



40

mars 2007

NY VAMPIRE-KRÖNIKA PÅ SVENSKA

del I i Pragkrönikan till gamla Vampire

MER ROLLSPELSHISTORIA

friform och religiösa rollspel

LEDAREN

Det är med stort nöje jag kan konstatera att vi i och med detta nummer börjar publicera Sven Folkessons egenhändigt hopknåpade krönika till gamla Vampire som utspelar sig i hjärtat av medeltida Europa. Pragkrönikan är en ambitiös och episk kampaniserie med såväl politiska och psykologiska dimensioner. Den är enligt min mening något av det bästa vi publicerat i Runan. Då jag spelade Pragkrönikan skapade jag en karaktär som hette Cailida Luna. Hon var av malkaviansk börd och jag lade ner mycket möda på att skapa en gedigen bakgrundshistoria, som tog formen av en novell skriven i första person. Med denna karaktär fick jag uppleva spelsessioner som jag rankar väldigt högt på listan över mina bästa rollspelsminnen. Detta berodde inte bara på mina ansträngningar utan mina medspelare hade även lagt ner mycket krut på att skapa intressanta kaiter. Dessutom var det som sagt en mycket välskriven krö-

nika och vi ledsagades av författaren som inlevelsefull spelledare. För svenska rollspelare som gillar Vampire så är Pragkrönikan någonting man inte får missa!

Vid sidan av detta så bjuder detta nummer på del fyra av rollspelens svenska historia. Det är inte bara kommersiella aktörer som påverka den svenska rollspelshobbyn. Friformen har naturligtvis en plats i Sveriges rollspelshistoria. Och det har även Västerås stifts konfirmationsrollspel.

Tyvärr har vi haft lite problem att skramla ihop illustrationer till detta nummer. Förhoppningsvis får vi se fler illustrationer i kommande nummer. ✕



PONTUS LÖF
pontus@runan.info

INNEHÅLL I DETTA NUMMER

03 **Pragkrönikan del 1: "Hotet från Norr - Morgen kommer der Schwed"**

Kampanj till Vampire: the Masquerade av Sven Folkesson och Sebastian Porras.

26 **Moralpanik?**

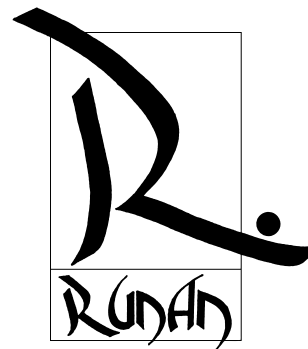
Funderingar kring rollspelens påverkan av Pontus Löf.

27 **Favorit i repris**

Recension av tidningen Vakna! av Pontus Löf.

28 **Rollspelens svenska historia, kapitel 4**

Historiska redogörelser av Martin Brodén (friform) samt Len Howard (Västerås stift).



REDAKTÖR

Pontus Löf

SKRIBENTER

Martin Brodén, Sven Folkesson,
Len Howard, Sebastian Porras

ILLUSTRATÖRER

Fredric Heidenberg

GRAFISK FORM

Pontus Löf

OMSLAG

Pontus Löf

KORREKTUR

Sven Folkesson
Pontus Löf

ANSVARIG UTGIVARE

Niklas Hallgren

E-POST

redax@runan.info

WEBBPLATS

www.runan.info

TACK TILL

Speltidningen Fenix samt alla som bidragit med texter, bilder och idéer.

Juridiska anmärkningar

Runan ges ut av den Sverokanslutna föreningen Runan i ideellt syfte. Eftertryck utan skriftligt tillstånd är förbjudet (utskrift för privat bruk är dock självklart tillåtet). Publicerat material äger skaparen rätt till, men Runan förbehåller sig rätten till återtryck i alla medier samt till redigering av inskickat material utan särskilt tillstånd.

Þragkróníkan

Del 1 í en epísk Vampire-króníka

av Sven Folkesson med hjälp av Sebastian Porras



Gjotet fróm Hott
Morgen kommt der Schwed

Inledning

Välkommen till Pragkrönikan, en lång historia som utspelar sig under många århundraden och i flera världsdelar. Detta är den första delen av fyra: ett kompakt och spännande drama som kretsar kring rollpersonernas försök att genom diplomati få två öppet stridande rivaler att komma till sans och vett. Samtidigt kommer det att framgå att mer står på spel och att de politiska förhandlingarna kanske bara är en bakgrund till långt mer viktiga förlopp.

Krönikan följer inte fullt ut White Wolfs beskrivningar av World of Darkness eller Vampires meta-plot; ibland på grund av okunskap eller slarv. Som rollspelare i allmänhet och spelledare i synnerhet tycker jag att fokus bör vara på spelbarhet, storytelling och kreativitet snarare än ett slaviskt följande av regler och officiella världsbeskrivningar.

Slutligen går ett stort tack ut till mina speltestare: Niklas Mattsson, Joel Belander, Sebastian Porras, Pontus Löf, Ronny Kilén, Mats Gripensköld, Sigge Persson, Niclas Helmsäter och Calum McDonald. Det är också utan tvekan så, att om det inte vore för Peter Englundss "Ofredsår" eller min resa till Prag så skulle Pragkrönikan heta något helt annat...

Med hopp om god läsning,
Sven Folkesson

Skapande av spelarkaraktärer

Skapandet av rollpersoner är i stort sett helt upp till spelarna. Dock finns det ett par instruktioner som spelledaren bör ge till sina spelare. För det första faller kampanjen platt om karaktärerna är alltför mäktiga i vampyrsamhället - neonates eller ancillae är alltså att föredra - eller om de har mycket inflytelserika mentorer som skulle kunna tänkas stötta dem kravlöst under äventyrets gång. För det andra hör det till rollpersonernas historia att de nyligen gjort bort sig inför sina klaner och mästare: de är av någon anledning satta i dåligt ljus och har den senaste tiden avsatt all sin energi till att återupprätta sin heder och återfå sin makt. En rollperson kan ha misslyckats med ett viktigt uppdrag, en annan kan ha anklagats för spioneri, frikänns men kän-

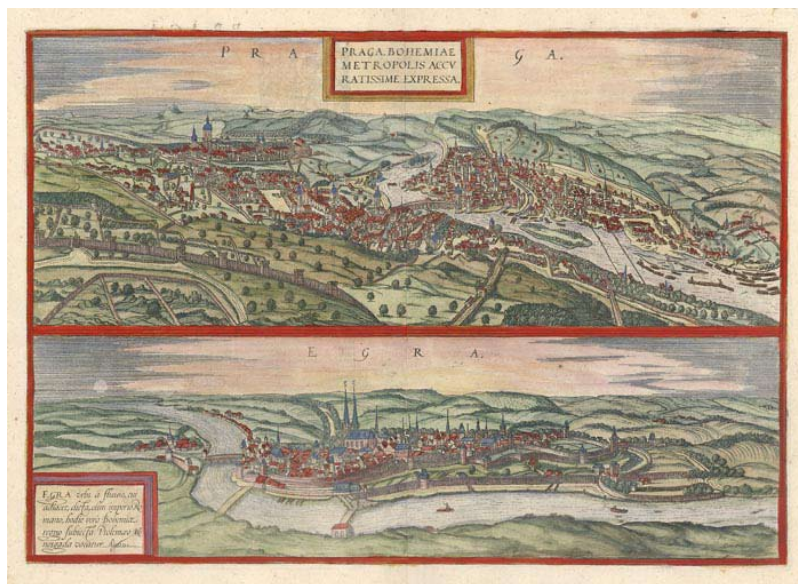
ner fortfarande omgivningens misstänksamma blickar. Det kan också röra sig om personliga intriger och maktspel där rollpersonerna förlorat kraftmätningen och sålunda också förlorat status och trovärdighet. De kan ha gjort sig ovän med en Arkont eller en mäktig Prins; kort och gott vad som helst som gör att rollpersonerna känner att deras existens hänger på en skör tråd.

I Pragkrönikan kommer spelarna inte enbart gestalta denna karaktär (fr o m nu kallad spelarnas primära rollpersoner), utan även de primära rollpersonernas närmaste följeslagare (de sekundära karaktärerna). De sistnämnda bör vara Tjänare (det vill säga en Ghoul), även om en människa eller till och med en (mycket ung) vampyrer kan tillåtas av spelledaren, och skapas som en unik karaktär innan det första spelmötet. Viktigt att tänka på är att dessa följeslagare är nära bundna till spelarens primära rollperson, att de står i ett klart tjänare-mästare förhållande till vampyren samt att de följer med mästaren när denne reser till Prag. (Som ett intressant alternativ kan man tänka sig att spelarna spelar varandras Tjänare.)

Spelarkaraktärerna och Prag

Som nämnts ovan har spelarna av olika anledningar förlorat en stor del av sin trovärdighet och har de senaste månaderna kämpat hårt för att försöka övertyga sina mästare att de fortfarande är dugliga Kainiter. Deras ansträngningar har gett resultat: de har givits en andra - i några fall kanske uppenbarligen en sista - chans. Rollpersonerna har fått ansvaret att medla i de kommande förhandlingarna mellan Prinsen av Prag och Prinsen av Wien (se nedan).

Karaktärerna (som kan komma från samma stad men lika gärna från helt olika delar av Europa) har således planerat inför den besvärliga resan genom den krigshärjade kontinenten: införskaffat lämplig utrustning och köpt vagnar, tagit med sig tjänare och livvakter, lejt knektar och kuskar och samtidigt lagt ner tid på att studera konflikten; de två Prinsarnas historia, motiv och tänkbara förhandlingskrav. Förberedelserna har antagligen varit mycket minutiösa: spelarnas stackars vampyrer är väl medvetna om att om något nu går fel är deras välstånd bortom allt hopp.



Bakgrund

Ahel El Fajer, Gryningens Folk

Anno Domino 1337

På Gamla torget i Prag - som planerat strax efter midnatt - möttes tre vampyrer: från Balkan, Gospaël av klan Tremere; från Frankrike, Emmanuelle av klan Gangrel och från Prag slutligen, Gustáv Bilak den Klanlöse. Dessa tre skulle inte komma att lämna Prag förrän tolv år senare, efter att ha arbetat natt efter natt med att försöka lösa problemet som var vampyr någon gång funderat över: kan jag någonsin acceptera min döda existens och känna lycka såsom jag gjorde förut? Trots att de tre tänkarnas framgångar var få och föga revolutionerande blev de med och mer besatta av sin sak för var soluppgång som tvingade dem att avsluta nattens diskussioner och forskning. Deras gemensamma boplat, ett redan då gammalt hus mitt i det judiska kvarteret i staden, var efter alla dessa år ett över-skådligt virrvarv av tummade böcker, dammiga pergamentsrullar, tomma bläckhorn, uppspikade kartor, heliga skrifter från världens alla hörn, mystiska artefakter och magiska symboler. Slutligen så, efter tolv år, tyckte sig Gospaël se en strimma av bländade ljus vid mörkrets horisont, lämnade Prag och sina två svurna vänner för att följa sina drömmar och syner långt bortom den då kända världens gränser. Det skulle dröja årtionden innan denne av ödet valde Tremere åter vandrade Prags stenbelagda gränder.

Anno Domino 1402

Mer än femtio år senare möttes de tre igen, åter i det vid det här laget förfallna hus i Prag. Emmanuell och Bilak hade under åren samlat på sig massvis med kunskap och skrifter, men deras vinnningar kom att blekna jämte Gospaëls nya, andliga upptäckter. Bortom Östroms murar och arabernas sanddyner och ännu längre hade han farit, men nu var han åter och visade att det finns hopp för de Förbannade. Åren gick och studierna blev med dem allt mer komplicerade, men efter tiotusen nätter övergick de tre sammansvurna till att skriva och formulera istället för att kontempera och försöka förstå.

Anno Domino 1476

Sakta men säkert kom de trennes framgångar att locka till sig andra sökare ur Nattens släkte. Få var de som släpptes in i huset och fick dela deras kunskaper, för

endast Kainiter med öppna hjärta och goda avsikter ansågs mottagliga för Gospaëls syner. Bland dessa var Nareeman, Assamiten från Egypten, som gav sekten dess arabiska namn: "Ahel El Fajer", Gryningens Folk; Alvarez Déniz, Lasombran från Spanien som blev den som tog på sig den brokiga uppgiften att sammanfatta alla texter på ett förstäligt språk; Ventrueen Van Djick från Holland, som snart blev en av de mest framgångsrika i att följa sektens väg och Nosferatun Winston Blythe från södra England, som med stor entusiasm skötte om praktiska spörsmål å sektens vägnar.

Anno Domino 1504

Ahel El Fajers intellektuella blomstring varade i knappt trettio år och följdes av en tragisk katastrof. Redan under slutet av 1480-talet blev Gospaël allt mer världsfrånvarande och spenderade snart huvuddelen av sina nätter isolerad på husets vind; sjungandes monotoma visor under djup meditation. Det vakuum som uppstod i ledarskapet fylldes naturligt av Van Djick, den mest upplyste medlemmen och tillika Gospaëls närmaste lärjunge. Van Djick visade sig vara en mer praktiskt lagd vampyr som styrde in sekten på ett nytt spår: att öppna sig mer utåt, hjälpa andra och informera om gruppens spirituella landvinningar. År 1486 slöts ett avtal med den dåvarande Prinsen av Prag, greve Palacký, som också var formell ägare av huset, att Ahel El Fajer skulle få leva och verka ostört i byggnaden för all framtid så länge de inte störde eller lade sig i Prags politik.

Den nye ledaren började dock sakta men säkert att korrumpas av sin makt och sitt inflytande och efter ett par år använde han sekten och dess medlemmar för att tillfredställa sina egna, själviska begär. Van Djicks maktthun var honom övermäktig. Var natt plågades han av dåligt samvete och var natt av hemska drömmar, men eländet fortsatte utan att någon annan förstod att Ahel El Fajers goda filosofi hade börjat ruttna inifrån. Det hela gick så långt att Van Djick slutligen, år 1504, manipulerade en av sektens allra senaste tillskott, Tremere Ibrahim Jacob, att med en mäktig ritual fångsla Gospaël i ett urgammalt magiskt föremål, Nordens Vita Spegel. Sektens medlemmar fick sedan av Van Djick veta att deras store mästare lämnat Prag för att åter söka sig österut. Denna ondsinta akt av förräderi och svek blev dock droppen som fick Van Djicks bågare av skam att rinna över: bara ett par nätter senare

läste han in sig på vinden, dränkte sig i olja och tände på.

Anno Domino 1506

Två år av sorg och förvirring följde. Sekten isolerade sig innanför husets väggar utan att lyckas skaka sig fri chocken efter att deras två ledare lämnat dem. Till slut lyckades dock Nareeman, vid ett möte i september 1506, uppbringa det som fanns kvar av hopp i vampyrernas stilla hjärtan. Assamitens förslag att sektens medlemmar skulle ge sig ut i världen för att söka Gospaël blev till slut ett enhälligt beslut, och endast Winston Blythe stannade kvar i huset för att möta Mästaren vid dennes väntade hemkomst. Av de som lämnade Prag denna regniga och kalla höst var det ingen som anade att Gospaël i själva verket fortfarande befann sig i staden, inuti Nordens Vita Spegel.

Förhandlingarna

Trettioåriga kriget

Det blodigaste och mest förödande krig människan hittills skadat har nu rasat i Europa i 30 år. Stora delar av Tyskland ligger tyst och öde, spåren av arméernas frammarsch kommer att ta många årtionden att läka. Vid sidan av döda knektars vitnande skellett och kanonkulornas kratrar står nerbrända byar och utsvulna bönder. Människor har fötts, växt upp och dött i en värld av eld, blod och rök - en värld som i detta nu upplevs som enkom ond och skoningslös av Europas invånare. Massor av beväpnade pojkar och äventyrlustna herrar har dragit fram genom landen för att i Guds och Nationens namn sätta stopp för Hot och Faror, må de så komma från religiösa illäror eller opålitliga statsöverhuvuden, och som en tillsynes ohejdbar maskin har krigets malt på, förvandlad till en del av den verklighet människan är illa tvungen att acceptera.

Kainiternas värld

Europas vampyrer har under det 30-åriga kriget gjort vad de kunnat för att sätta sin prägel på händelsernas utveckling. Gamla fejder, osämjor och misstankar har vävts in i en duk av konflikter och krig. Somliga må kämpa för Historien, Tron eller Framtiden, men de flesta drivs av en hunger efter sin bit av den sammanfallande kakan Tyskland.

En av de många pakter som slutits i Europa under 1600-talets första hälft är den mellan Prinsen av Prag, Georg Schin-

zler och Prinsen av Wien, Franz von Hatzfeld. Samarbetet började dock som vanligt med maktkamp och svärds-hugg.

1617 blev Ferdinand II kejsare över det Heliga romerska riket av tysk nation, ännu en habsburgare i toppen av detta Europas största rike. Som flera av sina föregångare var han stöttad och mer eller mindre kontrollerad av Klan Tremere i staden Wien. Nu var det dock så att Prinsen av Prag (och således den mest inflytelserika vampyren i den till Tyskland svurna provinsen Böhmen) av Klan Ventrue, önskade mer inflytande över de dödligas stattdbildningar, och eftersom kejsarens hemvist numera var Prag, tog han sin chans att få sin rättfärdigade önskan uppfylld. Under vilda protester slängde så Böhmska adelsmän, bland annat skrikandes religiöst protestantiska slagord, i maj 1618, två kejserliga guvenörer ut ur fönstret från Prags slott. Prinsen av Prag hoppades därmed att hans konkurrenter i Wien skulle förstå att de inte ensamma kunde styra och ställa, att även han var en kraft att räkna med och - för att han inte skulle ställa till med ytterligare bråk - en Prins som häxmästarna i Wien var tvugna att ge vissa särskilda fördelar.

Trots de häktiska förhandlingar som följde visade det sig dock att kejsar Ferdinand inte på några villkor skulle ge vika för Böhmens krav på religiös och politisk frihet: med krut, bly och kallt stål slog de kejserliga trupperna ner upproret vid slaget vid Vita berget utanför Prag

och hemska var de repressalier som följde: motståndets ledare avrättades på Gamla torget år 1621 och samtliga upprorsmäns egendom konfiskerades (eftersom en stor del av Böhmens adelsmän deltog i resningen blev detta en politisk chock för hela regionen). Under de trettio åren som följde av krig och elände kom en fjärdedel av områdets fria invånare (det vill säga mestadels rika och välbildade) att emigrera, landets ruinerades såväl ekonomiskt som socialt, handeln upphörde, byar och städer förstördes, landsbygden ödelades. Två hela befolkningsskikt - adeln och borgarskapet - upphörde mer eller mindre att existera, och med dem försvann från Böhmen den största delen av landets förmögenheter, den gamla tron med dess kulturella traditioner, sakta men säkert även det tjeckiska språket. Georg Schinzler var besegrad, krossad och förnedrad: hade han inte snart också underkastat sig Wien hade han med största säkerhet även blivit utplånad.

Georg Schinzler slutade dock aldrig att drömma. Med stort intresse övervakade han härarnas rörelser i Tyskland och med större njutning det Tyska rikets nederlag. Med åren återfick han sitt mod och beslutade sig för att återigen lägga sig i Släktets maktspel. Denna gång valde han dock en annan strategi: från att ha försökt opponera sig mot kejsaren med hjälp av Böhmens folk började han istället manipulera kejsaren själv. Mycket försiktigt sände Prinsen öron och ögon in i hovet i Prags slott och tack vare hans noggrannhet

eller kanske också med hjälp av en del tur, lyckades han vinna allt mer inflytande över Ferdinand. När sedan Franz von Hatzfeld blev på det klara med vad som var på gång var det redan för sent: Georg Schinzler inflytande var för stort. Prags Prins höll på att bli den starkaste vampyren i Centraleuropa och Wiens vampyrer såg endast en lösning: att ty sig till kejsarens fiender. Återigen vapenskrammel, med andra ord.

En hemlig fred har nyligen slutits mellan Wiens Tremere och Sveriges Brujah, en ohelig pakt var ideologi och högre värden satts åt sidan för maktspel och snabba vinster. Överräskommelsen är simpel: svenska styrkor hjälps in i Prag med vad det innebär av plundring och rov i utbyte mot att Brujah-vampyrerna ser till att Prags vampyrer straffas hårt och bestämt. Som en liten bonus får Brujah-ledaren, Raoul Steinbeck, tillåtelse att själv förgöra Georg Schinzler och dricka hans blod.

Under det att Wiens Tremere och Sveriges Brujah tillsammans planerar sin kupp reser också en delegation från Wien till Prag. Intentionerna är dels att få Georg Schinzler att tro att Wien vill ha en fredlig lösning på konflikten, dels att snabbt utnyttja oroligheterna som kommer att följa Anarkernas anfall till att gripa makten i Prag. Förhandlingarna kommer att äga rum i ett neutralt område i Prag, i de judiska kvarteren, och båda sidor har kommit överens om att kalla in neutrala medlare utifrån.



AKT ETT: Fruktlösa förhandlingar

Initiativtagaren till förhandlingarna är von Hatzfeld, som ungefär tre månader innan rollpersonerna anländer till Prag öppet anklagade Georg Schinzler för avtalsbrott vad gäller kontrollen över kejsar Ferdinand II. Schinzler accepterade kravet på samtal och tillsammans skrev man ihop grundläggande regler för förhandlingarna samt bestämde sig för att bjuda in neutrala medlare. De senare valdes ut under ledning av högt uppsatta vampyrer i Camarillan och tiden sattes till midnatt 13 juli 1648, varefter förhandlingar skall fortsätta var natt till överenskommelse är uppnådd eller till endera part önskar avbryta sitt deltagande.

(Nedan ges ett händelseförlopp som det kan tänkas utspela sig. Spelare är dock kreativa varelser som ofta handlar oförutsägbart. Således kan händelsernas utformning och följd ändras, ett faktum som spelledaren får vara beredd på och gärna planera inför.)

SCEN ETT: Välkommen till Prag

Prag

Rollpersonernas vagnar rullar in på Prags stenbelagda gator någon gång mellan den 10 och 13 juli 1648. Nätterna är ljumma så här års, svalkande vindar blåser in från landsbygden och blandar dofterna i den stora staden. Trots kriget och eländet går det inte att ta miste på att Prag är kejsarens residentsstad: från Hrad Prag, det magnifika slottet på höjden utanför Lilla sidan, kan man ibland höra ljuden från de kungliga festerna ända ner till floden. Mörkret skingrar dock Prags människor, schasar iväg de från gator och gränder in i hus och hotell. Stoj, rop och skrik lämnar plats åt nattens ljud: skällande hundar, stegen från en ensam vandrare, gnisslandet från vagnshjul och brusandet från vattnet. Den bokstavliga trängseln - av folk och få - ersätts av den bildliga: Prags höga, dunkla murar tycks pressa ihop stadens hundra och åter hundra tätt packade hus och byggnaderna verkar böja sig över gränderna med drömmen om att till slutligen och äntligen sluka dem. Som en spricka genom sten och tegel löper Moldau, floden, och endast Karlsbron, den vackra stenbyggnationen prydd av statyer och monument, hindrar de två sidorna av Prag från att slitas isär.

Huset

I de judiska kvarteren i Gamla staden på den östra sidan av floden ligger det hus (hädanefter kallat just "huset") som de två Prinsarna valt ut som skådeplats för förhandlingarna. Huset är uppenbarligen gammalt och anrikt, byggt enligt tidig gotisk stil, inte speciellt stort där det står inklämt mellan två högre och ståtligare byggnader. Den rollperson som först anländer till huset får en tung nyckelknippa av en av Prins Schinzlers Tjänare och blir sedan lämnad ensam.

Huset är tre våningar högt, till vilket man skall tillägga en källare och en vind. Bottenvåningen har uppenbarligen inte använts på många år, damm ligger i tjocka lager över spruckna möbler och slitna golv. Här finns en hall med två trappor upp till den andra våningen, ett kök (med en lucka till källaren), sovrums avsedda för tjänstefolk, ett kombinerat mat- och allrum för dito och ett antal förråd. En liten dörr (som för övrigt är igen-spikad) leder ut till bakgården var man även finner ett förfallet uthus.

Andra våningen är tillika övergiven sedan länge men hursomhelst fortfarande i gott skick: de vackra, antika, ovärderliga möblerna är övertäckta av skyddande dukar, golv och väggar är i dyrbart trä och taket prytt med vackra, färgrika målningar. Överallt, under och på möbler, i hörn och på hyllor, står kandelabrar av silver, mässingsskålar, vasar av Böhmsk kristall, bestick och tallrikar av guld. I skåp och lådor ligger ringar, amuletter, halsband, dukar, mattor, stearinljus, lyktor och kuddar. Våningen består av en mycket stor matsal (med ett litet tjänarum i anslutning var man i golvet finner ett hål ner till köket för transport av mat), en stor salong med soffor och en öppen eld samt tre mindre sovrums.

De breda trapporna leder vidare till den tredje våningen, som är en obeskrivlig röra av allt man kan tänka sig finna på denna jord: upp-och-ner vända möbler, utdragna lådor, kringspredda dokument, pergament, böcker och luntor, uttrokade bläckhorn, kompasser och mystiska instrument, elfenbenssmycken, fjädrar och klockor, träbitar med inristade runor, koppar och bågare med rester av pulver och dekokter, skrivdon, pincetter, skalpeller, underliga masker, hårtestar, uppstoppade djur, kroppsdelar bevarade i vätskor i olika burkar, en gongong, stavar, målningar, kartor och så vidare; allt täckt av ett oinbudande lager av smuts och damm. Luften är tjock och unken, tycks nästan ligga och vibrera över all bråten. Den tredje våningen utgörs av fem rum av varierande storlek och form. Från ett av rummen leder en steg upp till vinden.

Luckan från tredje våningen upp till vinden är tillverkad i gediget stål och försedd med en inskription på arabiska: "El houb yantasir" (Kärleken segrar). Stålluckan är reglad från insidan och dessutom försedd med en mäktig magisk symbol som gör intrång omöjligt för eventuella nyfikna rollpersoner. Symbolen skyddar även intrång genom väggar, golv och tak. (En mäktig Tremere eller dylikt kan förmodligen bryta sig in, men det är tyvärr nog så att ingen av rollpersonerna räknas som sådan.)

Källaren under huset består av en trång källargång med fyra små förrådsrum i anslutning. Dessa är i stort sett tomma förutom ett trasigt vinställ, ett par multnande potatissäckar och tre trasiga tunnor - massa växer på väggarna och fukt tränger in genom jordgolvet, det luktar mögel och blöt jord. I ett av rummen kan man finna en dold lucka: 20 cm in i jord-



väggen finns en bronsplatta som med lite möda går att öppna. En mindre person kan krypa in i en mycket trång, förfallen gång som leder ut i Prags kloaker.

Husets historia

Huset var förhandlingarna kommer att hållas i är självklart samma hus som Gryningens folk levde och verkade i. Kvar där är nu endast Nosferatun Winston Blythe, som mestadels ligger och sover på vinden eller flyter omkring som en dimma (bokstavligt) i huset och de närmaste kloakgångarna. Ingen i Prag vet om hans existens, även om det går rykten. Detta inkluderar Prinsen, som tillträdde sin post för knappt hundra år sedan och som aldrig riktigt förstått sig på avtalet och motiven bakom det. Han har dock låtit huset vara ifred tills nu då hans ersonna position som en av Europas maktigaste Prinsar fått honom att bortse från detta gamla dammiga dokument. Blythe blir självfallet besvårad av att huset invaderas av allhända vampyrer, men bestämmer sig för att rida ut stormen och hoppas att lugnet snart återfinns sig. Alla dessa långa år i ensamhet har också gjort honom skygg; han räds att börja bråka med Prinsen om ett gammalt avtal, speciellt nu när huset ändå står tomt och allt hopp om att sekten skall återförenas är ute.

Husets ande

I huset lever anden av Van Djick. Vid vampyrens död år 1506 nådde hans själ slutligen upplysning efter att till fullo insett vidden av sina synder och begär, och hans spöke lever ännu kvar i gränslandet mellan livet och döden. Dock, på grund av de tragiska omständigheterna, blev han inte bara bunden till, utan också förenad med, huset. Dessutom ligger anden i djup dvala utan att vara mer än vagt medveten om sitt eget varande och den levande fenomenvärlden, också utan att någon - människa eller vampyr - är medveten om hans existens. Nu när levande och ej levande varelser börjar röra om i huset väcks lite av hans andliga energi till liv och underliga saker börjar hända.

Den första natten kan rollpersonerna få känna att något inte är som det skall med huset. Möbler som rollpersonerna flyttat är tillbaka på sin gamla plats, golv som tvättats är åter smutsiga och fönster som stängts öppnas. Den andra natten fortsätter detta, dessutom kan rollpersonerna ibland tycka sig höra steg och röster, se rörelser i ögonvrån och känna kalla vindar dra genom rummen. Sedan, allt efter som äventyret utvecklas och Van Djicks ande rör på sig i sömnen, kommer allt konstigare och mer oförklarliga saker att hända. Slutligen, i och med Van Djicks uppvaknande i scen 9, upphör alla spökerier som av ett trollslag.

SCEN TVÅ:

Segdragna förhandlingar

Den första nattens förhandlingar

Vid midnatt den 13 juli (natten mellan den 12 och den 13 juli) anländer Prinsarnas delegater: Prinsen av Wien representeras av Tremeren Hans-Juergen Schlumberger och Prags Prins av Ventrue Fader Ptolemy. Dessa har båda med sig en drös av vakter, skrivare, betjänter och förstasig-påare; allt som allt är det runt trettio-talet personer som behöver rymmas in i huset tillsammans med rollpersonerna och deras tjänare. Antagligen har rollpersonerna valt stora matsalen på andra våningen som förhandlingsal och även städat upp i huset, ordnat med förfriskningar åt såväl Tjänare som vampyrer samt gjort upp någon form av planering inför diskussionerna. Från och med nu, om medlarna inte gör ett utomordentligt bra jobb, eller till och med om de gör det, kan de räkna med allt från syrliga kommentarer till högljudda utskällningar från Prinsarnas delegater. Faktum är att förhandlingarna kommer att präglas av gräl över detaljer och trivialiteter; om spelarna trodde att förhandlingar är något snabbt avklarat så misstog de sig blott.

Detta går dock fort upp för medlarna. Så snart delegaterna sätter sig ner börjar Schlumberger anmärka på att Ptolemy anlände före honom till förhandlingarna; som representant för en Prins av högre status än Georg Schinzler skall självfallet han stiga in i huset först! Fader Ptolemy å andra sidan väser ideligen åt Schlumberger varje gång denne uttalar hans namn; Ptolemy vill bli tilltalad "Fader Ptolemy den Helige", vilket wienaren vägrar att göra. Dessutom kräver Ptolemy att förhandlingarna inleds med en bön till Gud, ett förslag som framkallar ett hysteriskt fnissande från Schlumberger, som istället fokuserar sin ilska på placeringen runt bordet. Och så vidare, och så vidare. Rollpersonerna är värda en applåd om de lyckas tackla alla klagomål utan att grovt förolämpa någon av de två högfärdiga vampyrerna; att lösa gnäppet redan denna natt skall ses som omöjligt. Så när förhandlingarna avslutas (framåt tre på morgonen börjar det bli svårt att hålla kvar delegaterna) återstår för rollpersonerna att inför nästa natt försöka klura ut diverse kompromisslösningar på tiotals formella problem.

Den andra nattens förhandlingar

Den 14 juli återkommer delegaterna, nyfikna på vad rollpersonerna har för förslag. Spelledaren får bedöma efter spelledarpersonernas karaktärer om de lugnar ner sig eller ej, som tumregel är att de måste få igenom ungefär hälften av kraven var (undantaget kompromisser). Hur bra rollpersonerna än har arbetat så

kommer dock fler små formaliteter att störa och sinka förhandlingarna ideligen, men om man lyckas göra upp "hjärtefrågorna" i godo är mycket vunnet: de riktiga spörsmålen kan börja notas.

Förhandlingarna leder tyvärr snart in i en återvändsgränd: Schlumberger visar upp ett skriftligt avtal, undertecknat 25 oktober 1622 av Franz von Hatzfeld av klan Tremere, Prins av Wien och Georg Schinzler av klan Ventrue, Prins av Prag, som ger Wiens vampyrer rätten att blanda sig i affärerna i kejsaren av det Heliga romerska riket av tysk nations hov samtidigt som det förbjuder Prinsen av Prag att göra detsamma. Fader Ptolemy ber att få titta närmare på avtalet vid sin sida av bordet, men wienaren vägrar (med sitt sedvanliga illmariga leende) av rädsla för att "dokumentet kan skadas eller komma bort" och insisterar på att Ptolemy själv masar sig över till hans sida av bordet. Ptolemy blir smått ursinnig och efter att ha kastat ur sig ett par religiösa förbannelser skickar han över en av sina Tjänare. Under tiden framför han självklart högljudda klagomål till rollpersonerna om detta "etiketsbrott som bör beivras" och hotar för hundraelfte gången att "avsluta dessa barnlekar till förhandlingar". Tjänaren återkommer sedan och viskande överläggningar följer på båda sidor. Till slut ber Ptolemy att dra sig tillbaka och låta medlarna till morgondagen "undersöka detta hafsiga dokumentets påstådda äkthet", vilket han öppet betvivlar att de någonsin kommer att lyckas med. Förhandlingsreglerna säger att alla bevis som presenteras under förhandlingarna, därav avtalsdokumentet, skall behållas av medlarna till dess att förhandlingarna avslutas eller delegationen som presenterade beviset vill återkalla - det vill säga ogiltighetsförklara - det.

Avtalsdokumentet är äkta och det återstår för rollpersonerna att på något sätt fastställa det. De kan besöka diverse hantverkare och sigillsmeder, använda sina vampyrkrafter eller magiska ritualer, eller till och med besöka Georg Schinzler (vars bostad är ett stort hus innanför slottets murar) för att fråga om han verkligen skrivit under dokumentet (det kommer självklart att kräva en hel del av rollpersonernas tålmod att få till ett möte med Prinsen, och när de väl lyckas kommer Prinsen - med all rätt - bli förolämpad av att de neutrala medlarna ifrågasätter hans underskrift!). Schinzler och hans medlare inser självfallet att dokumentet försämrar deras förhandlingsposition, men de har andra planer för dokumentet och drar nu bara ut på tiden.

En inbjudan

Någon timme efter att förhandlingarna avslutas för den första eller andra natten får rollpersonerna besök av John Huss. Denne är artigt nyfiken på hur förhand-

lingarna gått och önskar få en pratstund med rollpersonerna. Huss bjuder in dem till sin vackra våning i Nya staden men diskuterar om rollpersonerna så vill, likväl i huset i det judiska kvarteret eller någon annanstans.

Huss visar sig vara en väldigt lärd vampyr som har mycket att säga, samtidigt som han är en god lyssnare med en vänskaplig karaktär. Förutom att byta nyheter och diskutera konflikten mellan Wien och Prag (som han anser är löjväckande: "varför skall vi vampyrer styra människornas kejsare?") håller han god form i de flesta av tidens aktuella debattämnen. Förr eller senare kommer han dock att börja tala om kriget och dess väntade slut (han är optimistisk i den frågan). Han lyser av entusiasm och iver när han diskuterar revolutioner och vampyrernas utveckling i denna "förändringens och förhoppningens tid som följer historiens blodigaste och mest förödande krig!". Brujah-vampyrerna tror att detta århundrande är slutet på kungar och Prinsars valde, att den Nya Tiden är här för att äntligen och slutligen ge alla jordens varelser en dräglig tillvaro. Han frågar rollpersonerna om de hört profetian om Lejonet från Norden. "I en tid då de värsta krigen rasar och de mest fruktansvärda plågor härjar skall ett lejon från Norden leda de rättfärdiga krigarna i kampen mot örnen. Hela Europa och stora delar av Afrika och Asien kommer bilda det nya riket var fred och rättvisa skall råda. Det är till detta rike Herren skall stiga åter och det är där den yttersta dagen skall komma." Huss anser självfallet att Lejonet är den svenska kungen och örnen den tysk-romerske kejsaren.

Huss ifrågasätter också starkt vampyrernas rätt att styra människornas samhällen; i synnerhet under alla dessa år av krig och elände. Han har en starkt individualistisk, liberal världsåskådning och kritiserar aktoriteter såsom kyrkan (dock ej religionen som han värdesätter högt, "Bibeln har dock tyvärr blivit viktigare än Gud"), kungadömen, Camarillan och Prinsar och så vidare, de två sistnämnda dock något mer reserverat under det att han försöker luska ut rollpersonernas värderingar. John Huss är starkt övertygad om att vampyrer och människor nu har den hittills bästa chansen i världshistorien att ur det gamla och onda skapa något nytt, gott, bestående och bra.

Huss försöker försiktigt konvertera rollpersonerna till sin liberal-anarkistiska filosofi och kommer behålla kontakten med vampyrer som visar intresse. Hursomhelst låtsas han respektera rollpersoner med avvikande åsikter och undviker upphetsade dispyter om det är möjligt.

Dagdrömmar

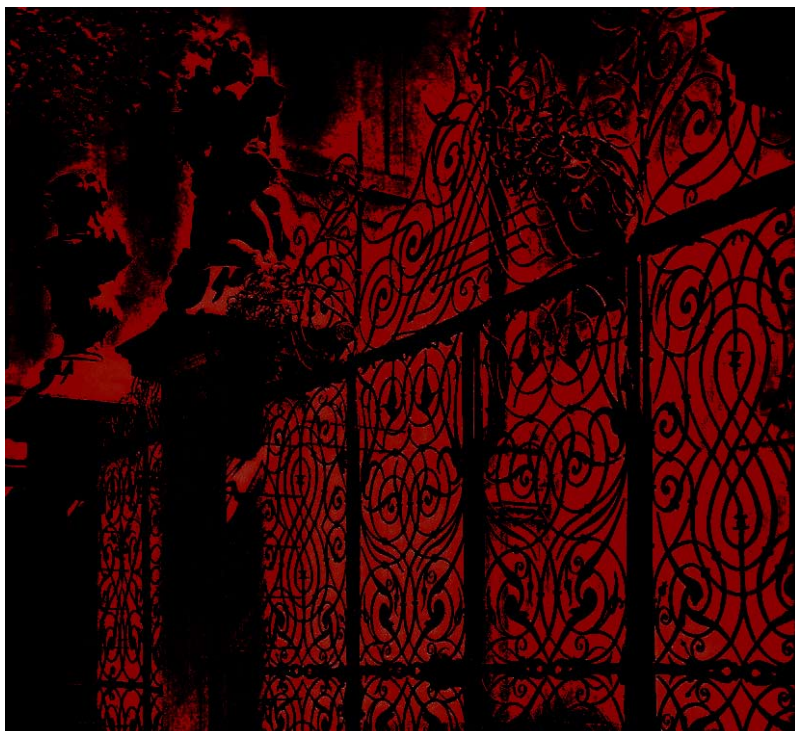
Under sin sömn under scen två kommer samtliga rollpersoner att ha diverse drömmar: som vanligt om sekvenser i deras tidigare liv och vampyrliv, framtiden, vänner, kärlek och så vidare. I flera av dessa smyger det sig dock in ett anorlunda tema: medmänsklighet och givmildhet. Det kan röra sig om i stort sett vad som helst, men rollpersonerna finner sig vara i en position var han eller hon kan hjälpa andra och också gör det. Spelledaren kan med fördel komponera drömmar för spelarna anpassade till deras rollpersoner eller annars bara i korthet förmedla drömmarnas stämning.

SCEN TRE:

Dokumentet går sönder

Någon gång under dagen den 15 juli (alltså direkt efter natten då medlarna fick avtalsdokumentet) kommer detta att av misstag gå sönder: Franz von Hatzfelds sigill kommer att ramla av och försvinna. Spelledaren anpassar olyckan efter hur och var rollpersonerna förvarar det viktiga dokumentet, det viktiga är att det är en eller flera av medlarnas sekundära rollpersoner som orsakar det hela. Under det att vampyrerna sover är dessa förmodligen aktiva, och när de städar, lagar något, snokar runt eller helt enkelt bara vandrar förbi, kommer dokumentet att till exempel ramla ner för en hylla, trampas på eller komma i kläm. (Möjligtvis kan husets ande på något sätt råka "hjälpa" till.) Om de sekundära rollpersonerna studerar skadorna kan de konstatera att ett av sigillen ramlat av och att det inte går att finna. Vid mörkrets inbrott har antagligen Tjänaren/Tjänarna bestämt sig för om de skall tåla om händelsen eller ärligt förtälja sanningen.

När förhandlingarna inleds vid midnatt vill de båda delegationerna höra medlarnas åsikt i frågan om avtalets äkthet. Rollpersonerna kan försöka förhålla det hela och be om mer tid, men Schlumberger vill hursomhelst se dokumentet. Vägrar rollpersonerna honom detta blir han hotfull och misstänksam, men om de har en bra ursäkt låter han saken bero ytterligare än natt. Visar medlarna dokumentet och skadan konstaterar Fader Ptolemy snabbt att avtalet nu är ogiltigt. Schlumberger hävdar dock argt att det enbart är en oviktigt detalj, alla såg de ju att sigillet var där igår. Ptolemy står dock på sig och hävdar att om Wien vill använda sig av detta avtal i förhandlingarna måste det självklart vara formellt korrekt utfört. Hans kompromissvilja sträcker sig så långt att han lovar att återuppta diskussionen om avtalets giltighet om och när Schlumberger kan presentera ett nytt författat, signerat och sigillförsatt (av Franz von Hatzfeld) appendix från Wien som bekräftar att von Hatzfeld verkligen signerat avtalet! Schlumberger är väsende arg och väddar till medlarnas sunda förnuft, men om dessa följer regelboken kan de inte annat göra än att ge Ptolemy rätt, vilket i sin tur innebär att Schlumberger med ett ondsamt leende lovar rollpersonerna att "efter förhandlingarna och så snart eran immunitet som medlare är er fräntagna så kommer ni få varma gratulationer från hela Prins von Hatzfelds hjärta och hela klan Tremere för ert ömsinta bevarande av detta oerhört viktiga dokument." Förhandlingarna avbryts så för natten och Ptolemy lämnar huset på gott humör.



SCEN FYRA: Dokumentet försvinner

Under dagen som följer dramatiken kring sigilllets försvinnande kommer en av Georg Schinzler hantlangare att kontakta en eller flera av spelarnas sekundära rollpersoner. Spelledaren väljer med fördel ut den Tjänare som är mest benägen att svika sin herre och/eller lättast att locka med enkla medel.

Vid lämplig tidpunkt kommer en kvinna att smyga upp vid den utvaldes sida och be om en privat pratstund. Kvinnan är en Tjänare av slaviskt ursprung, en blond skönhet klädd i vackra, moderiktiga kläder täckta under en asketisk, mörk kåpa. Hon presenterar sig som fröken Jirásek och om hon får vara ifred med rollpersonen erbjuder hon sig att hjälpa denne. Jirásek lägger nu fram sin förhandlingsvara: något som spelledaren tror kan locka Tjänaren och som samtidigt är realistiskt att Georg Schinzler kan frambringa, såsom penningar, vampyrblod, något mindre magiskt föremål eller sällsynt skrift. Man kan också tänka sig att rollpersonen erbjuds evigt liv (Omfamningen), frihet undan sin nuvarande mästare eller sexuella lekar med Jirásek. Hursomhelst, i utbyte vill kvinnan ha

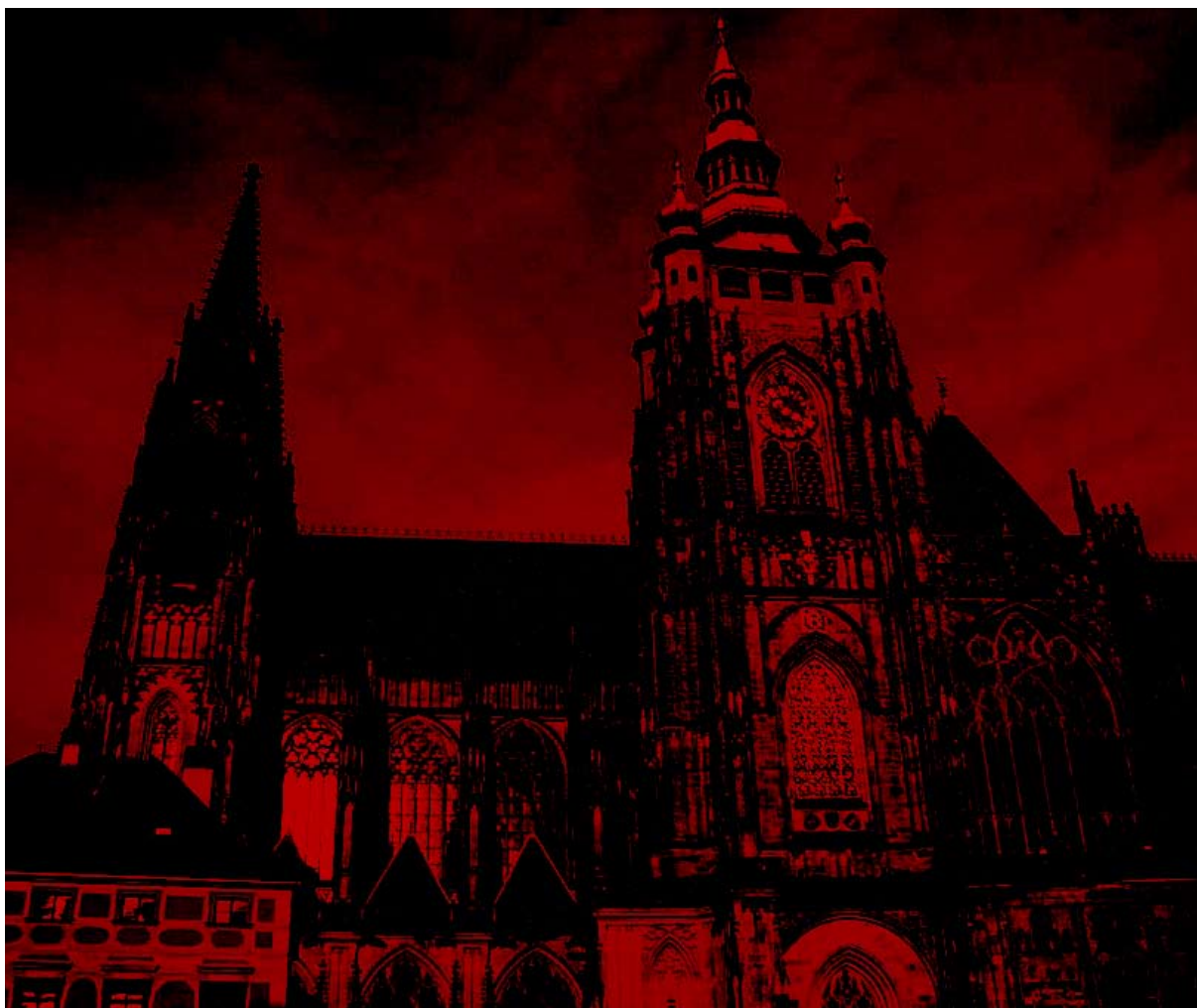
avtalsdokumentet. (Om den sekundära rollpersonen inte vet dess värde så berättar Jirásek självfallet inte det.)

Jirásek kommer aldrig att nämna för vem hon arbetar eller varför. Om hon attackerats kommer hon att försöka fly under det att hon till sin hjälp kallar på sina två våldiga vakthundar som ligger och dásar en bit bort. Blir hon ändå tillfångatagen kommer hon, blodsunden som hon är, att ta sitt liv. Jirásek kommer inte luras in i några fällor, hon vill ha ett svar här och nu - om rollpersonen ber om betänketid får denne maximalt två timmar.

Tackar rollpersonen nej accepteras detta med ett förföriskt leende som inbjuder till köttliga lekar. (Ett leende som mycket möjligt kan leda vidare till flera framtida behagliga möten. Om Jirásek bedömer det lönlöst att fortsätta övertala rollpersonen eller någon annan av medlarnas tjänare och om hon finner denne attraktiv så kan hon nämligen visa sina minst sagt promiskuösa sidor.). Annars tar hon farväl: "om du någon gång ändrar dig, gå till synagogan här runt hörnet med avtalsdokumentet, så kanske jag fortfarande kan hjälpa dig". Ett ja innebär att rollpersonen omedelbart

måste stjäla dokumentet, återkomma och sedan få sin belöning.

Om spelarnas sekundära rollpersoner vägrar att förråda sina mästare får spelledaren ta till en nödplan, till äventyret hör nämligen att dokumentet måste försvinna. Senare under dagen kommer sålunda tre av Georg Schinzlers Tjänare (inklusive Jirásek) att bryta sig in i huset. För att avleda uppmärksamheten har de lejt ett lokalt gatugång som med påkar och knivar kommer att ta sig in på neder våningen och ställa till allmän oreda. Tjänarna bryter sig från bakgården in genom fönster på andra våningen och smyger sedan runt i huset i jakten på papperet. De är beväpnade med pistoler och värjor och är alla goda kämpar (utgå ifrån att de har tre i alla Psysical Attributes och fyra i Firearms, Melee och Dodge). De tar samtliga sina liv vid eventuellt tillfångatagande. Skulle de sekundära rollpersonernas trots allt kasta ut inbrotts-tjuvarna så får spelledaren slänga in farligare fiender (kanske ett par Gargoyler eller något) eller i nödfall låta det "trollas bort": dokumentet måste som sagt bli stulet.



AKT TVÅ: Nordens Vita Spegel

Klockan halv tre på morgonen den 16 juli stormar ett hundratal svenska knektar uppför Prags murar, tar kontrollen över ett porttorn och släpper in tre tusen svenska soldater i Prag. Framåt morgonen är striderna över, hundratals Pragbor nergjorda och Lilla sidan, den del av staden som ligger väster om Moldau, i svenskarnas händer. Därefter inleds plundringen som pågår i två dygn: enorma rikedomar och ovärderliga skatter stjäls, däribland innehåll i den imponerande skattkammaren i Hrad Prag, Prags slott. Svenska karnas befälhavare, Köningsmarck, tänker dock inte nöja sig med detta: han placerar tungt artilleri på höjden vid Hrad Prag och beskjuter ursinningslöst den östra sidan av staden. På och runt Karlsbron rasar striderna dagligen, krypskytte och artilleribeskjutning avlöses kontinuerligt av stormningar: blod, kroppsdelar, närstrid med yxor och svärd, musköteld, rök, handgranater, skrik, död. Prags försvarare har varken gott om vapen, krut eller knektar men folket vet vad ett eventuellt nederlag innebär och formar en milis som visar sig ovanligt seg och viljestark.

I större delen av Akt Två är Prag en belägrad stad. Om rollpersonerna ger sig ut i mörkret kommer de att vandra runt på öde gator och höra krigslarmet från Karlsbron. Då och då slår en granat ner i en gränd och marken skakar. Grupper ur Prags frivilligkår springer ibland förbi för att undsätta svaga punkter i försvaret och titt som tätt dundrar den snabbt ihopsatta, judiska brandkåren förbi i öppna vagnar med vattentunnor. Ju närmare rollpersonerna kommer floden, desto troligare är det att de stöter in i en patrull knektar eller en fältskår med assistenter bärandes skrikande och jämrande sårade försvarare. I mörkret brinner vaktens facklor jämte hus i lågor och i luften hänger rök, skräck och desperation.

(I denna akt är berättelsen mer öppen och rollpersonernas frihet större. Sålunda är det svårt, för att inte säga omöjligt, för mig att bestämt säga när olika händelser inträffar. Att hålla reda på tiden är inte heller så viktigt: rollpersonerna får gärna tro att de arbetar under tidspress men så är inte fallet - när du anser att äventyret skall gå vidare öppnar du nästa scen. Scenerna är upplagda i den ordning som de antagligen kommer att utspelas, men av samma anledning som nämnts i Akt Ett kan spelarnas konstruktivitet ändra detta.)

SCEN FEM: Svensken kommer!

När förhandlingarna inleds vid midnatt den 16 juli är rollpersonerna förmodligen allvarligt bekymrade. Avtalet har kommit bort (alla försök att försöka finna det har varit fruktlösa), kanske under ett blodigt anfall under dagen som i så fall förmodligen vänt upp-och-ner på huset (i varje fall på nedervåningen där gatugänget härjde).

Om det skedde ett anfall blir Schlumberger omedelbart alarmerad av röran (om inte rollpersonerna haft tid och färdighet att ställa allting till rätta, vilket förmodligen bland annat inneburit att köpa nya möbler, vilket inte är det lättaste i en tid utan IKEA) och vill omedelbart försäkra sig (läs: se) avtalsdokumentet. Vägrar rollpersonerna eller om de ljuger ihop en ursäkt blir han mycket förgrymmad och lämnar huset, hotandes att medlarnas överordnade skall infome-ras och lämpliga straff utdelas. Berättar rollpersonerna sanningen, vilket bero-ende på de sekundära rollpersonernas förehavanden kan variera från att dokumentet helt enkelt bara har försvunnit till att det blev stulet under det att ett mindre slag utkämpats i huset, reagerar Schlumberger snarligt, men han stannar kvar vid förhandlingbordet.

Fortsatta diskussioner mellan delegaterna går dock trögt, präglade av Schlumbergers hotfulla ilska riktad mot medlarna och Ptolemys dåligt maskerade lycka. Klockan halv tre-tre väcks rollpersonerna ur sina bekymmer av avlägsen musköteld. Om förhandlingarna fortfarande pågår kommer snart bud att Prag är under anfall, och delegationerna dras sig tillbaka i all hast. Schlumberger humör förändras märkbart, han ler illmarigt: "så synd, vi som hade det så trevligt".

SCEN SEX Sökandet efter spegeln

Möte med Arkonten

Bara drygt en halvtimme efter stridernas utbrott får rollpersonerna besök av Arkont Marie De Lachapelle. Denna finner medlarna var än de befinner sig och begär bryskt att få tala med dem. De Lachapelle presenterar sig och säger att rollpersonerna inte behöver göra det samma, "som Camarillans högste representant på orten är jag självklart införstådd med de mycket viktiga förhandlingar som ni ansvarar för". Hon fortsätter utan att dröja kvar vid detta faktum: "men jag är till er kommen på andra grunder - större faror hotar. Känner ni till Nordens Vita Spegel?". Så berättar hon på sitt kort-huggna vis att det är ett mytomspunnet magiskt föremål och att hon länge anat att Spegeln befinner sig i Prag. Dock, eftersom hon aldrig lyckats finna Spegeln och eftersom ingen verkar ha den i sin ägo, har man låtit saken bero. Nu, när svenska knektar plundrar staden på allt av värde, är risken allt för stor att detta föremål kommer i fel händer. De Lachapelle vill att rollpersonerna hittar spegeln åt henne och avslöjar att hon vet mer om deras bakgrund än de tror: "er situation ser inte bra ut, ni har bränt gröten en gång för mycket. Jag kan dock lova att om ni lyckas hjälpa mig med detta så har ni mitt starka stöd i framtiden."

Hon svarar på eventuella frågor så gott det går, men vet inte mycket mer om Spegeln än det hon redan berättat. De Lachapelle kan eventuellt erkänna att Camarillan fruktar att Anarkerna vill lägga vantarna på föremålet och att de svenska styrkorna möjligen är affilierade med dessa (eller i alla fall att de förmodligen följer i deras fotspår) att hon tror att spegeln är någonstans i Nya staden och att den skall ha kommit till trakterna omkring Prag redan under Antiken. Hon kommer dock inte berätta att hon tror att Nordens Vita Spegel är ett mäktigt vapen, att hennes Justicar i själva verket vill ha detta för egen räkning och att oroligheterna i Prag gör det lättare för dem att knipa det från vem som nu kan tänkas inneha det.

Undersökningar

Rollpersonerna måste, för att spåra Nordens Vita Spegel, ta kontakt med Prags vampyrer. De flesta av dessa har ingen matnyttig information. Några påstår att det hela är en myt, andra att Spegeln är

förstörd, försvunnen eller någon annanstans. Någon vampyr har hört att det är ett mäktigt vapen, men har ingen aning om var det finns. Andra ger villospår: att Nordens Vita Spegel är en metafor för en galen Methusaleh som sägs ligga i torpor i det fjärran Skandinavien eller att föremålet enbart är en abstrakt symbol för Prags styrka och självständighet. Många har aldrig ens hört talas om det magiska föremålet.

Det finns dock lite intressanta ledtrådar som rollpersonerna kan få. Nosferatu-klanen, representerad av en brändskadad vampyr som kallar sig Drottningen, kan delge viss information (självklart enbart i utbyte mot andra smaskiga nyheter från till exempel förhandlingarna): Nordens Vita Spegel kan bara nyttjas av varelser med gott hjärta (fel), men finns här någonsans (rätt) och sägs vara en mäktigt artefakt skapad av den forne rådgivaren till kejsar Tiberius (Roms kejsare under de första årtiondena e.Kr.), Tremeren Fabricius (rätt). Mot ett högre pris (läs: mer intressant information) kan hon också meddela att det finns en vampyr i Prag som påstår sig ha sett Spegeln: Edward Korosek.

Bröderna Korosek

Bröderna Korosek sover och tillbringar en stor del av sin tid i källaren till Prags Elysium: universitets huvudbyggnad nära Gamla torget. Georg Schinzler har gett de båda vampyrerna uppgiften att ta hand om och vakta byggnaden under dygnets mörka timmar, även om de två numera sällan deltar i Släktets officiella samankomster.

Källaren är mycket stor och endast en liten del är öppen för universitetets levande besökare, en låst dörr bakom en dammig och tom bokhylla (som öppnas genom den klassiska skruva-på-fackelhållaren mekanismen) leder in till ett tiotal dolda rum. Här finns två bibliotek, ett antal förråd, Primogenets officiella förhandlingsrum, ett arkiv och en festsal med tillhörande kök och matsal. Allt är lyxolöst inrett med vackra möbler, tavlor, gobelänger, kristallkronor och mattor - varje rum representerar en unik epok var inredningen går i samma tidsanda från ett specifikt geografiskt område (konstantinopolskt 900-tal, franskt 1100-tal, italienskt 1300-tal, tyskt 1600-tal och så vidare). Bröderna har en skild avdelning med två sovplatser, ett skrivbord, skåp och bokhyllor i antik romersk stil, och det är också där som de mottar eventuella besökare. Källaren är under Edwards kontroll kliniskt ren och alla möbler och föremål pedantiskt uppställda.

Bröderna tar sitt uppdrag på största allvar och är nu under anfall mot Prag mycket misstänksamma mot alla främmande vampyrer. Först om rollpersonerna på något sätt kan bevisa att de är medlarna i de pågående förhandlingarna

kommer de att släppa in dem i källaren och därefter ha dem under noga uppsikt. De två bröderna kan inte maskera sin förvåning när rollpersonerna nämner Nordens Vita Spegel; Milan med skräck i ögonen medan Edward verkar mer hatisk. De undrar vad medlarna har för intresse av föremålet och om medlarna berättar att de söker Spegeln är Edward beredd att göra ett utbyte: han berättar det han vet mot att rollpersonerna lovar att hjälpa dem om de finner spegeln. Han avslöjar dock ingenting, inte ens vad han mer exakt vill ha i utbyte, förän vampyrerna går med på affären.

Edwards historia börjar år 1504 då en vampyr "med långt skägg" kontaktade honom och ville ha en spegel som då var i Tremere-klanens ägo. I utbyte lovade "den underlige tjockisen" att berätta Sanningen om det odöda livets mening, vilket "lät mycket lockande". Så de två bröderna kom över föremålet (Edward berättar inte i klara ordalag att de stal det) och överlämnade det, men fick aldrig sin utlovade belöning. Istället visade det sig att Milan blivit illa skadad av kontakten med den farliga Spegeln: den hade stulit hans Best. Edwards ögon lyser av hat: "det enda vi har kvar som minne av den lögnaktige Kainiten är en amulett, så om ni vet var han finns idag så skulle vi gärna vilja ge den tillbaka." Han knyter sina händer så hårt att blod droppar ner på den antika mattan och avslutar: "Vad vi vill är min broders Best tillbaka, så lova att hjälpa oss om ni finner vad ni söker." Edward kan inte hjälpa rollpersonerna med mer utförliga beskrivningar av platser, personer eller föremål. Han kan berätta att amuletten gör bäraren osynlig och att de tror att "häxgubbarna tagit tillbaka spegeln".

Då rollpersonerna fått den information de behöver och är på väg att lämna källaren hörs ljud från lönn dörr och ett antal upprörda röster. Det är Prinsen Georg Schinzler som flytt från sin bostad i Hrad Prag (som blivit övertaget av svenskarna) och med nöd och näppe lyckats tagit sig över till den östra sidan av staden. Han följs av sina närmaste klanfränder och livvakter och ett par medlemmar ur Prags Primogen och diskussionen är livlig och upprörd (rollpersonerna kan snappa upp saker som: "Polisensky är död och Wiezman försvunnen", "ärkebiskopen tillfångatagen" och "fördömda Anarker"). När Schinzler med följe ser rollpersonerna håller det nästan på att bli strid innan någon känner igen dem som medlarna. En annan frågar vad rollpersonerna gör här men ingen bryr sig om att lyssna till deras svar och följet raskar vidare till ett annat rum. I dörröppningen vänder Prinsen sig om och spärrar ögonen i en av rollpersonerna: "Jag måste tala med er senare, har inte tid nu, kom tillbaka hit imorgon natt så tidigt som möjligt." Utan att vänta

försvinner Schinzler in i rummet. (Om rollpersonerna söker upp Prinsen nästa natt så är han inte anträffbar, en av hans Tjänare ber dem återkomma.)

Ännu ett samtal med John Huss

Det är mycket möjligt att rollpersonerna söker upp John Huss i jakten efter spegeln. Denne finnes inte i hans våning men rollpersonerna kan lämna ett meddelande till hans Tjänare. Även om de inte gör det så är chansen stor att Brujah-vampyren söker upp rollpersonerna (om han har hört om deras förfrågningar). Han kommer dock inte att avslöja att han vet vad rollpersonerna letar efter.

John Huss är mycket nyfiken på motiven bakom rollpersonernas sökande och kommer att ställa trevande frågor som berör detta. Det han vet (även om allt inte är sant) om Nordens Vita Spegel är mer än de flesta i Prag. Det gamla, mytfulla föremålet skapades av okända krafter vid Medelhavet någon gång runt början av vår tidräkning. Av någon anledning kom Spegeln på vift, kanske i och med Romarikets utbredning norr- och österut. Föremålet sägs ha krafter över själar och andar och skall bland annat ha hjälpt en nu försvunnen och förmodligen död Prins av Prag att fly undan ett attentat utfört av Assamiter under 1200-talet, då nuvarande Böhmen utgjorde Europas sköld mot de invaderande Tatarerna. Huss har hört att Spegeln på något sätt teleporterade Prinsen i säkerhet. Efter detta datum är det dock få eller inga säkra källor som talar om Nordens Vita Spegel. Finns den kvar i Prag, vilket Huss betvivlar, är den nog väl gömd - kanske bortglömd?

Brujah-vampyren kommer att berätta mer eller mindre av detta beroende på det intryck rollpersonerna gjort på honom tidigare. Han kommer hursomhelst att i fortsättningen bevaka medlarnas sökande: även om det är tankar han håller hemliga så skulle han bra gärna vilja lägga vantarna på Spegeln.

John Huss har även annat att tala om, den väntade freden. Han tror att svenskarnas anfall mot Prag innebär slutet på kriget; om Prag faller så faller nämligen Böhmen utanför kejsarens kontroll. Huss berättar att svenskarnas ställning aldrig varit så stark som den är nu; de härjar vilt tillsammans med franska styrkor i Bayern (som när som helst väntas svika kejsaren) och en annan armé är på väg in i Österrike. Dessutom har den svenske greven Karl Gustav precis landstigit med en stor här i norra Tyskland. Han frågar som vanligt vad rollpersonernas tror och tänker men är uppenbart mer ivrig och kamplysten nu än tidigare: "kanske är detta blodbad vad vi behöver för att krossa illusionens bojar av lögn och svek och äntligen kasta allt över ända!"

Huss talar också varmt om alla de revolutioner som rasar runt om i Europa:

"Över hela kontinenten - på Sicilien och på Irland, i Katalonien, Ukraina, Neapel, Portugal, England, Skottland, Ryssland, Österrike, Holland, Turkiet och i Frankrike - reser sig folk och få mot den rådande ordningen och det ruttna systemet för att skapa en bättre framtid för sig själva och för sina barn. Gemensamt har de bönder och borgare som höjer sina vapen mot adelsmännen med de Anarkerna som slåss mot Camarilla den kärlek de alla hyser för mänskligheten respektive Släktet, det hopp de har för en bättre värld, den upplysta klarhet med vilken de bevitnar samhällets alla fel och brister och det hat de har mot de som skapade dessa fel och brister och fortfarande försöker upprätthålla dem!"

SCEN SJU: Gospaels uppvaknande

Något av det första svenskarna företar sig efter att ha erövrat Hrad Prag är att öppna slottets skattkammare. Knektar och officerare rotar runt, packar om och lyfter ut taveldukar, konstverk, statyetter, mynt och ädelstenar för transport hem till Sverige. Men redan den första natten gör vampyrer som följt med hären ett besök för att roffa åt sig de riktiga dyrgriparna, som förs i säkerhet i ett hus på Lilla sidan som vaktas dag och natt.

Bland dessa är Nordens Vita Spegel. Gospaël, fångslad inuti föremålets ändlösa dimension, börjar för första gången på många, långa år att känna förändring och hopp. En av Anarkerna, Knut Store, har nämligen ett gott öga till Spegeln och ägnat en hel del tid åt att försöka klura ut dess hemligheter. Även om Gospaël är långt ifrån kapabel att bryta sig ut ur sitt fängelse så börjar han manipulera Spegelns magiska energier för sina egna ändamål. Fullständigt galen efter sin omtumlande och långvariga vistelse i Spegelns värld är Gospaël bara ute efter hämnd och ovetandes om det mesta, till exempel var Spegeln befinner sig i de levandes dimension, är denna hämnd till en början inte alls raffinerad.

Inbrott

Gospaël har i Spegelns underliga, inre yttymmen funnit spår av Milan Korosek. Malkavens blev ju av misstag utsatt för föremålets väldiga energi då han stal det: hans Best fångades in i Nordens Vita Spegel var den befinner sig än i dag. Med hjälp av den malström av energi som Spegeln utgör har Gospaël börjat påverka Milans känslor och sända lockelser i hans drömmar. Den fångslade och fortfarande mycket omtumlade Tremeren använder sig av Milan för att försöka förstå var Nordens Vita Spegel är belägen i den verkliga världen, och det som först dyker upp i Gospaëls förvirrade minne är självklart hans livs viktigaste plats och tillika platsen för hans förintelse: huset i de judiska kvarteren. Han får Milan att förstå att han aldrig kan få sin Best tillbaka utan hjälp av Spegeln, vilket visar sig vara lockbete nog.

Milan kommer slå till mot huset dold av sin amulett. Han går lös på husets inredning med stor entusiasm: Gospaël låter för en stund Milans Best återvända till sin apatiska herre där den får härja fritt. Allt som går att välta välts, allt som går att krossa krossas och allt som går att kasta kastas. Vrålandes springer Milan omkring och förstör allt i sin väg i jakten

efter Spegeln. Han kommer också med viss svårighet upp på vinden (hans amulett fungerar nämligen som nyckel, vilket det tar honom en stund att förstå i hans rasande tillstånd) var han också hittar det enda som han tar med sig när han lämnar huset: Gospaëls gamla, målade kåpa.

Oavsett om rollpersonerna är närvarande eller ej är det inte mycket de kan göra för att förändra situationen. De kan följa spåret av förstörelse och vrålet och göra fumliga försök att ingripa. Envis rollpersoner kommer att få smållar från Milan som med sin extraordinära styrka förmodligen slänger omkring dem som bollar. Hur de än bär sig åt får Milan tyvärr inte dö, det skulle rubba hela balansen i krönikan. Möter han oväntat motstånd drar han sig tillbaka för att med nya krafter slå till igen.

Winston klagar

Som en följd av inbrottet kommer Winston Blythe att bli orolig för sin egen och husets säkerhet. Han bestämmer sig för att kontakta husets nuvarande mästare: rollpersonerna.

Vid lämpligt tillfälle då rollpersonerna befinner sig i huset, inte alltför långt efter Milans inbrott, kommer Winston in i rummet var rollpersonerna befinner sig. Han gör entré i form av dimma genom den öppna spisen, ett nyckelhål eller dylikt och materialiserar sig framför dem. Winston presenterar sig som husets övervakare och börjar klaga över den senaste tidens huller och buller. "Det här huset har stått tomt i över hundra år innan ni kom hit och ställde till med en enda röra". Winston förklarar att han kommer låta förhandlingarna fortgå så länge medlarna förbättrar säkerheten, speciellt med tanke på stridigheterna som pågår. Nosferatun kommer besvara frågor så gott han kan, men vägrar att gå in på detaljer angående sig själv och berättar inget om sekten. (Om rollpersonerna frågar vilka som bodde i huset förut frågar han om de känner till Ahel El Fajer, svarar de nej lämnar han ämnet och svarar de ja testat han dem och finner snart ut att de ljugar.) Winston såg inte heller inbrottstjuven (han berättar att en gammal kåpa saknas om rollpersonerna inte själva såg det) men är oroad över faktumet att folk börjar leva om i huset. Nosferatun har också noterat att det spökar, men vet inget om det mer än att det började då rollpersonerna anlände. Han har aldrig hört talas om Nordens Vita Spegel.

Winston lämnar därefter rollpersonerna och önskar dem lycka till med allt vad de nu kan tänkas företa sig i deras odöda liv.

SCEN 8: *Desperata förhandlingar*

Dagdrömmar

Van Djick har nu börjat komma till sans och inser att något inte är som det skall. Bortom förstörelsen i huset, striderna som rasar i Prag och de meningslösa förhandlingarna så känner han allt starkare Gospaels närvaro. Ventruens ande tror sig också känna att Gospael är en fallen ängel - galen, ond och farlig. Van Djick känner djup sorg för sin mästars död och verklig ånger för sitt brott, men anar att Gospael i sitt nuvarande tillstånd kommer skada vampyrer och människor i allmänhet och Ahel El Fajer i synnerhet.

Van Djick skulle kunna kontakta Winston Blythe. Anden fruktar varken sitt eget odöda liv eller sanningens uppdagande kring hans egna synder, men han väljer istället att kontakta rollpersonerna, av tre anledningar. För det första tror han inte Winston Blythe ensam kan lösa problemet, för det andra vet han inte säkert om Winton skulle klara av att höra sanningen och för det tredje tror han att rollpersonerna både vill hjälpa honom och har förmågan att göra det.

Således kommer Van Djick att tränga in i rollpersonernas drömmar. Under det att vampyren drömmar (det kan röra sig om precis vad som helst) börjar en av personerna i drömmen att tala med rollpersonen: "Ni kan göra något för framtiden, för den värld som ni lever i och för dem som lever däri. Ni är en stark person som måste ta vara på den godhet som ni har inom er och den kärlek som ni obekymrat hyser för jordens alla varelser. Som en stackars, nyfödd ankunge blir vilseledd och lurad kan ni också råka ut för illasinnade varelsers lockelser. Stå upp för era övertygelser och lyssna till det innersta av ert hjärta. Följ godheten inom er!" Under det att personen talar förvandlas han till Van Djick som när han uttalar de sista orden förvinner till en dimma. När rollpersonerna vaknar känner de en behaglig värme och ett lugn inombords och de återfår all temporärt förlorad/spenderad Willpower.

Det är dock inte bara Van Djick som hälsar på medlarna i deras drömmar, även Gospael har förnimmat deras närvaro i huset. Tremerens inflytande från Nordens Vita Spegel sträcker sig till personer som känner sig svikna och övergivna; sålunda riktar han alla sina krafter mot den eller de rollperson(er) som bäst passar in i den kategorin. Ytterligare en dröm alltså för dessa rollpersoner: Rollpersonen står vid foten av ett högt berg. Hon kämpar sig uppåt och möter på vägen hela tiden mediterande munkar som hon dödar med vapen, klor och tänder, trots att de inte försöker hindra henne. Hon känner en våg av tillfredställelse

var gång hon tar livet av en munk, en tillfredställelse som blir allt större ju längre upp på berget hon kommer. Till slut står hon på toppen av berget, ovanför molnen, och ser där en spegel - Nordens Vita Spegel - som hon lyfter med båda händerna. Rollpersonen uttalar så ram-san: "Gospael. Kom hit, kom ut, kom fri" gång på gång på gång. Marken börjar skälva, solen blir röd, svarta moln tornar upp sig och en kraftig vind sliter i rollpersonens hår och kläder. När rollpersonen uttalar orden en sista gång splittras spegeln till en moln av glasdamm och framför rollpersonen står Gospael. Denne håller i en väldig guldkröna besatt med gnistrande diamanter som han sätter på rollpersonens huvud. Sedan överlämnar han ett svärd och en spira och pekar ut nerför berget. Molnen har skingrats och nedanför ligger ett enormt rike som blomstrar under en skinande sol. Det sista rollpersonen kommer ihåg av drömmen är att Gospael säger: "Allt det här, min vän, allt det här är nu ditt".

Winston hör prat om sina Mästare

Om Winston har hört rollpersonerna diskutera sina drömmar är han mycket intresserad av att höra mer om dessa. Kan de beskriva Gospael och/eller Van Djicks utseende tappar han ansiktet och stirrar chockad på dem. Stammandes och ivrig som ett litet barn ber han dem beskriva sina drömmar in i minsta detalj, om och om igen. Rollpersonernas oundvikliga frågor besvaras med att dessa är för länge sedan förlorade vänner som han aldrig trodde sig återse, i synnerhet inte i främmande Kainiters drömmar. Han ber rollpersonerna att återkomma om de får någon mer kontakt med dessa medan han själv skall försöka undersöka det hela närmare.

Förhandlingarna

Det blir snart dags för ytterligare förhandlingar i huset. Båda delegaterna anländer med förstärkta eskorter och problem uppstår redan vid entren till förhandlingsbordet. Schlumberger protesterar vilt mot att Fader Ptolemy "är fräck nog att släpa in [ett antal] av sina beväpnade hundar (det vill säga vakter) när vi beslutat oss för att endast tillåta [ett större antal]." (Antalen modifieras beroende på vad som beslutats.) Ptolemy står på sig och rollpersonerna får medla.

Själva förhandlingarna går sedan ovanligt trögt. Schlumberger framför å Wiens vägnar muntligen och skriftligen officiella klagomål riktade till medlarna, men verkar annars inte på alltför dåligt humör. Han ler mycket och frågar ibland Ptolemy hur striderna förflutit och om försvaret är starkt (självklart med en ursäkt i stil med: "jag menar, min säkerhet kan ju vara i fara här och nu i Prag."). Fader Ptolemy är inte sämre han: undersökningar som gjorts i Camarillans lagar

visar nu klart och tydligt att Prinsen av en stad har full rätt att styra de mänskliga undersåtar som lever däri (bland annat med stöd av den femte traditionen). Hans utlägg går under parollen "Prags rätt till Prag" och ifrågasätter alltså det försvunna avtalets giltighet. Schlumberger viftar undan det som "struntprat" och tillägger "kanske de rasande striderna får er att omvärdera behovet av Wiens stöd?".

Winston hjälper till

Den 15 juli fann Winston Blythe ett brev i huset som kommit på vift på grund av de rådande spökerierna i huset. Han läste det och - mest av en slump - behöll han det sedan. Nu besöker han dock rollpersonerna för att överlämna det.

Brevet är skrivet av "Brukspatronen", som uppenbarligen är en äldre vampyr bosatt i Wien, och adresserat till Hans-Juergen Schlumberger, angående den sistnämndes resa till Prag. Vad rollpersonerna får överlämnat till sig är endast en sida av det uppenbarligen långa brevet, och innehåller mest sådant som medlarna antingen inte förstår eller bedömer som artighetsstrunt. Det sista stycket på sidan är dock intressant:

"Vad vi bör diskutera är dock von Hatzfelds beslut i frågan om svenskarna. Sant är att viljan är god, men frågan kvarstår: skall vi verkligen vända oss till våra fiender för att lösa våra interna konflikter? Vad om detta knep i framtiden används mot oss själva? Är det inte en fara för hela etablissemangen att splittras i frågan om våra gemensamma fiender? Personligen har jag tagit den ståndpunkten att Anarkerna är vårt största hot och att Wiens osämja med Prag inte får överskugga fokus av våra ansträngningar: att med all medel hålla samman Europas civiliserade vampyrer och..."

Winston berättar hur han fann det och säger att medlarna har större nytta av det än han själv. Han har "för länge sedan förlorat intresse för vampyrernas meningslösa gnäbb", vilket han säger med nedstämdhet i rösten, inte förakt.

Kalabalik

Om rollpersonerna visar upp brevet för någon med koppling till Prag (till exempel Fader Ptolemy) kommer denne att be att få ta hand om det och ger det sedan så fort som möjligt till Prins Schinzler. Prags Prins blir självklart utom sig av ilska och kommer personligen störta in under följande natt av förhandlingar. Med sig har Schinzler två klanfränder samt halva sitt livgarde: tolv tungt beväpnade Tjänare. Lagg till detta Ptolemy och hans följe så ligger Schlumberger i ett klart numerärt underläge.

Prinsens soldater griper kontrollen över huset och omringar wienarna i förhandlingsrummet med laddade musköter. Röd i ansiktet anklagar Schinzler

Wien för att kollaborera med Anarkerna. "Här är mitt bevis" säger han och viftar med brevet "och med omedelbar verkan fråntar jag er, Hans-Juergen Schlumberger, er diplomatiska immunitet. Ni är arresterad!" Schlumberger behåller sitt lugn, hävdar att han aldrig sett brevet ifråga, att det uppenbarligen är en förfälskning. Dessutom hänvisar han till underskrivna förhandlingsavtal att det är omöjligt för Prinsen att frånta honom hans titel som diplomat, det kan endast Schlumbergers mästare göra. Han vänder sig till medlarna för stöd och rollpersonerna kan lätt försäkra sig om att wienaren har rätt. Prinsen blottar huggtänderna och vägrar lyssna på "allt detta struntprat".

Om rollpersonerna backar upp Schlumberger med paragraferna kommer Schinzler bli ursinnig. Prinsen kommer hota medlarna till livet om de inte viker undan. Står rollpersonerna på sig, visar mod och påminner Prinsen att om han fullföljer sina hot kommer det få katastrofala följder för honom då medlarna är representanter för Camarillan och de egentliga domarna i förhandlingarna, följer en argsint verbal duell. Lyckas rollpersonerna övertyga Schinzler att de menar allvar kommer denne och Ptolemy att dra sig undan under buller och bång. Han lämnar sex av sina livgardister under befäl av sin förhandlingsdelegat att omringa huset och inte släppa ut varken Schlumberger eller rollpersonerna på Prags gator. (En snäll spelledare låter här Winston berätta om lönngången i källaren.) Wienaren kommer att tacka rollpersonerna för sitt mod och omvärdera sin uppfattning om medlarna.

Om rollpersonerna å andra sidan låter Prinsen fångsla Schlumberger kommer denne att högt och desperat vädja till rollpersonernas plikt som medlare och representanter för Camarillans lagar. Hjälper inte detta är det sista rollpersonerna hör av wienaren de hot om död och förintelse som han skriker när Prinsens Tjänare släpar ut honom ur huset. Prinsen tackar rollpersonerna för deras samarbete och stannar kvar med dem en stund för att prata. Schinzler berättar att han hört att rollpersonerna söker Nordens

Vita Spegel och att han mycket väl kan tänka sig att hjälpa dem. Lämpligt nog har han också behov av medlarnas hjälp: Prag är under anfall och varje extra Kainit som medverkar i försvaret är värdefull. Går rollpersonerna med på förslaget ber han att få återkomma senare samma natt med utförligare order.

I Prinsens tjänst

Om rollpersonerna har bestämt sig för att hjälpa Prinsen att försvara Prag kommer de redan samma natt att få i uppdrag att patrullera den västra delen av Gamla staden, mot floden till. Det är upp till spelledaren om de kommer att råka ut för problem. Anarkerna har spioner även i den östra sidan av Prag och kanske ser rollpersonerna en av dem smyga omkring i en gränd? Kanske hamnar medlarna själva i ett bakhåll av Anarker och/eller deras Tjänare, i bråk med en av Prags mänskliga patruller eller beskjutna av en prickskytt?

Dagdrömmar

Under dagen kommer samtliga rollpersoner, förutom den/de som hade Gospaël i sina drömmar dagen innan, att återigen få besök av Van Djick. Denne uppenbarar sig denna gång på en plats känd från rollpersonernas barndom, förknippad med positiva känslor, och berättar kort "Farligt är det föremål ni söker, men viktigt är det att ni finner det. Som en biodlare bör ni närma er Spegeln med skydd för er känsliga hud och som en Lasombra bör ni ej synas i dess spegelsbild. Sök i skatternas kammare i Hrad Prag och för det ni finner i säkerhet. Begrav det i den djupaste havsgraven, under det högsta berget, bortom solen och månen, och låt ingen finna det. Aldrig..." Rollpersonerna vaknar upp med samma varma känsla och har läkt alla skador, inklusive aggraved wounds.

Den kvarvarande vampyren får ännu en dröm från Gospaël. Rollpersonen befinner sig någonstans i den högsta av lycka, omgiven av allt han åtrår och älskar (beroende på vad detta nu kan vara) och med Nordens Vita Spegel vid sina fötter. Drömmen börjar dock sakta men säkert att bli mörkare, hemskare och mer

tryckande. Gestalter rör sig i skuggorna runt om rollpersonen och hans idylliska tillvaro; de smyger, tisslar, viskar och konspirerar. Sakta närmar de sig och vampyren kan känna igen de andra rollpersonerna, det är de som cirkulerar kring henne och vill åt hennes Spegel och hennes lycka. De kommer allt närmare och rollpersonen grips av en fruktansvärd panik, men kan inte röra sig. Till slut når en av de andra vampyrerna fram (spelledaren väljer med fördel den av de andra rollpersonerna som vampyren tycker minst bra om) och spärrar ögonen i henne. Ett par ögonblick av total tystnad följer och vampyren är parlyserad av skräck. Sedan börjar den inkräktande rollpersonen att skratta; ett hemskt hänskratt som får blodet att frysa i vampyrens ådror. Slutligen slänger sig alla de andra rollpersonerna över Nordens Vita Spegel, tar tag i den och slingrar sig iväg som ormar med spegeln, väsandess och fnissandes. Rollpersonen vaknar upp svettig av kallt blod, gripen av skräck och paranoia och en avsky för de andra rollpersonerna.

Tjänarna får ett andra erbjudande

Om spelarnas sekundära rollpersoner stal avtalsdokumentet i Scen Fyra, eller om de visade att tanken kanske inte är helt främmande, kommer Jirásek återigen att kontakta dem. Hon erbjuder mer av samma vara som förra gången eller något annat lika eller mer frestande. I utbyte vill hon att Tjänarna tar reda på allt deras mästare vet om Nordens Vita Spegel och vidarebefodrar den informationen till henne nästa dag.

Gör rollpersonerna detta (förutsatt alltså att de verkligen hittar någon information av värde) får de den utlovade belöningen samt ett nytt erbjudande: om de har möjlighet att stjäla Spegeln så skall de göra det och föra den till Jirásek, vilket skulle resultera i enorma belöningar som de knappt kan föreställa sig.

Jirásek är mycket försiktig i umgänget med rollpersonerna och tar inga risker. Till exempel bestämmer hon aldrig möten i förväg: det är alltid hon som kontaktar Tjänarna vid tillfällen som hon bedömer som säkra.



SCEN NIO: **Skattkammaren**

Rollpersonerna kommer nu antagligen att försöka sig på ett inbrott i skattkammaren i Hrad Prag. Detta är dock ett mycket farligt äventyr som för vampyrerna inte resulterar i annat än ömmande sår och sura miner. Hrad Prag är nämligen Köningsmarcks högfäste och sålunda väl bevakat av svenska knektar. Dessutom lever här fem Anarker och deras hantlangare, varav två vampyrer och fem Tjänare alltid bevakar slottet. Fyra Tjänare är utposterade vid skatterna.

Hrad Prag är ett väldigt slott omgivet av vallar och höga murar; innanför ligger trädgårdar, några kyrkor, en impo-nerande katedral, en massa hus och självklart en del befästningar. Rollpersonerna kan antagligen ta sig in i slottet (genom att till exempel lura vakterna eller klättra på murarna) och sedan hitta skattkammaren. Denna är dock rigoröst bevakad: ett tjugotal välbetalda knektar håller plundrande svenska soldater borta. Av dessa är som sagt fyra Tjänare, varav en är kaptenen över vaktstyrkan. Om strid bryter ut – vilket inte är helt otroligt – kommer soldater, vampyrer och Tjänare att strömma till platsen. Det blir nog för mycket för rollpersonerna som antagligen måste fly med svansen mellan benen, utan något byte. Om tjuvarna trots allt lyckas ta sig in i skattkammaren så finner de två föremål som kan klassas som speglar, varav en är krossad. Ingen-dera är dock Nordens Vita Spegel (vilket i och för sig spelledaren inte behöver antyda till sina spelare, även om rollpersonen/erna som får Gospaels drömmar inte känner igen den) och det nattliga upptäget får förklaras avslutat.

SCEN 10 **Spegeln siktas**

Malkavernas bekymmer

Gosapeils inflytande över Milan Korosek ökar med tiden och därmed intensifieras Malkavens sökande efter Nordens Vita Spegel. Totalt förblindad av löften om att få sin Best tillbaka och dessutom belönad med makt och styrka jagar Milan runt på Prags gator efter Spegeln från sina drömmar. För att egga upp och driva på honom skänker Gospaël honom ibland tillfälligt sin Best tillbaka; en Best som efter åren av fångenskap i Spegeln är starkare och aggressivare än någon annan, en Best som Milan varken kan eller vill hålla tillbaka.

En ovanligt förvirrad Edward Korosek söker upp rollpersonerna och finner dem i huset, på Prags gator eller var de kan tänkas befinna sig. Med oro och rädsla i rösten säger han trevande – som om han funderat länge på huruvida han borde berätta detta för rollpersonerna eller inte, och fortfarande inte är säker på att han fattat rätt beslut – att Milan varit konstig den senaste tiden. Edward stirrar tomt på en punkt i fjärran och en tystnad följer som inte bryts förän medlarna ber honom att fortsätta. "Ja...och han har varit borta en del, vilket är underligt då han ju borde hjälpa mig att hålla reda på Elysiu-met nu när det är så smutsigt och skräpigt och äckligt, fullt med damm, igår hittade jag till och med ett spindelnät, för att inte tala om myrorna i Gamla biblioteket. Nej vet ni vad, usch vad vidrigt! Var var jag nu?"

Med en hel del avbrott och pauser kommer Edward så sakteliga att förmedla följande information: Milan lämnade honom även denna natt och vägrade att tala om vart han skulle. Edward hade dock fått nog och ställde sig i vägen för sin broder i syfte att inte släppa ut honom förän den berättade vad som stod på. Brodern bönade och bad om att få passera och till slut hände något som fick Edward att tappa hakan: Milan blot-tade huggtänderna och väste att han minsann går vart han vill och att han skulle slita Edward i bitar om denne inte flyttade på sig illa kvickt. Edward var förstelnad av skräckblandad förvåning – hans broder har ju inte ens höjt rösten sedan den där natten för över hundra år sedan! – och Milan kastade sig framåt som en ox och slängde Edward åt sidan, skrikandes att han skulle "hämta tillbaka allt han förlorat och mycket därtill".

Malkaven undrar vad rollpersonerna drar för slutsatser. Själv berättar han sedan att han tror att brodern syftar på Nordens Vita Spegel. Det var också därför som han sökte upp rollpersonerna: "Ni var ju intresserade av den, har ni den?" Ett positivt svar lugnar Edward till viss del men han vill se efter och försäkra sig

om att de har rätt. Om rollpersonerna visar upp en spegel i hopp om att de fun-nit rätt föremål, kommer Edward ome-delbart och utan tvekan att förtälja san-ningen: "det där är ju inte den (och usch var dammig den är!)". Om rollpersonera påstår att de inte har Spegeln eller om det visar sig att de har fel spegel, ber Edward att få följa med dem att leta efter den – nu i natt – så att han kanske kan finna sin broder eller i varje fall eventuellt lösa gåtan om dennes beteende. Hursomhelst ber han medlarna att inte skada Milan: "han är ju verkligen inte sig själv".

Winstons goda råd

Samma natt kommer Winston Blythe att konfrontera rollpersonerna med frågan varför de söker "den där Spegeln". Om rollpersonerna på något sätt hävdar goda avsikter (det vill säga goda i Winston ögon, till exempel att det är ett farligt föremål som måste förstöras eller att Van Djick bad dem om det i deras drömmar) eller om de redan gjort det tidigare, blir/är redan Winston nöjd. Nosferatun berät-tar att han bara för en kort stund sedan"av en tillfällighet råkade få veta att någon gjort ett tillslag mot Anarkerna och lyck-ats undkomma med en hel del skatter." Winston tror att denne någon fortfarande är på flykt på Prags gator och hoppas att han med sina upplysningar varit till hjälp för medlarna.

På jakt efter en tjuv

Rollpersonerna bör nu ge sig ut och leta efter tjuven som kan tänkas ha eller veta mer om föremålet de söker. Det gör de rätt i: efter bara knappt en timmes sö-kande kan de höra en vagn som kör i hög fart i en av gränserna i närheten. Om vampyrerna skyndar för att undersöka ser de precis hur en täckt kärra med fyra förspända hästar dundrar över ett par lösa gatustenar, uppkastade från en kra-ter i en tvärgata. Ett av framhjulen splitt-ras och vagnen skakar till, hästarna gnäggjar men kusken, ej synlig för roll-personern som står bakom vagnen, driver på dem att fortsätta. Bara ett par ögon-blick senare går dock även ett bakhjul sönder och vagnen stannar upp snett över grädden efter att ha släpats i marken ett tiotal meter.

Om rollpersonerna närmar sig vagnen hinner de inte långt (avståndet är nu cirka 40 meter) innan de hör ett par mus-kötsalvor, avlossade från någonstans framför vagnen, följt av ett skrik av smärta. Ett par-tre personer närmar sig springandes från andra änden av grän-den, dolda för rollpersonerna bakom vagnen. Dessa når fram till vagnen före rollpersonerna och en av dem ställer sig på kuskbocken och höjer ett föremål – det skulle kunna vara en tavla – inslaget i ett brunt tyg med båda händerna, skrikan-des ett segervrål. Samtidigt som rollper-sonerna hör galopperande hästar (runt

tio stycken) närma sig bakifrån dem slås en av rollpersonerna till marken av den osynlige Milan som flyr fältet, det var nämligen han som stal Spegeln och nu i panik lämnar platsen. Rollpersoner med Auspex kan se hans aura (vilket dock kräver fem successes), annars hör de enbart ett par snabba fotsteg som dör bort.

Kort därefter kliver en bekant gestalt fram bakom vagnen: John Huss. Han slänger en snabb blick mot sin Tjänare som håller föremålet och vänder sig sedan mot rollpersonerna: "Nej, men ser man på, vilket överraskning! Det verkar som om jag inte är den ende att jaga tjuvar i natt. Nu har alltså våra vägar mötts ute i verkligheten, så min fråga lyder: är ni med mig eller emot? Jag erbjuder er frihet under ansvar, vem det nu än är som kommer stormandes bakom er så kan jag lova er att denne har med sig kedjor och pispor, inte bara för mig."

Ordets makt

De galopperande hästarna kommer komma fram inom trettio sekunder. Under tiden kan rollpersonerna ställa frågor till Huss (som inte gör tecken av att fly utan väntar med sina tre Tjänare, laddandes sina dubbelpipiga slaglås-pistoler). Han kan berätta att det är Nordens Vita Spegel som döljer sig under duken (men inte vad han tänker använda den till), att han slåss för frihet och rättvisa (men inte att han konspirerar med Anarkerna) och att han jagade tjuven för att inte ovärdeliga skatter skulle komma i fel händer (men inte att Spegeln per definition redan är stöldgods, stulen av Anarkerna från kejsarens skattkammare).

De anstormande ryttarna är Justicarens folk i Prag: nio Tjänare och två vampyrer (Arkont De Lachapelle och hennes Avkomma Francine Mourier). Följet stannar upp bakom rollpersonerna som därmed hamnar mellan Arkonten och Anarkerna. Lachapelle tvekar inte på sin sak: "John Huss av klan Brujah, du har i natt begått ett stort misstag. Lämna över det ni nu har stulit för andra gången och lämna sedan Prag, så skall du leva att se ännu en natts mörker! Du var en gång en vis Kainit som jag aktade högt, det smärtar mig att se hur lätt du korrumpades av

Anarkernas tomma löften." Sedan vänder hon sig till rollpersonerna: "Det förvånar mig att se er här, men på samma gång glädjer det mig. Spegeln väntar på oss." Huss skrattar högt så att det ekar i gränden och skriker sedan ut sin förkunnelse: "Att det smärtar dig förvånar mig föga, Arkont. Titta dig omkring, öppna dina ögon för alla djävlar i helvetet. Din makt dalar, ert samhälle skakar, era Äldstar gömmer sig! Vi är här för att blanda om leken och du är ett av korten som kommer att hamna underst. För Guds skull, försök att förstå att det nu inte rör sig om en simpel spricka i organisationen, vi är släggan som kommer att slå er i tusen bitar!" Arkonten höjer inte rösten när hon svarar honom: "Det må så vara, men låt oss inte ikväll dräpa fler liv i onödan. Ni säger er kämpa för en bättre framtid men det ni gör är att kasta er och era undersåtar in i fruktansvärda blodbad. Vik hädan, för dina tidigare goda gärningars skull erbjuder jag dig amnesti, lämna det nu stulit och förpassa din odöda kropp någon annanstans. Ikväll är i varje fall inte stunden för dig att krossa mig!"

En ursinnig batalj

I samma stund uppenbarar sig ytterligare sju Anarktjänare ledda av en väldig vampyr, Sigurd Einarsson, och dennes vapenbroder Runar Fred, båda från Sverige.

Rollpersonerna kan lägga sig i orduellen. Arkonten och Anarken kommer även att försöka få dem över på sin respektive sida. När Lachapelle fått nog och insett att Huss inte kommer att ge sig utan strid kommer hon att i spetsen för sitt följe storma fram mot vagnen, vare sig rollpersonerna är med henne eller ej.

Medlarna kan nu välja att slåss på endera sidan eller hålla sig utanför konflikten (det senare innebär att ta sig en bra bit bort från platsen om de vill undvika förlupna kulor eller granatsplitter). Striden inleds med musköteld och handgranater och avslutas med en blodig närstrid med värjor, yxor och pistoler. Kampen är hård och ursinnigslös, förlusterna på båda sidor betydande. Den sida som rollpersonerna backar upp kommer att ha ett betydligt övertag och med största sannolikhet vinna storslaget.

Huss kommer i vilket fall som helst att avlossa sina pistoler, därefter ta Spegeln och försvinna bakom vagnen med De Lachapelles förbannelser i ryggen. Arkonten lyckas inte komma åt Huss utan blir låst i en duell med Einarsson. Även rollpersonerna (som måste lyckas med ett Perception + Alertness slag mot 8 för att överhuvudtaget upptäcka att Huss lämnar bataljen) misslyckas med eventuella försök till att gripa Spegeln: Runar Fred och ett antal Tjänare kommer att engagera dem i strider som köper Huss tid nog att ta sig till en häst och galopperandes försvinna i natten. År rollpersonerna oväntat lyckosamma i sin förföljelse av Anarken kan spelledaren slänga in ytterligare Tjänare och/eller vampyrer eller komma upp med en egen lösning: faktum är att Huss kommer och måste lyckas med sin flykt med Nordens Vita Spegel.

Om rollpersonerna slogs på Anarkernas sida och de vann får de ett varmt tack av eventuella överlevande vampyrer samt en belöning i form av ett eller flera föremål från vagnen (spelledarens diskretion). Anarkerna drar sig sedan tillbaka till Lilla sidan med resterande skatter och, om möjligt, Arkontens huvud på en påle. Om rollpersonerna kämpade med Lachapelle och vann får de samma belöning samt i uppgift att hjälpa till att eskortera skatterna och eventuella tillfångatagna Anarker till Arkontens bostad i Nya staden. Om de valde och slogs på den sida som mot all förmodan förlorade har rollpersonerna möjlighet att fly, om de misslyckas blir de lämnade med pålar i hjärtat (om Anarkerna var deras motkombatanter) eller fängslade (om de kämpade mot Arkonten).

Slut

I och med striden i Scen 10 är Del Ett av Pragkrönikan avslutad. Summan av rollpersonernas ansträngningar under äventyret har tyvärr inte lett dem någon vart: förhandlingarna slutade i katastrof och Nordens Vita Spegel är i John Huss händer. Rollpersonerna, för att inte nämna spelarna, känner sig antagligen snopna och misslyckade, men de skall veta att Pragkrönikan ännu inte är slut...

Spelledarpersoner

Spelledarpersonerna presenteras i den ordning de dyker upp i äventyret och olika detaljerat beroende på deras vikt för äventyret.

Georg Schinzler, Prins av Prag

Uppenbar ålder: 19
Omfamnad år: 1439
Generation: 9
Klan: Ventruue
Physical: Strength ●●, Dexterity ●●●●, Stamina ●●●
Social: Charisma ●●●●, Manipulation ●●●●●, Appearance ●●●
Mental: Perception ●●●, Intelligence ●●●, Wits ●●●
Virtues: Conscience ●●●, Self-Control ●●, Courage ●●●●●
Talents: Alertness ●●, Athletics ●●, Brawl ●●●●, Dodge ●●, Intimidation ●●●●, Leadership ●●●
Skills: Etiquette ●●, Firearms ●, Melee ●●●, Ride ●●●
Knowledge: Academics ●●, Investigation ●●, Law ●●●, Linguistics ●, Politics ●●
Disciplines: Auspex ●●●●, Celerity ●, Dominate ●●●, Fortitude ●●●, Potence ●●
Backgrounds: Allies ●●●●●, Contacts ●●●●, Herd ●●●●, Influence ●●●●●, Resources ●●●●●
Humanity: ●●●●●
Willpower: ●●●●●●●



Beskrivning

Schinzler ser inte mycket ut för världen. Han är tunn och benig och samtidigt mycket långt, över 185 cm. Hans ansikte är avlångt och smalt med tunna ögonbryn och ingen skäggväxt. Vad som räddar Schinzler är hans hållning – han går alltid stolt upprätt, liksom majestätiskt – och hans kläden – alltid mycket vackra och fruktansvärt dyra i barockstil.

Demeanor: Defender

Nature: Fanatic

Bakgrund

Georg Schinzler har hållit sitt liv som människa hemlig, rykten säger att inte ens hans allra närmaste vet vem han var eller vad han gjorde. Klart är dock att han är av tysk härkomst, troligen inte född i Böhmen. Det var dock i Prag som han Omfamnades som en ung student vid universitetet. Prag kom också att bli den stad han skulle älska över allt annat. Med en Mästare som stod greve Palacký, den dåvarande Prinsen, nära, blev den politiska banan den mest naturliga. Med en kombination av charm, rävspel, goda kontakter och en vänlig mentor kom sedan Prins-titeln som ett brev på posten. Georg Schinzler blev en symbol för det nya, av Tyskland dominerade Böhmen, till skillnad från greve Palacký som alltid hållit hårt på den genuint lokala kulturen. Självfallet var det mycket med den nya Prinsen som fick stadens Släkte att konspirera och agitera, men Schinzler lyckades behålla kontrollen. Hans goda sätt att handskas med tyskarna och hand hårda men rättvisa styre gjorde att Prag blomstrade. Schinzlers motståndare kämpade i motvind.

Rollspelstips

George Schinzler är en man som alltid når sina mål, men aldrig får nog. Han lockas inte av makten som sådan, utan av kampen för att erövra den. Ständigt på jakt efter nya vinster och än mer våghalsiga bravader sprudlar han av energi. Allt detta göms dock klokt och effektivt bakom ett skal av lugn och välvilja. Schinzler avskyr allt det som automatiskt följer med ett stort politiskt inflytande – allt från middagsbjudningar till byråkratiska bestyr – men uthärdar alla vedemödor med sina inre tankar fästa vid den egentliga kampen. Schinzler är heller ingen beundrare av de inbördes intrigerna och maktspelet mellan vampyrerna i Prag, men förstår att en någorlunda enad stad är nödvändig för att nå de segrar han eftersträvar.

Efter kalabaliken under 1600-talet och det Trettioåriga kriget känner sig Prinsen sviken och hunsad, med all rätt. Han kämpar nu för att återupprätta sin heder och Prags ära, och i den kampen är alla medel tillåtna.

Fader Ptolemy den Helige, Prags delegat

Uppenbar ålder:	34 år
Omfamnad år:	1423
Generation:	12
Klan:	Caitiff/Ventrue
Physical:	Strength ●●, Dexterity ●●, Stamina ●●●
Social:	Charisma ●●●●●, Manipulation ●●●●, Appearance ●●●●
Mental:	Perception ●●●●, Intelligence ●●●●, Wits ●●●●
Vitues:	Conscience ●●, Self-Control ●●●●, Courage ●●●●
Talents:	Acting ●●●, Alertness ●●●●, Brawl ●, Dodge ●, Empathy ●●, Leadership ●●●●, Subterfuge ●●
Skills:	Etiquette ●, Melee ●
Knowledge:	Academics ●●●●, Linguistics ●●●, Occult ●●, Politics ●●●●, Science ●
Disciplines:	Animalism ●, Auspex ●●, Dominate ●●, Obfuscate ●, Presence ●●●●
Backgrounds:	Allies ●●, Contacts ●●●●, Herd ●●, Influence ●●●●.
Humanity:	●●●●
Willpower:	●●●●●●●●



Beskrivning

Fader Ptolemy ser oftast ganska ordinär ut: normalbyggd, medellängd och intetsägande anlete. Annat är det när han blir upphetsad – vilket händer ganska ofta. Hans ögon börjar brinna av övertygelse och upphetsning, hans röst predikar högljutt, hans ansiktsdrag förvandlas från det alldagliga till det imponerande och vackra. Ptolemy går alltid klädd i enkla kläder, oftast en spartansk, protestantisk prästkåpa.

Demeanor: Innovator

Nature: Survivor

Bakgrund

Ptolemy var en släkt som traditionellt sett varit handelsmän. Den man som sedermera kom att bli Fader Ptolemy växte upp i Prag men fick sedan gå Guds väg. Den dåliga ekonomin och det stora antal storebröder han hade gjorde att fadern resolut skickade honom till kloster. Ptolemy klagade inte mycket, inte heller senare när han fick råd att studera vid universitetet. Den stora förändringen kom med Hussit-revolten, utlöst av John Huss avrättning år 1415. Ptolemy hade aldrig riktigt tagit del i de tidiga protesterna, men nu kom de religiösa och fromma nytänkarna att förvandlas till fanatiska revolutionärer. Han kunde inte annat än ryckas med, annars skulle förmodligen folkmassorna riktas mot honom själv. Ptolemy steg snabbt i graderna; som brukligt är vid revolutioner är det inte bönderna utan de som alltid haft makten som tar ledningen. När den nya staden Tábor grundades visade han sig vara en mästare på såväl religiös demagogi som byråkratisk struktur och fick snart ett stort ansvar. Stadens kristna pre-kommunism influerades av Ptolemy, på samma sätt som han själv tog intryck av den.

År 1420 anlände ett stort korståg bestående av fiender från hela Europa. Hussiterna, som kallade sig Guds Krigare, förvandlade revolutionen till ett storskaligt krig. Flera slag utkämpades och korsfarande tvingades allt längre bort. Jeanne d'Arc hotade med att skicka fler krigare från Frankrike och Pávens med sina bullor att bannlysa allt fler, men inget kunde stoppa hussiterna. Offensiv gick så långt norr ut som till Östersjön, och det var också i dessa trakter som Fader Ptolemy, nu med epitetet den Helige, blev Omfamnad.

Fader Ptolemys Mästare visade sig vara en motståndare till hussiterna, en fiende som velat ha första hands-insikt i ledarskapet. Den nyligen Omfamnade vampyren lät sig dock inte luras utan tog i hemlighet kontakt med sina edsvurna gudskämpar. Bara ett par månader efter sin Omfamning lurade han sin Mästare in i en fälla var denne nergjordes av en grupp hussiter. Själv insåg Fader Ptolemy att han inte längre kunde delta i kampen tillsammans med människorna, utan vandrade ensam och nedstämd hem till Prag.

Fader Ptolemy den Helige vet inte vilken klans blod som rinner i hans ådror, men väl i Prag insåg han vikten av lögn. Hursomhelst, läget i staden var så desperat efter allt krig och elände att nya krafter välkomnades utan större misstänksamhet. Ptolemy var ett välkänt ansikte och snart blev han accepterad i Ventrue-klanen och bland Prinsens undersåtar. Med sina organisatoriska, intellektuella och religiösa kunskaper fick han snabbt förtroende. Att Ptolemy aldrig gjorde anspråk på politiskt inflytande eller ära eller vad det nu kan kallas, gjorde att han sällan sågs som ett hot bland sina likar och underlättade paradoxalt nog hans karriär bland nattens varelser.

Rollspelstips: Fader Ptolemy är en vampyr med ett hett temperament. Han brinner för sin sak och tvekar inte att slänga sig i polemik med sina motståndare. Han är dock mycket rädd för att stöta sig med de sina, han vet att utan uppbackning blir ingen Kainit långlivad. Ptolemy retar sig också på mycket, speciellt religiösa – enligt honom – illärar. Detta är en av enledningarna till att han alltid kräver att bli kallad Fader Ptolemy den Helige.

Fader Ptolemy är ingen ledare. Han väljer ut en stark personlighet som han följer och fullkomligt lojalt lyder. För tillfället är det – inte helt oväntat – Georg Schinzler, Prinsen av Prag, som har vunnit Ptolemys hjärta.

Mäster John Huss



Uppenbar ålder:	43 år
Omfamnad år:	1415
Generation:	10
Klan:	Brujah
Physical:	Strength ●●●●, Dexterity ●●●●●, Stamina ●●●
Social:	Charisma ●●●●, Manipulation ●●●●, Appearance ●
Mental:	Perception ●●●, Intelligence ●●●●●, Wits ●●●
Virtues:	Conscience ●●●, Self-Control ●●, Courage ●●●●●
Talents:	Acting ●●●●, Alertness ●●, Athletics ●●●, Brawl ●●●●●, Dodge ●●●●●, Empathy ●●●, Intimidation ●●●●, Leadership ●●●●●, Streetwise ●●●, Subterfuge ●●●
Skills:	Ride ●●, Etiquette ●●, Firearms ●●, Melee ●●●●●, Security ●●●, Stealth ●●●●, Survival ●●●
Knowledge:	Occult ●●●
Disciplines:	Potence ●●●●, Obfuscate ●, Presence ●●●●●, Dominate ●●, Celerity ●●, Fortitude ●●
Backgrounds:	Contacts ●●●●, Allies ●●●●, Influence, Fame ●●●●●, Resources ●●●●
Humanity:	●●●●●
Willpower:	●●●●●●●●

Beskrivning

John Huss ansikte bär spår av de brännskador han erhöill precis innan Omfamningen. Han har inget hår i ansiktet förutom det som växer ur hans sår och hans ena öga är förlorat. I övrigt är Huss en ganska kort man, runt 165 cm lång och klent byggd. Han går klädd i varma vinterkläder – fodrad skinnrock, tjocka hosor och en pälsmössa - av enkelt snitt. Han bär alltid en pistol innanför rocken.

Demeanor: Caretaker

Nature: Rebel

Bakgrund

John Huss föddes på landsbygden i södra Böhmen. Han valde snart det religiösa livet och blev präst Bethlehemskas kappel i Prag. Samtidigt var John Huss en mycket lärd man, bland annat rektor för Prags Universitet och skaparen av det tjeckiska språkets moderna orthografi. En av hans stora läromästare, som också skulle bli den som indirekt uppmuntrade John Huss till hans stora krav på reformer, var den lika berömde engelsmannen John Wycliffe. Deras gemensamma uppfattning att sanna och rättfärdiga lagar endast kan bestämmas av Gud och Bibeln var revolutionerande på sin tid. Mäster Huss ifrågasatte kyrkan och kungen genom att påstå att människor själva kan och bör söka gudomlighet samt följa sitt eget samvete. Han var en humanistisk tänkare som framhävde individens ansvar och förmåga.

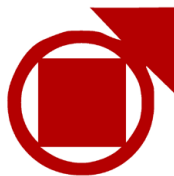
John Huss kritik mot kyrkan ledde så småningom till att han blev förklarad kättare. Han vägrade att överge sin filosofi om inte någon kunde påvisa att hans tankar var felaktiga. Kyrkan, som inte ens försökte motbevisa honom, beslutade därför att bränna honom levande på bål. De flesta av de av kyrkans män som dömde honom till döden var anhängare av den humanistiska upplysningen, men de förstod aldrig att martyrens slutsatser var mångt mycket mer logiska än deras egna. John Huss sista ord som människa har blivit bevingade: "Det är bättre att underkasta sig Gud än folket."

Under mystiska omständigheter lyckades Huss överleva och blev på samma gång Omfamnad av en Brujah-vampyr. Fortfarande bär hans anlete dock spår av elden och aldrig skulle han igen vara samme man. Enorma blev följderna av hans liv och död, men de revolutioner och krig som tjeckerna kämpade i hans namn och det fruktansvärda blodbadet som blev dess följd, gjorde bara ont i Huss hjärta. Husiterna gjorde uppror mot kejsaren och påven och deras kamp fick konsekvenser i hela Europa.

John Huss, dessillusionerad av världens onda krafter, övergav snart sina planer på att stötta människornas ansträngningar till att förändra sitt samhälle. Han gav sig istället in i Prags vampyrliv och såg till att skapa sig en god position var han kunde försöka påverka de ickelevandes värld. Brujahn blev dock, utan att han själv kunde märka det, snart en del av allt det han under hela sin existens motverkat: makten. Trots att han fortfarande kämpar för sina ideella mål har han allt mer glitigt ifrån sina gamla ideal och sin visa filosofi.

Rollspelstips

John Huss är utåt harmonisk, respektfull, tolerant och förstående. Han lyssnar på vad andra har att säga och håller med och uppmuntrar. Med ett intellektuellt ansiktsuttryck deltar han i såväl filosofiska debatter som maktpolitiska diskussioner. Vampyrens inre är dock en härva av oroliga konflikter. John Huss humanism från hans levande dagar kämpar med hans allt större krav på snabba vinster, hans kontrollbehov och Bestens begär. Brujah-blodet sliter i honom, skriker "revolution!", "handling!" och "våld!", mot vilket hans spirituella och filosofiska övertygelse snart inte kan hålla stånd. John Huss har i dessa dagar liten eller ingen förståelse för oliktankande. Alla som inte delar hans passion eller inte äns hans vilja att revoltera och förändra det bestående, är en del av det onda etablissemang och därmed ett hinder i hans väg att skapa godhet.



Jans-Juergen Schlumberger, Wiens delegat

Tremere. Slipad diplomat, illmarigt leende, visar att han har makt, väver in hotelser i sitt tal, påminner om en giftig orm som väntar på att hugga.

Marie De Lachapelle



Uppenbar ålder: 32
Omfamnad år: 1513
Generation: 8
Klan: Ventrue
Physical: Strength ●●, Dexterity ●●, Stamina ●●●
Social: Charisma ●●●, Manipulation ●●●, Appearance ●●
Mental: Perception ●●●●, Intelligence ●●●●●, Wits ●●●●●
Virtues: Conscience ●●●, Self-Control ●●●●●, Courage ●●●●●
Talents: Acting ●●, Alertness ●●●●, Brawl ●●●, Dodge ●●●, Empathy ●●●●, Leadership ●●●●●, Subterfuge ●●●●●
Skills: Animal Ken ●●, Ride ●●●●, Etiquette ●●●●, Firearms ●●●●●, Melee ●●●●, Music ●●●
Knowledge: Occult ●, Bureaucracy ●●●, Politics ●●●, Military Theory ●●●●●
Disciplines: Presence ●●, Dominate ●●●●, Auspex ●●●, Celerity ●●, Animalism ●, Fortitude ●●●●
Backgrounds: Retainers ●, Mentor ●●●●, Contacts ●●, Allies ●●●●, Resources ●●●●
Humanity: ●●●●●●●
Willpower: ●●●●●●●

Beskrivning

Marie De Lachapelle är lång för sitt kön, 175 cm, och ganska tunn. Hennes anleten är behagliga men inte vackra. Hon har gröna, kalla ögon, smala kinder med höga käkben och en fräknig höknäsa. Maries bruna hår räcker ner till axlarna men är uppsatt i en hästsvans. Arkonten går oftast klädd i en krigares utmundering från dags dato: slitsade skinnkläder, pösskjorta och metallharnesk. Vill hon smälta in med de dödliga döljer hon sitt ansikte under en stor, svart hatt. En värja hänger alltid vid hennes sida.

Demeanor: Director

Nature: Judge

Bakgrund

Marie De Lachapelle var dotter till en rik adelsman, bosatt i Languedoc i södra Frankrike. Hennes fader var en nytänkande och tolerant herre som stod upp och kämpade för sina ideal, men lilla Marie kände sig dock alltid missbehandlad för att hon var flicka. Vid sexton års ålder giftes hon bort till en stilig och välbärgad riddare som dock dog i sjukdom sju år senare. Marie behöll hans namn och förmögenhet och gifte aldrig om sig. Hennes makes död innebar för henne frihet; som änka hade hon den makt och de möjligheter som annars var omöjliga att uppnå för en kvinna. När hon blev Omfamnad knappt tio år senare hade hon tredubblat sina ägor och investerat stora summor i lovande handelskompanier.

Som vampyr tog De Lachapelle ytterligare ett steg in i männens värld och hon blev snart framgångsrik som favoriserad undersåte till den inflytelserike Jean-Olivier de Montfort, Prins av Marseille. Det var en tårdröpande farväl mellan de två när hon beslutade sig för att lämna staden och istället arbeta upp inom Camarillan.

I och med ickelivet kunde Marie också för första gången ta del av krigets konst, vilket hon gjorde med stor iver och entusiasm. Hennes stora passion blev att läsa och snart även författa avhandlingar om militärstrategi, beläringsteknik, befästningsarkitektur och vapenkonstruktion.

Rollspelstips

Marie De Lachapelle är en fåordig vampyr. Hon går rakt på sak med det hon vill säga och besparar sina åhörare vackra ord och poetiska utvecklingar. Arkonten kan etikettens regler och följer dem när det är absolut nödvändigt, men häcklar i sina tankar allt detta "spel för gallerierna". Marie har alltid varit disciplinerad och ordningsfull och uppträder som en riktig militär. Hon är medveten om hierarkier; vet när hon är den som bestämmer eller den som följer order.

Marie De Lachapelle står upp för sitt ord och hjälper sina undersåtar när de har problem. Hon respekterar sina fiender och har förståelse för svaghet och misslyckanden. Arkonten är ärlig, under förutsättning att det inte skadar hennes person, och undviker att lova saker hon inte är säker på att hon kan uppfylla.

Arkonten anser att i denna tid av krig, kaos och elände så är behovet att ordning och fasta regler större än någonsin.

Bröderna Korosek

Milan

Uppenbar ålder: 24
 Omfamnad år: 1485
 Generation: 8
 Klan: Malkavian
 Physical: Strength ●● (6), Dexterity ●●● (5),
 Stamina ●●● (6)
 Social: Charisma ●, Manipulation ●●,
 Appearance ●●●●● (3)
 Mental: Perception ●●● (2), Intelligence ●● (1)
 Wits ●●●● (2)
 Virtues: Conscience ●●●●, Self-Control ●●,
 Courage ●● (5)
 Talents: Alertness ●●●● (2), Athletics ●●●,
 Brawl ●●●, Dodge ●●●●,
 Intimidation ●●●● (5)
 Skills: Ride ●, Etiquette ●●● (0), Firearms ●,
 Melee ●●, Music ●●, Security ●●●,
 Stealth ●●●●, Survival ●●, Repair ●●●
 Knowledge: Medicine ●●●
 Disciplines: Potence ●●● (6), Dementation ●●●,
 Auspex ●●●, Celerity ●●● (4), Fortitude ● (4)
 Humanity: ●●●●
 Willpower: ●
 (Inom parentes anges Milans värden när han är besatt av Gospaël,
 närmare bestämt av sin galne Best.)

Beskrivning

Milan Korosek är ganska lång, 175 cm, och välbyggd. Under masken av tristess och depression kan man skönja mycket vackra drag som för länge sedan fölorats i hålöghet, smärta och världsfrånvaro. Han är klädd som en samtida, välbärgad adelsman bortsett från att han alltid går barfota.

Amuletten som Milan bär är enkel. Den ser ut som en sol med solstrålar som kommer ut från centrum, solen. "Solen" har en diameter på ca 3 cm och varje stråle är ca 1 – 2 cm, de varierar i längd. Amuletten är gjord i guld och ser sliten ut.

Demeanor: Judge
Nature: Caregiver

Edward

Uppenbar ålder: 23
 Omfamnad år: 1485
 Generation: 8
 Klan: Malkavian
 Physical: Strength ●●●,
 Dexterity ●●, Stamina ●●●
 Social: Charisma ●●●●, Manipulation ●●●●,
 Appearance ●●●
 Mental: Perception ●●●, Intelligence ●●●,
 Wits ●●●●
 Virtues: Conscience ●●●, Self-Control ●●●●,
 Courage ●●
 Talents: Acting ●●●●, Alertness ●●, Brawl ●,
 Dodge ●●, Empathy ●●●,
 Streetwise ●, Subterfuge ●●●
 Skills: Etiquette ●●●●, Firearms ●●,
 Melee ●, Music ●, Security ●●●,
 Stealth ●●●
 Disciplines: Potence ●●, Obfuscate ●, Presence ●,
 Auspex ●●●●, Celerity ●●
 Backgrounds: Contacts ●●, Allies ●●●, Influence ●●●,
 Resources ●●●
 Humanity: ●●●●●●●●
 Willpower: ●●●●●



Beskrivning

Edward Korosek är kort, 160 cm, och smal, sminkad som en kvinna och klädd i dyrbara kvinnokläder, aldrig utan en elegant hatt enligt senaste mode. Han pratar och rör sig som en rik borgardam av börd.

Demeanor: Trickster
Nature: Child

Brödernas bakgrund

Familjen Korosek var och är fortfarande en av Prags mest mäktiga, mänskliga klaner i Prag. Dess inflytande är uppbyggt på handel och hantverk (bland annat Böhmsk kristall). Familjens söner är tätt sammanhållna av under en ledande familjefader och besitter viktiga poster inom det egna handelsimperiet eller innehar andra prestigefyllda ämbeten i staden. Milan Korosek var en av familjens stjärnskott: ung, stilig och flitig. Han blev överöst med erbjudanden och krav från familjeeliten, men valde trots allt att påbörja studier i medicin vid Prags universitet. Han yngre broder, Edward, var hans motsats: sprallig, underlig och ambitionslös. I hopp om att han skulle få lite vett i skallen tvingade familjen honom till skolbänken. Bröderna kom varandra mycket nära under åren vid universitet, trots - eller kanske tack vare - deras uppenbara karaktärsskillnader. Efter två respektive tre års studier blev de båda Omfamnade under loppet av en vecka. Deras nu avlidne Mästare, Jiri Hodza hade först för avsikt att skänka den utflippade Edward det eviga livet. I sitt sinnesförvirrade tillstånd blandade han dock ihop de två bröderna. Efteråt insåg han sitt misstag och Omfamnade till slut också Edward.

Även efter inträdet i vampyrlivet var det Milan som tog hand om sin allt mer galne broder. År 1504, i samband med en stöld av ett magiskt föremål från Tremererna, förlorade dock denne sin Best. Milan blev håglös och apatisk. För första gången i sitt liv och ickeliv fick Edward ansvar och plikter, och kanske var det kärleken till brodern som gjorde att han lyckades anpassa sig till situationen.

Rollspelstips

Edward är en energisk vampyr med en bisarr förkärlek till kvinnokläder. Han sminkar sig och klär ut sig varje natt, älskar att beställa ofattbart dyra kläden som han piffar till med eleganta smycken. Den yngre brodern spelar också på sin femininitet och rör sig och pratar som en 1500-tals kvinna. Edward har också en pedantisk neuros med skräck för smuts och sjukdomar. Han är sprallig, virrig och påminner starkt om en senil gammal dam.

Milan dras med på Edwards upptåg i nattens Prag som hennes vackra och tyste kavaljer. Hans rörelser är mycket långsamma och hans blick tenderar att fokusera bortom horisonten. Milan talar sällan om han inte är tilltalad, handlar aldrig spontant eller oväntat och tar mycket sällan några initiativ på egen hand. Han är frånvarande, omöjlig att provocera och ointresserad av sin omvärld.

Winston Blythe



Uppenbar ålder: 33
Omfamnad år: 1396
Generation: 8
Klan: Nosferatu
Physical: Strength ●●, Dexterity ●●●, Stamina ●●●
Social: Charisma ●●●●, Manipulation ●●●, Appearance ○
Mental: Perception ●●●●, Intelligence ●●●●●, Wits ●●●●●
Vitues: Conscience ●●●●●●, Self-Control ●●●●●, Courage ●●●
Talents: Acting ●, Alertness ●●●●, Athletics ○, Brawl ●●●, Dodge ●●●●, Empathy ●●●●●, Intimidation ●●●●●, Leadership ●●, Streetwise ○, Subterfuge ●
Skills: Animal Ken ●●, Etiquette ●, Firearms ○, Melee ●●●, Music ○, Repair ●, Ride ●●, Security ○, Stealth ●●●●, Survival ●●●●●
Knowledge: Occult ●●●●, Bureaucracy ●●●●, Politics ●●, Medicine ●●●●
Disciplines: Potence ●●, Obfuscate ●●●●, Presence ●●●●, Dominate ●●●, Auspex ●●, Celerity ●●, Animalism ●●, Fortitude ●
Backgrounds: Retainers ●, Mentor ●●, Contacts ●●●, Allies ●, Influence ●, Fame ●, Resources ●●●
Humanity: ●●●●●●●
Willpower: ●●●●●●●

Beskrivning

Blythe ser avskryvård ut. Han har inget hår någonstans på kroppen. För att undvika att folk ska se alltför mycket av honom klär han sig med en överrock som har en stor huva. Hans längd är 165 cm och har en vikt på 60 kg. Normalbyggd.

Demeanor: Honest-Abe

Nature: Confident

Bakgrund

Winston föddes i södra Frankrike. Hans föräldrar var bönder vilket gjorde att Winston tidigt fick arbeta hårt. Dåliga tider gjorde att Winston sökte sig närmaste stad för att finna lyckan. Winston blev tidigt intresserad av det filosofiska. Han sökte sig till kretsar som diskuterade ämnen långt in i småtimmarna. Det var där klan Nosferatu upptäckte Winston.

Den första tiden som cainit hade Winston svårt att riktigt förstå vad som hänt. Han hade svårt att acceptera det han blivit. Men han insåg tidigt att ny dörrar öppnats för honom, han hade nu tillgång till kunskap som han tidigare inte hade. Hans sökande efter kunskap gjorde att började resa. Det var under en av dessa resor som Winston mötte cainiten Van Djick. Genom honom fick han kontakt med Ahel El Fajer.

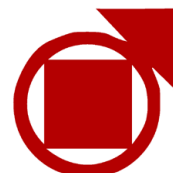
Rollspelstips

Winston är bitter över att kulten är över. Han saknar de dagarna då han kunde diskutera livets mening med sina vänner. Trots detta är Winston nöjd med åren i huset varit, han vill inte dras med i tiden hjul utan spenderar sin tid med att minnas forntida dagar.

När rollpersonerna kommer till huset stör detta Winston, men har förstått att det är det snart att vända ryggen till dom. Stadens cainiter har hittills lämnat huset i fred. Winston mål är att få rollpersonerna ut ur huset så fort som möjligt dock utan att vara otrevlig.

Han uppträder kort men ändå hjälpsamt mot rollpersonerna. Det är enbart om någon av rollspelspersonerna visar ett intresse över att diskutera ämnen som intresserar Winston som han känner sig trygg och blir mer sitt riktiga jag.

Gospaël, fången i Spegeln



Uppenbar ålder: runt 40 år
Klan: Tremere

Beskrivning:

Gospaël har slaviska drag. Han är reslig man en imponerande kroppsbyggnad. Han hud är vit. Ansiktet är vackert och varmt. Gospaël har bruna ögon som lätt försvinner i det lockiga korpsvarta håret.

Van Djick, anden i huset

Uppenbar ålder: runt 25 år
Klan: Ventrue



Beskrivning

Van Djick är en kortvuxen man med en antydning till kulmage. Ansiktsdragen är trevliga. Han har kort klipp ljusbrunt hår som passar bra ihop med hans blå iskalla ögon. Han har skägg som är ansat.

Bakgrund

Van Djick föddes i Rotterdam. Han familj arbeta pengarlånare, motsvarigheten till dagens banker. Van Djick fick tidigt ett intresse för det skrivna ordet. Men hans plikt känsla gjorde att han inte följde det spåret utan anslöt all sin tid till familjeföretaget. Familjens ekonomi blomstrade. Van Djick blev allt mer styrande i företaget som fick en dominerande ställning i Rotterdam. Detta gjorde att klanledaren för Ventrue beslöt sig för att omfamna Van Djick för att på så sätt öka sitt inflytande i staden.

I början var det ingen skillnad för Van Djick, utan han fortsatte att driva familjeföretaget precis som innan. Men efter några år hände det händelser som gjorde att den politiska situationen i Rotterdam ändrades. Till följd av detta lämna Van Djick Rotterdam och började resa runt inom Europa. Under dessa resor fick han åter upp intresset för det skrivna ordet.

Han fick sedan kontakt med sekten Ahel El Fajer, Gryningens Folk. Där kände han sig hemma. Han tog snabbt till sig Gospaël idéer. Detta bidrog till att han fick med tiden en ledande funktion inom sekten. Läs även Anno domino 1504.

Rollspelstips

Van Djick är en sympatisk person som lätt anpassar sig efter andra. Han är ett lugn som lätt smittar av sig på andra. Han är naturligt god vilket gör att mer än gärna hjälper andra i den mån han kan. Dock är Van Djick fortfarande väldigt bitter över sitt handlande. Detta får dock ingen reda på då det är inget han pratar om. Han berättar aldrig vem han är. Kommer frågan ljuger han eller helt enkelt svarar inte.

Runar Fred, Mörkvampyr

Uppenbar ålder: 37
Omfamnad år: 1524
Generation: 9
Klan: Gangrel
Physical: Strength ●●●●●, Dexterity ●●●●, Stamina ●●●
Social: Charisma ●, Manipulation ●●, Appearance ●●●●●
Mental: Perception ●●●●●, Intelligence ●●, Wits ●●
Virtues: Conscience ●●●, Self-Control ●●●●●, Courage ●●●●●
Talents: Athletics ●●●●, Alertness ●●●, Brawl ●●●●, Dodge ●●●
Skills: Animal Ken ●●●, Archery ●●●●, Ride ●●●●, Firearms ●●●, Melee ●●●●, Stealth ●●●●, Tracking ●●●●
Knowledge: Linguistics ●●, Hearts Wisdom ●●●●, Geography ●●●
Disciplines: Protean ●●●●, Celerity ●, Animalism ●●●, Fortitude ●●
Backgrounds: Mentor ●●●●, Contacts ●, Allies ●●●●
Humanity: ●●●●●●●
Willpower: ●●●●●●●



Beskrivning

Runar är mera senig till kroppsbyggnaden. Hans ansiktsdrag är smala med en liten mun och spetsig näsa. Han hår är kortklippt och mörkbrunt till färgen. Även Runar bär slitna kläder från svenska armen.

Sigurd Einarsson, Anarkvampyr

Uppenbar ålder: 45
Omfamnad år: 1486
Generation: 8
Klan: Ventrue
Physical: Strength ●●●●, Dexterity ●●, Stamina ●●●
Social: Charisma ●●, Manipulation ●●, Appearance ●●
Mental: Perception ●●●●, Intelligence ●●●, Wits ●●●●
Virtues: Conscience ●●●, Self-Control ●●●, Courage ●●●●●
Talents: Alertness ●●●●, Athletics ●●●, Brawl ●●●●, Dodge ●●●, Leadership ●●●
Skills: Archery ●●●●, Ride ●●●●, Crafts (arrows) ●●●●, Firearms ●●●●, Melee ●●●●, Stealth ●●●
Knowledge: Occult ●●, Linguistics ●●●, Hearts Wisdom ●●●, Geography ●●●●●
Disciplines: Protean ●●●, Dominate ●●●, Auspex ●●●, Celerity ●●, Fortitude ●●●
Backgrounds: Retainers ●●●, Contacts ●, Allies ●●●
Humanity: ●●●●●
Willpower: ●●●●●●●●

Beskrivning

Sigurd är kraftig byggd. Han har axellångt blond hår som är väldigt fettigt. Han har en runt ansikte som förstärks av det stora blonda skägget. Sigurd bär fläckiga kläder från den svenska armén.

Francine Mourier, Alekontens child

Uppenbar ålder: 43
Omfamnad år: 1593
Generation: 9
Klan: Ventrue
Physical: Strength ●●●, Dexterity ●●●, Stamina ●●
Social: Charisma ●●●●, Manipulation ●●●, Appearance ●●●●●
Mental: Perception ●●, Intelligence ●●●●, Wits ●●●●●
Virtues: Conscience ●●●●, Self-Control ●●●●, Courage ●●●
Talents: Acting ●●●●, Alertness ●●, Brawl ●●, Dodge ●●, Subterfuge ●●●
Skills: Ride ●●●●, Etiquette ●●●●●, Firearms ●●●●, Melee ●●●●●, Music ●●●, Commerce ●●●●
Knowledge: Occult ●●, Bureaucracy ●●●●●, Law ●●●●, Politics ●●●●
Disciplines: Presence ●●, Dominate ●●●, Celerity ●●, Fortitude ●●
Backgrounds: Retainers ●, Mentor ●●●●, Contacts ●, Allies ●●, Resources ●●●●●
Humanity: ●●●●●●●●
Willpower: ●●●●●●

Beskrivning

Mourier är väldigt stilig. Han klär sig endas i skräddarsydda plagg som får honom att få andras uppmärksamhet. Han är 175 cm lång och normalbyggd. Han har svart kortklippt hår. Hans ansikte är smalt med kraftiga kindben. Ansiktet är renrakat, men det som mest märks är hans intensiva blå ögon.

MORALPANIK?

Funderingar kring rollspelens påverkan. Text: Pontus Löf.

Den 12 mars 1997 publicerade Aftonbladet en artikel där de skyller en personlig tragedi på rollspel. Artikeln var ett hopkok av lika delar rädsla, fördomar och okunskap. Artikeln i sin helhet finns här till höger.

Världshälsorganisationen tog år 2000 fram ett antal rekommendationer till medierna vad det gäller bevakningen av självmord. Syftet är att journalister skall kunna undvika att åsamka skada. I ett sammandrag handlar det om nedanstående åtta punkter (jag har gjort röd marking på det som är extra intressant med tanke på Aftonbladets artikel):

1. **Sensationsjournalistik bör undvikas**, särskilt när det gäller kända personer. Man bör inte heller publicera fotografier av den avlidna eller av scenen för självmordet. Man bör också avstå från löpsedels- och förstasidesrubriker.

2. **Detaljerade beskrivningar av den använda metoden bör ej förekomma**. Forskning har visat att mediabevakning av självmord ger större effekt på metoden som väljs än på antalet självmord.

3. **Upprepad och onyanserad mediarapportering om självmord har en tendens att särskilt hos unga människor befrämja självmordsgrubblrier**.

4. **Självmord får inte beskrivas som en metod att klara av personliga problem på**, som att misslyckas i en examen, att ha ekonomiska svårigheter och liknande.

5. **Självmord bör varken återges som något oförklarligt eller beskrivas på ett förenklat sätt. Självmord beror aldrig på en enskild faktor eller händelse**. I många fall finns ett samband med psykisk sjukdom, särskilt depression, eller missbruk.

6. Media bör samtidigt med sin rapportering ge information om att självmord kan förhindras och var hjälp finns att få.

7. Att glorifiera självmordsoffren som martyrer eller förebilder riskerar att ge mottagliga personer uppfattningen att samhället högaktar självmordsbeteende. I stället bör betoningen ligga på sorgen efter den avlidne.

8. Att beskriva de fysiska konsekvenserna av ett icke fullbordat självmord (exempelvis hjärnskador, förlamning) kan ha en avskräckande effekt.

I själva verket är det alltså Aftonbladet som bidrar till att unga begår självmord genom sin oansvariga rapportering. Naturligtvis kan inte rollspel vara förklaringen bakom ett självmord, lika lite som Black Metal eller Dario Argento-filmer. Samtidigt kan man fundera över hur lämpligt det är att en olycklig tonåring med morbida fantasier ägnar all sin fritid åt att spela Kult, lyssna på Burzum och glo på Tenebre.

Kanske är det så att vi rollspelare måste föra en konstruktiv diskussion kring detta? Vi är så vana med ogrundad moralpanik, men frågan är om vi vågar fundera på om det verkligen finns ett korn av sanning i kritiken?

Är rollspel hälsofrämjande eller hälsohämmande för tonåringar? Hur påverkas vi av rollspel? Finns det några rollspel som är mindre lämpliga för vissa typer av ungdomar?

Jag skulle gärna se en öppen debatt kring dessa frågor bland oss rollspelare - utan moralpanikens retorik. Det går exempelvis bra att använda vårt forum på adressen forum.runan.info. Det går även bra att mejla in en insändare till redax@runan.info, så kan vi publicera den i ett kommande nummer. ✕

Läs mer om hur medier bör förhålla sig till självmord på följande hemsida: www.ki.se/suicide/massmedia.html

AFTONBLADET

JOEL TOG SITT LIV EFTER ROLLSPEL

Joel Jonsson blev bara 16 år. Hans unga liv slutade en lördagnatt i november då han stoppade en hagelbössa i munnen och tryckte av. Självmordet var regisserat i ett rollspel. I programmet "Taxi – Den lekande människan" i TV 2 i morgon berättar Joels mamma Kristina om sin frustration efter sonens död.

– Jag trodde aldrig att rollspel var farligt. Nu vet jag bättre, säger Kristina Jonsson.

Joel och hans kamrater samlades hemma i Joels pappas källare den där ödesdigra natten i november förra året. De skulle spela favoritspelet "Kult – Döden är bara början".

Stoppade geväret i munnen och tryckte av

Strax efter klockan tre på natten bultade en av kamraterna på Joels pappas dörr och skrek att Joel skjutit sig.

Pappan rusade ner i källaren. Inne på toaletten hittade han sin son liggande i en blodpöl. Han hade stoppat gevärspipan i munnen och tryckt av.

Döden hade han själv regisserat med hjälp av rollspelet. Efter Joels död hittade mamman manuset. Där stod att läsa:

"Om han hade otur och de trängde in honom i ett hörn skulle han stoppa in pistolen i munnen och blåsa av sig skallen".

Beskrev exakt händelseförloppet

- Det är en exakt beskrivning av händelseförloppet, konstaterar mamman sakligt i "Taxi".

Hon förebrår sig själv för att inte ha satt sig in i vad rollspel egentligen handlar om.

– Jag har stundtals varit fruktansvärt arg på mig själv att jag inte tog reda på vad de höll på med. Mamman beskriver sin son som en mycket utåtriktad, glad och fantasifull person.

– I skolan älskade han att skriva uppsatser.

Lars Johansson är kanslichef på SVEROK, Svenska rollspelsförbundet. Han tycker att farorna med rollspel är betydligt överdrivna.

– Det finns ingen som tagit livet av sig som en direkt följd av rollspel. Det går så mycket vandringsägnar, säger Lars Johansson till Aftonbladet.

– Det finns inga farliga rollspel, säger han.

"Rollspelen får inte leda till döden"

Läkaren Björn Ogeus, däremot, hävdar motsatsen. Han vill totalförbjuda alla typer av rollspel.

– De jag har kommit i kontakt med beskrev ren satanism. Jag tycker att vi vuxna måste ta ett ansvar för sådana här spel som påverkar människor och framförallt lära oss mer om rollspel, säger Björn Ogeus, som i sitt arbete kommit i kontakt med anhöriga till ungdomar som tagit livet av sig i samband med rollspel.

– Rollspel får inte leda till döden. Det är en person för mycket, säger Ogeus som arbetar som smärtläkare dels på stora Sköndal strax utanför Stockholm dels på sjukhuset i Söderhamn.

Katarina Arnstad Elmblad

Ibland kan det vara värdefullt att återse gamla favoriter. Därför har vi instiftat en ny avdelning i Runan där vi återser ett gammalt inslag. Denna gång handlar det om en recension som känns relevant med tanke på artikeln på föregående sida.

VAKNA! #16

Typ: Propagandatidning för Jehovas vittnen. **Format:** 32 sidor skumt format. **Pris:** Gratis. **Kontakt:** Gör inte det.

Recension från Runan #30. Text: Pontus Löf.

Genom en vän vars bror blivit trakasserad av dörrknackande vittnen fick jag den lilla tidningen Vakna! Anledningen till att jag fick tidningen var att sidorna 12, 13 och 14 rymde en artikel om rollspel. Jag blev givetvis intresserad, men jag bestämde mig först för att ta reda på lite information om Jehovas vittnen.

Bibel- och traktatsällskapet Vaktornet, som är rörelsens officiella namn, växte fram på 1870-talet under ledning av amerikanen Charles Taze Russell (1852-1916). Det är en internationell rörelse med rötter i kristendomen och säger sig representera den enda sanna kristna tron. Högkvarteret finns i Brooklyn, New York och det svenska huvudkontoret ligger i Arboga. Globalt finns över fem miljoner medlemmar och i Sverige drygt 20 000. De har bland annat gjort sig kända genom att de aldrig röstar i politiska val. I Sverige är Jehovas vittnen den enda grupp som enligt lag automatiskt är befriad från värnplikt. Deras medlemsskrift heter Vakna! och den ges ut över hela världen på 83 språk åtminstone en gång i månaden.

Hursomhelst så var det denna medlemsblaska jag fått vantarna på. Den rollspelskritiska artikeln hette "Ungdomar frågar: Finns det några faror med rollspel?" och inleddes med en bild av en leende tonåring. Bilden var riktig 80-talets kitsch. På nästa sida rymdes en bild föreställande en dator med en dödskalles, en svartmagiker med spåkula och ett monster i karatepose. Texten inleddes med ett citat av rollspelaren Christophe: "Det är helt och hållet fantasi. /.../ Det finns inga gränser".

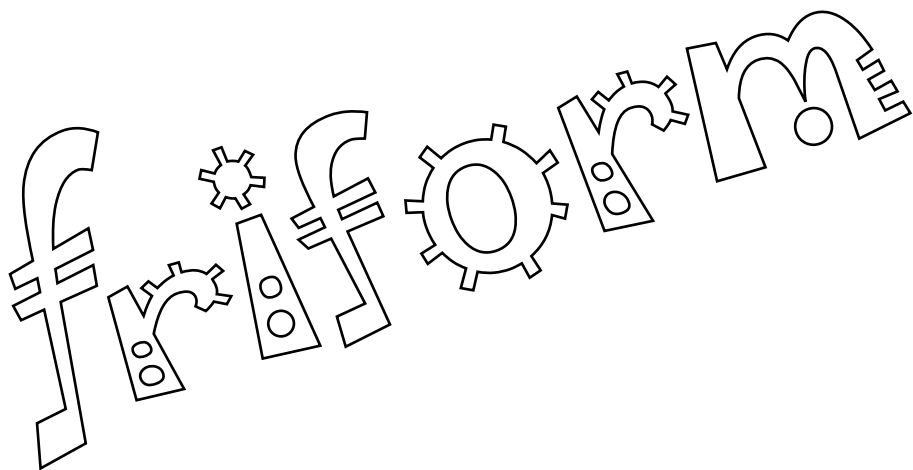
Artikelförfattaren menar helt riktigt att mycket av det som bygges upp rollspelsäventyr är våld. Man skall inte, enligt Bi-

beln, avundas våldverkaren utan leva i frid. Ett annat argument som används är att magi och satanism hädar tron. Ett annat är att rollspel tar för mycket tid i anspråk. Ytterligare ett argument är rollspelen är perverterade och syndiga till innehållet. Artikelförfattaren menar även att verklighetsflykten som rollspel utgör leder till frustration i det liv som väntar efter spelets slut. Slutklämmen är att rollspelare alltid skall fråga sig följande frågor innan de börjar spela ett rollspel: "Återspeglar det här spelet 'köttets gärningar'? Kommer det att hindra mig från att ha ett gott förhållande till Jehova?"

Det största problem med artikeln är att artikelförfattaren blandar ihop traditionella rollspel och rollspel som spelas på datorer. Man kan inte få samma interaktivitet och djup i datorrollspel varför de bör lämnas åt sidan vid debatt om rollspel. En rolig detalj är att ett rollspel i en fransk tidning marknadsförts med följande deliciöst utformade säljtext: "Du kommer att ställas inför en hel palett av dekadenta, osunda och perversa upplevelser, som är arrangerade och uträknade för att få ditt blod att frysa till is och för alltid förändra din syn på världen." Är detta manne Kult som åsyftas?

Denna artikeln är, inte helt oväntat, en partsinlaga från personer med en ganska konservativ teologi som tror att deras jordiska gärningar kommer att påverka deras liv efter döden. De väger för- och nackdelarna med rollspel med Bibeln som rättesnöre och med deras liv som insats. Om jag skulle tro på ett liv efter döden, vilket jag inte gör, så skulle nog även jag fundera på om rollspel är förenligt med Guds bud. Men nu behöver jag ju inte det... ✕





Artikel om friformens historia i Sverige. Text: Martin Brodén. Illustrationer: Fredric Heidenberg

Året var 1983. Efter att ha introducerat konceptet "rollspel" för svenska ungdomar dominerade Äventyrsspel helt det hörnet av marknaden. Det Äventyrsspel publicerade utgjorde rollspelskanon för människorna i hobbyn. Jag och mina vänner, unga grabbar i Äventyrsspels målgrupp, var naturligtvis inget undantag.

Rollspelarna blev dock äldre och deras behov utvecklades i andra riktningar, nya behov skapades. Förändringarna blev som tydligast fram på 90-talet. Äventyrsspel hade ingen märkbar nyrekrytering av unga rollspelare till sina spel, de som redan spelade specialiserade sina intressen bortom det publicerade. De skaffade sig tillräckliga kunskaper i engelska för att kunna ta del av den internationella rollspelsmarknaden som av naturliga skäl hade ett utbud som den svenska aldrig skulle kunna rivalisera.

Konceptet med friform, alltså en form av rollspel där regler är överflödiga, kom på många sätt parallellt med den svenska konventsrörelsen. Under sin storhetstid på 80-talet höll Äventyrsspel i de massiva Spelkongresserna medan LinCon och

GothCon stretade på i skymundan. På 90-talet expanderade konventvärlden; varje spelstad med självaktning skulle ha ett eget. På konventen frodades experimentlustan och rollspelare som hade vuxit ur sina bekantskapskretsar kunde hitta likasinnade.

Friform är en direktöversättning av free form. Jag kan bara tänka mig hur det från början har uppstått: Enskilda spelare har mer och mer velat fokusera på det som händer i spelet, kanske är de lata och orkar inte hålla reda på enskilda regler, kanske tycker de att regelverket är i vägen. I början av 90-talet dyker spel som *Kult* och *Vampire - The Masquerade* upp, där man märker att just själva rollspelandet hamnar i fokus på ett helt annat sätt än tidigare publicerade rollspel. Några spelare går naturligtvis längre än så och hystar ut alla tankar på regler genom fönstret.

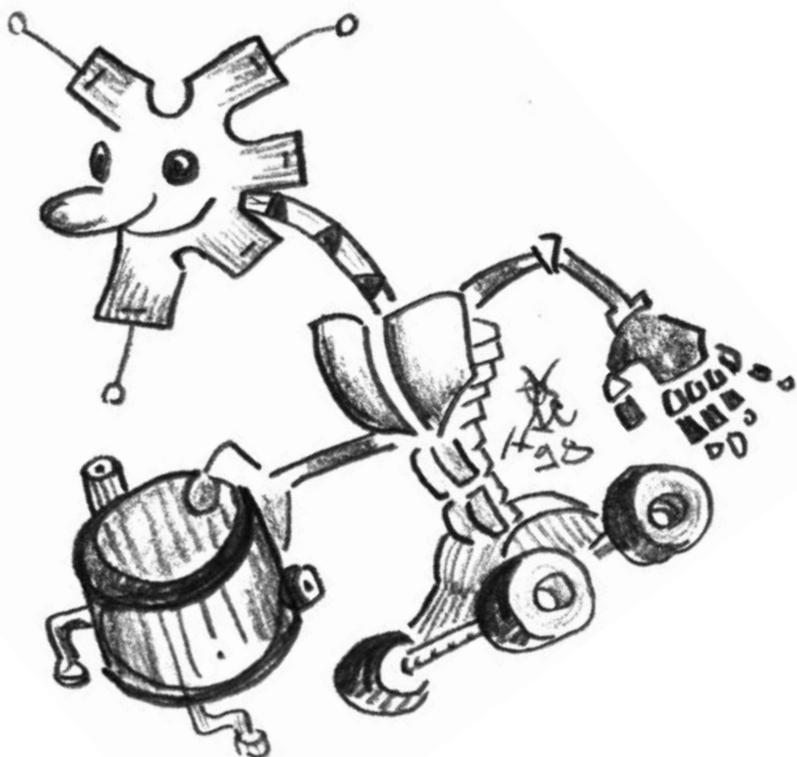
Jag fick min första erfarenhet av friform som uttryck och koncept i mitten av 90-talet. Som utbytesspelare nere på SydCon 1996 hade jag blivit satt att spela ett äventyr skrivet av Tomas Ruzic. Äventyret var skapat för *Vampire - The*

Masquerade, men utspelade sig inte i *White Wolfs World of Darkness*.

Bara detta var nytt och spännande, men det var ändå inte det som var det stora.

Det var någonting speciellt med scenariot, så mycket var uppenbart. Dels fanns det inga siffervärden alls, inte en enda markering på vilka förmågor de individuella rollpersonerna hade – inte ens en förteckning över vad man kunde göra som vampyr i den här världen! Scenariot var hårdscriptat: fem akter med tre scener i varje akt. Allting var förutbestämt. Vi skulle spela teater i rollspelskrud!

Det numera klassiska scenariot var uppbyggt så som följer: Spelarna, fem till antalet, gestaltar en grupp vampyrer som lever i en borg utanför en rädd liten medeltida by på den rumänska landsbygden. En samling kringresande zigenare anländer till platsen varmed en Shakes-



peareiransk intrig obönhörligt utvecklar sig med den ständigt hotande "mästaren" i kulisserna, vars potentiella närvaro sätter skräck i samtliga inblandade.

Aldrig tidigare hade jag varit med om att just berättelsen fick så centralt fokus. Jag och mina spelare jobbade verkligen fram storyn, det var den som blev det viktiga, inte kampen mot regelsystemet. Berättelsen var inte längre en ursäkt för spelet utan hela meningen med varför vi var där. När jag reste tillbaka till Stockholm hade jag tagit konceptet till mitt hjärta, och ett halvår senare var det dags för Stockholms Spelkonvent.

Då jag tagit på mig att skriva två scenarion till konventet tänkte jag att stunden var kommen att experimentera med den för mig nya och spännande berättartekniken. Det ena scenariot var ett *Vampire*-scenario (som jag skrev tillsammans med Michael Laitinen) som kanske kan räknas som en sorts homage till

Ruzic även om vårt scenario utspelades under loppet av 500 år snarare än ett par dagar. Det andra scenariot skrev jag själv, med benäget bistånd från Tobias Wrigstad. Scenariot hade titeln "Vansinnets teater".

Vansinnets teater var inte skrivet till någon speciell rollspelsvärld. Det handlade i korthet om en surrealistisk, nästan drömsk teater där de olika invånarna på scenen spelade upp olika roller för varandra. Scenariot var friform i sin essens: Inga regler, inga tärningar eller annan användning av slump. Ett kort synopsis – och till skillnad från mitt och från Ruzics vampyrscenario fanns det inte en klar aktuppbyggnad. Det var snarare precis tvärtom, spelarna agerade i ett tomrum mellan spelledare, utan handlingsangivelser utifrån, utan någon miljö att upptäcka förutom just teatern, som inte erbjöd mycket annat än stämning. Spelarna var utlämnade åt varandra.

Ska jag vara ärlig så trodde jag aldrig att det skulle fungera, men jag var tvungen att göra scenariot. Av vad jag har förstått efteråt så verkar det ha gått vägen, många har under åren kommit och

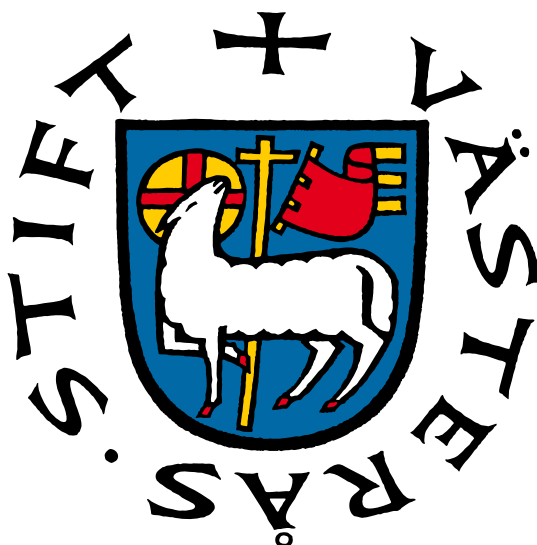
berättat om sina upplevelser som positiva, jag får lita på deras omdömen!

Senare fick jag veta att den här friformscenen hade hållit på ett tag. Gruppen Gargarisma från Göteborg hade skrivit ett flertal "Sagor", som de kallade sina scenarion. Det fanns ett annat gäng som kallade sig Pekings Apjävlar, som förutom att försöka uppröra folk också skrev bra scenarion. I Skåne fanns det ett helt gäng spännande människor. Senare anslöt sig också nyare förmågor, som ASF, som förde traditionen vidare.

Idag vet jag inte hur situationen ute på konventen är. Jag har blivit bekväm, spelar knappt rollspel längre. Spelar jag så är det enkvällsscenarion med nära och kära, ibland använder vi oss av något system men ibland är det rena teaterimprovisationer. Jag har ramlat ur rollspelen och spelar brädspelet och lajv istället. Jag vet dock att i vårt grannland Danmark finns konventet Fastaval som är redigt "friform", och när jag bläddrar genom de svenska konventsfoldrarna ser jag att de fortfarande är representerade, även om de är underrepresenterade i jämförelse med de rollspelsscenarion knutna till publicerade rollspel.

Friform är på många sätt den logiska konsekvensen av vad som händer över tid när en krigsspelare får en idé som sedan adopteras och förädlas av historieberättare. Jag är säker på att vi ännu inte har sett den sista muteringen av konceptet rollspel. ✕





Käseri om rollspel i Svenska kyrkan. Text: Len Howard. Försvenskning: David Sandelin.

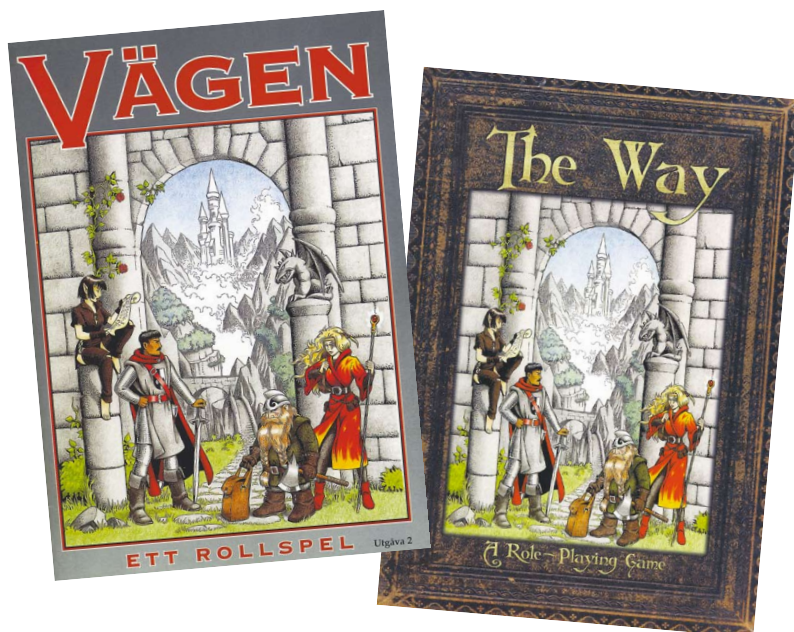
Allt började 1989, då vi skulle ha ett ungdomsläger i Västerås stift med barn mellan 7 och 12 år. Temat var Tolkens bok Bilbo, och vi behövde hjälp. 200 barn ur alla åldrar förväntades komma. Vi bjöd in det svenska Tolkien-sällskapet (Forodrim) för att hjälpa till – det låg så väl till att Olle Sahlin från sällskapet hade varit med i ett av mina ungdomsprojekt nära 20 år tidigare. Bilbo var det femtonde av dessa lägerprojekt, och det blev riktigt bra. Jag kommer aldrig att glömma när en oerhört bamsig kille (storlek Hagrid) ur Forodrim attackerades av minst 150 av barnen i en slutstrid – ensam.

Under lägret sa Olle "Vi behöver någonstans att ha våra rollspelsläger, vi hittar inget bra", eller något åt det hållet. Jag svarade "Men kom hit till Finnåker!" Det var första gången jag hörde ordet rollspel (trots att vi uppenbarligen, med våra lägerprojekt, hållt på i femton år med det redan). Så småningom ledde det till Camelot som är en förening för rollspel och lajv inom Svenska Kyrkans Unga i Västerås Stift.

Efter ett tag beslutade jag mig för att be stiftet bidra med 50 000 kr till ett litet experiment. Jag hade insett att rollspel var en "killgrej", en grupp som kyrkan ofta har stora problem med att nå, och ännu större problem att behålla. Vid den tiden var det över 50 000 registrerade rollspelare i Sverige, och endast 2 % var tjejer, vilket gjorde rörelsen till en massiv målgrupp (och nu har antalet lajvande rollspelare ökat betydligt, med runt 30 %). Stiftet gav oss 50 000 kr och vi började planera för påsken 1990. 30 ungdomar kom på lägret, och vi hade jättekul, men inte ens jag vågade spendera 50 stora på 30 deltagare, så jag frågade om vi borde göra ett till läger vid allhelgona 1990 – och då kom 80! Och fler och fler kommer. Nu, 15 år senare har vi runt 200 personer på rollspelslägren som är varje påsk och allhelgona, mest ungdomar, med deltagare av alla åldrar: rollspel blandar verkligen åldersgrupperna. Vi har nu en lista med 2000 adresser till olika människor som varit med på minst ett av lägren. Och vi trodde att det skulle dö ut efter fem år.

Påsken 1992 var en milsten för oss. Då hade vi ett läger med 180 unga människor. På påskaftonen hade vi ett lajv, från kl. 09.30 på morgonen till kl. 23.30. Det slutade nära kapellet och oförberedd kom prästen och tände det stora påskljuset. Alla gick in i kapellet med blöta medeltidslajvkläder på (det hade regnat under dagen). 180 pers i ett kapell för 100, väggarna rann av ångan från de blöta kläderna, folket sjöng, eller snarare skrålade, på ett sätt som gjorde himlen glad! Utan en massa undervisning förstod ändå dessa pojkar påskens budskap.

Efter mässan frågade jag vad det skulle kosta, från idé till färdiga exemplar, att göra ett bordsrollspel för konfirmandgrupper (både producenter och konstruktörer var med på lägret). Svaret var 300 000 kr. Glöm det, tänkte jag, jag kan inte gå till stiftet och fråga om 300 000 kronor. Men en röst sa: "Försök, det värsta som kan hända är att du får ett nej". Budgetutskottets ordförande sa "Om vi inte gör det nu kommer det aldrig bli gjort" (på den tiden hade stiftet pengar). Vi fick pengarna, och under 1993 behövde vi planera, skriva, testa, trycka, och den



trettonde december 1993 kom *Vägen*, världens första rollspel för konfirmationssgrupper, ut på marknaden. 3000 exemplar av ett fantasyrollspel. Professionellt producerat, skrivet, illustrerat, och med professionell layout; inte den vanliga kyrkolösningen "Asch, det kan vi göra själva, det finns bilder i den lådan vi kan använda etc.". Om vi skulle göra det var det tvunget att vara professionellt, rollspelare måste känna igen sig i formen och storleken. *Vägen* är en svensk bästsäljare, bara *Drakar och Demoner* har sålt fler böcker. I augusti 1997 släpptes även *Vägen* i en engelsk översättning under titeln *The Way*.

Vi har nu fyra rollspel och två till är på väg. *Quo Vadis?* är ett spel kring kyrkans

Vill du veta mer?

Här följer länkar till Västerås Stift och deras rollspelsförening:

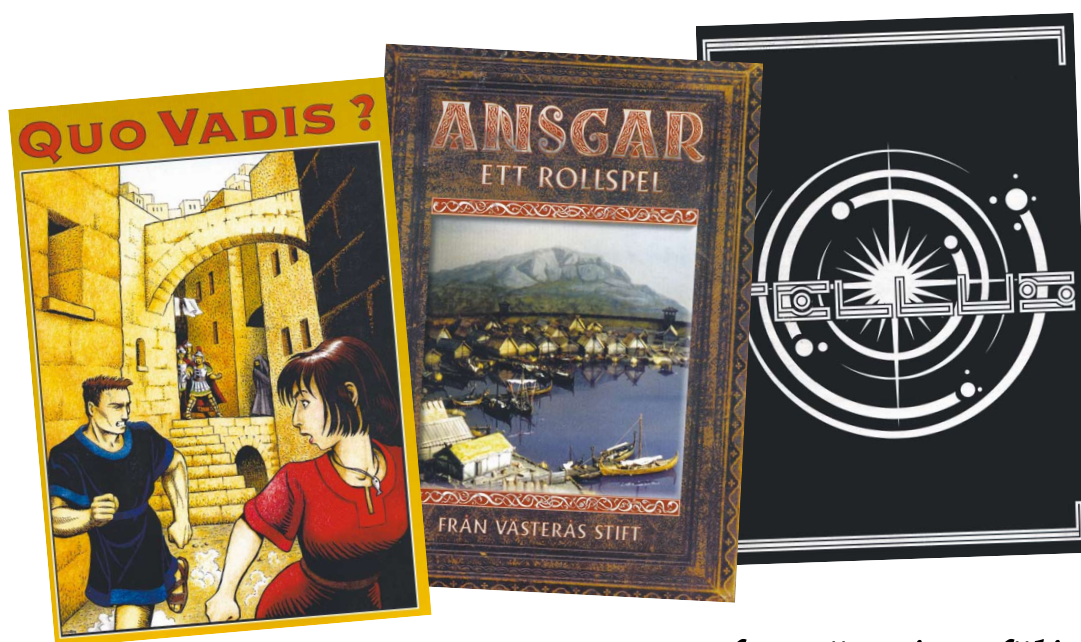
www.camelotonline.nu

www.svenskakyrkan.se/vasterasstift

tidiga historia, 63 e.Kr, för att ge ungdomarna en uppfattning om hur världen var vid, och precis efter, Jesus tid. Sedan behövde vi ett spel om Sveriges historia; det blev *Ansgar*, skriven som en modul till rollspelet *Viking*. Sist, men inte minst, kom ett science fiction-rollspel: *Tellus*. *Tellus* är ett post-apokalyptiskt rollspel som utspelar sig år 2174 i en relativt realistisk science fiction-miljö.

Alla våra rollspel är för övrigt fackgranskade av kunniga personer vid Uppsala Universitet för att avgöra om de är rimliga, realistiska och tidsmässigt korrekta. Faktum är att *Tellus* granskades av en av våra första rollspelare, som idag är doktor i astrofysik och utbildad vid London University. Vid skrivande stund är kortspelet *Aposteln* mer eller mindre klart, och rollspelet *Legend* finns (förhoppningsvis) redan på marknaden när denna artikel publiceras.

"Varför?" frågar många (ironiskt nog kristna) och mitt svar är vanligtvis: "För att det är KUL!" Vem sa: "I kyrkan måste vi ha tråkigt"? ✕



fortsättning följer...

FENIX

WWW.SPELTIDNINGEN.SE

Finns i välsorterade
pressbyråer, spelbutiker
och tidningsbutiker

Officiellt spelmaterial
till ditt favoritspel i
varje nummer!
Dessutom recensioner
av de senaste spelen
samt en 16-sidig
äventyrsbilaga.



Över 400 sidor spel per år!

Prenumerera!

6 nr för bara 199:-

Beställ via Internet

www.speltidningen.se