fortfarande. Är naivare än sina flockkamrater men hatar vampyrer mer än de andra efter att Roland Thomas mördade hennes familj framför henne. Använder du Werewolf the Apocalypse är hon en rank 1 homid Ahroun.

Baali

Roland Thomas: Roland är en enkel satanistvampyr som vill förstöra världen. Men Roland är inte en... extravagant person. Han är 305 år gammal, precis en äldste, och trots att han dödat lite familjer framför deras älskades ögon så har det mest varit affärer. Han har istället letat efter en enda grej, en avgörande manöver som resultera i att alla dör för alltid. Han har tagit till sig att antagligen är det via Antedeluvianerna man vill gå här och har genom mycket forskning och mer ren tur lyckats hitta en av dem.

Gangrel antedeluvianen sover under Skandinavien efter att hon blivit en del av världen. Eller, hennes huvud ligger under Skandinavien medan hennes kropp har blivit en del av inte bara planetens jord och minerallager utan hela ekosystemet. Och här kommer Rolands plan in. Han har genom ockult analys av tektoniska rörelser räknat ut när antedeluvianens enorma gap kommer öppnas på botten av Östersjön. Gapet kommer bara vara öppen i ett par minuter medan den uråldriga besten gäspar, men det räcker. Han planerar att låta demonen han tjänar, Moloch av det yttre mörkret, besätta hans kropp. Han kommer sedan sänka sig ner i gapet där inte bara Roland men också Moloch kommer bli slukad och diableriserad. Moloch har bara ett enda mål i självkampen mot antedeluvianen. Han tänker höja den globala temperaturen lika mycket som global uppvärmingen skulle kunna göra det på 100 år på 10. På så sätt förlorar människorna sin chans att lösa problemet genom teknologi och slutresultatet är att 100% av levande varelser på planeten dör. Bara inte en grupp rollpersoner kommer och försöker stoppa honom...

Roland själv är en lång, blond man som är kantig och small mer än något annat. Kalla blå ögon lyser ut genom blonda lockar som ramar in hans ansikte. Han har tagit till sig den moderna klädstilen och har för det mesta jeans, en t-shirt och beroende på vädret en jacka på sig.

Regelmässigt så rullar Roland 10 tärningar för att slå ihjäl folk, 8 tärningar för att prata på folk och 6 tärningar för att tänka på saker. Han har tillgång till Daimonion 5, Presence 3 och Celerity 2. Hans demoniska herre har också gett honom klor motsvarande Protean 2.

Roland har också fem nyomfamnade underhuggare med sig ifall det blir ett slagsmål. Dessa kommer mest försöka anfälla rollpersonerna och deras allierade från obfuscate med yxor om ett slagsmål utbryter.

My Drinking Problem: Kampanjen

Äventyr 1: Någonsin sett ett dött barn?

Life is a bitch...:

Det hela börjar som en normal dag. Spela ut en kort scen för varje rollperson som etablerar deras vardag. De jobbar natt så äter de en tidig middag med familjen innan de kör i iväg till jobbet? Har de problem med bilen? Umgås de med vänner? Den här delen av scenariot är till för att etablera en basnivå av normalitet som sedan kommer kränkas.

Det här är också när spelarna skapar sina rollpersoner rent mekaniskt om de inte har gjort det tidigare. Just nu skapar spelarna bara de mänskliga delarna av sina rollpersoner. Saker så som discipliner och generation kan vänta. Här är också ett bra ställe att etablera lite saker om rollpersonerna genom att spela ut det. Har de familjer och vänner i närheten av boendet? Varför jobbar de just här? Är de från stan och känner den väl?

Efter att spelarna haft sina inledande scener är det dags för dem att ge sig av till jobbet. Fråga dem hur de tar sig till jobbet (kör ingen en bil med ett bagageutrymme kommer det vara svårare för dem att frakta en söndersliten barnkropp senare). På väg till jobbet kommer de alla stöta på ett dåligt omen om vad som kommer hända. Välj ett av de följande alternativen för varje spelare och spela sedan ut scenerna för varje spelare.

1. rollpersonen kommer ut till sin bil och finner att den är täckt med dussintals, kanske hundratals kråkfåglar. Försök att skrämma bort fåglarna kommer misslyckas. Försök att handgripligen flytta på fåglarna kommer resultera i att de svärmar över rollpersonen, river och biter henne och sedan flyger de iväg. Kastar rollpersonen något och dödar en fågel (eller gör något liknande), kommer kråkorna stirra ner på sin döda kumpan och sedan fortsätta sitta på bilen med sina ögon låsta på rollpersonen.

2. När rollpersonen är på väg till jobbet passerar hon en kvinna som fryser och stirrar på henne med ett ansiktsuttryck av absolut fasa. När kvinnan ser att rollpersonen märkt henne korsar hon sig och skyndar vidare. Om rollpersonen följer efter kvinna kommer hon först skrika att rollpersonen anfäller henne och om rollpersonen inte slutar då få ett epileptiskt anfall.

3. rollpersonen slår hål på sitt kokta frukost ägg med en sked och ägget visar sig vara fullt med blod och ett dött kyckling foster.

4. Vägen rollpersonen tar till jobbet är täckt av döda rävar. Mer än ett dussin rävar ligger döda inom 100 meter från varandra. Noggrannare undersökning kommer visa att alla rävarna har tuggat av sina

tungor och kvävts på dem.

5. På väg till jobbet ser rollpersonen tre katter som anfaller och med bitt och klösande dödar en annan katt. Katterna börjar sedan äta den döende kattens inälvor. Det enda som får katterna att ge sig av eller sluta är fysiskt våld.

De här bisarra händelserna är delvis till för att ge en föraningom vad som kommer hända rollpersonerna. Men de är också ett tecken på att en av de äldsta vampyrerna sover i närheten och håller på att vrida sig i sin sömn innan den gäspar.

En dag på jobbet:

rollpersonernas dag på jobbet är till för att etablera Tystkullen och barnen. Börja den här delen av scenariot med händelsen Love är en bra unge och fortsätt sedan med att spela ut de olika dagsscenerna. Du kan spela ut valfritt många och du kan lägga till fler själv. Det finns en för varje barn på Tystkullen. Oavsett hur många scener ni spelar ut här så avslutar du den här sektionen med Flugornas herre där Love rymmer ut i skogen och spelarna måste leta efter honom. Därifrån går du till ...And then we die. Förutom rollpersonerna är enhetschefen Mia Jarl och Bodil i receptionen kvar i byggnaden. De har stannat sent för att göra pappersarbete.

Love är en bra unge: När rollpersonerna kommer till jobbet är Love glad att se dem. Love kommer försöka få rollpersonerna att rita med honom. Love har en bra dag och säger att han tycker om att vara på boendet.

Otröstlig: Mohammed har besök av sin psykolog och en av personalen behöver vara med vid mötet som stöd. Psykologen kommer vara alldeles för aggressiv och djuplodande. Det är rakt upp och ner oprofessionellt. Men psykologen har mer erfarenhet och status än rollpersonen. Kan rollpersonen skydda Mohammed på något sätt.

Fucking Twilight: Renesme har stuckit Peter i handen med en penna efter att Peter har retat henne för att hon läser Twilight. Renesme ser böckerna som en koppling till sin mamma och är därför väldigt känslig runt böckerna.

Det är så mamma gör...: rollpersonerna upptäcker att Ali sitter och sniffar på limmet från pysselskåpet. Han försöker dölja det och reagerar med extrem skam på att bli påkommen.

Söker Dr.Loomis. Söker dr...: Esra har hittat en fågel som flugit in i ett fönster. Han har tagit lite spikar han hittat på gården och tycker dem genom fågeln. Försöker någon stoppa honom kommer han reagera som om någon tagit hans leksak först och sedan uppvisa en extrem nivå våld och aggressivitet för sin ålder.

Skam: Ronny har kissat på sig och de andra barnen retar honom. Kan rollpersonerna klara av att lösa det här på ett bra och pedagogiskt sätt?

Lord of the Flies: Det är precis innan läggdags. Peter har varit otålig och rastlös hela dagen. När han välter Esras leksaker tillsynes med vilje eskalera situationen dock väldigt snabbt. De två barnen börjar slåss på ett sätt där de verkligen försöker skada varandra medan Renesme skriker hysteriskt rakt ut och slutar inte medan Ronny börjar gråta. Det ingen märker är att Love smyger därifrån, klättrar ut ur ett fönster på andra våningen, klättrar över staketet via ett träd och flyr ut i skogen. Mia och Bodil går med på att passa barnen så att rollpersonerna kan leta efter honom. Hittar de inte honom snabbt kommer de behöva ringa polisen för att få hjälp.

And then you die:

rollpersonerna tar ficklampor och ger sig ut i skogen bredvid boendet. Marken här är ojäm och täckt med markväxter. rollpersonerna kommer röra sig en bit ut innan den kommer förbi den fasansfulla upptäckten av Loves sargade, sönderslitna och tuggade döda kropp. Sedan kommer ett monster kasta sig över dem, jaga ner dem alla och det sista de känner är tänder som pressas genom deras strupar.

Den här scenen kan spelas ut på många olika sätt beroende på deras skapares klan. Är varelsen så snabb att de inte ens kan se den tydligt? Är det en ostoppar, blodtäckt varelse med klor? Eller ser de den inte ens eftersom de är täckta i kvävande mörker.

Det är nu ni gör färdigt rollpersonerna. Låt spelarna sätta ut sina disciplin prickar och berätta hur mycket blod de kan hålla i sitt system och spendera per runda samt varför de skulle vilja göra det. Fortsätt sedan raskt vidare.

När rollpersonerna sakta kommer till liv igen känner de en ofattbar hunger. De måste rulla self-control eller spendera en willpower för att inte suga blodet från resterna av Loves inälvor. Om de suger i sig blodet har de 6 blod här, annars har de 4.

Ge dem ett par ögonblick att freaka ut, prata med varandra eller vad de nu vill göra. Berätta sedan att rollpersonerna hör avlägsna sirener. Mia och Bodil måste ha ringt polisen när de inte kom tillbaka. Det tog rollpersonerna 10 minuter att hitta Love, det kommer ta polisen max 20 minuter att hitta hit! Vad gör de? De vet instinktivt att de har krafter och att de kan använda dem. Kan de använda dina nya krafter och sin egen list dölja det här från polisen?

Så, problem de har som de måste lösa:

1. Deras kläder är täckta av blod. Om de inte drack från Loves inälvor så är kläderna ganska blodiga men kan passera på avstånd i mörkret. Drack de från Loves insidor är de täckta av mänskliga kroppsvätskor på det värsta sättet.
2. Snuten kommer hitta kroppen.
3. Ett sökande efter Love kommer äga rum snart, senast till morgonen. De kommer ha folk och hundar och de kommer hitta spår av det här fruktansvärda mordet.
4. Misstanke kommer falla på dem varpå polisen kommer vilja ta iväg och tala med dem. Spelarna har här inte bekräftat att solljus är dåligt, men de har sett vampyrfilmer och kan gissa.

Lista de olika problemen och fråga spelarna hur de tänker lösa dem. Spela sedan ut deras lösningar. Mängden discipliner som de kan eller inte kan ha tillgång här är väldigt stor så det finns väldigt många lösningar. Det är inte så viktigt vilken lösning spelarna hittar så mycket som att de är kreativa och du hamrar hem känslan av desperation.

När polisen har åkt, förhoppningsvis utan att misstänka rollpersonerna, är rollpersonernas skift nästan slut. De lämnar över till dagpasset, säger hejdå till Mia och åker hem.

Spela ut att rollpersonerna känner en instinktiv skräck för solen och sömnheten som sätter in så fort de är ur solen. Och hungern. Avsluta sedan sessionen med att varje karaktär kollapsar i sin säng, ljusstäda toalett eller källare och somnar.

Gå sedan vidare till nästa session där rollpersonerna måste lära sig om sitt nya tillstånd och kanske rädda Tystkullen från att stängas.

Scenario 2: Goda föresatser

Sammanfattning:

Goda föresatser utspelar sig två veckor efter händelserna i det föregående scenariot. Du kan också börja här om du vill spela scenariona fristående eller i en annan ordning. Scenariot kommer börja med delen "Dödsdansen" som består av korta scener/vinjetter under de två första veckorna av rollpersonernas nya existens. Här får vi se hur rollpersonerna utforskar vad de har blivit. Det viktigaste här är att vi kommer spela ut scenerna med varje karaktärs första riktiga jakt.

Efter detta kommer vi spela ut scenen "Kvällsmötet" där rollpersonerna får informationen att om inte Tystkullen lyckas tjäna in en nästan omöjligt stor mängd pengar under den kommande månaden. De får också se effekten på personalen och på barnen som fått reda på att de kanske inte får jobba/bo kvar på Tystkullen.

Efter att spelarna tagit sig igenom "Kvällsmötet" kommer den öppna delen av scenariot i "Lysande Sickan". Den här delen har egentligen bara två delar. Den första är att rollpersonerna måste skaffa nog med pengar för att hålla Tystkullen öppen och den andra är att hitta ett alibi till varför så mycket pengar plötsligt kommer Tystkullen till handa.

Sidohandlingar:

Det här är ett utmärkt ställe i kampanjen att börja etablera dina sidohandlingar. Det naturliga som du vill få spelarna att utforska här är sakerna som de själva har etablerat. Hur reagerar deras familjer på deras nya tillstånd? Lämnar de sina familjer för att skydda dem? Försöker de fejka psykisk sjukdom eller missbruk som ett alibi? Eller är de mer upptagna med vad de kan göra för sina familjer med sina krafter? Ger de sig ut för att äta sin systers make som slår henne? Eller använder de Presence/Dominate för att få sina barn att inte hoppa av skolan? Eller förstör de mobbaren som terroriserat deras barn med Dementation?

Om rollpersonerna inte har något sådant här etablerat kan du använda de etablerade NPC:erna till att ge rollpersonerna sidohandlingar. Här är några exempel på sådana sidohandlingar:

Skyldig som synden: Kommisarie Sussie tror inte på att rollpersonerna är oskyldiga, i alla fall inte alla av dem. Hon har börjat följa efter en av rollpersonerna och noterat att hen börjat bete sig märkligt. Snart kommer hon börja ställa frågor till rollpersonens vänner och familj. Om inte det här kontrolleras kommer det eskalera tills det är ohållbart. För rollpersonen är en vampyr och en rollperson och betar sig därför antagligen shaddy as fuck.

Twilight tjejen vet för mycket: Come on, klart Renesme fattar att du är en vampyr. Hon är 10, besatt av vampyrer och har all tid i världen på sina händer. Förnekar spelarna det kommer hon prata med sin psykolog om det. Hon kommer börja berätta för alla. Och om ingen tror henne kommer hon försöka bevisa det. Hon kommer börja med vitlök och krucifix, Dracula grejerna... Men fungerar inte det kommer hon testa eld. Berättar rollpersonen vad de är vill hon ha en del av kakan! Varför får inte hon också vara en vampyr?

Helena i köket: Helena håller på att bryta ihop. Hon mår uselt redan och med ett barn försvunnet håller hon på att gå över gränsen. Hon är nu självmordsbenägen och den enda hon öppnar upp till är en av rollpersonerna. Försök hantera din hunger medan du ska hjälpa någon som inte vill leva

längre och skär sig själv.

Döda djur: En Antedeluvian anknuten till hela ekosystemet vänder sig i sömnen och även om människorna för det mesta inte är påverkade är djuren känsligare. Djuren betar sig väldigt, väldigt konstigt. Fåglar flyger söderut fast det är sommar, albino rådjur tar sig in i staden för att anfälla barn och råttorna verkar sluka varandra i groteska självmordspakter. Om någon har animalism och kan prata med djur så kommer de inte riktigt veta vad som är fel men vet att "Ett större rovdjur är på väg" och att "Kaoset härskar"!

Dödsdansen

Så, vad jag kommer presentera här är korta scener för att etablera vad rollpersonerna kommit på om sina odöda existenser och så behöver alla en scen där de får chansen att jaga. Viss grupper kommer dock inte vilja spela ut scenerna där de lär sig de allra enklaste grunderna men då kan du berätta vad de lyckats lista ut och sedan gå rakt till jaktscenerna. Notera också att varje spelare inte skall spela ut varje scen, det räcker att gruppen ser en vampyr lära sig att solen är dålig en gång och så kan vi anta att de andra haft en liknande upplevelse eller att de pratar med varandra. De scener som du behöver ha (och saker spelarna måste få reda på är):

Lögner!: Hur får du tid av från jobbet? Spelarna måste här hitta en anledning att de inte kan gå till jobbet så att de kan lista ut hela sin vampyrgrej. Om en spelare vill gå tillbaks till jobbet direkt, kanske för att inte verka misstänkt, ge den stackaren sin jaktscen omedelbart så att vi inte har en hungerfrenzy på boendet första grejen i kampanjen. Annars fungerar de flesta lögner med ett bra slag och riktigt bra lögner utan ett slag.

Solen dålig!: Den här scenen görs bäst genom att du beskriver att himlen gör ont att ens vara under nära gryningen och att besten inom dem blir vansinnig efter att söka skydd. Eller så kan du ha en springa i deras ljusstätning så att de får bränna sig bara de nuddar en solstråle (gör ingen faktiskt mekaniskt skada här).

Blöööd!: De kan spendera blodet för att bli starkare, snabbare eller tuffare men blir då hungrigare. Spela ut en scen där vampyrer råkar dra av en dörr eller kan bänkprensa dubbelt så mycket genom att kalla på blodet. De kan också spendera blodet för att läka sig själva, ha de krossa något så de skära sig och låt dem sedan se hur det läker men gör den hungrigare.

Jaktscenen: Det är viktigt att följande kommer fram i jaktscenerna:

1. När rollpersonen biter någon blir offret lealöst och personen betar sig som om hon är i orgasmisk extas. Efteråt är personen yr och desorienterad.
2. Vampyren råkar slicka offrets sår och ser då dem stänga sig. De lär sig alltså hur de gömmer bevis.
3. Vampyren känner hur otroligt njutningsfullt det är att dricka blod. Det är makt och sex och god mat och droger samtidigt. Det är blixtar som slår genom vampyren och får henne att känna sig bättre än levande, som får henne att känna sig som det enda verkliga i en värld av skuggor. Och med detta kommer insikten om hur svårt det är att hindra sig från att ta så mycket blod att ens offer dör. Få rollpersonen att rulla för att behärska sig första gången de dricker.

Hur går jaktscenerna till? Helt upp till spelarna! Vill de slå ner någon med en tegelsten och dricka från dem när de är medvetslösa, låt dem! Vill de förföra någon och dricka dolt av sex? Coolt! Vill de använda obfuscat för att smyga efter någon hem, vänta tills de sover och sedan dricka när de

inte är vakna? Badass! Oavsett vad de hittar på, låt dem ha en ärlig chans.

Kvällsmötet

Det här är en väldigt kort del av scenariot som mer menar att ge spelarna motivationen för att rädda boendet från att stängas. Det har gått cirka två veckor när rollpersonerna alla är tillbaka på jobbet. Mer än så och de måste ha läkarintyg och liknande och att få sådana när du inte har en puls kan vara besvärligt. Låt först spelarna njuta av vardagen. Resten av personalen är glada att se dem igen och barnen är ganska lugna. Det är en lugn kväll. Förutom att Mia har kallat till ett möte och Harald kommer hålla i det.

När själva mötet kommer närvarar all personalen förutom Louiserna som är vikarier och i den eviga traditionen kommer få alla information i andra hand. Harald håller i mötet. Mia ser krossad ut. Hon har redan haft det här mötet en gång med dagpasset och vet vad som kommer sägas. Harald går igenom siffror i en halvtimme innan han kommer till poängen:

"Efter valet har den nya socialdemokratiska majoriteten i kommunfullmäktiga valt att sluta stödja privata HVB-hem. Utan det stödet är Tystkullen helt enkelt inte lönsam. Om boendet inte kan tjäna en stor summa pengar under den kommande månaden, vilket är mycket osannolikt, måste boendet stängas."

Efter mötet försvinner Harald omedelbart iväg till sin BMW och kör iväg i natten innan någon hinner konfrontera honom. Om någon försöker dra in honom i en diskussion spenderar Harald en Willpower för en automatiskt framgång och rullar en dicepool på 7(!) tärningar för att undvika alla former av jobbiga sociala situationer.

Personalen är ledsen, så klart. Men barnen är förkrossade. Deras enda källa till trygghet är borta. Några av dem agerar ut, några av dem kollapsar i hjälplöshet och vissa av dem tar till självskadebeteende för att lindra sin ångest. Allting är fucked, något måste göras!

Lysande Sickan!

Så om Vampyrerna inte gör något kommer hemmet stängas och de bli arbetslösa. Men de har magiska krafter nu! Hur ska de fixa det här? Tja, det är upp till dem. Kapitlet är över!

Okej då, det är inte över. Men mycket här är upp till spelarna. De måste samla ihop en stor summa pengar (som jag vägrar specificera för jag vill att den här boken skall kunna användas om 2 år) och deras krafter är sättet att göra det på. Har de tankekrafter eller illusionskrafter kan de lura folk på pengar eller förslava dem till att ge dem pengar. De kan använda obfuscate eller andra krafter som hjälper dem att smyga för att stjäla pengar. De kan använda fysiska krafter för att råna en värdetransport. Eller så kan de göra något annat. Låt dem gå vilda med magiska krafter och planer på bröderna Cohen nivå för att tjäna pengar. Tumregeln är att de behöver ha 4 vanliga planer eller 2 planer som är så brutala att de kostar dem en humanity eller 2 vanliga och en humanity skadande plan.

Hur ska de se till att hemmet får en massa pengar och det inte verkar misstänkt då? Det finns två sätt. De kan antingen förstöra Haralds liv genom att få honom att föra pengarna till boendet utan ett riktigt pappersspår. Det kommer komma fram för eller senare och han kommer åka dit för en rad ekonomiska brott. Det här kostar alltså en humanity rullning för de flesta rollpersoner men de får fucka över Harald. Det andra sättet är att få ett annat företag att tvätta pengarna åt dig genom att investera den i eller köpa Tystkullen med rollpersonernas pengar. Detta bör gå genom mutor, magiska tankekrafter eller hot.

Vid det här laget har spelarna antingen räddat hemmet eller så är de arbetslösa och ledsna. Oavsett vilket är det dags att träffa en annan vampyr, gå vidare till Simon says.

Scenario 3: Simon Says

Sammanfattning

Det har gått någon vecka sedan Goda föresatser och rollpersonerna bör ha lyckats etablera någon sorts vardag för sig själva. Det är dock dags att den större övernaturliga världen från bortom Myrlöv kommer och knackar på. Detta kommer i formen av Simon, en mer erfaren sexig vampyr med mörka hemligheter. Simon kommer erbjuda gruppen information i utbyte mot att de gör honom tre tjänster av eskalerande svårighetsgrad. Dessa tjänster är egentligen till för att skaka Sabbaten av hans spår. Spelarna har också en chans att upptäcka Simons fruktansvärda hemligheter om de är paranoida nog.

Sidohandlingar

Efter rollpersonernas försök att skaffa pengar till boendet förra sessionen finns det säkerligen gott om konsekvenser att hantera. På grund av den öppna naturen av Goda föresatser är det svårt att förutse hur de här konsekvenserna ser ut. Här nedan följer några exempel på möjliga sidohandlingar som följer naturligt från rollpersonernas tidigare handlingar.

Om rollpersonerna dödade någon: Så var personen kopplad till någon de känner. Det bästa alternativet här är barnen. Dödade de en revisor visar det sig kanske att han brukade vara kontaktperson till ett av barnen? Någon av personalen måste följa med på begravningen... Men kanske är personen kopplad till en familjemedlem eller liknande. Visa dem konsekvenserna av sitt mördande i närbild.

Om rollpersonerna begick ett uppmärksammat brott eller dödade en polis: Så kommer polisen reagera med en kraftigt ökad närvaro i staden. Polisbilar inkallade från Ångaborg kommer patrullera Myrlöv och det kommer vara mycket svårare att komma undan med saker... Om man inte kan hitta en syndabock...

Om rollpersonerna var för uppenbart övernaturliga: Så kommer Simon dölja den grejen snabbt och det är vad som får honom att leta upp rollpersonerna. Han vill inte ha uppmärksamhet dragen till Myrlöv eller sig själv. Han är dock inte så snabb att ingen märker det. Vampyrforskarna i The Arcanum skickar den äldre professorn Mario Abate från Italien och den yngre lokala medlemmen Sara Magnusdottir för att undersöka. De är inte intresserade av att ingripa, bara av att undersöka. Mario och/eller Sara vet nästan lika mycket som Simon och kan fungera som alternativa allierade eller kunskapskällor. Sara har dessutom blivit förförd av tanken på odödlighet och söker att bli omfamnad. Hon kan komma att tycka att en av rollpersonerna är en passande skapare.

Att möta en mentor

Simon kan komma att möta rollpersonerna på flera olika sätt. Det lättaste är att låta honom reagera på spelarnas handlingar i Goda föresatser om de har gjort något för att få någon med ett öga öppet efter besläktade att reagera. Det här fungerar alternativt också eftersom rollpersonerna har rört sig mycket i staden av olika anledning (de bor och jobbar där) eftersom den är fylld med Simons spöken som spionerar åt honom. Alternativt kan spelarna hitta Simon först, alla discipliner som ger övernaturliga sinnen kan lyckas med detta men har någon Auspex kommer det inte vara svårt att hitta den enda vampyren i staden.

Är fallet att Simon hittar rollpersonerna kommer han att söka upp en av dem (den han bedömer vara lugnast och/eller stabilast) och presentera sig på en offentlig plats där risken för våld är minimal. Han kommer fråga rollpersonerna hur länge de varit omfamnade och av vem och svara på inledande frågor "Ja, jag är en vampyr. Vi kallas Caeniter.", "Jag var inte den som omfamnade er" och så vidare. Han kommer sedan erbjuda rollpersonen en deal. Han kan lära dem mer om vad de är, mer om vad de kan göra och mer om världen de finner sig i. Tre lektioner, var och en för en tjänst. Han kommer sedan ge rollpersonen numret till en burner mobil och tider när de kan ringa honom och han kommer ha telefonen igång (för att göra det svårare att spåra honom) och säga till rollpersonen att tala med sina vänner och sedan återkomma.

Hittar rollpersonerna Simon kommer han vara mer försiktig. Han kommer svara på inledande frågor, hävda att han inte känner sig trygg och sedan insistera på att träffas följande natt på en offentlig plats. Han kommer använda discipliner och försöka fly om rollpersonerna inte respekterar detta. Han kommer sedan ägna cirka en vecka åt att försöka mörda dem med spöken och discipliner innan han flyr staden. Respekterar de hans villkor kommer han ge dem samma deal som om han hittat dem.

Simon who?:

Så Simon skall vara en sexig glittrande vampyr och mentorsfigur. Han ska också på sidan vara en Dr.Mengele Men hur bra är han på saker egentligen? Simons discipliner är:

Mytherceria: 3

Obtenebration: 3

Necromancy, Sepulchre Path: 3

Han har en tärningspol på 10 tärningar när det kommer till att använda sin discipliner. Han har mentala och sociala tärningspoler på 7 tärningar. Detta gör Simon till ett monster när kommer till magi och problemlösande. Han kan plåga sina fiender med tentakler av mörker och skicka förslavade spöken som lönnmördare eller spioner? Vad är hans svaghet? Bokstavig svaghet i kombination med en glaskäke. Simon kan inte slåss och rullar bara 3 tärningar i strid. Det är alltså mer än realistiskt för en rollperson att stampa honom i torpor på en runda eller två och bör vara lätt för en hel spelargrupp att göra det.

Det kan faktiskt vara relevant med lite specifik bakgrundsinformation för Simon även om det plågar mig att lägga till sådana nästan alltid onödiga detaljer till en NPC.

-Simon blev omfamnad i Madrid år 1807. Han har efter det rest över hela världen men har mest spenderat tid i Hong Kong på 1800-talet, Brasilien under tidiga 1900-talet, Miami från 1975 till 1999 och sedan har han bott i Köpenhamn tills i år då han flyttade till Myrlöv.

-Han talar 24 språk flytande.

-Han har väldigt bra koll på spöken och bortbytingar. Han har bra information om varulvar. Han har ok men vinklad info om Kuei-Jin efter att ha bråkat med dem i Hong Kong. Han vet lite grann om andra typer av övernaturliga varelser men är öppen med att den informationen kan vara fel.

-Simon jagar genom att ha ett halvt dussin emotionellt sårbara flickvänner som han utnyttjar.

-Simon stal de 7 bortbytings barnen från sin bror i blodet och flydde till Myrlöv av en besatthet av

att utforska deras natur. Han är driven till fälor inte av sadism utan av en skrupelfri lust för kunskap.

-Simon har ingen humanity, han följer en väg till upplysning känd som Path of Death and the Soul och har 8 i den. Han är beredd att lära ut den. Vill du inte ha vägar till upplysning i ditt spel har han humanity 3.

De tre lektionerna...

Vilken lektion som kan egentligen tillhöra vilket uppdrag som helst. Uppdragen kommer dock alltid ges i samma ordning.

1. Vad är vi?

Simon kommer berätta om Caine, den första vampyren. Om Antedeluvianerna och klanerna. Kan han avgöra det från deras krafter och svagheter kommer han berätta om deras klan.

2. Vad kan vi göra?

Simon kommer berätta om blodsbandet, om ghuler, om hur caeniter kan läka och om torpor. Sedan kommer han berätta om discipliner, hur de fungerar och hur man kan lära sig dem. Sedan kommer han berätta om blodsmagi. Sist om... Diableri.

3. Hur är världen egentligen?

Simon kommer berätta om världen vampyrer finns i. Han kommer berätta om Camarillan, Anarcherna och Sabbaten. Om det heliga kriget kallat Jihad. Han kommer också berätta om varulvar, bortbytingar och spöken. Frågar rollpersonerna kan han berätta mer.

...de tre uppdragen

1. Blodet från tre odöpta barn:

Simon vill ha blodet från tre odöpta barn och tänker att rollpersonerna har tillgång till det (Det har de! Inget av barnen på Tystkullen har blivit döpt). Frågar de kommer Simon sägs rakt ut att han behöver blodet till Nigromancy. Svart magi som har att göra med de döda.

2. Ge mig Bosse Carlbergs huvud!: Bosse driver ett kuriosa museum som han själv kallar "Kannibalmuseet". I museet finns ett krympt huvud med ögonen utbytta mot kvartskrystaller. Simon vill att ni skaffar huvudet och byter ut det mot en kopia som Simon skaffat. Bosse, som bor ovanpå museet, får absolut inte veta att huvudet är utbytt. Om han får reda på detta måste rollpersonerna döda honom. Simon misstänker att Bosse är en magiker (han har fel, Bosse är en normal man) och att huvudet är magiskt (Det är sant. Huvudet ger tillbaks en willpower till bäraren varje gång någon dör i dennes närhet).

3. Ahlströmgården: Nils Ahlström är ett fyllor och en våldtäktsman av den mest patetiska sorten. Han har gift sig med en utvecklingsstörd tjej (Jenny) och flyttat ut på en gård i skogen så att soc inte lägger sig i när han misshandlar henne och deras gemensamma barn (Loke). Huset har dock förändrat Nils. Han har börjat mörda först djur och sedan människor (han har hittills dödat två fyllevänner ingen kommer sakna) och kastar ner deras kroppar i den gamla brunnen på gården. Spöken Simon förslavat har berättat för honom om detta och han har dragit sina egna slutsatser. Han misstänker att en uråldrig caenit ligger försjunken i torpor nere i brunnen. Han vill att rollpersonerna tar sig ner i brunnen och hittar det gamla lik som han tror finns där. Han vill att de driver en påle av trä genom hjärtat på den och tar kroppen till honom. Det han inte berättat är att kroppen är en uråldrig vampyr i torpor eller att han tänker sluka den men rollpersonerna kan lista ut detta själva.

Simon har rätt! Varelsen i brunnen är en uråldrig vampyr tillhörande klan Gangrel. Den är av 5e generationen och föll i wassail och sedan torpor någon gång på 900 talet. Den är här för att bli uppmumsad av antingen spelarna eller Simon. Gör de inte det mördar Nils sin familj, kastar dem i brunnen och blir gripen av polisen. Äter rollpersonerna varelsen så är Simon irriterad men tar ersättning i form av stora mängder pengar eller löften om framtida tjänster för den sista informationen.

Om de dödar Simon?

Diableriserar de honom får de hans minnen och infon han annars hade berättat men missar chansen att diablerisera varelsen i brunnen. Dödar de bara honom hittar de hans anteckningar och får infon på det sättet.

Edgelord-delen av scenariot

Om rollpersonerna följer efter Simon (eller har en annan smart plan) kommer de få reda på att Simon ofta går till ett ödehus tvärs över staden från hans fristad. I källaren på det huset (som visar sig vara ljus och ljud isolerat) finns 8 burar av gjutjärn innehållande barn i 6 till 8 års åldern. Här finns också tortyrredskap och en full kirurgisk suite. Det här är Simons bortbytingar som han utför och har utfört Mengele liknande experiment på. De kommer att böna och be om att bli släppta. De som inte fått sina munnar och ögon ihopsydda alltså. Simon kommer om han blir tillfrågad vara irriterad över att ha blivit spionerad på men vara öppen med att de är bortbytingar och inte riktiga barn och att han försöker förstå hur de fungerar genom nigromancy, vetenskap, genom att dricka deras blod (vilket ger ett särskilt rus) och genom att tortera dem för att se vad som händer. Kommer barnen loss har de motsvarande Chimmestry 5 eller så har de stats från Changeling the Dreaming. Simon har torterat dem så mycket med magi att de inte minns sina namn eller sina dödliga liv. Alla sätt som spelarna hanterar detta, från att ignorera det till att mörda Simon och adoptera barnen, är bra.

Nu, lite visare och med lite mer blod på sina händer går våra vampyrer vidare till Scenario 4 Trubadurer och Bombay.

Scenario 4: Trubadurer och Bombay

Rollpersonerna hittar i det här scenariot den tillfälliga fristaden som deras skapares coaterie, Barnen av Gomorras, etablerade i Myrlöv innan de blev mördade. De kommer kunna lära sig lite om var de kom från och samtidigt hitta planer för att etablera Myrlöv som en bas för vampyrer att utgå ifrån. Med hjälp av dessa planer skulle de kunna säkra sin existens i staden bättre än de haft möjligheten att göra fram tills nu.

Sidohandlingar

Det här är ett relativt kort kapitel innehållsmässigt. Ja, rollpersonerna har möjligheten att hitta mer information om vem som omfamnade dem och varför det hände. De har sedan möjligheten att sätta upp sig själva som härskare över Myrlöv... Men de behöver inte göra något med informationen och de behöver inte ta över Myrlöv. Det här scenariot kan bokstavligen bestå av att de hittar information och sedan... Inget. Så det behövs rejäla sidohandlingar här. De som presenteras som exempel den här gången är alla ganska extrema och du bör inte använda allihop.

Everybody got AIDS and shit: Efter att flera fall av akut blodbrist, järnbrist och liknande blodsjukdomar har socialstyrelsen skickat en grupp av läkare för att undersöka om det här är början på en ny epidemi. Det här är rollpersonernas fel om det varit oförsiktiga, annars är det Simons fel.

Bitches, man: Simons ex, Linda, en förbannad Daughter of Cacophony med en dålig attityd, ingen respekt för maskeraden och öppet burna Sabbatsympatier har lyckats spåra ner Simon och kommer utsätta honom för psykologisk misshandel samtidigt som hon väcker helvete i Myrlöv. Kan spelarna hantera henne och hennes Sabbat nonsens? Värre är det om Simon blivit mördad av gruppen. I sådana fall kommer de ha en förbannad Daughter of Cacophony efter sig.

Don't stand so close to me...: Med Simon tillgänglig som mentor finns det två lockande saker att lära sig. Nigromancy och Path of Death and the Soul. Men Simon är inte en mild lärare. Att lära sig någon av de här saker kommer kräva hårda prövelser som kommer tvinga eleven att urholka sin egen moral.

Havens of the damned

Gomorras Barn satte upp sin tillfälliga fristad i en bunker övergiven och igensvetsad direkt efter andra världskriget. De säkrade den mot solen och människor, gjorde sig hemmastadda och blev sedan mördade av sin ledare Dina Levanov. Spelarna har ett par sätt att hitta fristaden:

1. De aktivt letar efter något liknande. De drar slutsatsen att deras skapare måste lämnat spår efter sig och letar upp dem. Detta kommer ta tid och en plan men med de två resurserna till handa kommer de lyckas.
2. De använder discipliner som Dementation eller Animalism som leder dem till fristaden.
3. Den troligaste vägen till fristaden är dock att rasminnet inneboende i blodet givet till dem från deras skapare plågar dem med drömmar. Drömmar av att slita sina vänner och allierade i bitar medan de är oförberedda och sedan fly ut i natten. Drömmar som visar var fristaden är belägen.

Oavsett hur de hittar bunkern så kommer rollpersonerna finna ett fuktigt betongutrymme med torkat blod på väggarna. Fyra liggunderlag med liksäckar på dem fyller utrymmet. Vid varje bädd ligger en väska eller cargoväska innehållande personliga tillhörigheter utom vid en av dem. De tre bäddarna med väskor tillhörde medlemmarna av Dinas coaterie medan den utan väska tillhörde Dina. Här nedan följer information om vem Coaterie medlemmarna var och vad man kan finna bland deras personliga tillhörigheter.

Erla Bergström: Erla var en Gangrel och gruppens expert på att överleva i vildmarken. Erla fan Gud i frikyrkorörelsen och nykterhetsrörelsen på tidiga 1900-talet. Hon fan mycket likhet mellan människornas kamp och sin egen. Hon har varit med Dina från början och var ivrigast i striden mot klan Baali. På grund av detta var hon den första i gruppen som började få problem med sin mänsklighet. Efter flera fremsys kom hon närmre och närmre besten. Bland hennes personliga ägodelar kommer gruppen finna en välläst Bibel och en dagbok skriven baklänges på ett utdött språk (som Simon kan översätta om han lever). Dagboken beskriver att gruppen åker runt och slåss mot Baali klanen samt namnen på de döda.

Adrian Bonde: Bonde var en Ventrue och gruppens finansexpert. Han använde sina kunskaper för att finna och plocka isär Baali nätverk. Bland hans personliga tillhörigheter kommer rollpersonerna finna planen för att ta över Myrlöv, ett avsågat hagelgevär och några ombyten kläder.

Ester Laurens: Ester var en Brujah och den i gruppen mest dedikerad till att finna Golconda. Hon och Dina var älskare och bland hennes ägodelar finns en bunt kärleksbrev från Dina, ett ombyte kläder och en machete.

Planen

Planen för att ta över Myrlöv är enkel och i punktform. Den är fri att användas av rollpersonerna eller inte:

1. Ta kontroll över kommunalfullmäktige Bo Helling (S) och oppositionsledaren Marcus Svensson (SD). För att styra övergripande policy.
2. Ta kontroll över chefen för den lokala polisstationen Ann-Louise Nyström. Använd utpressningsmaterial som hon ordnar för att kunna kontrollera individuella poliser.
3. Diskreditera ledaren för det lokala MC-gänget The Headhunters, Eddie Luna. Han är för opålitlig och instabil. Han kommer ersättas av Albin Thorsson som är värd att kontrollera. Detta är nog för att kontrollera den undre världen i Myrlöv.
4. Daedelus Bygg är den största arbetsgivaren på orten och en möjlig källa till monetära inkomster. Det är lättare att utnyttja personer längre ner i organisationen på tillfällig basis än att ta över full kontroll över företaget.
5. Driv ut eller neutralisera "Simon" Sabbat-medlemmen som är bosatt i staden och avsluta hans experiment på barn (här släpps en bomb om rollpersonerna inte fått reda på det tidigare).

Förhoppningsvis lite visare är det nu dags för rollpersonerna att släpas sparkandes och skrikandes in i vampyrpolitiken. Det är dags för Stora fiskar i en liten damm.

Scenario 5: Stora fiskar i en liten damm

Det är slut på amatörtimme bullshit, nu kommer Camarillan rulla in och se till att våra vampyrer sköter sig och böjer knäet framför sina vampyriska herrar. Eller så är det kanske dags för rollpersonerna att ta upp kampen mer de äldre monstren i Camarillan och skapa sina egna öden?

Sidohandlingar

Inga separata sidohandlingar i det här scenariot. Istället är varje viktig vampyr spelarna stöter på i en sidohandlings maskin. Vill de hjälpa diakon Whinter ordna gäldekonomin i Ångaborg? Eller kanske hitta en speciellt häftig dödlig för att imponera på Birger Matt?

Better wake up and apologize

Två agenter för Camarillan, Finch och Diakon Whinter, kommer resa från Ångaborg till Myrlöv. Camarillan har fått ord om rollpersonernas olika aktiviteter i staden och är ointresserade av att ha vampyrer med okända agendor som springer runt precis utanför deras territorium. De båda besläktade har på sig dåliga kostymer och kör en vit skåpbil med nog rum att frakta tillbaka en grupp pålade vampyrer. De är inte glada över att behöva göra det här men det är deras plikt och deras rykten står på spel. De två besläktade är vana partners i fält och tillhör samma kotteri.

Spåra ner rollpersonerna: Diakonen och Finch kommer dyka upp på ställen där det varit aktivitet som verkat misstänksam (politiker de tagit över, strider de haft, övernaturliga händelsen som de varit inblandade i) här kommer de ha en möjlighet att fånga spåret genom att diakonen blir en varg med hjälp av Protean och luktar efter dem eller genom att Finch ser något konstigt med Auspex. Här har rollpersonerna en chans att få reda på att någon snokar runt om de har satt upp sitt nätverk för att märka sådant. För eller senare kommer paret antingen hitta rollpersonerna eller komma till

HVB-hemmet för att undersöka Loves försvinnande. Det finns en chans här att vid det här laget i kampanjen jobbar ingen rollperson kvar på boendet men paret bör ändå lyckas hitta åtminstone en rollperson om de inte blir hittade först.

Pleased to meet you: Paret kommer gå hårt fram. "Hej. Vi vet vad du är. Vi är samma saker. Vi kommer från vampyrsamhället Camarillan och ni måste följa med oss och träffa prinsen" hårt. De har en taktik här även om den är enkel. Diakonen kommer spela bad cop medan Finch kommer hålla den motsatta good cop positionen. De är ärligt talat mest inställda på att spöa skiten ur de nya vampyrerna, påla dem och sedan kasta dem i sin bil och köra iväg. Men de kommer bli glatt överraskade om någon faktiskt vill följa med. De svarar gärna på frågor om sin domän, vilka vampyrer som finns där och om Camarillan.

Här splittras scenariot i flera olika riktningar. Mördar eller jagar spelarna iväg Finch och diakonen kommer de märkas som fiender av Ångaborgs prins, Anna-Lena Atenbury och Camarillan där kan ställa till problem för dem men det öppnar också för att Simon eller Linda kan sätta dem i kontakt med Sabbaten (om de lever). Om de slåss men förlorar kommer de få pålar i sina hjärtan, föras till Ångaborg och tvingas gå med i Camarillan eller dö. Om de däremot är diplomatiska kommer de få chansen att åka till Ångaborg på sina egna villkor och ha en chans att gå med i Camarillan, något som kommer ge dem många fler potentiella allierade.

Att slåss mot rekryterarna: Diakonen har klor från sin protean och rullar 9 stridstärningar för att använda dem på folk, han har inte tillgång till några andra stridsdiscipliner. Finch har Potence 2, Fortitude 2 och celerity 2. Han har också en stor kniv och 7 tärningar för att använda den till att karva ut folks ögon. De kommer inte döda någon men kommer i övrigt slåss med absolut effektivitet. Det innebär att de komma sikta allting på den fiende som är farligast och sedan fortsätta koncentrera elden på det sättet. Ja, det är en jävla fight. Men den är verkligen inte omöjlig.

Ångaborg

Spelarna anländer till Ångaborg och har antingen fått en plats att möta upp med Diakonen eller så förs de direkt till elysium. Här kommer de presenteras för primogen Maria Svensson. Hon kommer pitcha Camarillan för rollpersonerna, svara på frågor de har, berätta om traditionerna och erbjuda dem följande deal:

De går med i Camarillan och svär trohet till prinsen. I utbyte kommer de officiellt tilldelas Myrlöv som domän och få hjälp av Camarillan att hålla den. De kommer också få tillgång till det sociala nätverket som är vampyrerna i Ångaborg. Tackar de nej kommer Camarillan krossa dem. De har mer superkrafter, mer vampyrer, mer erfarenhet och mer resurser. Och de kommer förgöra rollpersonerna. Vägrar spelarna är det hela grejen, de kommer låtas lämna Ångaborg och sedan kommer Camarillan förgöra dem senare. Tackar de ja har de tillgång till vampyrerna i Ångaborg som socialt nätverk, personer att köpa tjänster ifrån och potentiella allierade. Låt spelarna ha tillgång till Ångaborg och leka i den större sandlådan och gå sedan vidare till Blodhundar och blodhundar.

Vampyrerna i Ångaborg och deras sidohandlingar:

Det här är inte menat att representera alla besläktade i Ångaborg utan att ge dig som spelare möjlighet att lägga till vampyrer för att anpassa staden efter din grupps behov. Men det är fullt möjligt att hålla resten av vampyrerna i staden som ansiktslösa statister medan det här är de enda viktiga pjäserna på brädet i Ångaborg.

Sheriffen diakon Whinter: Winther är för brutal och direkt för sin ålder. Han är inte öppet

rebellisk, tror på Camarillan och är nog med att försöka vara en bra sheriff... Men han tror på meriter och lämplighet och det fungerar inte i Camarillan. Han har blivit utsedd till Sheriff av Prinsen för att driva genom en ekonomisk agenda och sedan ta all impopulariteten från reformerna. Han är inte en bra nog politiker för att slinga sig ur detta, men om spelarna hjälper honom har de en vän för resten av sina existenser som slåss som ett monster.

Scourge Finch: Finch är bättre anpassad för sitt jobb och mer kompetent än sin partner. Men han har en hemlighet som förgör honom om den kommer ut, Finch har fortfarande kontakt med sin mänskliga familj som han fortfarande älskar... Och som han gjort till ghouls. Kommer den här monstruösa saken han gjort ut kommer det förgöra honom.

Primogen Maria Svensson: Maria Svensson har 100 jobb som behöver lösas när det kommer till att kontrollera staden. Ordning måste hållas, företag måste tas över, poliser måste mutas och så vidare.

Primogen Birger Matt: Birger bjuder in rollpersonerna till en soaré där alla ska visa upp den intressantaste dödliga de kan hitta. Gör de ett bra jobb finns chansen till att ha Birger som en ny allierad men en tråkig dödlig kommer göra honom mindre än glad.

Prins Anna-Lena Atenbury: Prinsen har bra anledningar till att vilja rekrytera spelarna och deras nya domän. Hon är under hårt inre tryck från Maria Svensson som vill ta över och hårt yttre tryck från resten av den svenska Camarillan som nästan uteslutande består av Gangrels. Hon vill att spelarna stärker sin domän för att avlasta henne och medan det kommer verka som om hon gör dem tjänster så är det av helt själviska anledningar.

Scenario 6: Blodhundar och blodhundar

Det här är scenariot som fick mig att skriva kampanjen och det är också ett brutalt slag mot spelarnas solarplexus efter en fint. Spelarna borde vara ganska varma i kläderna vid det här laget, det har varit lätt hittills med coola superkrafter (drivna av stulet blod) och nya magiska vänner (som kanske torterar barn i källare...) och problem som de kan lösa (det har bara kostat dem delar av deras mänsklighet). I det här scenariot lurar du in dem i ett problem som de tror de kommer kunna lösa och precis när de löst det... Blir de anfallna av varulvar som mördar dem i ansiktet. Gör dig redo att skörda livet av rollperson.

Sidohandlingar

Det är dags att avsluta alla sidohandlingar kopplade till HVB-hemmet. Vi kommer att om saker går som det är mest sannolikt köra en grupp varulvar som en hårig tornado av knivar genom det vilket gör det svårt att fortsätta handlingar där efter den här punkten. Introduktionen till den större världen genom kontakten med Camarillan ger också upphov till flera nya möjligheter till sidohandlingar.

Farväl till mänskligheten: rollpersonernas nya kamrater i Camarillan kommer råda dem att lämna sina dödliga liv bakom sig. Medan det är viktigt att bevara sin mänsklighet är det farligt att låtsas vara samma person som man en gång var. Om spelarna vill det kommer flera av de besläktade i Ångborg mer än gärna hjälpa dem med att fejka sin död och skapa nya identiteter.

Simon vs Finch: Om Simon inte redan har lämnat kampanjen på grund av spelarnas handlingar och spelarna inte heller har dödat eller politiskt krossat Finch så kommer dessa två att hamna i konflikt med varandra. I sin roll som Scourge kommer Finch hitta de dumpade changling liken och känna igen tecknen på övernaturliga experiment på dem. Han kommer utesluta rollpersonerna som för oerfarna men kommer börja jaga efter den faktiska skyldiga, något som kan göra Simon nervös och leda till att Simon försöker "slå tillbaks först" med sina spöken. Kan spelarna skapa fred mellan de

två besläktade för att ha kvar dem båda som allierade eller kommer de välja sida?

Ultimate power!: Rollpersonerna har nu en större grupp besläktade att lära sig saker så som discipliner, obskyra färdigheter (ockult med mera) och om Camarillan från. Om någon ser Vångabord som ett smörgåsbord av makt är det jättebra! Låt dem bara betala för allt, nu eller senare...

Childers får childers: rollpersonernas område är stort nog att hålla ett par vampyrer till och det är av prinsen primärt menat att vara en buffert mellan hennes stad och yttre fiender, eller en kanariefågel om du föredrar den beskrivningen. Det är därför inte omöjligt att hon kommer pressa rollpersonerna att ta emot fler besläktade på sitt område. Men det är inte heller omöjligt att om de är av rätt klan och spelar sina kort rätt så kan de få tillstånd att omfamna sina egna childers.

Metaforiska blodhundar

Första delen av scenariot handlar om att en undersökande reporter vid namn Josef Jansson med agg mot socialarbetare kommit med ett tv-team för att göra ett reportage om Tystkullen. Mängden kameror, att ingen bryr sig om sanningen utan bara vill sätta dit någon för tittarsiffrorna och journalist cred samt att hela organisationen bakom det hela, TV44, är med på agendan gör det hela svårt att vifta bort med lite snabba tankekrafter.

Det är mycket möjligt att en försiktig grupp inte längre har kontakt med HVB-boendet. Du kan kanske dra tillbaks dem till boendet och utredningen genom att de är oroliga för att tidigare missdåd eller incidenter skall komma fram eller hota maskerad. Men om du inte tror det fungerar bra är det inget egentligt problem. Du hoppar bara över metaforiska blodhundar och går rakt till Faktiska blodhundar.

Josef Janssons hade en barndom där han blev studsad från dåligt HVB-hem till dåligt familjehem och tillbaks igen mer gånger än han kan minnas. Han hatar socialarbetare, han hatar HVB-hem och han har noll moraliska skrupler när det kommer till att få dem att se dåliga ut på tv. Hans senaste måltavla är Tystkullen, eftersom att ett barn försvann där kommer han dra upp alla smuts och få personalen att se ut som ett gäng oansvariga mördare. Han har med sig två kameramän, en producent och en researcher. Tv 44 vill bara ha reportage som visar att saker är riktigt illa, det är det enda som ger tittarsiffror. Han kommer, om ingen ingriper eller rollpersonerna varit väldigt listiga, avslöja deras missdåd kring HVB-boendet och att Love blivit mördad. Han har en stor chans att bli ett reall hot my maskerad. Om inga bevis finns kommer han fabricera dem och ändå anklaga rollpersonerna. Josef kommer filma runt boendet, leta i skogen, intervjua barn och personal. Finns det smuts här kommer den komma fram och finns det ingen kommer det ändå se ut så.

Det som gör det så svårt att stoppa Josef är att han aldrig rör sig själv, han har nästan alltid något sätt att spela in nära på sig och mycket går iväg rakt till TV44. Han är också ultra känslig för hot som han reagerar på med paranoia och vet att rollpersonerna jobbar eller har jobbar på boendet. Han vet ärligt talat nästan allt om dem utan att de omfamnats. Han bara tycker de är blodsugande monster i alla fall.

Och om gruppen stoppar Josef kommer företaget antingen tycka att han blivit "vek" och skicka någon annan eller bli oroliga för honom och skicka fler reportrar för att undersöka samtidigt som de kontaktar myndigheterna.

Det här är ärligt talat inte ett stort problem för de flesta spelare och vid den här punkten i kampanjen bör rollpersonerna vara erfarna nog att hantera Josef utan några problem. De kanske till och med kan tjäna fördelar på hela affären. Det är bra, låt dem stila! För samma sekund de tror att de har

lyckats och att dagen är räddad...

Faktiska blodhundar

...Kommer tre allvarliga personer komma till platsen där rollpersonerna är. Kasta sina coola (okej, men halvcoola i alla fall) läderjackor i ett hörn och sedan förvandlas till två och en halv meter höga vargmonster. Vargmonstren kastar sig över rollpersonerna utan ett ord och försöka slita dem i stycken! Starta din stridsmusik (jag rekommenderar Slayers "Raining blood") och kör en blodig, häftig, ultravålds strid mellan varulvarna och rollpersonerna. rollpersoner spelade från början av kampanjen kommer antagligen dö här. Vad som definitivt är sant är att alla dödliga i närheten kommer dö i förbifarten när klor möter odött kött och vampyriska discipliner kastas mot rasande monster. Den utmärkta platsen att köra den här striden är alltså Tystkullen. Se till att i detalj beskriva hur allt rollpersonerna håller kärt förintas samtidigt som barn slits i bitar och krossas runtomkring dem.

Överlever rollpersonerna den här striden kan de i varulvarna Jonas och Nathalies mobiltelefoner (som finns i deras jackor i hörnet) eller Mys mobiltelefon (som ligger i deras bil) hitta ett tips om att de är i staden. Tipset är skickat via sms och nämner att rollpersonerna är tjänare till Baali äldsten Roland Thomas och måste utrotas. rollpersonerna kan försöka spåra ner avsändaren av tipset eller tala med sina vampyr vänner för att hitta mer information. Oavsett vilket leder det dem vidare till A miserable little pile of secrets!.

Nu går du, läsare av den här kampanjen: "Va?! Ska du bara döda dem med varulvar?! Men det här är VAMPIRE! Ett spel om storytelling och drama. Om politik och sociala maktspel!" Och till det säger jag fuck you! Ja, Vampire har alla lagren av förfining över fasorna men de är alla där för att dölja det faktum att världen är blod och klor och att större monster än du finns där ute. Jag har bara med att varulvarna heter Jonas, Nathalie och My och resten av grejerna i karaktärskapitlet ifall spelarna lyckas använda tankekrafter eller extrem paranoia för att hinna prata med varulvarna. Eller om du som spelledare inte delar min vision om en varulvsfot som trampar på ett odött huvud för alltid.

Mitt tips är att släppa loss ultravåldet! Och dör dina spelares rollpersoner till en freak werewolf attack så är det bara så. Blod och klor, glöm aldrig blodet och klorna!

Scenario 7: A miserable little pile of secrets!

Äntligen är det dags för svar och konfrontation mellan rollpersonerna och deras skapare! De har något att gå efter, äntligen! Men är svaren de kommer finna något de egentligen vill veta? Och vad om den de jagar efter är på väg rakt mot dem?

Det här scenariot har tre delar. I den första spårar rollpersonerna först sin skapare till Ångaborg, sedan till Stockholm och till sist tillbaks till Myrlöv. I den andra delen försöker de stoppa den attack på henne som orkestrerats av Baali klanen och försöker dra tillbaks henne från kanten av wassail. De har också chansen att samtala med sin skapare (om de lyckats med att lugna henne) de får här reda på varför de skapades, om Roland Thomas plan och deras skapares plan att stoppa honom. I den tredje och avslutande delen är det dags att samla ihop alla de allierade rollpersonerna skaffat sig under kampanjens gång och försöka stoppa Roland Thomas från att förgöra världen genom att manipulera en Antedeluvian.

Sidohandlingar

Efter att ha haft lyxen att kunna hantera problem som rör dem eller som är konkreta (och efter att ha

blivit slagna i ansiktet av varulvar) så är det dags att påminna spelarna om att något skumt pågår. Och det är dags att påminna dem hårt! Antedeluvianen, den äldsta Gangrelen, vrider sig i sömnen och är nästan vaken. Naturen och verkligheten vrider sig i takt med henne. För mannen, eller vampyren, på gatan tar detta sig omen-liknande uttryck. Här är några incidenter

Världen blöder: En sten spricker djupt inne i skogen och upp ur den flödar en liten bäck av blod, kraftigare än något annat rollpersonen någonsin luktat eller smakat. Djuren som dricker av det bleknar till albino djur och börjar röra sig i märkligt symmetriska mönster.

Pale horse: En gulblek häst kommer till en av rollpersonerna på en plats där den inte är väntad, mitt i en stad eller i ett varuhus. Hästen kommer rakt fram till rollpersonen och gnuggar lätt sin nos mot vampyren om det inte aktivt undviks. Människor runtomkring ser hästen och undviker den men verkar inte kunna upptäcka den eller prata om den. Ifall rollpersonen tappar hästen ur sina sinnen för ens en sekund försvinner den.

Bum fight: De utslagna i samhället blir plötsligt våldsamma. En natt av våld och terror följer när missbrukare och hemlösa alla runt sig i ett blint raseri. Kan de lugnas säger de att det var som om en best tog över dem... Vid soluppgången försvinner effekterna och saker blir lugna igen.

Jakten på sanningen

rollpersonerna har sedan slutet av förra scenariot ett sms tips skickat till en grupp varulvar av någon som hävdar att de är tjänare till Roland Thomas och måste förgöras. De vill antagligen undersöka detta, inte minst för att inte bli mördade av fler slumpade övernaturliga strike teams. De har två olika spår att gå på, de kan spåra var meddelandet skickades från och de kan ta reda på saker om Roland Thomas. Eller så kommer de på en bättre plan som tar dem till del 2 av det här scenariot. Men jag är inte så påhittig så här är två vägar att nå Dina:

Spåra telefonen: Telefonen är tagen från en dödlig i Stockholm, Henry Larsson, med hjälp av dominate eller prescence. Henry är en lokal tonåring mitt i en retro-goth fas. En svarthåriga kvinna med ett distinkt ansiktsärr klädd i aningen slitna stryktåliga kläder skickade ett meddelanden från hans telefon till ett nummer hon slog in från minnet och gick sedan iväg med telefonen. Telefonen kastades i en gatubrunn två kvarter bort vid en tågstation. Hela grejen är faktisk fångad på trafikkamera. En grupp kan spåra henne från tågstationen till ett tågstopp vid ett litet samhälle några mil från Myrlöv...

Roland Thomas: Talar rollpersonerna med Birger Matt eller Anna-Lena Atenbury så vet de att Roland Thomas är efterlyst av Camarillan. Faktum är att han befinner sig på den Röda listan och jagas av en Alastor, den Alastorn är Dina Levanova. Dina har senast setts till i Stockholm där hon presenterat sig för den lokala prinsen Jarl Manning (Gangrel, generation 7). Pratar rollpersonerna med Simon kommer han berätta att Rolan Thomas blev jagad ut ur Sabbaten för att han var en infernalist. Men eftersom Camarillan redan hade någon besatt av att mörda honom och han flydde till Camarilla kontrollerade områden. Personen som jagar honom heter Dina Levanova och det enda Simon vet om henne är att hon dödade en av hans gamla (Jacob, en Ventrue antitribue) allierade från Sabbaten som försökte infiltrera Stockholms Camarillan.

Om rollpersonerna följer det här spåret till Stockholm kan de genom att presentera sig och tala med fursten eller genom att själva leta upp hennes fristad och leta genom den hitta spår som visar att Dina åkt söderut. De kan sedan spåra henne via tågen till precis utanför Myrlöv.

No place like home

Gruppen återvänder till Myrlöv på jakt efter Dina som de nu vet är någon som jagar infernalister och som är samma klan som de är. När de kommer hem till Myrlöv kommer två saker ha hänt:

1. Dina kommer ha återvänt till hennes tidigare kottoris tillfälliga fristad. Där skriver hon frenetiskt ner allt hon vet, på gränsen till frenzy, och tänker skicka det till... Någon? Oklart vem. Kanske Camarillan? Hon vet bara att hon måste skriva ner det... Hon har inte heller varit så diskret som hon borde varit när hon återvände till en gammal fristad. Men hon tänker verkligen inte klart just nu.
2. Tre av Roland Thomas Baali underhuggare vänder upp och ner på staden, mindre än diskret, för att hitta Dina.

En konfrontation med Baali vampyrerna riskerar att bli våldsam men behöver inte bli det. En smart grupp kan låtsas att de jobbar för Roland eller hitta på en annan bra lögn för att få reda på vad Baali vampyrerna sysslar med. Eller så kan de använda tankekrafter för samma effekt. De vet att de jagar Dina Levanov som de har en beskrivning av, de vet att hon nästan är i wassail, de vet att Roland Thomas har en viktig plan hon kan stoppa och att Roland väntar tills nästa natt för att genomföra sin plan och slutligen att Roland har en båt vid namn "Blå damen" i Ångaborgs hamn.

Om Baali vampyrerna inte stoppas kommer de hitta och anfälla Dina. Hon kommer mörda dem men i att göra detta faller hon till besten och går i wassail, om ingen ingriper.

Om rollpersonerna hittar Dina först kommer hon tro att de blivit korruperade av Baali klanen. Hon kommer referera till rollpersonerna som hennes barn och be dem om förlåtelse för att hon omfamnade dem och sedan lämnade dem till att bli korruperade av Baali klanen och Roland. Vill rollpersonerna prata med henne vidare måste de övertyga henne om att de inte är korruperade av Roland och/eller Baali. Om rollpersonerna kan göra det kan de lugna Dina och få henne att berätta varför de blev omfamnade och om Rolands plan. Om de istället dödar henne ger hennes frenetiska anteckningar dem informationen om Rolands plan.

Rolands plan: Rolands plan är inte egentligen superavancerad, den har bara krävt vansinnigt mycket jobb, tid och resurser att förbereda för. Det enda han behöver göra nu är att segla ut den Blå damen ovanför platsen i Östersjön där den första Gangrelens gap kommer öppnas när hon vrider sig i sömnen, frammana demon Moloch som tar kontroll över honom och sedan kasta sig ner i gapet. Sedan kommer Moloch snabbspola den globala uppvärmningen och mörda mänskligheten som en groda i kokande vatten. För mer om Rolands plan läs hans del under spelledarepersons kapitlet.

It's Gehenna and I feel fine

rollpersonerna vet att om de väntar lite mer än 24 timmar kommer världen gå under. Dina hänger precis, precis fast vid sin mänsklighet och kommer inte kunna hjälpa dem. Pressar de henne kommer hon falla till besten under striden mot Roland och löpa amok.

rollpersoner behöver dock inte nödvändigtvis själva konfrontera Roland. Har de spelat det sociala spelet och har skaffat sig vänner och allierade kan de rekrytera dem till att stoppa Roland. Idealt är att ha Simon kastandes spöken och skuggor mot rollpersonernas fiender medan diakon Whinter sliter av Baali huvuden med sina klor och Birger Matts ghoular lägger ner täckeld med automatvapen.

Spelarna har valet att anfälla Roland i hamnen eller efter att han gett sig ut med sin båt. Ärligt talat är det säkrare att anfälla honom på båten där det är mindre chans att han kan fly och hans discipliner är mindre effektiva. Det låter honom dock komma närmre sitt mål vilket spelarna kanske vill

undvika.

Regelmässigt så rullar Roland 10 tärningar för att slå ihjäl folk, 8 tärningar för att prata på folk och 6 tärningar för att tänka på saker. Han har tillgång till Daimonion 5, Presence 3 och Celerity 2. Hans demoniska herre har också gett honom klor motsvarande Protean 2.

Roland har också fem nyomfamnade underhuggare med sig ifall det blir ett slagsmål. Dessa kommer mest försöka anfälla rollpersonerna och deras allierade från obfuscate med yxor om ett slagsmål utbryter.

Lyckas rollpersonerna stoppa Roland har de hindrat att världen går under alldeles för tidigt och kan fortsätta vidare med sina karriärer som vampyrer. Misslyckas de går världen under och kampanjen är över. Då har rollpersonerna lärt sig vad de behöver om Vampire för att förhoppningsvis klara sig bättre i sin nästa kampanj. Oavsett vilket är det här slutet.

Nya regler för ditt ledsna spel

Det här kapitlet innehåller extra regler som du kan använda när du spelar Vampire: The Masquerade. De är inte nödvändiga och de gör med stor sannolikhet inte spelet bättre för dig. Men ibland vill man bara att en spelförfattare kräker fram nya helvetiska leksaker för en att antingen leka med eller slå sönder. Jag vet att jag vill ha det på sluet om jag har läst en äventyrsbok. Så här är blandade extra leksaker till lådan.

Nya meriter

Don't touch the money!!! (3-point merit): rollpersonen kan inte förlora sina prickar i resources oavsett vad som händer. Det är som om ödet vägrar låta rollpersonen vara något annat än rik.

Ihålig tunga (5 point merit): Vampyren har en ihålig tunga som kan öppnas och med vilken vampyren kan dricka blod. Bloddrickande som görs med tungan får offret att tappa minnet av hela incidenten och ett par timmar runt den.

Hårdmagad (4-point merit): Vampyren kan dricka från djur utan de vanliga sidoeffekterna av att göra så. Blodet smakar dock väldigt illa

Känslig näsa (1 point merit): Vampyren kan känna doften av en viss typ av dödligt blod vampyren kan kanske lukta sig till oskulder eller barn eller kristna.

Odött immunförsvar (5-point merit): Din karaktär kan inte bli bäraren för blodsjukdomar så

Nya Flaws

Ser ut som en pedofil (1-point flaw): I alla scener med barn kommer utomstående tycka att rollpersonen ser ut lite som en pedofil. Detta ger -3 på alla sociala slag.

Blodbaserad fysik (3-point flaw): Är du full med blod sväller du upp och blir groteskt fet medan om du har lite blod i systemet blir du anorektiskt smal.

Pålemåltavla (1-point flaw): Du har ett stort hjärta... Inte på ett bra sätt. Fiender får inget minus för att sikta på ditt hjärta.

Svaga ben (4-point flaw): Dina ben är svaga och omfamnadet har inte ordnat detta. För var 2 skada

du tar tar du en extra bashing skada.

Arg (2-point flaw): Du har seriösa vredesproblem. Varför? Vem vet? Men det läcker igen i alla du gör. Om någon misslyckas med att läsa dina motiv tror de att du hatar och/eller är arg på dem.

Nya kombinationsdiscipliner

Road rash: Celerity 3, Fortitude 3

Vampyren är tuff och snabb nog för att använda friktion som ett vapen. Genom att grabba tag i en annan varelse, trycka dem mot golvet, en väg eller en vägg och sedan dra med dem så snabbt som vampyren kan röra sig gör vampyren aggreved skada med sina obeväpnade attacker.

Body meld: Protean 3, Vicissitude 3

Fungerar som Earth meld men istället för att smälta in i jorden smälter vampyren in i en villig ghoul eller dödlig. När vampyren är där inne kan hen inte skadas förrän den dödliga dör. Dör den dödliga återformas vampyren ur liket.

Banality shield: Necromancy 1, Obtenebration 1, Mythericea 1

Vampyren samlar så mycket obskyr magi runt sig att det skyddar Changelings i samma scen från banality. Kostar 1 blod och 1 WP per scen.

Knowing the enemy: Auspex 1, Potence 1 or Fortitude 1 or Celerity 1

Användaren får reda på hur många nivåer av en fysisk disciplin en annan vampyr besitter.

Moloch's talons: Daimonion 5, Protean 2, Potence 2

Ger vampyrer klor som från Protean 2 men de sår som de orsakar är speciell aggreved skada som kräver spenderandet av 1 humanity för varje 3 skada som läks.