

# TRÄDETS RUTTNA FRUKT

(Ett infekterat vampyrdrama i 20-talets England)

**”The long unmeasured pulse of time moves everything. There is nothing hidden that it cannot bring to life, Nothing once known that may not become unknown.”**

*Sophocles, Ajax*

## **Inledning**

*Trädets ruttna frukt* är den fristående uppföljaren till *Efter regn*. Det är inte nödvändigt för varken spelare eller spelledare att ha stiftat bekantskap med det äventyret för att spela detta, men det är å andra sidan inte heller skadligt att ha gjort det. Att ha spelat/spellett *Efter regn* ger vissa förkunskaper kring bakgrunden till vad som kommer att hända i detta äventyr, men allt som är av vikt att veta kommer att beskrivas här, så var inte orolig.

Året är 1923 och platsen ett regnigt England. En grupp tjänare till vampyren Celest anländer för att lösa några av sin härskarinnas problem.

Historien är inte direkt lång, då det är meningen att du som spelledare skall ge spelarna tid att gestalta sina roller istället för att ständigt bombardera dem med nya intryck och händelser. Äventyret är också uppbyggt på så sätt att karaktärerna hamnar i centrum för sina handlingar och kan på så sätt hjälpa eller stjälpa sitt uppdrag beroende på vad de gör. Ett rejält misslyckande kan mycket väl bli följden av detta äventyr, men om det blir det så är det inte sämre än om karaktärerna lyckas med allt de företar sig. Det viktiga är historiens helhet och hur väl spelarna gestaltar sina karaktärer, både i förhållandet mot omgivningen och mot varandra. Förvänta dig inget heroiskt och lyckligt slut – karaktärerna är inga hjältar och de förtjänar heller ingen lycka. De är dömda i och med sin kontakt med de odöda och kommer sannerligen att brinna i helvetet för sina dåd efter det att de gått hädan.

Den bakgrundsinformation som följer är till stora delar bara viktig för att man skall få sig ett lite större perspektiv på händelserna i *Trädets ruttna frukt*, och inget du behöver kunna utantill eller så.

## **Bakgrund**

Den historia du nu håller i din hand sträcker sig tillbaka till tiderna innan syndafloden, innan den första av städer föll. Vid tiden för Absimiliards (klanen Nosferatus grundare) förräderi fanns det krafter i spel, krafter som Sutekh (senare Set) och Saolut (Salubriklanens grundare, senare diablerad av Tremere) kom att komma i kontakt med. När sedan de äldsta, Kains barnbarn (Antediluvians), försvann ur historien och lade sig att sova var det med ett löfte om att komma tillbaka. Att vakna igen och sluka alla de som skapats i deras avbild – Gehenna. Camarilla har under sin korta existens avfärdat Gehenna som en myt, något som skapats av Sabbat för att skrämma upp de unga och inget annat, men det finns de som ser det dumma i att förneka sin historia. Den kommer alltid att komma tillbaka.

*Trädets ruttna frukt* utspelar sig i 1920-talets England, och i gaslyktornas gula sken kommer det förflutna att uppdaga sig. I Prins Mithras frånvaro har uråldriga krafter börjat samla sig runt de brittiska öarna och ett sällskap som i århundraden inte skådat annat än mörker och natt har nu återvänt för att slutföra det arbete de påbörjat för mycket länge sedan. En gång i tiden höll de skrifter i sin ägo, skrifter som tagit åtskilliga årtusenden att samla. När Sällskapet i början av 1200-talet tvingades fly England var det med svansen mellan benen. De hade blivit besegrade i sin viktigaste stund och trodde aldrig att de skulle få chansen att återvända. Skrifterna blev dock kvar, och spreds över riket. Under koloniseringen vidgades det Engelska imperiet och med de engelska upptäckarna och härförarna fördes inte bara den Engelska kronans välde ut ur riket. Sällskapet kom genom sina kontakter att samla ihop de flesta delarna igen, men det verkade som om tiden hade skingrat deras livsverk. Så en dag kom de i kontakt med en gammal Nosferatu vid namn Kyriakos.

Han sa sig hålla de sista bitar de sökte, men han hade ett pris. Ingen kunskap kommer utan kostnad, resonerade han och berättade den ungefärliga platsen för skrifterna, nämligen den lilla hamnstaden Whiteshire, England. Då ingen i Sällskapet kunde sätta sina fötter på ön igen, beslöt de sig för att skicka sändebud i sitt ställe. Dessa skulle om möjligt finna skrifterna och föra dem ur landet. Dessa sändebud kom aldrig tillbaka, och Sällskapet började ana att den gamle Nosferatun bara lekte med dem.

I skymundan skapade sig så Celeste, Tzimisce av blodet och en av de yngre i Sällskapet, ett barn. Friedrich var hans namn och han kom att växa upp i ovisshet om sitt verkliga blod. Han fostrades in i klanen Ventrue och sändes efter en tid till England där Celeste hoppades att han skulle få reda på något utan att Kyriakos skulle ana vem det var som höll i trådarna.

Sällskapets bundsförvanter har systematiskt plockats bort under åren. Deras hopp står nu till den lyckligt ovetande Friedrich, och det verkar som om något håller på att hända. Det senaste året (1923) har norrskenet vandrat allt längre söderut och det sägs att det inom ett år skall kunna skådas vid ekvatorn, något som inte inträffat sedan sällskapet lämnade England. Om något kommer att ske, är det vid denna tid.

Vad de däremot inte är medvetna om är att det finns fler intressenter till skrifternas kunskap. En av de förrädare som lämnat klanen Tremere för ett öppnare liv, Dr. C. E. Reichardt, har nyligen anlänt till ön för att idka affärer. Han planerar ett anfall mot Whiteshires vampyrsamhälle vid det tillfälle som skulle skada dem mest, nämligen det bröllop som kommer att hållas mellan Isabelle, dottern till stadens Prins, och dennes älskade gemål. Under sin kontroll håller Reichardt redan sheriff

Charles Alton som lovat hålla oroväckande moment ur vägen när attacken sker.

När äventyret börjar anländer en grupp av Celests tjänare till London för att få ytterliggare information om det uppdrag de sänts för att utföra. Deras egentliga uppgift är att leda in Friedrich på rätt spår då tiden är inne för honom att lära känna sitt rätta jag, men genom svek och förräderi bland Celests förtrogna i England kommer det hela att utveckla sig mycket annorlunda.

Stats på viktiga karaktärer och handouts som spelarna hittar vid vissa specifika tillfällen kommer att finnas i slutet av den pappersbunt du nu läser. Jag hoppas att äventyret kommer att skänka dig mycken glädje och att spelpasset kommer att flyta på både fint och bra. Om ni inte hinner klart äventyret så gör det inget, bara själva historien blir bra och att ni har roligt!

### **Whiteshire by night**

Jag inleder med en kort beskrivning av den lilla staden Whiteshire och dess nattliga oliv (nej, inte den ätbara varianten). Information om London kommer att finnas beskriven i själva äventyret då staden är allt för stor och komplicerad för att det skulle vara

givande att ha ett eget kapitel för att beskriva den. Spelarna kommer inte att hinna smaka så mycket av kakan i vilket fall.

Whiteshire är inte direkt en sömnig småstad, men inte heller någon världsmetropol. Staden har sedan urminnes tider styrts av klanen Toreador, vars medlemmar gjort allt för att ge den ett så

### **Skrifterna**

För Kyriakos är detta inte mycket mer än en lek. Han såg till att en dödlig vid namn Carl West fick veta mer än han borde, och såg även till att han lämnades i livet så länge det var möjligt. Skrifterna kom Carl över genom den gamle Nosferatuns försorg. Det hela tillfredsställde honom något. Han hade dock inga som helst planer på att förlora skrifterna till Sällskapet, om de vill åt dem kommer de att få gå över hans döda kropp först. Tyvärr har inte allt gått riktigt så smidigt som den gamle Nosferatun skulle vilja ha det. När äventyret tar sin början är Carl död och skrifterna i händerna på en grupp dödliga. Samtidigt drar orosmoln sig allt närmare.

Vad skrifterna egentligen innehåller är bortom de flestas förstånd. Den lilla del Carl fick tag på behandlar avancerad vampyrhistoria och är början på en ritual som mycket väl skulle kunna väcka de sovande och på så sätt starta Gehenna, men lika väl misslyckas katastrofalt (om man nu ser Gehenna som ett lyckande). Vem som helst kan naturligtvis inte göra detta och inte heller vid vilken tidpunkt som helst.

Sällskapets första prioritering är att få ut skrifterna ur England, vad som sedan händer spekuleras inte mer över här.

estetiskt tilltalande utseende som möjligt. Många är de konsthallar, vackra trädgårdar och trevliga små kaféer som klanen målmedvetet stöttat. Staden har under sin långa livstid inte haft några direkta problem med vare sig Sabbat eller anarkister, inte ens personliga fejder vampyrer emellan verkar ha skadat Whiteshire. Sanningen är dock, som vi kommer att förfara, en helt annan.

Läget för tillfället i den lilla staden är som följer:

*Klanen Toreador*, under ledning av Prins Cristoué och hans vackra dotter Isabelle, styr staden med en noga avvägd mängd festliga tillställningar och möten med stadens råd. Prinsen är, vad det ryktas, en mycket gammal vampyr med sina rötter i sen romartid. Stadens Toreadorer hyser mycket stor respekt för honom och hans ledarskap. Det skulle mycket till innan han förlorade fotfästet.

*Klanen Ventrue* har länge fått stå i Prins Cristoués skugga. De individer inom klanen som tagit sig hit är de som tappat stinget, eller tröttnat på den ständiga kampen och de många intriger som förekommer på andra platser världen runt. Man skulle kunna säga att Whiteshire fungerat som ett slags pensionat för ålderstigna, men trötta, Ventrueer. Det finns förstås undantag även här. De senaste tillskotten, Lady Meleah och Friedrich Kempfer, har fortfarande lågan uppe.

*Klanen Brujah* har, på Prinsens inrådan, aldrig lyckats få någon grund att stå på i staden, vilket inneburit att de flesta reser därifrån bara ett kort tag efter det att de kommit. För tillfället återfinns bara en Brujah i staden, Byron. Han har inte någon plats i stadens råd, men eftersträvar heller ingen.

*Klanen Gangrel* är tillbakadragna. Henry, deras representant i stadens råd, är en storvuxen man med tydliga drag av ett långt liv. Han lämnar sällan skogen för att resa till staden. Sedan industrierna börjat spy ut sin avskräckande rök har han och hans vänner hållit sig på avstånd. I synnerhet vid viktiga händelser, men ibland också när man minst anar det, har han eller någon annan Gangrel skymtats i staden.

*Klanen Malkavian* har, tills alldeles nyligen (d.v.s. några år sedan), enbart haft en representant i staden. Denne individ, vid namn Malcolm, togs på bar gärning när han försökte attackera Friedrich Kempfer

av klanen Ventrue, och förvisades som straff. Vad alla vet har ingen tagit hans plats, och de flesta är lika glada för det.

*Klanen Tremeres* fäste i staden är svagt. Deras enda långvariga invånare är en ålderstigen man vid namn sir Samuel Figgins. Nyligen har han invigt en människa till de fördömdas skara, men denna kvinna har ännu inte presenterats för Prinsen (som dock gett sitt tillstånd till handlingen).

Så slutligen i Camarilla-skaran kommer *klanen Nosferatu*, hemlighetsfulla som vanligt. Deras rådsrepresentant Charlie Marlow är endast ancilla (alltså inte bland de äldre), men talar för klanen i alla ärenden. Det är ytterst få som sett till några fler Nosferatus än honom och hans båda barn, Thomas och Eleonora, men det ryktas att de faktiskt är många fler.

### **Whiteshire - den sanna historien**

Staden är inte alls så lugn och fridfull som det verkar på ytan. Inte heller är styret av staden så självklart som man skulle kunna tro. Allt tog sin början i Prins Cristoues mörka födelse för lite mer än 600 år sedan. I 1300-talets Europa kom han att växa till en självständig och mycket medveten varelse med en mycket fin och raffinerad smak. Hans herre och skapare mötte döden bara 3 år efter att Cristoues blivit vampyr, och Cristoue fick redan tidigt lära sig att stå på egna fötter, och den kamp som hans nya tillvaro betydde.

Cristoue bestämde sig tidigt för att han ville se världen, och det var precis vad han gjorde under sina första 30 år. Hans resor slutade olyckligt i dåtidens Egypten efter ett besök vid en av klan Toreadors fästen nära Alexandria. Setiterna fick tag på den unge mannen och såg snabbt till att döda den oskyldighet som fortfarande lyste i Toreadorns ögon. I ormarnas våld tvingades Cristoue utstå tortyr och utföra de mest onda handlingar för att, som hans väktare uttryckte det, "vakna upp inför den nya världen". I sin fångenskap träffade han en Nosferatu vid namn Kyriakos och de båda blev under åren mer än bara vänner. De båda lyckades fly, men när Cristoue tänker tillbaka på det är han nästan säker på att Setiterna lät de båda vampyrerna gå.

Man skulle kunna tro att flykten från Setiternas fäste vände allt till det bättre, men för Cristoue var det enbart att gå från ett beroende till ett annat. Kyriakos utnyttjade sin nye älskare för att vinna sig själv makt, rikedom och kunskap. Åren gick och de båda steg snabbt i graderna. I början av 1600-talet försvann Kyriakos ur den nu rätt gamle Toreadorns liv, och Cristoue tog tillfället i akt att verka mer inom klanen och Camarilla. I mitten av 1800-talet begav han sig till England och har stannat kvar där. Han tillträdde 1856 som Prins i Whiteshire efter att ha avsatt en totalt inkompetent Toreador. Med sig till staden hade han sin nya kärlek Isabelle, som han ett drygt århundrade tidigare gjort till en av de sina. Minnena av Kyriakos är nu mycket bleka, och Prinsen tror sin gamle tyrann död. I och med att bandet till Nosferatun avtagit och att Prins Cristoue lärt sig allt mer om sitt släktes konster har hans hat mot Kyriakos växt. Föga anar han att Kyriakos alltid funnits där, alltid lika ljudlös och manipulativ.

Kyriakos själv har full kontroll över staden. De flesta är skyldiga honom (eller klanen, vilken han i hemlighet styr) tjänster och han har information om staden och dess befolknings flesta göromål. Isabelles tilltänkta är en av de som står på hans betalningslista, men även den nye Ventrue Friedrich Kempfer (en man som troligen kommer att bli något stort).

Under åren har flertalet anarkistiska revoltförsök och Sabbat-attacker tyst tryckts ner av klanen Nosferatu, som spridit ett falskt lugn över den tillsynes idylliska staden. Nyligen gjorde de sig av med en lite för pratsam Ventrue-tjänare inom Scotland Yard och raderade minnet på en inte ont anande reporter (samt förstörde hans utrustning). Tjänaren hade tydligen uppgifter, som skulle kunna skada klanen Nosferatu, i besittning och skulle sälja dem... en mycket dum idé. De skrifter som Kyriakos kommit över under åren har dragit till sig en mängd informationssuktande varelser, som alla gått samma öde till mötes, döden. Av skäl dolda för alla utom Kyriakos själv har han låtit skrifterna komma i händerna på en av fröken Lissahs (Gangrel) tilltänkta, Carl West, en man som tydligen imponerat stort på den gamle Nosferatun. Tyvärr faller Carl nerför ett tak en natt och dör, bara minuter innan han skulle bli en av de fördömda. Carls baneman, en mänsklig vampyrjägare vid namn Timothy Red, går senare samma natt samma öde till mötes då den mycket ledsna fröken Lissah till sist finner honom (läs mer om detta i äventyret *Efter regn*).

## **Rollerna**

Det är av stor vikt att du innan spelpasset inte bara läst och lärt dig äventyret, utan också förstått dig på de fyra karaktärerna – det kommer att underlätta spelledandet avsevärt. Det är också viktigt att du läser alla handouts noggrant eftersom mycket av det karaktärerna kommer att agera efter står skrivet där, samt att du inte kommer att kunna förstå någonting av äventyret utan att läsa dem.

Och så en sista sak: kom ihåg att det i detta äventyr är karaktärerna som är det viktiga. Äventyret i sig är rätt okomplicerat, litet och enkelt – det är karaktärerna och hur de spelas som skall ge helheten och göra passet var värt att spela/spelleda. Spelas karaktärerna bra kommer du som spelledare antingen bara att behöva luta dig tillbaka och njuta, eller om du så önskar vara mer aktiv och påverka händelserna genom att interagera med gruppen med dina SLP:s.

## **Synopsis**

Karaktärerna anländer till det lilla, och missskötta, hotellet Lorraine i en lite mer ljusskygg del av London. Där påträffar de efter en stunds väntande sin kontaktperson, herr Kransz, död. Denne har viss information på sig som leder karaktärerna till att tro att de ska till en liten stad norröver kallad Whiteshire. För att få mer information tar sig karaktärerna in på herr Kranszs hotellrum på den flotta London Plazan, där de även stöter på herr Kranszs mördare (om än kort). På rummet finns mycket riktigt mer information om uppdraget och det visar sig att karaktärerna skall utge sig för att vara diplomater inom Camarilla. Innan karaktärerna får lämna London måste de dock göra sig av med en potentiell säkerhetsrisk, en av herr Kransz anställda.

På väg mot Whiteshire stöter rollpersonerna på vissa problem på tåget, varav det värsta är när herr Kranszs

mördare försöker sinka dem genom att lura in dem i den bakersta vagnen och koppla loss den från resten av tåget.

Hur snabbt karaktärerna kommer fram beror på hur väl de lyckats med tågincidensen. Om de är i tid möts de av en Camarilla-utsänd och tas till ett litet hotell i staden där de kan sova och fräscha upp sig. Prinsen i staden kan inte ta emot dem förrän natten efter deras ankomst. Karaktärerna kan sedan möta sin kontaktperson i Whiteshire, en gammal fiskare vid namn Pietr, för att få den information de behöver för att lyckas med sitt uppdrag. Tyvärr har en lömsk vampyr inom Sabbat hunnit före och förvrängt informationen så att karaktärerna kommer att tro att de ska jobba för honom istället. Han sätter dem i arbete med att bränna ner Whiteshireteatern och med den stora delar av stadens vampyrbefolkning.

Om karaktärerna inte kommer i tid kommer de att mötas av ett meddelande istället för en tjänare och få hitta till sitt hotell själva. De söker reda på sin kontaktperson som vid det här laget har supit ner sig och får den gamla Sabbat-vampyrens meddelande istället för sin härskarinnas. Om det fortfarande hinns med så kommer karaktärerna att få order att hjälpa till med att bränna ner teatern.

Följande dag talas det inte om annat än den stora branden, och karaktärerna får nu också möjlighet att tala med stadens Prins. Han ursäktar sig då hans sorg är för stor, men låter karaktärerna bo hos honom på hans herrgård då han tror att de skall vara säkrare där. Det kan mycket väl hända sig att karaktärerna misstänks för branden och de kommer då att föras inför Prinsen för att föra sin talan.

Senare samma natt kommer karaktärerna att för sista gången möta herr Kranszs mördare som lägligt håller på att avlägsna ett telegram till rollpersonerna från deras

härskarinna. De lyckas med gemensamma krafter ta kål på den mystiske mördaren och kan med telegrammets hjälp räkna ut att doktor Reichardt, Sabbat-vampyren, inte är att lita på.

Efter att ha fått veta sanningen träffar karaktärerna Reichardt igen som tar med dem ner i kloakerna på jakt efter några ofantligt gamla och värdefulla skrifter som

en Nosferatu där nere tydligen har i sin ägo. Karaktärerna kan där, eller innan om de så vill, göra sig av med den förrädiske doktorn, men utgången kommer antagligen ändå att bli den samma – rollpersonerna kommer aldrig upp ur kloakerna utan spärras in av Kyriakos, den gamle Nosferatun.

## Vampyrer värda att veta något om (Whiteshire)

### *Toreador*

Prins Cristoue

Stadens Prins och störste välgörare. Hans ord är lag, och hans fester de bästa på denna sida Paris.

Seneschal Isabelle

Prinsens vackra dotter. Skall snart stå brud med Toreadoren Sigismund Lourie.

Sheriff Charles Alton

En man med smak för intriger. Det sägs att den största anledningen till att staden är så lugn som den är, beror på hans arbete.

Keeper of Elysium Susanna Reinertz

Fröken Reinertz är den inom klan Toreador som är mest omtyckt av andra klaner. Strax över hundra år i ålder har hon redan byggt sig en bra grund för framtida avancemang.

### *Ventrue*

Rådsmedlem Lord Philip Herth

En distingerad, men ack så dekadent, gentleman som till stor del vuxit sig trött på livet. Styret inom klanen har han överlämnat till Sir Richards.

Klantaalesman Sir John Richards

Klanens egentlige ledare i Whiteshire. Det sägs att Richards kontaktnät är ett av de största i världen, och att inget kan hända i staden utan hans vetskap. Det är dock mycket sällan som Richards agerar själv.

### *Tremere*

Rådsmedlem Sir Samuel Figgins

Har varit ovanligt tillbakadragen och tyst de senaste femtio åren. Somliga tror att han blivit gammal och trött, och att detta lett till att han alltmer glider ifrån världen.

### *Gangrel*

Rådsmedlem Henry

På den tiden då staden var en liten by sägs det att han och Prins Cristoue var de bästa vänner, men medan staden växt har Henry blivit mer och mer osynlig. Det var nu flera år sedan han sist sågs till.

Fröken Lissah

Kvinnan som förutspås bli Henrys arvtagerska. Hon har setts tillsammans med stadens Toreadorer vid ett flertal tillfällen, och hon är en av de få Gangrel som någonsin kommit till någon av deras fester.

### *Nosferatu*

Rådsmedlem Charlie Marlow

Nosferatus ansikte utåt. För det mesta tystlåten och barsk.

## Äventyret tar sin början...

### Inledning

#### (läses för spelarna)

*”På Lorreighs Hotell är allt som vanligt denna torsdagskväll. Peter Lorreigh, föreståndare tillika hovmästare, sitter bakom den lilla receptionsdisken läsandets Times kvällsupplaga. Han muttrar något ohörbart om de senaste våldsdåden och skrattar uppskattande åt de mindre allvarliga artiklarna. För Peter Lorreigh är livet kanske inte alltid en dans på rosor, men inte heller alltid fyllt av törnen.*

*Det har varit ett dåligt år för hotellet, besökarna sviker och de nattliga gästerna blir allt mer suspekta. Om Peter fick som han ville skulle han rensa ut packet, restaurera och bygga om. Lorreighs Hotell skulle kunna bli så mycket mer än bara en mötesplats för samhällets mer ljusskygga medborgare.*

*Ifrån köket skriker plötsligt fru Lorreigh till – tydligen är det problem med lammsteken, det brukar det alltid vara. Peter reser sig upp, lägger ifrån sig tidningen och traskar suckande ut i den lilla köket samtidigt som hotellets ytterdörr öppnas och ett minst sagt ljusskyggt sällskap anländer...”*

Rollpersonerna anländer till Lorreighs Hotell i utkanten av London den 12:e april, Herrens år 1923. De har kommit för att träffa sin kontakt, en man kallad herr Kransz, och få det uppdrag deras härskarinna Celest lämnat åt dem. Vad de inte vet är att herr Kransz just funnits död i hotellets kök och att mördaren inte tänker låta sig nöja med honom.

Utanför öser regnet ner över den kalla Londonkvällen, och hur dåligt skött

hotellet än må vara så är det i alla fall tak över huvudet. Hela huset ger ett intryck av 1800-tal och det verkar som att ingen gett det någon större uppmärksamhet på flera årtionden. Man skulle nästan kunna kalla det ett fallfärdigt ruckel om det inte vore för de nya tapeterna, som faktiskt lyckas med att dölja de flesta oroväckande fläckar och råtthål. Hotellet drivs av en tunn äldre man vid namn Peter och hans unga, vackra fru Susan. Peters dotter från sitt första äktenskap, Laurie, arbetar även hon på hotellet, men i övrigt är det knapert om arbetskraft.

#### Hotellet

Denna episod i äventyret tjänar främst till att låta spelarna känna på sina rollpersoner och lära känna de andra i gruppen lite bättre. Hotellet hyser flera suspekta individer, några äldre damer och en gammal pratsam sjöman med dåligt minne – dessa är perfekta SLP:s att mjuka upp spelarna med. Låt dem interagera så mycket med sin omgivning som de känner för och ha inte för bråttom att komma igång med allt det som komma skall – det finns gott om tid till det senare.

Karaktärerna har redan bokat rum (fyra stycken) på hotellet och förväntas äta middag där (det är nämligen så det var meningen att de skulle träffa herr Kransz). Låt dem checka in, beskåda det husliga förfallet och ta del av den ruttna betjäningen. När karaktärerna kommer in på hotellet är ingen ur personalen närvarande till en början, kanske vandrar den gamle sjömannen eller en pundare förbi och stannar för ett samtal eller för att låna lite pengar, men annars är det både tomt och tyst. Efter ett tag kommer en påtagligt nervös Peter Lorreigh ut från en sidodörr. Han har just funnit en brutalt mördad man i sitt kök och har inga bra idéer på hur han skall bli av med liket (det kan ju inte ligga i köket och om han ringer



polisen drar han för mycket dålig uppmärksamhet till det redan befläckade hotellet). Peter skrattar nervöst åt det mesta karaktärerna säger och fumlar med nycklarna och de sänglinnen karaktärerna skall få med sig upp på rummen. Mitt i incheckning kommer hans fru ut från det lilla köket och svimmar mitt framför karaktärernas ögon. Susan är en rätt vacker ung dam iklädd en prydlig gul klänning och ett smutsigt förkläde. Hennes hår är blont, men uppsatt under ett svart hårnät. Hennes hy är mycket blek – vilket kanske inte är så konstigt med tanke på att hon svimmar. Peter avfärdar sin frus beteende med att hon är gravid och skyndar på karaktärerna så gott han kan. Han verkar dock mer enträgen om att bli av med rollpersonerna än att hjälpa sin stackars maka.

Sällskapet får sina rum och lämnas åt sig själva. Peter informerar i förbifarten att toaletterna inte verkar fungera som de ska, att duscharna bara ger kallvatten och att middagen serveras i salongen om en halvtimme. Efter att karaktärerna fått installera sig, men innan de går ner för att äta middag, kommer Peter springande upp för trappen igen – han tvärstannar när han ser sällskapet och försöker bete sig så normalt som hans stressade och nervösa psyke kan. I sin hand håller han ett telegram som han lite skakigt räcker över till herr Riesz. Det kom tydligen tidigare under dagen och Peter måste ha förlagt det någonstans. Ge herr Riesz spelare telegrammet från *handoutsektionen* längst bak i äventyret.

### **Herr Kransz**

Låt spelarna ta del av den engelska atmosfären så länge de finner det intressant och givande. Herr Kransz dyker inte upp till middagen, men det gör hotellets andra inneboende. Peter, som fungerar som hovmästare under måltiderna, har ett väldigt sjå att försöka göra alla nöjda och belåtna samtidigt som hans beteende blir

allt mer nervöst och panikartat. Serveringar blir fel, maten smakar underligt och en av karaktärerna hittar en vigselring i sin mat (den tillhör Susan som i sitt skräckslagna tillstånd inte märkt att hon tappat ner den när hon lagat maten).

Sjömannen, Gilbert Scarclyf, slår sig gärna ner vid karaktärernas bord för att tala fiske, båtar eller gamla minnen (även om ingen annan verkar vara intresserad av hans historier). De tre gamla damerna, Elsie, Beth och Ruth, talar även de gärna med karaktärerna – men de är inte påträngande på samma framfusiga sätt. Vädret, ungdomen och alkoholens dåliga inverkan på män verkar för övrigt vara deras främsta diskussionsområden. Hotellets övriga invånare är en brokig skara - Patric van der Veer, en holländsk diplomat (om man får tro hans egen utsaga) stammar för det mesta fram språkliga underligheter på sin dåliga engelska och verkar mest intresserad av Londons bordeller; det medelålders paret Barnaby och Cecily Aldebourne klagar högljutt över matens bristande kvalité och verkar vara mycket malplacerade i omgivningen; Francis Franco, pundaren, försöker få kredit, vilket han också lyckas med tack vare det pressade läget.

När spelarna verkar ha tröttnat på att vänta på herr Kransz, eller om de blivit allt för misstänksamma mot personalen, är det dags för dem att få veta vad som hänt. Om spelarna själva börjar försöka pressa Peter på vad som gör honom så nervös kommer han att göra allt som står i sin makt för att bortförklara det – han vill ogärna berätta för betalande kunder att någon mördats mitt framför näsan på dem. I vilket fall som helst så kommer karaktärerna att hitta en vit lilja på golvet någonstans i hotellet (eftersom paret Lorreigh har flyttat runt liket flera gånger vid det här laget så kan den i princip ligga var som helst), vilket borde göra dem oroliga för herr Kransz säkerhet då denne skulle bära just en sådan

blomma. Detta leder förhoppningsvis till att de börjar söka, eller fråga, efter honom i hotellet. Du kan också låta spelarna snubbla över paret Lorreigh när de är i full fart med att flytta herr Kransz kropp till hotellets lilla, inpyrda tvättrum. Eller kanske har de satt den döda kroppen i matsalen framför en skål murkelsoppa – alternativen är oändliga. Det detektivarbete som krävs för att hitta liket skall i vilket fall som helst inte vara speciellt krävande utan är mer till för att trappa upp spänningen en aning.

Familjen Lorreighs reaktioner när de blir upptäckta är allt från rädsla till ilska. Peter skrattar mest nervöst och erbjuder karaktärerna pengar eller vad de nu vill ha för att inte berätta vad de sett. Susan gråter hysteriskt och svimmar om vart annat och Laurie är fly förbannad på allt och alla.

Herr Kransz har flertalet saker på sig när karaktärerna finner honom. Dessa är:

- Ett brev (*handout 2*).
- Ett anteckningsblock (*handout 3*).
- En hotellrumsnyckel (ej till detta hotell, det står *Plaza rum 332* på den tillhörande nyckelringen).
- Småpengar.
- En tjock rulle sedlar.
- Fyra tågbiljetter till en liten stad i mellersta England vid namn *Whiteshire*. Tågbiljetterna är utfärdade för kvällståget den 13:e april. Tåget avgår vid sjutiden, enligt den avrivna biten tidtabell som biljetterna är inlindade i.

Vad som dödat kontaktsmannen verkar vara det stora och väldigt djupa jack han har i huvudet. Det krävs inte en polisutredning för att komma fram till att han fått en yxa, eller något liknande, slagit i pannan. Han hittades i köket precis när karaktärerna anlände och ingen i familjen Lorreigh har någon som helst aning om hur han hamnat där. Han såg död ut när fru Susan kom in

och blodet har hon redan torkat upp. Att hitta några ledtrådar till vem som legat bakom dådet är ingen enkel sak och heller inget som ryms inom ramarna för det här äventyret. Karaktärerna kommer att stöta på mördaren tids nog ändå.

### **Mördaren**

Nu kanske du undrar vem den mystiske mördaren är och vad denne har med det hela att göra? Karaktärerna kommer under historiens gång att få stifta ytterliggare bekantskap med denna varelse och till sist även få chansen att röja honom ur vägen. Mördaren är utsänd av den gamle Tremeren Dr. Reichardt för att hålla sin rival Celest och dennes allierade borta från skrifterna. Mördaren har order att sakta ner karaktärernas utredning och om möjligt leda dem i fel riktning – att dräpa Celests utsända är mördarens absolut sista utväg. Dr. Reichardt vill ha skrifterna för sig själv, men vill inte nödvändigtvis göra sig till evig fiende med en gammal Tzimisce på köpet. Så länge mördaren inte direkt skadar de utsända så känner den gode doktorn att han sitter relativt säkert. Du kan under äventyrets gång använda dig av mördaren för att sätta skräck i karaktärerna (och kanske även spelarna) och sprida villospår.

Ett litet problem, som kanske inte direkt oroar karaktärerna men som ändå bör påpekas, är att herr Kransz verkar ha börjat ruttna – och det i en rätt snabb takt. Till en början har inte familjen Lorreigh lagt märke till det, men det är möjligt att de kommer att göra det om inget görs åt kroppen. Att dra uppmärksamhet till sig är kanske inget karaktärerna vill göra i detta skede – särskilt inte uppmärksamhet från Camarilla om deras kära maskerad skulle brytas. Låt karaktärerna ta hand om problemet som de finner bäst, om de bestämmer sig för att strunta i herr Kransz kommer inget hemskt att hinna hända dem innan de lämnat London. Skulle de av

någon underlig anledning stanna kvar några nätter i London kan du ju alltid låta en trumpen Archon leta reda på sällskapet.

## Genom ett regnigt London

Karaktärerna har inte mycket att gå på för tillfället. De har blivit skickade till London för att möta en kontaktperson som skulle tilldela dem ett synnerligen viktigt uppdrag. De står utan beskydd mitt inne i en Camarilla-stad och det enda de vet är att den döde kontakten tydligen skulle ha mer information åt dem än de fick. I brevet säger sig Celest vilja skicka iväg sällskapet på ett uppdrag för att väcka någon i en stad hon benämner WS, herr Kransz hade fyra biljetter till Whiteshire på sig – det kan mycket väl vara samma ställe. Genom att dubbelkolla mot Kranszs anteckningar ser man att han beställt tågbiljetter till WS, så saken bör vara rätt uppenbar. Nyckeln till Kranszs hotellrum kan användas för att hitta mer information, då han har mer utförliga instruktioner på sitt rum.

Det finns här ett antal alternativ som rollpersonerna ställs inför och jag kommer att ta upp vad som händer i de flesta av fallen. Skulle det visa sig att spelarna kommer på helt andra saker att göra är det bara att improvisera och försöka styra dem på rätt spår så gott det går. Det är naturligtvis omöjligt att täcka upp alla tänkbara alternativ.

Det stora valet står för tillfället mellan att åka till Kranszs hotell (Plaza) eller att bara vänta på tåget till Whiteshire. Om karaktärerna bestämmer sig för att vänta är det bara att raskt hoppa fram till avresan och strunta i de följande styckena. Om karaktärerna däremot åker till hotellet eller bestämmer sig för att försöka söka upp någon av de personer som omnämndes i anteckningsblocket är det bara att använda informationen som finns nedan. Det är inte ett vettigt alternativ att låta karaktärerna ge upp bara för att kontaktmannen är död –

Celest skulle inte tycka speciellt bra om karaktärerna om det visade sig att hennes främsta problemlösare inte klarade av att lösa problem.

## London Plaza

Skillnaden mellan de båda hotellen är uppenbar redan innan man kommit in i den luxuösa byggnaden. Med sina tio våningar, två restauranger, tre hissar och välputsade, uniformerade personal som öppnar dörrarna för de välklädda besökare som kommer och går, är stället än en riktig rikemansdröm. Att komma in på hotellet är inte svårt, bara man är respektabelt klädd och inte har med sig djur (tänk på Batschka). Portvakterna som annars verkar vara så villiga att öppna dörrar för alla och envar snörper bistert ihop läpparna och ber sällskapet att avlägsna sig, förutsatt att de inte gjort någonting åt sina kläder och sin medföljande varg. Man kan naturligtvis också passera portvakterna genom användandet av *Dominate*.

Herr Kranszs hotellrum ligger på tredje våningen och nås utan större problem än underliga blickar från hisspojken och hotellgästerna. Väl framme visar sig nyckeln passa utmärkt och dörren glider upp utan att ens ge ifrån sig ett endaste gnek. Rummet är inrett i enlighet med hotellets standard (det mesta i rött och beige) och ger intrycket av att vara en svit. När den första karaktären klivit in i rummet flyger något plötsligt mot honom i hög hastighet. Med ett högt brak fastnar en blodig köttyxa i väggen strax ovanför karaktärens axel. Inne i rummet kan rollpersonen se en skugglik varelse försvinna iväg inåt rummet. Innan någon hinner fram till det närliggande badrum som figuren verkar ha försvunnit in i kan ett klirr av krossat glas höras. När de väl kommit fram till badrummet är varelsen redan borta – fönstret är sönderslaget och ingen syns nedanför på gatan – däremot ligger en styckad kropp, massakrerad till oigenkännlighet, spridd över rummet.

Vem det än var som karaktärerna såg fly så verkar det inte som om individen i fråga sökt igenom platsen. Allt ligger fint och prydligt där det borde ligga, förutom en stor uppsättning kläder, peruker och smink som ligger på den stora dubbelsängen. De flesta av kläderna är i storlekar som skulle kunna passa någon av karaktärerna, men tyvärr är det mest kvinnokläder. Några få kostymer av skilda mått finns, men det verkar som att den som samlat ihop detta varit mer intresserad av det kvinnliga könet. Bland alla de framplockade attiraljerna på sängen finns även ett förseglat brev adresserat till herr Riesz (*handout 4*).

Den väldiga garderoben är tom förutom en ensam skokartong som står på den översta hyllan. I lådan ligger två revolverar med tillhörande ammunition – de är noga insmorda med fett och verkar nya. Lådan innehåller även en hoprullad papperspåse innehållande en mindre glasburk fylld med en klar vätska (kloroform).

### Uppdraget

Enligt de uppgifter rollpersonerna samlat på sig vid det här laget borde uppdraget se ut som följer:

- Likvidera Herr Kransz (redan utfört).
- Likvidera springpojken Lorenzo.
- Bege er till Whiteshire med tåg imorgon kväll (den trettonde april).
- Träffa en herr Pietr Schetz på pir fyra vid midnatt samma natt som de anländer till Whiteshire. Denne Pietr skall hålla mer information om uppdraget.
- Infiltrera Whiteshires Camarilla-organisation genom att ta rollen som diplomater på besök.
- Väcka de som sover (fortfarande oklart vad som menas med detta).

Den första punkten är som sagt redan utförd och den andra kommer det snart att

finnas möjlighet att utföra. De andra punkterna är däremot oåtkomliga innan karaktärerna rest till Whiteshire.

### Lorenzos öde

Innan rollpersonerna hunnit lämna hotellrummet kommer de att höra en hög knackning på ytterdörren. Om de inte öppnar kommer mannen utanför att själv ta sig in med hjälp av huvudnyckel eller bara genom att öppna dörren om den inte är låst. Mannen ifråga är storväxt och muskulös, men verkar vara lönnfet. Hans ansikte är smått finnit och kopparärrigt och hans ögon är så vattniga att man lätt tror att han har feber. Mannens hår är kortklippt och han är klädd i hotellets uniform. Namnbrickan på hans bröst uppger att hans namn är "Fredric Grimm" (Fredric är ingen annan än den Grimly som herr Kransz nedtecknat i sitt anteckningsblock).

Herr Grimm verkar inte speciellt förvånad över att karaktärerna är i rummet utan stegar lugnt fram till dem. I sin hand håller han ett kuvert, som han vid tillfälle räcker över till den av karaktärerna som verkar vara gruppens ledare (dock ej Batschka, av naturliga skäl) – ge spelarna *handout 5*. Grimms röst är hes, otydlig och till råga på allt bryter han på något annat språk vilket gör det hela ännu mer obegripligt.

*"Jag ber ursäkt, komma störa. Ni ha telegram, mina herrar. Herr Kransz medgav ni komma hit rummet ungefär nu, men han själv inte här?"* Grimm ser sig omkring som för att söka efter Kransz, och ger upp en suck när han inte ser till honom. *"Kransz alltid punktlig, mycket underligt inte här ännu. Kanske komma snart – ni vänta här!"* Grimm plockar fram en mindre revolver som han haft dold under kavajen. Han rör sig snabbt ut i köket där han inspekterar det sönderslagna fönstret. Om någon berättar att herr Kransz gått hädan suckar Grimm igen, men verkar inte bli speciellt upprörd. Eftersom Grimm visste att karaktärerna skulle dyka upp

antar han att allt är som det skall vara. Att herr Kransz skulle dö var redan något Grimm hade räknat med, med tanke på Kranszs syndfulla leverne. Grimm antar att karaktärerna kommer att ta hand om alla biverkningar av hans chefs död – ger de honom någon order kommer han att motvilligt utföra dem så länge det inte innebär att skada någon annan eller något värre. Kanske väljer karaktärerna att strunta i Grimm och bege sig ifrån hotellet, eller så bestämmer de sig för att döda honom också eftersom han verkar arbeta för herr Kransz. Att döda Grimm är inga direkta problem förutom att han är beväpnad (använd värdena för en normal polisman om du valt att använda systemet), samt att han jobbar som nattportier på hotellet och kommer att saknas. Herr Grimm är en helt vanlig människa, om än en smula depraverad.

Får Grimm inte veta att Kransz är död kommer han att propa på att karaktärerna stannar på hotellrummet till dess att han dyker upp. Om karaktärerna struntar i detta är det inte mycket Grimm kan göra förutom att påpeka att London är en farlig stad och att man aldrig kan vara säker på vad som kan hända om man ger sig ut i mörkret utan riktiga kunskaper om staden.

Fredric Grimm vet dock något som karaktärerna är i behov av (förutom någonstans att sova) - han vet var Lorenzo håller hus. Om de frågar honom om saken kommer han att verka förvånad och en smula misstänksam, men svara att Lorenzo aldrig är längre än bort än att han kan komma när Kransz behöver honom. Grimm erbjuder sig att kalla på honom, eller göra upp om en mötesplats om karaktärerna så önskar (vilket de antagligen gör).

Lorenzo är en liten och synnerligen nervös italiensk man i övre medelåldern. Han stammar när han talar och ger ifrån sig små irriterande visslingar. Kroppsspråket ger

bilden av en man med seriösa stressproblem – han har hela tiden små ticks för sig som bara blir värre om någon skulle påpeka dem. Lorenzo är en småhandlare som aldrig riktigt kommit upp sig i världen. Stora spelskulder gjorde att han tvingades börja arbeta som springpojke hos en av nattens mer suspekta varelser och det är inte ett jobb han trivs med. Den lille mannen har under åren gjort mycket han inte är stolt över och kan numera inte ens se sig själv i spegeln utan att börja gråta över sitt misslyckade leverne. Lorenzo skulle göra vad som helst för att ta sig upp ur det träsk han nu drunknar i, men har inte den viljestyrka som krävs för att ta sig bort. Om han skulle lyckas fly skulle han ändå bara falla dit igen senare, i en annan tid i en annan stad. Det blod han får som betalning för sina tjänster nu och då är det enda Lorenzo har kvar att leva för – vore det inte för det skulle han ha hoppat för länge sedan.

När karaktärerna möter Lorenzo (var de än valt att stämma träff), är det ett vrak till man de träffar. Det märks tydligt att mannen har gråtit och han bär en revolver väl synligt. Om de möts på hotellet eller någonstans öppet kommer Lorenzo att tåga raka vägen in till mötesplatsen och hota alla som försöker hindra honom med sitt vapen. När han kommit fram till karaktärerna höjer han sin revolver mot tinningen och undrar snyftande och halvt skrikande varför de inte kan lämna honom ifred. Han kommer att hota att ta livet av sig om de inte går sin väg och aldrig kontaktar honom igen.

Detta bör komma som en smärre chock för karaktärerna – det är en sak att döda någon i strid eller en namnlös fiende, det är en helt annan att döda någon som mår så psykiskt dåligt att denne hotar döda sig själv. Hur karaktärerna löser detta är helt upp till dem, men tänk på att om mötet är på någon allmän plats så är det möjligt att de har folks blickar på sig och att polisen

mycket väl kan dyka upp ett tag efter det att Lorenzo börjat hota personer i omgivningen.

Skulle karaktärerna ha struntat i att undersöka herr Kranszs hotellrum kommer de att vara helt omedvetna om vad de egentligen skall göra, vilket kan leda till rätt intressanta förvecklingar i Whiteshire. Om rollpersonerna missat all denna information bör du som spelledare se till att de lyckas träffa Pietr Schetz när de kommer fram till Whiteshire för att äventyret ska kunna flyta någorlunda smärtfritt. Mer tips om hur detta skall gå till finner du i nästa kapitel.

### **Mot Whiteshire**

Resan till Whiteshire är allt annat än händelselös och bör därför inte helt hoppas över (om det inte föreligger tidsbrist förstås). Karaktärerna anländer till en rätt stor tågstation där de först och främst måste leta reda på rätt tåg och sina platser. Det visar sig när karaktärerna väl satt sig ner att det blivit något fel med bokningen. En äldre herre, hans bitska fru, deras unga bortskämda sondotter, och en tämligen förnäm pudel, verkar ha fått exakt samma biljetter som karaktärerna och konduktören tillkallas. Vid en närmare titt på biljetterna kan någon av rollpersonerna märka att de faktiskt är falska – herr Kransz måste ha varit komplett inkompetent vad gäller att skaffa tågbiljetter. Att lösa detta utan att kastas av tåget kan visa sig vara ett större problem än vad man kan tro. Konduktören tycker visserligen inte om den gnälliga tanten som klagat över hur värdelös personalen på stället är, men han ser å andra sidan rätt snabbt att karaktärernas biljetter är falska. Detta ärende går inte att lösa med *Dominare* då det är alldeles för komplicerat för att karaktärerna med sina låga nivåer i disciplinen skall kunna lösa det – men det finns inget som inte en större summa pengar eller en god diplomat kan lösa. Konduktören är inte alldeles förtjust i att en besynnerligt ful jycke vistas i hans närhet (pudeln kan han stå ut med, men

Batschka tar priset). Den smidigaste lösningen för konduktörens del (förutsatt att han blir övertalad eller mutad att låta karaktärerna åka med) är att låta dem alla åka i samma kupé. Det blir trångt, men det verkar som om det inte finns någon bättre plats på hela tåget. Alternativet är att låta karaktärerna stå i korridoren under hela resan.

Senare under resan kommer mördaren att slå till igen. Mitt i aprilmörkret gör han sitt drag för att sinka karaktärerna. Genom att använda sig av sin *Obfuscare* förändrar han temporärt sitt utseende för att se ut som den konduktör som karaktärerna tidigare talat med. Han är en utmärkt skådespelare, men du får gärna smyga in några små ledtrådar till att det inte är samme man de talar med. Konduktören/mördaren är uppenbart chockad och verkar vara hemskt upprörd. Han stannar vid karaktärernas kupé eller var de nu håller hus och flämtar fram något ohörbart åt dem. När han hämtat andan tittar han upp mot dem med skräck i blicken. ”*Det är en katastrof kära passagerare, en katastrof. Jag ber er, sprid inte det här vidare, för då kommer vi att ha panik över hela tåget – men jag tror att jag just funnit ett lik på tåget. Jag kommer till er för att jag gjorde er en tjänst tidigare då jag inte kastade er av tåget eller anmälde er och jag hoppas att ni nu kan återgälda den genom att hjälpa mig.*” Mannen försöker få med sig karaktärerna till den bakersta vagnen för att hjälpa honom, om det inte går slänger han in fler uppgifter i samtalet för att få karaktärerna intresserade. Han nämner att liket såg ut att ha varit dött i åtskilliga dagar, att kroppen börjat ruttna, att det stod något skrivet på den döde, eller vad som helst för att få karaktärerna intresserade. Följer karaktärerna inte med så kommer följande händelser naturligtvis inte att hända.

Väl framme i den sista vagnen finner karaktärerna verkligen ett lik – men inte av någon vampyr, ghoule eller något annat

övernaturligt. Det är en helt vanlig, manlig resenär i rätt propra kläder som verkar ha blivit strypt med en strypsnara. Innan karaktärerna hinner göra mycket annat skrattar konduktören till och slänger något i marken. Det blixtrar till och korridoren blir fylld av rök – konduktören försvinner. Inom loppet av några sekunder skakar godsvagnen till. Konduktören/mördaren har kopplat ur den sista vagnen och befinner sig själv tillbaka på rätt sida. Vagnen kommer att röra sig framåt någon kilometer under det att den saktar av för att sedan stanna helt. Karaktärerna befinner sig nu mitt ute i ingenstans – en bra bit ifrån Whiteshire. Att hinna fram till midnatt och mötet vid hamnen verkar vara omöjligt.

## Ankomsten

### Om spelgruppen splittrats på tåget

Detta är något som inte borde hända, men det är ändå en möjlighet som kan vara bra att ha med i beräkningen. Om bara några av karaktärerna bestämde sig för att följa med konduktören till den bakersta vagnen så kommer gruppen av naturliga själ att splittras, men detta går att lösa på flera mer eller mindre smidiga sätt. En viktig sak att tänka på är att göra de karaktärer som inte valde att följa med medvetna om vad som har hänt. Detta kan kanske göras genom att någon äldre tant sett godsvagnen stanna en bit bort, eller genom att karaktärerna finner den riktiga konduktören bunden eller död.

Det är omöjligt att täcka upp alla möjliga händelser här, men låt karaktärerna agera som de tycker passar bäst – kanske drar de i nödbromsen, kanske hoppar de av eller struntar i det hela och äter en god middag istället (inte speciellt troligt, men det skulle kunna hända, särskilt om Hippich fastnat i restaurangvagnen). Det som kanske är viktigast är att du ger de kvarvarande karaktärerna en chans att reda ut problemet – påpeka gärna att tåget faktiskt försvinner

bort från den avstannade vagnen i en ofantlig hastighet och att om de vill göra något så borde de göra det nu.

Om ingen av karaktärerna gör något vettigt, eller något som skulle kunna sakta ner deras resa, så kommer vår käre mystiske vän att dra i nödbromsen. Du kan om du vill i detta läge låta karaktärerna få en glimt av en man som smiter upp på taket eller liknande och låta spelarna få ta del av en liten tågjakt, men låt om möjligt mördaren få försvinna innan de hinner ta död på honom – detta så att han kan komma tillbaka och förstöra för gruppen senare.

I vilket fall som helst bör spelarna efter att tåget har stannat återförenas och kommer på grund av denna incident att bli sena till Whiteshire och missa sitt möte med Pietr vid midnatt.

### Om karaktärerna blivit försenade

I det fall karaktärerna anländer till Whiteshire efter midnatt den fjortonde april (vilket inträffar om de blivit försenade på tåget) är chansen stor att de är lite rådvilla inför vad de ska göra härnäst. Att försöka hitta Pietr nere vid hamnen är ett alternativ, då han kanske fortfarande väntar på karaktärerna. Man skulle också kunna tänka sig att Pietr kommer att vänta vid hamnen vid nästkommande midnatt och då är det egentligen bara att vänta. I vilket fall som helst borde rollpersonerna tänka på att introducera sig för stadens Prins (de utger sig ju ändå för att vara Camarilla-diplomater), även om detta kan vara mycket svårt att göra då de inte vet hur man kontaktar denne nattens furste.

Låt karaktärerna villa omkring, ta in på hotell, äta en sen middag, eller vad de nu känner för att göra i den lilla staden, till dess att de inte längre verkar finna det intressant. Vad gäller restauranger, hotell och annat lämnar jag det helt upp till dig som spelledare att fritt improvisera fram

vad karaktärerna vill besöka – det skulle ta upp alldeles för stor plats i äventyret att beskriva hela staden.

När karaktärerna villat klart är det dags att introducera dem för det nattliga livet. Om de försökt hitta vampyrer eller letat efter den tjänare som skulle vänta på dem på tågstationen, så har de tyvärr gått lottlösa. Om de frågar runt på tågstationen så finner de att någon faktiskt lämnat ett meddelande till en sir Rimlaw (ge spelarna *handout 6*). Missar spelarna detta relativt uppenbara tillvägagångssätt får du gärna påpeka det för dem.

Det finns ju också en möjlighet att karaktärerna är ovetande om att de skall föreställa Camarilla-vampyrer (d.v.s. om de inte besökt Kranszs hotellrum). Om detta är fallet så låt dem ta in på Stevens Hill ovetandes om att det faktiskt var där de var menade att ta in. Föreståndaren verkar känna igen dem och ger dem den bästa möjliga service de kan tänka sig. Mer om Stevens Hill kan läsas i nästa kapitel. Ett annat sätt att lösa detta dilemma på är att låta någon springpojke komma fram till karaktärerna. Denna lilla pojke ger dem i sådana fall *handout 6* – meddelandet från Patricia – och hoppas på att få lite dricks.

### **Om karaktärerna anländer i tid**

Om karaktärerna inte blir försenade på något sätt, hur mycket än yttre faktorer vill att de ska bli det, kommer de att mötas på tågstationen av en av Prins Cristoues tjänare – en kortvuxen, söt, och synnerligen pratsam kvinna vid namn Patricia Pohn. Hennes ständiga fnittrande kan vara enerverande i längden, men hon menar i grund och botten bara väl. Till skillnad från många andra Toreadorer i staden fjäskar hon inte för överheten för att komma upp sig.

Skulle karaktärerna inte vara medvetna om att det är meningen att de skall låtas vara Camarilla-vampyrer kommer antagligen fröken Pohns plötsliga påhopp att komma

som en chock för dem. Förhoppningsvis inser de rätt snart fördelen med att hon (och Prinsen av Whiteshire också för den delen) tror att de är högt uppsatta diplomater. Låt gärna Patricia reda ut begreppen för dem så att de förstår att det inte bara är frågan om ett missförstånd. Karaktärerna kan naturligtvis få uppfattningen att Patricia tagit fel på person, men det är å andra sidan något karaktärerna kan utnyttja.

Patricia leder karaktärerna till den gemytliga puben/hotellet Stevens Hill där de får fräscha upp sig efter resan (mer om Stevens Hill i nästa kapitel). Patricia lämnar dem sedan där då hon har andra uppgifter att utföra under natten. Hon lovar dock att de kommer att få träffa Prins Cristoue under nästa natt.

## **Whiteshire by Night**

### **Läget i staden**

När karaktärerna anländer till Whiteshire är det inte länge kvar innan stadens läge kommer att förändras katastrofalt. Du kan använda dig av de vampyrer som finns beskrivna på ”Vampyrer värda att veta någonting om” eller av improviserade varelser ur de olika klanerna. Nykomlingar ses det inte med blida ögon på, men om karaktärerna skulle presentera sig som sir Rimlaw och Fabian Fulster med sällskap (som Celest rekommenderade) så kommer stämningen att bli en helt annan. De flesta verkar ha något att säga om dessa personer, må det vara ont eller gott, och deras namn inger också en viss respekt hos dem som de talar med. Låt gärna karaktärernas nya bekantskaper bombardera sällskapet med frågor om allt mellan himmel och jord och gör klart för dem att de flesta historier om duon Rimlaw och Fulster har nått gudalika proportioner. Vad vampyrer i allmänhet vet om läget i staden är ungefär det som står i bakgrundsbeskrivningen till det här äventyret (förutom det som uppenbart är



hemligt, använd lite sunt förnuft). Det är möjligt för karaktärerna att fraternisera friskt med lokalbefolkningen om de känner för det, och om de inte gör det så kommer lokalbefolkningen, om karaktärerna presenterat sig som legenderna Rimlaw och Fulster, att vara på dem hela tiden ändå. Nedan har jag skrivit ner korta rykten som du kan låta karaktärerna få reda på genom att tala med folk. Du väljer själv hur du vill förmedla informationen, om du ens vill göra det. Informationen är uppdelad i två sektioner, en före och en efter branden natten den 13:e – detta då den får katastrofala följder för vampyrsamhället.

#### *Rykten innan branden*

- Prinsen är en nära vän med Prins Villion av Paris, vilket resulterat i att flera mycket högt uppsatta vampyrer inom Camarilla kommer för att bevittna hans dotters bröllop. (Falskt)
- Sabbat har inte setts till i staden på väldigt många år, men det beror nog på Sheriff Charles Altons hårda hand. (Falskt)
- Prinsen verkar inte ha så mycket koll om vad som egentligen händer på marknivå – allt han bryr sig om är sina fester och sin dotter. (Sant)
- Sabbat har i hemlighet infiltrerat hela klanen Gangrel och planerar ett anfall i dagarna. Det är även möjligt att de infiltrerat Ventrue. Ett bevis på detta är att den blåblodiga klanen börjat bete sig underligt på senaste tiden. (Både Sant och Falskt)
- Sheriffen är död. (Falskt)
- Rebecca av klan Toreador är egentligen en Malkav som kommit hit för att lura alla i fördärvet. (Sant och Falskt)
- Polisen står under Sabbats kontroll. (Delvis Sant)
- De vampyrer som försvunnit under den senaste tiden har undanröjts av Sabbat. (Falskt)

- Klanen Nosferatu håller på att dö ut, eller så har de flyttat någon annanstans. (Falskt)

#### *Rykten efter branden*

- Den där malkavslynan ligger bakom branden. (Falskt)
- Prinsen har kommit i onåd hos sina Äldre och nu har de straffat honom. (Falskt)
- En grupp Sabbat-spioner har infiltrerat prinsens hov. (Delvis Sant)
- Inkquisitionen ligger bakom attacken – Fader Dennings har kallat på dem efter att hans dotter blev kidnappad av vampyrer. (Falskt)
- Attacken är början till stadens undergång – det går inte att stoppa den längre, allt kommer att falla. (varken Sant eller Falskt)

Efter branden kommer det att vara mycket svårare att hitta någon vampyr då de flesta överlevande valt att gå under jorden. Det går dock mycket bra att träffa paffa tjänare som inte har någon aning om vart deras herrar och härskarinnor egentligen tagit vägen.

#### **Stevens Hill**

Den lokala pubben Stevens Hill har i årtal tjänat som klanen Gangrels träffpunkt i Whiteshire. Den mest aktiva medlemmen av klanen, fröken Lissah, är i hemlighet Sabbat-kandidat men hon håller fortfarande kontakt med sin klan och sin sire Henry. Henry har under de senaste tjugo åren blivit allt mer frånvarande och har nästan helt slutat vistas i staden. De affärer klanen har där, tillika styret över klanen förväntas tillfalla fröken Lissah inom en snar framtid. De flesta av stadens Gangrel bor inte i stadskärnan och håller sig gärna i närheten av skogen. Det fåtal som vistas på Stevens Hill är mest ghouls och ibland ett fåtal vampyrer.

Puben är från utsidan sett av ordinär engelsk karaktär. Stevens Hills emblem är

en storvuxen varg och återfinns hängande på pubens fasad. Pubens ägare är en pratglad man i 35-års åldern. Han är, till skillnad från pubens normala besökare, rätt tunn och kort till växten (han är för övrigt en av Henrys mest förtrogna ghouls). Steven, som han passande nog heter, talar gärna om allt från väder till ekonomi, men hans favoritämne är jakt. Han stoltserar med sin högra hand, eller snarare den stump som kvarstår, och berättar gärna historien om den stora ulv som bet av den under en jakt. Steven pekar mot ett stort vargskinn på en av väggarna och säger skämtsamt, *"den krympte när frugan tvättade den sist..."*.

När dagen övergår i natt fylls Stevens Hill med glada röster och törstande besökare. Det verkar som om alla känner alla på den lilla puben, men när karaktärerna anländer tystnar den glada stämningen något. Många är de ögon som misstänksamt studerar sällskapet, men efter några sekunder tilltar åter skrålet med en, om möjligt, högre volym. De flesta av Stevens Hills gäster verkar vara av arbetarklass, men maten och ölet håller en synnerligen hög kvalitet.

De vampyrer som kan tänkas finnas här är i första hand Gangrel, men det är inte många och inte heller ofta de dyker upp. Kvällen karaktärerna anländer finns enbart fröken Lissah och en av hennes ghouls (Anthony Simmons, en grov man i sina bästa år med begynnande alkoholproblem) närvarande för att representera klanen. Fröken Lissah är en relativt vacker kvinna med långt utsläppt svart hår och en markant höknäsa. Hennes ögon är mycket intensiva och om man mot förmodan skulle få se henne le skulle ett par rovdjurständer uppenbara sig. Hon är klädd i relativt alldagliga kläder. Hennes sätt att agera mot Anthony ger intrycket av att han fallit i onåd hos sin härskarinna – hon låter honom inte tala till punkt och trycker gärna ner honom verbalt om hon får chansen.

Om karaktärerna anländer med Patricia Pohn lämnar hon dem rätt snart efter att de träffat Lissah. Det finns uppenbart ingen vänskap mellan de båda vampyrerna och luften är mycket laddad när de utbyter artighetsvisiter.

Intrycket karaktärerna bör få av fröken Lissah, som för övrigt inte är speciellt imponerad över karaktärernas lånade personligheter, är en rättfram kvinna som inte låter någon sätta sig på henne. Hon blir lätt upprörd över saker och ting och har nära till handgripligheter – även om hon verkar vara medveten om det och motverkar sin ilska i så stor grad som möjligt enligt konstens alla regler. Denna natt är hon förtvivlad över sin älskare Carl Wests bortgång och hur mycket hon än försöker så ligger ilskan nära till hands.

Karaktärerna får på Stevens Hill tillgång till ett mörkklagda rum vardera, och fröken Lissah erbjuder sig att följa med dem ut i staden på jakt efter föda. Då ingen av rollpersonerna är vampyr kan det vara vist att avböja, även om Lissah insisterar och t.o.m. fnyser åt karaktärer som avböjer (särskilt Batschka som hon tror är Gangrel). Att träffa Prins Cristoue denna natt är omöjligt då han hjälper sin dotter inför det stundande bröllopet. Fröken Lissah uttrycker gärna sin avsky över hela arrangemanget.

#### **Hamnen, pir 4**

Det finns egentligen bara tre olika tillfällen då karaktärerna kan välja att besöka sin kontakt vid pir 4; vid rätt tid (midnatt, 13:e april), senare samma natt, eller vid nästkommande natt. Dessa tre tillfällen går igenom i detalj nedan.

#### *Vid rätt tid*

Pieter Schetz dyker mycket riktigt upp vid utsatt tid, men han är inte ensam. Tremere anti-tribun Dr. Reichardt och hans båda hejdukar Carlos och Ramon är på besök hos den gamle fiskaren vid boden och

påverkar hans sinne för att få honom att ge karaktärerna order som bättre passar doktors syften. Om karaktärerna dyker upp på bestämd tid (vilket Reichardt inte räknat med) kommer hypnosen inte att vara helt färdig och doktorn och hans hejdukar inte heller ha hunnit avlägsna sig.

Doktorn har ett sammanbitet ansikte med ett stort ärr över den högra halvan av ansiktet. Han bär en mörk rock, stetsonhatt och en kortare käpp. Hans röst är hes och väsende när han presenterar sig själv (Dr. C.E. Reichardt) och sina båda mannar för sällskapet. Han säger sig vara en god vän till karaktärernas patron Celest och påstår sig ha blivit förvånad när han fick besked om att några av hennes protegéer var på väg till Whiteshire. Doktorn fortsätter med att berömma karaktärerna för listen i att föreställa uppsatta dignitärer inom Camarilla och smörjer dem så mycket han bara kan. Om karaktärerna önskar att han skall avlägsna sig när de ska få sitt meddelande så gör han det utan protest – han säger sig ändå ha annat att utföra innan gryningen.

Pietr verkar vara lite sömnig, men förutom det och hans släpiga, gamla röst, så är det inget större fel på honom. Han undrar lite smått vilka karaktärerna kan vara och ger ifrån sig ett suckande ”håhåjaja” vad de än må presentera sig som. Han sätter sig i sin bekvämt insuttna stol utanför en liten fiskebod och håller upp lite sprit i en gammal tennmugg – han bjuder gärna karaktärerna, men de får leta reda på rena muggar själva. Eftersom doktors hypnos inte riktigt lyckats i detta läge är det bra om du låter Pietr staka sig, komma av sig och verka allmänt förvirrad över vissa detaljer.

*”Jag må vara gammal och skör, men än finns det kraft kvar i de här benen.”* Börjar han. *”Det var länge sedan jag gjorde något sådant här – det får mig nästan att känna mig ung på nytt. Fru Celest är en*

*riktigt fin dam hon. Håhåjaja, kvinnor är ena sattyg egentligen, eller hur pojkar?”*

Den gamle mannen avviker alltför ofta från ämnet och blir stundtals rätt sentimental. Han rufsar gärna omkring med fingrarna i Batschkas hår och berättar om sin gamla hund Rusty som dog förra vintern. Den information han har från Celest verkar vara svår att få fram men till sist ger han med sig och säger något i stil med:

*”Jo pojkar, nu vill ni väl antagligen höra vad den gamla frun har å säga er? Hon var orolig att ni inte skulle komma så här långt sa hon, och sa till mig att jag skulle vänta på er hur länge det än tog. Hade ni inte kommit inom en vecka skulle jag kontakta henne som jag brukar. Hon sa att hon sänt efter någon tysk specialist, den där doktorn som var här, och att ni skulle tala med honom om ert uppdrag. Det var tydligen alldeles för hemligt och hysch-hysch det där för att en gammal man som jag skulle få höra vad det gällde. Ni kan träffa honom genom att ringa det här numret.”* Gamle Pietr ger dem en skitig pappersbit där det kort och gott står *”anknytning 3783, Sun & Wells”*.

Att ringa numret och bestämma en tid och plats, eller ännu enklare - springa ikapp doktorn – ställer karaktärerna öga mot öga med den lismande doktorn igen.

#### *Senare samma natt*

Om karaktärerna blivit försenade, men ändå försöker leta upp Pietr senare under natten kan de utan större problem hitta den färade gamla mannen sittandes utanför en liten fiskebod vid pir 4 i hamnområdet. Han är ensam och verkar ha druckit en del med tanke på alla de tomma och halvtomma flaskor som står omkring honom. Pietr gör ett tappert försök att meta i hamnvattnet, men det verkar inte ge något speciellt bra resultat.

Pietr Schetz försöker förmedla samma budskap som under *"Vid rätt tid"*, men sentimentaliteten är vid det här tillfället mycket större och det är svårt att höra vad den sluddrande gamle mannen egentligen säger. Han verkar vara mycket nedstämd och bryr sig egentligen inte ett dyft om att leverera meddelandet. Att Pietr skulle supa ner sig var inte något doktor Reichardt räknat med, vilket ställer till det hela en smula. Låt Pietr förmedla meddelandet så gott det går ändå – men gör klart att han inte vill ha med hela den här soppan att göra. Han har supit bort papperslappen med telefonnumret, men säger att han tror att de skulle ringa till den där revisionsfirman Sundry och Wemsly eller något liknande.

#### *Natten efter*

Om karaktärerna väntar till den 14:e april innan de beger sig för att leta efter Pietr så kommer de verkligen för sent. Herr Schetz klarade inte den press doktorn utsatte honom för under hypnosen och söp under föregående natt ner sig rejält. Polisen fiskade under förmiddagen upp honom ur hamnen, död. De ser det som ännu ett av alla fall med uteliggare och fyllon som tror sig kunna simma i det kalla vattnet. Karaktärerna möts i detta fall av Carlos och Ramon som barskt förklarar att de arbetar för Sabbat och att karaktärerna gör bäst i att följa med dem för att träffa deras herre – doktor Reichardt. Vad han kommer att säga till dem kan du läsa under *"Mördaren fångas och Reichardt faller"* nedan.

#### **Doktor Reichardts attack**

Natten den 13:e april befinner sig de flesta av stadens vampyrer på Whiteshires stora teater för att beskåda en rosad uppsättning av Shakespeares Othello.

Teatern fattar strax efter midnatt eld och brandbekämparna försenas då en av deras vattenpumpar inte fungerar. Tack vare ett gott arbete av brandchef Matt Wilson,

lyckas de ändå se till så att branden inte sprider sig till de närliggande husen. Stadens tidning, *Whiteshire Daily*, har trycker ett specialnummer med tanke på katastrofen, och branden är det enda folk talar om på morgonen den 14:e.

Denna brand, som bland annat resulterar i att Prinsens dotter Isabelle brinner inne, slår hårt mot stadens Camarilla-fäste och markerar dr. Reichardts inträde i *Whiteshire*. Bland den fördömda befolkningen talas det i skräck om det fruktansvärda som inträffat.

Om karaktärerna kommer i kontakt med doktorn under natten den 13:e (d.v.s. samma natt som de anländer till staden) så kommer han att beordra dem att hjälpa till med mordbranden. Han ger dem i uppdrag att postera sig vid en av utgångarna till det stora teaterhuset där de ska se till att ingen kommer ut levande. Vägrar karaktärerna skrattar han bara åt deras vekhet och låter dem gå – han påpekar dock att Celest kommer att bli mycket besviken. Att stå vakt vid dörrarna är inte en dans på rosor, då många av de arma varor som är fast i det övertända huset försöker ta sig ut den vägen. Spela gärna på det groteska och grymma i att låta vampyrerna och deras tjänare brinna till döds – karaktärerna bör inte få skämta bort den här handlingen, detta är avskryvligt och bör porträtteras på det viset också.

Den man som verkar stå för planeringen och det huvudsakliga utförandet av dådet är ingen mindre än Anthony Simmons (fröken Lissahs ghoul) – vilket kan leda karaktärerna till att misstänka att fröken Lissah är medlem i Sabbat (vilket stämmer, även om hon aldrig skulle erkänna det öppet). Efter att arbetet utförts skickar Reichardt iväg karaktärerna, men påpekar att han vill träffa dem igen nästa natt för att diskutera vissa känsliga uppgifter. Han ger dem ett anknytningsnummer (3783) att ringa för att bestämma mötets tid och plats.

Om karaktärerna inte kommer i kontakt med Reichardt under natten så kommer de att få läsa om branden i tidningarna, men kan bara gissa sig till att det fanns vampyrer närvarande. När de kontaktar Dr. Reichardt går han med på att möta dem på någon avskild plats under natten om de vill träffa honom – om de inte kontaktar honom kommer hans muskler Carlos och Ramon att möta karaktärerna när de minst väntar besök och meddela att de omedelbart måste följa med för att träffa deras herre (se *"Mördaren fångas och Reichardt faller"* nedan).

### **Mötet med Prins Crisoue**

Patricia tar under kvällen den 14:e karaktärerna till en större herrgård utanför staden för att träffa Prins Cristoue. Mötet med den annars så levnadsglade Prinsen av Whiteshire blir inte riktigt vad den borde ha blivit. Prinsen sörjer sin dotters och många av hans nära bekantas liv och är inte särskilt pratglad. Han skriker och snyftar om vart annat och förbannar gudarna såväl som sina Äldre för att de låtit detta ske.

De flesta närvarande är skadade, bistra, arga eller väldigt ledsna. Prinsen ifrågasätter först lämpligheten i att karaktärerna inte anlände tidigare och var med på teatern, som om han beskyllde dem för dådet, men ursäktar sig efter att han samlat sig lite. Han ber också om ursäkt för att läget inte riktigt är det bästa för tillfället och ber sedan karaktärerna berätta vilka de är och varför de kommit till staden. Prinsen godtar i stort sett vilka skäl som helst och säger att de får stanna i staden så länge de så önskar, men att de måste ligga lågt de närmaste nätterna av säkerhetsskäl. Prinsen tror att Sabbat kan ha med saken att göra och säger sig ha starka aningar om att hans tidigare så trogne sheriff Charles Alton byttes ut under attacken mot en Sabbatpion. Prins Cristoue tror att en grupp vampyrer som befunnit sig i utkanten av samhällsordningen är de som planerat och utfört attacken. Han nämner

dem vid namn och förbannar dem en efter en: *"Friedrich Kempfer"*, *"Lady Meleah"*, *"Byron"*, och *"Rebecca"*. Prinsen insisterar på att karaktärerna skall stanna kvar på herrgården där deras säkerhet kan ombesörjas.

De närvarande vampyrerna och tjänarna behandlar karaktärerna som om de vore högt uppsatta individer på statsbesök och de erbjuds all betjäning och lyx de kan önska sig. Herrgården är stor och magnifik och bör passa alldeles utmärkt som vilo- och rekreationsplats.

Om karaktärerna var med och tände eld på teatern kan du, om tid finns, låta karaktärerna lägga märke till att en av de som de försökt bränna inne natten innan fortfarande lever. Kanske väljer rollpersonerna att försöka röja individen ur vägen, förklä sig, eller kanske helt enkelt hoppas på att individen inte känner igen dem. Om du är riktigt mordisk i sinnet kan individen mycket väl känna igen dem och berätta för Prinsen om sin upptäckt. Skulle detta vara fallet kommer karaktärerna att föras inför Prinsen där de alla får en chans att berätta sin bild av historien – de föreställer ju ändå högt uppsatta medlemmar av sekten. Om deras svar inte är goda nog arresteras de av Prinsens vakter, men ge dem helst en chans att fly – blir de tagna väntar inget annat än döden som förrädare. Om karaktärerna inte var med vid branden kan du mycket väl ändå låta någon anklaga dem för förräderi och för att vara i maskopi med Sabbat – detta sätter deras diplomatiska egenskaper på prov inför Prinsen.

### **Mördaren fångas och Reichardt faller**

Innan karaktärerna beger sig för att möta doktorn på natten den 14:e bör de få träffa lönnmördaren som förföljt dem sedan London en sista gång. Mördaren kanske dyker upp på Stevens Hill, Prinsens herrgård, i en av stadens gränder eller liknande – det viktiga är att han görs synlig för karaktärerna. Låt någon utomstående

(beroende på var de är) stanna karaktärerna och påpeka att det var någon sorts bud som letade efter dem nyligen. Den utomstående visste inte vad det gällde, men kan peka ut den riktning budet var på väg. Karaktärerna hinner inte fram i tid - mördaren, som fortfarande har i uppdrag att sinka karaktärerna, skär precis halsen av en springpojke när karaktärerna upptäcker honom. Han sliter upp något som pojken bar på och vänder sig om för att fly från platsen så snabbt han bara kan – ge karaktärerna chansen att agera och låt dem inte utklassas denna gång, de ska ha en riktig chans mot honom. Om de nedgör honom, vilket de borde göra, hittar de också det meddelande som mördaren tog från pojken (ge spelarna *handout* 7). Detta telegram borde göra det möjligt för karaktärerna att förstå att doktorn i själva verket är en fiende. En fiende som de just nu är på väg för att möta. Kanske förundras de över att namnet Friedrich står skrivet i telegrammet (det är i själva verket knutet till den person de skulle ”väcka” – Ventrugen Friedrich Kempfer), men de har knappast tid att tänka på den saken nu. Friedrich Kempfer går i vilket fall som helst inte att få tag på – även om Prinsen gärna skulle vilja då denne är misstänkt för branden.

När Reichardt stämmer träff med karaktärerna den 14:e april (efter branden alltså) är det för att han behöver deras hjälp för att komma åt nosferatun Kyriakos som lyckats ta tillbaka de pergament som den gode doktorn (och även Celest) är ute efter. Doktorn ser karaktärerna som tämligen ofarliga och dumma nog att kunna luras till det mesta – detta är hans största misstag. Herr Reichardt fortsätter med sin smörande stil i form av komplimanger och smicker. Han berättar att hela korståget mot Whiteshire hittills varit lyckat, men att det återstår en liten detalj som han skulle vilja ha hjälp med. Det är nämligen så att klanen Nosferatu håller några värdefulla skrifter i sina hålor under staden. Dessa har de stulit

från doktorn och han ber karaktärerna om hjälp för att återta dem och föra dem i säkerhet. Om karaktärerna inte är med på noterna beordrar han dem, och om de fortfarande vägrar hotar han dem med döden för att motarbeta Sabbats syften. Reichardt är en mycket kraftfull vampyr och med sina båda tjänare Carlos och Ramon vid sin sida är det inte mycket karaktärerna kan göra mot honom i fysisk envig. Låt karaktärerna agera som de önskar – kanske slutar äventyret här med att de i handgemäng försöker besegra den gamle Tremeren, eller så är de smartare än så och följer med honom ner i kloakerna under staden där de kan smyga sig på honom. Kanske väcker doktors tal om skrifter karaktärernas nyfikenhet och får gruppen att vilja ta reda på så mycket som möjligt om dem för att kunna rapportera det till Celest.

### **Kyriakos domäner**

Att ta sig ner i kloakerna är inte särskilt svårt. I normala fall skulle tunnarna vara bevakade av flertalet Nosferatu, men händelserna den senaste tiden har fått dem att koncentrera sig på annat. Jag kommer inte att beskriva kloakerna särskilt mycket, utan lämnar det upp till dig som spelledare. Om du har lust, och tid kvar, så kan du göra det hela till en skräckfylld upplevelse fylld av stora insekter och råttor. Chansen finns också att de stöter på en *spawning pool* i någon kammare (*Sl-notis*: en uppfinning av klanen Nosferatu, som i stort sett går ut på att de håller sitt blod i en vattenkälla i gångarna och att de djur, eller insekter, som dricker därav blir blodsbundna till dem och starkare, tåligare och definitivt mer äckliga än vanligt). Det finns även diverse fällor och annat i gångarna, men jag lämnar allt detta till dig.

Under färden ner i avgrunden kommer stämningen att bli allt mer tryckt, mörk och bådande. Ljusskenet från de lyktor karaktärerna får med sig kan inte längre tränga igenom allt mörker, och känslan av

att någon iakttar dem växer allt starkare. När känslan växt sig nog stark och stämningen tillåter, kommer två fasansfulla varelser att uppdaga sig framför karaktärerna. Deras hud är grå och missbildad och deras ögon lyser röda i mörkret. Karaktärerna blir också medvetna om att deras reträttväg skurits av när en tredje individ dyker upp bakom dem. Alla tre väser omänskligt och man kan ana hungern i deras ögon. En av de två främre vampyrerna tar till orda, *"Ni gör intrång på klanen Nosferatus domäner. Straffet för en sådan företeelse är döden, men vi skall göra allt för att hålla er vid liv så länge som möjligt"*.

Med dessa ord gör sig vampyrerna färdiga att attackera de stackars människorna och slita dem i stycken, men något får dem att plötsligt stanna upp. Ett skrik kan höras från kloakerna längre bort – ett gällt kvinnskri. Detta är en ypperlig chans att bryta sig igenom och fortsätta. Om karaktärerna är här med Dr. Reichardt skadar han de osmakliga vampyrerna svårt med sin magi. Carlos slås blodig i striden, men doktorn struntar fullständigt i sin döende tjänare och manar på karaktärerna och Ramon att fortsätta.

Om karaktärerna vid det här laget inte gjort sig av med doktorn finns det goda möjligheter att locka den inte ont anande Reichardt i en fälla här nere och döda honom. Fortsätter karaktärerna själva efter detta är det fritt fram för dig att improvisera vidare. I vilket fall som helst så är det mycket lätt att komma ifrån varandra i gångarna, särskilt när de kommer närmare det inre.

### **Ett möte med den gamle**

Efter en bra stunds vandrande kommer karaktärerna till slut fram till en väldig sal. Till skillnad från de övriga gångarna här nere, är salen nästan praktfull. Den påminner nästan om en tronsal från ett gammalt slott, med stora gobelänger och

avlånga träbord. I salen finns för tillfället ett tiotal individer, varav en sakta reser sig upp från tronen. Han är uttorkad och taning, inte längre än 1,50 men utstrålar ändå någon sorts enorm makt. Den gamle mannen är ingen annan än Kyriakos och har inte mycket till övers för några Sabbattjänare. Om Dr. Reichardt är närvarande kommer han att beordra karaktärerna att attackera Kyriakos – detta är ett bra tillfälle att vända sig mot doktorn och överlämna honom till de närvarande Nosferatu. Det är inte mycket doktorn kan göra utan karaktärernas hjälp, och sanningen att säga inte heller speciellt mycket han kan göra med den heller.

Ge karaktärerna chansen att vara riktigt diplomatiska nere hos den gamle Nosferatun. De har goda möjligheter att komma ut levande om de har kvar Reichardt och önskar byta honom mot sina liv. Kyriakos bryr sig dock inte om att hålla sitt ord när de väl bytt bort vad de nu än kan tänkas ha att byta. Löften om pakter och allianser med Sabbat skrattar Kyriakos bara åt, då han inte tror att karaktärerna har något som helst tillstånd att fatta viktiga beslut. Han låter karaktärerna få njuta av segerns sötma om de tror sig ha vunnit – han kan t.o.m. tänka sig att byta bort skrifterna bara för att kunna få krossa deras självgodhet genom att ta tillbaka allt han sagt senare. Efter att karaktärerna glada i hågen släppts för att vandra tillbaka upp till marknivå igen med vad de nu lyckades förhandla till sig kommer flertalet vampyrer att ligga i bakhåll för dem i mörkret. De river och sargar, men dödar inte. Efter att ha tagit hand om allt av värde som karaktärerna hade med sig förs de till fånghållorna där de slängs in bland de ruttnande kadaver som täcker golven.

Om karaktärerna väljer att lösa det hela på något annat sätt går det också bra, men slutet bör vara hiskeligt och nedstämt. Stämpeln "misslyckande" skall stå skriven över det – och det är just precis vad det

varit. Ett enda stort misslyckande. Däremot inte sagt att spelpasset som helhet behöver vara ett misslyckande, tvärtom – det ligger mycket potential för nöje i just

misslyckanden, särskilt när man inte behöver göra dem själv. **Slut**



## **Stats på viktiga (och mindre viktiga) individer**

### **Polis (exempel)**

**Physical:** Str 3, Dex 3, Sta 3

**Social:** Cha 2, Man 2, App 2

**Mental:** Per 3, Int 2, Wits 2

**Talents:** Alertness 3, Brawl 2, Dodge 1, Intimidation 3, Streetwise 2

**Skills:** Drive 2, Firearms 2, Stealth 2

**Knowledges:** Bureaucracy 2, Investigation 3, Law 3

**Virtues:** Conscience 3, Self-Control 3, Courage 4

**Humanity:** 6

**Willpower:** 5

### **Lorenzo Iguero (Sabbat ghoul)**

**Nature/ Demeanor:** Child/ Conformist

**Appearant Age:** 50

**Physical:** Str 2, Dex 3, Sta 3

**Social:** Cha 3, Man 2, App 3

**Mental:** Per 3, Int 2, Wits 4

**Talents:** Alertness 2, Brawl 2, Dodge 2, Empathy 3, Streetwise 2

**Skills:** Firearms 2, Security 3, Stealth 3

**Knowledges:** Investigation 4, Law 1, Occult 1

**Disciplines:** Celerity 1, Potence 1

**Virtues:** Conscience 4, Self-Control 3, Courage 2

**Humanity:** 7

**Willpower:** 3

### **Mördaren (ghoul)**

**Nature/ Demeanor:** Child/ Conformist

**Appearant Age:** 30

**Physical:** Str 3, Dex 4, Sta 4

**Social:** Cha 1, Man 3, App 2

**Mental:** Per 3, Int 3, Wits 4

**Talents:** Alertness 4, Acting 3, Brawl 3, Dodge 3, Streetwise 4

**Skills:** Firearms 3, Melee 4, Security 4, Stealth 5

**Knowledges:** Investigation 3, Occult 2

**Disciplines:** Auspex 1, Celerity 3, Obfuscate 3, Potence 2

**Virtues:** Conscience 2, Self-Control 4, Courage 5

**Humanity:** 3

**Willpower:** 9

### **Mordbrännarna (Altons ghouls)**

**Nature/ Demeanor:** Conformist/ Bravo

**Appearant Age:** 25

**Physical:** Str 4, Dex 2, Sta 3

**Social:** Cha 2, Man 2, App 2

**Mental:** Per 3, Int 2, Wits 3

**Talents:** Alertness 2, Athletics 2, Brawl 3, Dodge 1, Intimidation 3, Streetwise 2

**Skills:** Firearms 1, Melee 2, Security 2, Stealth 2

**Knowledges:** Investigation 2, Law 2, Occult 1

**Disciplines:** Fortitude 1, Potence 1

**Virtues:** Conscience 2, Self-Control 4, Courage 4

**Humanity:** 5

**Willpower:** 5

### **Carlos & Ramon**

**Nature/ Demeanor:** Survivor/ Bravo

**Appearant Age:** 20

**Physical:** Str 4, Dex 3, Sta 4

**Social:** Cha 1, Man 2, App 2

**Mental:** Per 3, Int 2, Wits 3

**Talents:** Alertness 2, Athletics 4, Brawl 4, Dodge 2, Intimidation 4, Streetwise 2

**Skills:** Firearms 3, Melee 4, Security 2, Stealth 2

**Knowledges:** Investigation 2, Linguistics 3 (english, german, italian), Occult 3

**Disciplines:** Fortitude 1, Potence 2, Celerity 1

**Virtues:** Conscience 2, Self-Control 3, Courage 5

**Humanity:** 3

**Willpower:** 6

## **Dr. Reichardt (Thucydides)**

**Clan:** Tremere Anti-tribu

**Nature/ Demeanor:** Autist/ Fanatic

**Generation:** 7<sup>th</sup>

**Embrace:** A.D. 1102

**Appearant Age:** 27

**Physical:** Str 4, Dex 3, Sta 4

**Social:** Cha 3, Man 6, App 2

**Mental:** Per 3, Int 4, Wits 5

**Talents:** Alertness 3, Brawl 4, Dodge 4, Empathy 2, Intimidation 4, Leadership 4, Streetwise 2, Subterfuge 3

**Skills:** Etiquette 4, Melee (sword) 4, Music 3, Stealth 6, Survival 2

**Knowledges:** Investigation 4, Linguistics 4, Medicine 5, Occult 5, Clan Lore (Tremere) 4, Kindred Lore 4

**Disciplines:** Auspex 4, Dominate 6, Fortitude 2, Thaumaturgy 5 (Weather Control 2, Corruption 4, Countermagic 4)

**Backgrounds:** Allies 3, Contacts 3, Resources 3, Retainers 4, Status 4

**Virtues:** Callousness 4, Instincts 3, Morale 5

**Path:** Caine 7

**Willpower:** 8

**Merits/ Flaws:** Driving Goal

## **Lissah**

**Clan:** Gangrel (Anti-tribu)

**Nature/ Demeanor:** Survivor/ Rebel

**Generation:** 10<sup>th</sup>

**Embrace:** A.D. 1870

**Appearant Age:** 22

**Physical:** Str 4, Dex 4, Sta 3

**Social:** Cha 2, Man 2, App 2

**Mental:** Per 4, Int 3, Wits 4

**Talents:** Alertness 3, Brawl 3, Empathy 2, Intimidation 2, Streetwise 2,

**Skills:** Etiquette 2, Melee 3, Music 2, Stealth 3, Survival 4

**Knowledges:** Investigation 1, Occult 1, Kindred Lore 1, Sabbat Lore 2

**Disciplines:** Animalism 2, Fortitude 1, Potence 3, Protean 4

**Virtues:** Conscience 2, Self-Control 3, Courage 5

**Humanity:** 4

**Willpower:** 6

## **Prins Cristoue**

**Generation:** 8<sup>th</sup>

**Embrace:** A.D. 1307

**Physical:** Str 3, Dex 3, Sta 3

**Social:** Cha 4, Man 4, App 4

**Mental:** Per 4, Int 3, Wits 4

**Talents:** Acting 4, Alertness 3, Brawl 4, Empathy 3, Streetwise 4, Subterfuge 5

**Skills:** Etiquette 5, Melee 4, Performance 5

**Knowledges:** Occult 4, Clan Lore (Toreador) 4, Kindred Lore 3

**Disciplines:** Auspex 3, Celerity 3, Dominate 3, Fortitude 1, Presence 5, Serpents 2

**Virtues:** Conscience 2, Self-Control 4, Courage 5

**Humanity:** 5

**Willpower:** 9

## **Toreador (exempelvampyr)**

**Generation:** 11<sup>th</sup> - 12<sup>th</sup>

**Embrace:** A.D. 1800 - 1920

**Physical:** Str 2, Dex 3, Sta 2

**Social:** Cha 4, Man 3, App 3

**Mental:** Per 3, Int 3, Wits 2

**Talents:** Acting 2, Alertness 2, Brawl 2, Empathy 2, Streetwise 1, Subterfuge 2

**Skills:** Etiquette 3, Firearms 1, Melee 2, Performance 3

**Knowledges:** Investigation 2, Occult 2, Clan Lore (Toreador) 3

**Disciplines:** Auspex 2, Celerity 1, Presence 2

**Virtues:** Conscience 3, Self-Control 4, Courage 4

**Humanity:** 7

**Willpower:** 6

## **Nosferatu (exempelvampyr)**

**Generation:** 11<sup>th</sup> - 12<sup>th</sup>

**Embrace:** A.D. 1700 - 1890

**Physical:** Str 3, Dex 3, Sta 4

**Social:** Cha 1, Man 3, App 0

**Mental:** Per 5, Int 3, Wits 3

**Talents:** Alertness 3, Brawl 4, Intimidation 2, Streetwise 4, Subterfuge 3

**Skills:** Animal Ken 3, Melee 2, Stealth 4, Survival 3

**Knowledges:** Investigation 2, Occult 3, Clan Lore (Nosferatu) 2, Kindred Lore 2

**Disciplines:** Animalism 2, Obfuscate 3, Potence 1

**Virtues:** Conscience 2, Self-Control 4, Courage 4

**Humanity:** 4

**Willpower:** 6

## **Kyriakos**

**Clan:** Nosferatu

**Nature/ Demeanor:** Plotter/ Autist

**Generation:** 6<sup>th</sup>

**Embrace:** A.D. 903

**Appearant Age:** 35

**Physical:** Str 6, Dex 3, Sta 4

**Social:** Cha 2, Man 6, App 0

**Mental:** Per 4, Int 4, Wits 4

**Talents:** Alertness 5, Athletics 3, Brawl 6, Dodge 4, Intimidation 5, Leadership 4, Streetwise 4, Subterfuge 3

**Skills:** Etiquette 2, Melee 4, Stealth 6, Survival 4

**Knowledges:** Ancient History 4, Investigation 3, Law 2, Linguistics 6, Occult 4, Clan Lore (Nosferatu) 4, Kindred Lore 4, Politics 3

**Disciplines:** Animalism 5, Auspex 2, Celerity 2, Dominate 3, Fortitude 2, Obfuscate 6, Potence 4, Protean 2

**Backgrounds:** Allies 3, Contacts 5, Resources 4, Retainers 4

**Virtues:** Conscience 2, Self-Control 4, Courage 5

**Humanity:** 3

**Willpower:** 8

## **Nosferatu Ghoul**

**Physical:** Str 3, Dex 2, Sta 3

**Social:** Cha 2, Man 2, App 1

**Mental:** Per 4, Int 2, Wits 3

**Talents:** Alertness 4, Brawl 2, Dodge 1, Streetwise 3

**Skills:** Melee 3, Security 3, Stealth 4

**Knowledges:** Investigation 2, Occult 1

**Disciplines:** Potence 2

**Virtues:** Conscience 3, Self-Control 3, Courage 4

**Humanity:** 5

**Willpower:** 5

## **Handouts - följande sidor innehåller alla de handouts som behövs för äventyret**

### **Telegrammet (*handout 1*)**

Käre herr Riesz med sällskap STOPP Tackar ja till middagsinbjudan denna kväll den tolfte april på Lorreighs Hotell STOPP Vänta på mig i salongen jag kan vara aningen sen STOPP Vit lilja i knapphålet STOPP Herr Kransz

### **Herr Kranszs brev (*handout 2*)**

*Herr Kransz,*

Det är av yttersta vikt att ni tar detta brev på största allvar. Inom några veckor kommer några av mina trognaste tjänare under ledning av herr Kumaus Riesz att anlända till staden. De kommer att ta in på Lorreighs Hotell enligt ert tidigare förslag, och ni är ansvarig för att kontakta dem.

Er uppgift blir att se till att de blir utrustade inför uppdraget och informerade om det känsliga läget. Det är att påpeka att detta skall ske så sublimt som möjligt och att jag inte vill se onödiga tidningsrubriker eller att stora C skall komma oss på spåren. Så vitt jag vet kan det t.o.m. vara möjligt att några av stora C:s A-trupper redan är på fallet, förutsatt det värsta! Jag litar på er diskretion och ert goda omdöme i denna fråga – anser du att läget inte är hållbart så får du handla därefter. Men låt oss komma till saken:

Jag har hört rykten om viss aktivitet från vår gamle vän K under WS gator. Det är troligt att pergamenten är ute på marknaden igen och du vet vilket pris vi är beredda att betala för att komma åt dem. Våra infiltratörer i WS är ännu inte medvetna om sin inblandning och herr Rieszs första mål får bli att väcka dem och informera dem om läget – hur mycket jag än litar på mina problemlösare så har de inte en chans mot K, särskilt inte om pergamenten kommit bort. Deras uppdrag bör till så stor del som möjligt hållas diplomatiskt – se vad du kan göra i den frågan.

Detta kan mycket väl vara ännu en fälla, som alla de andra gångerna, men jag känner på mig att det är annorlunda den här gången. Måste jag offra mina käraste på detta så är det så det måste bli. Vi har inte råd att sitta stilla och iaktta. Vi trodde att allt var över, men som det ser ut nu har vi kanske fått ännu en chans. Kom bara ihåg att vi inte heller har råd att misslyckas ännu en gång! Hoppas bara att Fru Fortuna ler åt oss.

*Er Celest*

### **Anteckningsblock (*handout 3*)**

Meddela min ankomst Lorreigh - försenad!

Telegrafera C, allt i sin ordning

Lilja - knapphål (finns de så här års?  
Blomsterhandel - Alice)

Ordna:

- Papper
- Smink
- Kläder
- Identitetshandlingar
- Tågbiljetter/ WS
- Pengar
- Vapen?
- Rum på Plaza, Lorenzo kontaktas!!!

Kontakta Grimly ang. R:s ankomst. Vet han?

Hotellet säkert? Kolla upp saken med ansv. eller Grimly...

## Brevet på Plaza (*handout 4*)

Kära vänner,

Jag har gått långa omvägar för att få detta brev leverat till herr Kransz här i London. Varför jag inte delgett er de uppgifter som står att läsa i detta brev tidigare är inte relevant för ert uppdrag, men för att lätta er tankebörd skall jag berätta att det var av yttersta vikt att era tankar inte besudlades med denna kunskap tidigare. Natten har öron och ni är inte säkra någonstans. Er kontaktman, herr Kransz, står inte att lita på och så fort ni läst detta brev är det er plikt att göra er av med honom – han fyller inte längre någon funktion och de kunskaper han besitter kommer enbart att hindra er väg mot målet. Ni bör även göra er av med herr Kranszs springpojke Lorenzo Iguero, detta är dock sekundärt mot nedanstående uppdrag.

I er besittning skall ni nu ha utrustning för infiltration, pengar, vapen, samt biljetter till staden Whiteshire. Ni skall bege er dit så snart ni anser er vara färdiga i London, ju förr desto bättre. Använd biljetterna för högsta säkerhet. Väl i Whiteshire är det er uppgift att infiltrera stadens Camarilla-organisation så snabbt som möjligt. Ni skall ta kontakt med gamle herr Pietr Schetz vid pir fyra vid midnatt samma natt som ni anländer. Han kommer att ge er den information ni behöver för att finna den som sover. Ni kommer att ta rollen som diplomater på besök i staden inför ett kommande bröllop mellan Prinsens dotter och någon ädling vid namn Lourie. Herr Riesz för befälet och skall föreställa adelsmannen sir Gregory Rimlaw av Worchester – denne man existerar inte annat än i uppdiktad form och det bör inte vara några större problem för herr Riesz att komma in i rollen. Ingen har någonsin träffat sir Rimlaw, men de flesta bör ha hört någonting om honom – med tanke på alla rykten som går om honom är det också svårt för någon att tro sig veta det sanna. Sir Rimlaw är av klanen Ventrue och hans bakgrund är som sagt dold i många rykten och historier – vad som skall vara sant eller ej bestämmer ni själva. Med sig har sir Rimlaw dock alltid sin gode vän och vapendragare Fabian Fulster av klan Gangrel. Den gode Fabian lämnar helst inte sin vargform vilket borde passa Batschka som handen i handsken. Betänk att herr Fulster är en mycket seriös och gammal man med bestämda och skarpa åsikter om det mesta, så ge Batschka något extra gott att tugga på bara han kan hålla sig i skinnet. Hippich och Greif kan föreställa vad än ni anser passar, men se till att försöka dölja deras sanna utseenden för att inte skapa alltför stor kalabalik – det är nämligen C:s Toreadorer ni kommer att behöva beblanda er med för att lyckas med detta skenspel.

Med de yttersta vänhälsningar,

Er Celest

### **Det andra telegrammet (*handout 5*)**

Min allra käraste sir Rimlaw med sällskap STOPP Det är mig en stor glädje att få hälsa Er välkomna till vår enkla stad STOPP Jag kommer att sända en av mina bästa tjänare att hämta Er på tågstationen vid Er ankomst STOPP Ser så fram emot att få höra Edra aforismer om det politiska läget STOPP Eder Cristoue av WS

### **Meddelandet till sir Rimlaw (*handout 6*)**

*Bäste Sir Rimlaw,*

Det är mig smärtsamt att behöva lämna detta brev istället för att möta er personligen, men då jag inte vet om ni anländer denna natt eller någon av de nästkommande har jag tvingats lämna min post för att utföra några diskreta sysslor som tyvärr inte kan vänta mycket längre. Om ni mot all förmodan anländer denna natt rekommenderar jag er att söka er till värdshuset Stevens Hill där ni kommer att kunna finna rum för dagen. Steven är meddelad om att ni kommer att anlända, så det skall inte vara några som helst problem.

Med vänliga hälsningar,

*Patricia Pohn*

### **Telegrammet från Celest (*handout 7*)**

Käre sir Rimlaw STOPP Det är inte min mening att tillfoga er någon skada men det är av yttersta vikt att ni får reda på läget STOPP En mycket gammal man vid namn Thucydides har setts i närheten av WS STOPP Han är mycket farlig STOPP Kan utge sig för att vara Samuel Römler STOPP Filip Eiwenstein STOPP C.E. Reichardt STOPP Eller någon annan av hans många identiteter STOPP Hans mål är motsatta våra STOPP En förrädare som sår ränker i våra led STOPP Vidta lämpliga åtgärder STOPP Sätt Friedrich på att undanröja honom STOPP Er Celest

## **Lathund för Trädets ruttna frukt**

För att underlätta ditt jobb som spelledare har jag här förberett en mall där de viktigaste händelserna står inplacerade i kronologisk ordning. Detta för att det skall bli lättare för dig att få en översikt över vad som egentligen händer.

### **Torsdag den 12 april**

*Karaktärerna anländer till London och hotellet*

*Handout 1*

*Kranszs lik upphittas på Lorrighs Hotell*

*Handout 2*

*Handout 3*

*Karaktärerna besöker Kranszs rum på London Plaza*

*Handout 4*

*Handout 5*

*Lorenzo undanröjs*

### **Fredag den 13 april**

*Karaktärerna beger sig med tåg till Whiteshire*

*De råkar ut för problem på tåget*

*Karaktärerna anländer till Whiteshire*

*(Handout 6)*

*Karaktärerna får sig rum på Stevens Hill och träffar fröken Lissah*

*(Karaktärerna träffar Pietr Schatz, och Reichardt om de inte är försenade)*

*Teatern brinner ned (med eller utan karaktärernas hjälp)*

### **Lördag den 14 april**

*Pietr Schatz fiskas upp ur hamnen*

*Karaktärerna kallas till Prins Cristoue*

*Prinsen ber dem stanna på herrgården*

*(Karaktärerna anklagas för förräderi)*

*Mördarens död och mötet med Reichardt*

*Handout 7*

### **Söndag den 15 april**

*Möte med Kyriakos*

*Slut*



## HERR KUMAUS RIESZ

*”Nej, nej, nej! Åt sådan idioti säger herr Kumaus definitivt nej! Det finns stunder när vanligt folk, eller pöbeln som far så kärleksfullt brukade kalla dem, får bestämma över saker och ting. Det är oftast små obetydliga saker som har med torv och svinstior att göra, men ändå. När detta händer, alltså när man sätter makten i händerna på de patetiska dyngbaggarna som inte ser annat än den smuts de själva krälar i, så kan resultatet inte bli annat än ett enormt misslyckande. Om vi följer detta exempel, min kära vänner, så skulle ni – du, du och den där loppbitna byrackan – vara de patetiska dyngbaggarna och herr Kumaus istället den vise despoten som borde bestämma. Har ni förstått, eller måste herr Kumaus sänka sig ytterligare till er nivå genom att tvingas upprepa sig?”*

Kumaus uppväxt i mitten av 1800-talet i de östra utkanterna av Karpaterna var sträng och hård, men också mycket kärleksfull. Hans ömma moder tillhörde den inhemska släkten Bratovitch och hans förmyndarsvårde fader den stolta och högresta familjen Riesz. Föräldrarnas äktenskap var livligt och det var många gånger som den lille Kumaus fick sova över hos sin mormor efter något av de stora grälen. Kumaus tyckte mycket om sin gamla mormor, och hon kom att betyda väldigt mycket för honom. Folket i den lilla byn kallade henne ofta för hemska saker och de andra gummorna spottade på henne så ofta de fick chansen, men Kumaus såg henne med helt andra ögon.

Hos mormor Nazwieska fick Kumaus lära sig om alla de faror som lurar i natten – om de blodtörstande vampyrerna, de skräckinjagande varulvarna, de mystiska älvorna och de skrämmande spökena. Kumaus, som den nyfikne lille grabb han var, tog in allt han kunde och väntade ivrigt på att få lära sig mer. Hans far var däremot inte lika glad åt galenskapen som den galna svärmodern lärde pojken och försökte så ofta han kunde slå dumheterna ur pojken. Det var någon gång under denna period som lille Kumaus började se sig själv som någonting större och mer fulländat än de andra i byn – att han bestraffades var bara ett bevis på att han inte var som alla andra. Han började dra sig undan allt mer och kom att söka sig till sin mormors groteska historier i sitt letande efter ett förhållningssätt till sin omgivning.

Efter att ha slagits blodig av sin far en mörk höstkväll tog Kumaus till flykten. Han begav sig iväg ut i de djupa skogarna på jakt efter nyckeln till sin identitet. Med sin mormors sagor som enda vägledning blev skogen hans hem – han lärde sig jaga och livnära sig på de djur han kunde fånga. Han kom att lita till sig själv och sina egna egenskaper – han blev som en gud, allsmäktigt styrande över sin egen tillvaro.

Det var först när han träffade Celest som hans liv verkligen förändrades. Under en period som måste ha sträckt sig över flera år hade Kumaus levt som en kung i sin skog, men allt det kom att ändras när hon kom in i hans liv. Celest var en av nattens jägare, en vampyr. Hon tog honom i sina armar och fick honom att reflektera över sitt liv och sin tillvaro – det var länge sedan han hade hyst en sådan stark tilltro till någon annan än sig själv, inte sedan han lämnade byn och sin mormor bakom sig. Celest lärde honom att utnyttja de krafter han hade boende inom sig, de fantastiska, makalösa krafter han alltid känt att han haft inom sig som barn, men aldrig kunnat få utlopp för. Och tillsammans med henne flyttade han norrut, han lärde sig att föra sig som en gentleman, att vara som en gud bland sina undersåtar människorna.

Flera årtionden har passerat sedan Celest fann herr Riesz och tog en moderlig roll i hans liv. Riesz har utvecklats och raffinerats och har kommit att bli en mycket god ledare, om han får säga det själv. Tillsammans med tre av Celests skapelser (någon sorts övermänniskor som både hon och Kumaus finner stort nöje i att experimentera fram med vanliga människor som råmaterial) löser herr Riesz Celests problem genom att agera lönnmördare, muskelkraft, diplomater eller vad som nu behövs för att lösa de uppgifter Celest lägger framför dem.

Kumaus är gruppens naturliga ledare och hjärnan bakom operationerna. De andra duger inte så mycket annat till än att stå i vägen för kulor och på sin höjd till att bära saker. Fula är de dessutom.

**Utseende:** Herr Riesz är en lång och synnerligen mager man, med en mycket bister utstrålning. Hans ansikte verkar alltid vara hopskrynklat i någon sorts grimas, må det vara av ilska, vrede, skadeglädje, misstänksamhet eller bara ren och skär avsky.

Ansiktet är annars något som man lätt lägger märke till hos denne bistre man. Hans långa, grå mustascher, hans spretiga, korta hår, de stora öronen som inte verkar vilja sluta sig till resten av huvudet, de vassa hörntänderna och den maniska blicken, är alla kännetecken som inte lämnar någon oberörd. Herr Riesz talar ofta om sitt utseende i överdrivet positiva ordalag och ser sig själv allt som oftast som välsignad med ett gudalikt ansikte – en sann ledares gestalt.

Kumaus föredrar att klä sig i en tätt åtsittande kostym eller frack, med vita handskar och en svart, hög hatt – kläder som han nitiskt håller rena under alla omständigheter. För säkerhets skull bär han oftast med sig några extra par handskar och skjortor, om de av skulle behöva bytas av någon anledning (och sådana anledningar finns det i herr Rieszs värld gott om).

**Personlighet:** Du ser dig själv som en man med klass, stil och det perfekta utseendet - den utstuderade gentlemannen. Hade det inte varit för ditt hätska temperament, din bitterhet, och din förmåga att förolämpa nästan vem som helst vare sig du vill det eller inte, så skulle du säkert också ha kunnat få andra att få den bilden av dig.

Ingenting i den här världen har någonsin fungerat av sig själv. Det krävs alltid en man, en man som du, för att sätta allt i rörelse. En storslagen, briljant ledare med visioner väldiga nog att föra världen mot nya höjder. Den kanske viktigaste delen i ditt ledarskap, och den egenskap som du tycker bäst om hos dig själv, är din förmåga att skapa kristallklara regler och förhållningsorder som alla kan, och ska, följa. Även om de flesta skulle finna dina principer udda och mer än lite nitiska, så håller du på dem stenhårt och kan faktiskt inte förstå vad det är hos dem som folk inte förstår.

Att du ständigt talar om dig själv i tredje person, inte tål varken smuts eller avvikande beteende (i jämförelse med ditt eget), samt ser upp till dig själv som om du vore en gud, är alla små egenheter hos dig själv som bara tjänar till att göra dig perfekt.

**Revenant Family:** Bratovitch

**Domitor:** Celest

**Apperant Age:** 35

**Physical:** Str 2, Dex 1, Sta 2

**Social:** Cha 2, Man 4, App 1

**Mental:** Per 2, Int 4, Wits 2

**Talents:** Brawl 1, Dodge 2, Intimidation 4, Leadership 4, Streetwise 3, Subterfuge 2

**Skills:** Etiquette 2, Firearms 3, Melee 3, Survival 3

**Knowledges:** Investigation 3, Kindred Lore 1, Linguistics 2 (French, English), Occult 3

**Disciplines:** Animalism 2, Dominate 1, Potence 2, Vicissitude 3

**Virtues:** Conscience 1, Self-control 2, Courage 4

**Humanity:** 3

**Willpower:** 7

**Merits and Flaws:** Pale Aura (din aura ger sken av att du är vampyr, även fast du inte är det.)

*Tankar om de andra:*

**Greif** – Hur en sådan trög, negativ och inkompetent varelse överlevt i den här hårda världen är ett stort mysterium. Han, precis som de andra, verkar ha problem med att lyda – något som kommer att stå honom dyrt. Bestraffningar är ju något av en specialitet för Herr Riesz.

**Hippich** – Var har den annars så gudomliga fröken Celest hittat alla dessa förlorare någonstans? Är det meningen att Herr Riesz skall vara barnvakt, eller skall han utträtta något? Hippich måste vara den mest korkade varelse som någonsin skapats. Det räcker tydligen inte att skrika och svära åt honom för att han skall förstå – säkrast är att bara ge honom en klapp på huvudet och lämna honom åt sina egendomliga tankar och funderingar.

**Batschka** – Livet var ett helvete redan innan Batschka slöt sig till gruppen. Okej, Batschka må vara en varg, och därigenom inget annat än ett djur, men vems idé var det att ge kräket förmågan att tala? Vilken imbecill idiot gav sedan den här lama ursäkten till existens rätt att hoppa omkring och bete sig som en lekfull valp? Om Herr Riesz bara visste svaret ovanstående frågor skulle skaparen inte vara kvar länge i detta liv. Det absolut bästa är att hålla djuret kort och helt enkelt ignorera det om det inte är absolut nödvändigt att tala med det. Skulle det bli nödvändigt finns det kommandon som *sitt*, *buss på*, och *plats*, som fungerar ypperligt på djur.

Ett av Herr Riesz senaste projekt är att ”avskutta” Batschka – något som är mycket viktigt för att gruppen överhuvudtaget skall kunna fungera tillsammans. Hundar ska lära sig att sitta stilla och hålla tyst, inte hoppa och skutta och skälla som galningar.

## GREIF KESZLER

*”Suck. Varför skulle man så bestämt följa med på den här galenskapen? Det var uppenbart redan på planeringsstadiet att det skulle bli ett misslyckande, och då var ändå planeringsstadiet mycket lyckat i jämförelse. Jaja, vad säger man – kanske vore det lika bra att ge upp medan man kan, kanske finns det någon här man kan lämna över sig till. Ursäkta konstapeln, jag skulle vilja bli inlåst. Vad jag har gjort? Inget ännu, men det brukar ju räcka gott och väl annars. Ni tror inte det? Jaja, där ser man. Hur kan man begära att ett samhälle skall kunna fungera när inte ens poliserna inser sitt eget bästa? Lika bra att återvända till de andra, men jag antar att de inte saknat mig, eller ens märkt att jag var borta. Hippich kanske har satt en tårtbit i halsen. Det vore i alla fall något.”*

Håå jaja, så var det då dags att berätta historien om den gamle Greif Keszler. Suck. Greif föddes i en enkel boning, inte alls speciellt förnäm eller på något sätt bekväm, men ändå ett hem. Han blev snabbt varse om att hans tillvaro inte skulle bli lätt då hans utseende fick alla potentiella vänner att rynka på näsan och undvika honom. Han var ensam från det ögonblick han slog upp sina späda ögon mot omvärlden och så skulle det komma att förbli under hela hans uppväxt.

Denna historia skulle lätt kunna bli trist och full med tråkiga upprepningar, då den unge Greif råkade in i det ena misslyckandet efter det andra. Så för att bespara er detta hoppar vi bryskt framåt i tiden till dess att Greif vuxit upp. Rätt sent i sitt liv träffade han en trevlig ung kvinna vid namn Celest som visade sig vara en av de få personer Greif någonsin träffat som förstått sig på honom. Celest lärde honom mycket om världen och dess invånare och gav honom till på köpet ett mer passande utseende – som faktiskt inte var lika hemskt som det tidigare, men absolut inte bra.

Genom Celest träffade Greif sina nya vänner herr Reisz, Hippich och Batschka. De var inte riktigt som alla andra där ute i den kalla, hårda världen och Greif kom att ty sig till dem. De må ha sina fel och brister de också, men de behöver verkligen någon lite äldre och mer erfaren som ser efter dem och lär dem om det hårda livet där ute i den stora vida världen.

**Utseende:** Låt oss först klargöra en sak: Greif Keszler är inte mänsklig. Greif Keszler kan inte ens under normala förhållanden tas för mänsklig. Detta ger Greif ännu en anledning att vara butter, eftersom ingen någonsin kommer att kunna tycka om en så ful och vämjelig varelse, samt gör det nödvändigt för honom att gå klädd i mycket säckiga, stora och obekväma kläder för att dölja sitt groteska utseende.

Greif är strax över en och fyrtio lång och väger någonstans i närheten av tvåhundra kilo. Hans hårlösa, gråaktiga hud kliar förskräckligt av de många eksem som finns spridda över stora delar av hans kropp, och de två stackars fötter som skall bära upp hela hans tyngd liknar mer en hästs klövar än något en människa skulle kunna tänkas gå omkring på. Skor, när de är ett måste, är förskräckligt hemska att gå i och blir oftast föremålet för många tysta klagomål från Greifs sida. Herr Keszlers armar är relativt smala, i jämförelse med resten av kroppen, men är starka och seniga så att det räcker för att orka lyfta det mesta. Greif är skarpt framåtlutad, puckelryggig och porerna på hans överkropp envisas med att utsöndra någon sorts klet som bara gör att det kliar mer.

Ansiktet är kanske det värsta i hela bilden. Greif föredrar att göra sig av med alla speglar i hans närhet innan han hinner slänga en blick i dem, men det har hänt att han tvingats se sin egen avbild i någon vattenpöl eller ett skyltfönster. Detta är något herr Keszler helst inte talar om eftersom han blir allt för gråtmild och tårögdd av det. Ansiktet består av fem par ögon, två fram, ett bak och ett på vardera sida av huvudet. När Greif tvingas bära huvudbonad brukar det allt som oftast innebära att något av hans extra ögon kommer i kläm och att detta gör

honom för det mesta mer irriterad och småsint. Fyra groteska käkar bildar en skräckinjagande mun med rakbladsvassa tänder, men har också lett till att näsan i stort sett uteblivit vilket gör att Greif nästan inte känner några lukter överhuvudtaget.

**Personlighet:** Du är en av samtidens kanske största pessimister, vilket i och för sig är något att vara stolt över, men kanske snarare ännu en sak att gnälla över. Att klaga är något som du utvecklat till en konstform under senare år. Det finns ingen fest du inte kan förstöra, ingen lycklig människa du inte kan göra olycklig bara genom att samtala med denne, inget vackert som du inte kan smutsa ner med dina svärtande, bistra kommentarer. Står det något negativt att finna kan man vara säker på att du uppmärksammar det, och om det inte gör det så är det ju alltid enkelt att uppfinna något.

Ända sedan du var liten har du velat stå i centrum för saker och ting. Det är ytterst sällan som du verkligen lyckas med något värt att glädjas över, men så fort du får chansen tar du mer än gärna på dig äran för både dina egna och andras framgångar. I dessa fall brukar det allt som oftast sluta med att du svärtat ner segern och förklarat den obefintlig, men tackat och ursäktat dig för att folk tvingats bry sig om dig för ett litet tag.

Du ser dig själv som en äldre, visare och kunnigare person än de andra i gruppen och sätter dig gärna i en mentorsposition. Det är dig inte heller främmande att ta rollen som den erfarna läraren och du kan spendera timmar med att förklara livets faror och ödets mörka nycker för dina mindre erfarna vänner. Behöver de läxas upp är det bäst om någon som genomlidit livets alla svårigheter tar hand om det och ger dem en vägledande knuff i ryggen.

**Ghoul Type:** Szlachta

**Domitor:** Celest

**Apperant Age:** ???

**Physical:** Str 5, Dex 2, Sta 5

**Social:** Cha 1, Man 1, App 0

**Mental:** Per 3, Int 2, Wits 3

**Talents:** Alertness 3, Brawl 4, Empathy 4, Streetwise 1

**Skills:** Etiquette 1, Melee 2, Performance 2, Stealth 1, Tracking 2

**Knowledges:** Investigation 2, Law 1, Linguistics 3 (Polish, Russian, English, German)

**Disciplines:** Potence 3, Fortitude 3

**Virtues:** Conscience 4, Self-control 4, Courage 3

**Humanity:** 5

**Willpower:** 6

**Merits and Flaws:** Monstrous, Vicissitude Modifications

*Tankar om de andra:*

**Herr Riesz** – Ibland önskar Greif att herr Riesz inte alltid var en sådan jobbig översittare. De båda skulle faktiskt kunna komma riktigt bra överens om Riesz bara kunde sätta sig ner, vara tyst en liten stund och lyssna på de erfarenheter och tankar som Greif har att dela med sig av. Herr Riesz verkar hela tiden vilja vara i centrum, vilket gör att Greif får mindre uppmärksamhet än vad han tycker sig förtjäna. Men, håhåjaja, det är väl så livet är. Vem bryr sig väl om en stackars gammal tjänare?

**Hippich** – Ibland är han kanske lite väl naiv och trög, men Greif älskar honom ändå. Greif ser sig själv som en storebror, eller kanske t.o.m. som en far eller farfar, åt Hippich och gör allt han kan för att uppfostra och hjälpa honom. Tyvärr är det inte alltid Hippich tar åt sig av

kunskapen, men det kan ju inte göras så mycket åt. Vem lyssnar egentligen på de gamla nuförtiden? Jaja, livet går väl vidare ändå får man hoppas.

**Batschka** – av alla Greifs vänner är Batschka den som han tycker allra minst om. Det är inte så att Greif tycker illa om Batschka, snarare tvärtom, Greif talar alltid mycket vänligt och förstående om sin ludna lilla vän – i alla fall så länge Batschka inte är närvarande. Hade det inte varit för att Batschka hela tiden måste vara i närheten så hade de båda vännernas förhållande varit mycket välmående. Helt perfekt faktiskt.

Batschka är alldeles för hoppig och sprallig för att han skall kunna gå ihop med Greif. Om Batschka åtminstone kunde hålla sig från att hoppa upp på Greif hela tiden, men vem visar respekt för de som har det svårt? Pust, det är inte lätt att vara gammal och svag. Men, men... varför pracka på andra sin egen plåga.

## HIPPICH PILISSZENTIVAN

*”En fisk skulle inte sitta helt fel just nu, en sådan där stor bit med sås och sånt. Inte helt dumt – hum-i-dumt. Undras varför man serverar dem på plankor? Riesz, varför serverar man fisk på plankor? Jasså inte? Stek säger du? Men hur ska fisken veta att den inte är en fisk då?”*

Hippich tillvaro har alltid varit en dans på små rosor. Han är nästan jämt glad och utåtvänd och filosofisk och snäll som en liten björn. Tillsammans med sina goda vänner har han länge arbetat för att hjälpa deras absolut bästa kompis fröken Celest med hennes problem, och när de inte arbetar så brukar de koppla av med god mat och läskande dryck i glada vänners lag. Livet är allt bra underbart.

**Utseende:** Hippich är inte mycket längre än Greif och Batschka, en och femtio över marken, men eftersom han går mer upprätt än de verkar han vara rätt mycket större. Herr Riesz är fortfarande längst av dem, något som Hippich unnar honom – han behöver få lite skoj han också. Vad gäller Hippich tyngd är den precis lagom för en varelse av hans sort, enligt honom själv, och precis lagom för att Hippich skall kunna äta lite till utan att behöva oroa sig för sin vikt. Ur ett mer objektivt perspektiv är Hippich en fruktansvärt rund liten varelse, men det är som sagt inget som oroar honom.

Den lilla runda mannen är för övrigt inte lika grotesk i sitt utseende som Greif, men ser för den delen inte direkt mänsklig ut heller. Hippich hud är svagt orangeaktig och han har under senare år blivit rätt luden över hela kroppen. Ögonen är mycket små, pliriga och kolsvarta. Hans näsa är mer lik en liten nos och hans mun är fylld av sylvassa tänder.

Hippich föredrar att klä sig i röda, fina kläder, gärna med stora fickor där man kan förvara mat och andra förnödenheter. Han är också utrustad med fyra armar, vilket gör honom glad i hågen bara han tänker på det. *Tänk*, brukar han tänka, *att man har en sådan tur att man är så speciell att man har fått flera armar, humdidum.*

För det mesta tvingas Hippich klä sig i stora, bylsiga kläder för att dölja sitt utseende för allmänheten, men det är inte något som gör honom upprörd. Tvärtom, Hippich har funnit att han faktiskt passar mycket bra i stora rockar och regnställ.

**Personlighet:** Det största kännetecknet, förutom ditt underliga utseendet, är din stora naivitet. Du har helt enkelt svårt att tro andra om ont, och dina spekulationer och tankar tenderar att hålla sig på ett litet barns nivå. Att någon inte skulle mena det de säger, eller att saker och ting har en annan betydelse än den rent uppenbara är sådant som totalt gått dig förbi.

De egenskaper som du själv ser som dina bästa är din stora optimism och din filosofiska läggning. Det finns inget ämne som är för litet eller för stort att fundera kring. Roligast är det också att involvera andra i dina funderingar och få veta vad de tror om allt mellan himmel och jord.

Förutom din glada och nöjda läggning, eller snarare kopplat till din glada och nöjda läggning, gillar du också att nynna och sjunga – något som för det mesta inte är så populärt bland dina goda vänner, men det är något du hoppas kunna ändra på med tiden.

Den tillvaro du lever i är kanske inte alltid den bästa, men det finns inget negativt som man inte kan vända till något positivt genom en glad trudelutt och några vänliga ord. De våldsdåd du då och då tvingas utföra är inte något du tänker mycket på, men det är inte utan att du då och då blir lite ledsen över att ni tvingas döda och förstöra så mycket. Kanske skulle man kunna göra något för att göra saker och ting bättre? Man kanske inte behöver döda alla som kommer i ens väg? Kanske bäst att tala med herr Riesz om den saken.

**Ghoul Type:** Szlachta

**Domitor:** Celest

**Apperant Age:** ???

**Physical:** Str 5, Dex 3, Sta 5

**Social:** Cha 2, Man 1, App 1

**Mental:** Per 5, Int 1, Wits 2

**Talents:** Alertness 1, Brawl 3, Dodge 3, Intimidation 4

**Skills:** Melee 2, Stealth 2, Tracking 1

**Knowledges:** Investigation 1, Linguistics 1 (English), Occult 2

**Disciplines:** Dominate 1, Potence 3, Fortitude 2

**Virtues:** Conscience 4, Self-control 3, Courage 2

**Humanity:** 5

**Willpower:** 3

**Merits and Flaws:** Addiction (Food), Romantic Notions, Vitae Sink, Vicissitude Modifications

*Tankar om de andra:*

**Herr Riesz** – en riktigt god vän till Hippich, kanske hans bästa till och med. Herr Riesz har alltid så bra idéer och tankar och lösningar och mat. Herr Riesz har framförallt alltid mycket bra mat – eller så vet han hur man får tag på bra mat. Det finns inget så trevligt som att sätta sig ner med sina goda vänner och dela ett glas rött, en blodig stek och diskutera tankar och idéer och mat och planer och tankar och sånt.

Att Herr Riesz skulle vara lite av en tyrann är inget som Hippich funderat särskilt mycket kring. Herr Riesz är ju en god vän som är bra på att lösa problem och sånt. Han verkar ju kunna mycket mer om svåra saker som Hippich inte riktigt förstår.

**Greif** – undrans hur han kan vara så ledsam och nedstämd hela tiden? Hippich försöker alltid att hjälpa sin gamle vän och pigga upp honom med små överraskningar – en blomma, en flaska vin, en död hund eller varför inte en fin sång. Under åren har de båda kommit varandra mycket nära och Hippich värdesätter verkligen deras gemenskap.

**Batschka** – vilken rolig kompis. Batschka är inte som de andra, utan hårig och sprallig och hoppig och kul. Hippich leker så mycket han kan med honom och ser till att han har det bra och så. Man kan ana att Hippich på något sätt ser vargen som en lillebror som han måste ta hand om och se efter.



## BATSCHKA

*"Growrrrr. Rrrraorrr... <Flämta>, <flåsa>. Fånga bollen! Fånga bollen! Fånga bollen! Leka fånga bollen! Snälla, snälla, snälla. Fånga boll, fånga boll, fånga boll!"*

Fröken Celest fick arbeta länge och väl innan hon lyckades fullända den lilla övergivna vargungen. Hon lade ner mycket tid och energi i att utveckla den sköra, lilla varelsen till en fullvärdig medlem av hennes grupp med problemlösare, men när hon var färdig med krabaten var hon säker på att han skulle passa in alldeles förträffligt bland hennes anförvanter.

Batschka arbetar tillsammans med tre andra individer med att ta hand om fröken Celests smutsjobb, men eftersom han är en så liten och skojfrisk varelse så ser han det mesta fortfarande som en lek. I Batschkas tämligen begränsade världsbild finns det ingen situation där roliga upptåg, hyss och lekar inte passar in. Batschka gör allt för att glädja och roa sin omgivning – och så länge vargen får stå i centrum för allas uppmärksamhet så finner han att livet faktiskt inte är så tokigt.

**Utseende:** Batschka är relativt liten i jämförelse med de andra i gruppen, och som varg har han inte mycket att komma med. Det lilla djuret ser mer ut som en medelstor hund än en skräckinjagande best från de mörka, transylvaniska skogarna – men det är inget som Batschka ser som någon nackdel. Allt har sin tid och att vara skrämmande är inte direkt något som Batschka eftersträvar, om det inte är frågan om en rolig lek förstås.

Den lilla varelsen ser i stort sett ut som en korsning mellan en mellanstor hund och en mindre varg. Batschkas päls är vitgrå, men hårdare än pälsen hos en vanlig varg. Tänderna är också fler och betydligt vassare, samt att Batschkas nos är lite större än vad man hade kunnat förvänta sig av ett djur i hans storlek.

**Personlighet:** Till skillnad från andra hunddjur har du en stor fördel – du kan tala. För att du också skall ha någonting att säga, annat än gläfsande tillrop, är du utrustad med en intelligens stor nog att kunna vara en femårings och ett synnerligen glatt och lekfullt lynne. Du är inte speciellt våldsam eller ondskefull, och dina instinkter är begränsade till att uppfylla dina lek- och matbehov.

Just din sprallighet, skuttighet, valpighet och glädjen över allt och alla är din personlighets främsta kännetecken. Det är inte alltid du förstår allt som händer här i världen, och knepiga problem har en förmåga att ge dig huvudvärk, men så länge du får busa, hoppa och ha det skoj så utför du de uppgifter du sätts inför till det yttersta av din förmåga.

**Ghoul Type:** Modified Animal (wolf)

**Domitor:** Celest

**Apperant Age:** ???

**Physical:** Str 3, Dex 5, Sta 3

**Social:** Cha 3, Man 2, App 1

**Mental:** Per 4, Int 1, Wits 5

**Talents:** Alertness 5, Brawl 4, Dodge 4, Intimidation 3, Leadership 2

**Skills:** Stealth 3, Tracking 1

**Knowledges:** Linguistics 3 (French, English, German, Russian)

**Disciplines:** Celerity 2, Potence 2

**Virtues:** Conscience 2, Self-control 2, Courage 4

**Humanity:** 4

**Willpower:** 7

**Merits and Flaws:** Romantic Notions, Kinfolk, Vicissitude Modifications

*Tankar om de andra:*

**Kumaus** – graorrr, vilken underbar kompis. Att hoppa och leka och rulla och springa och skälla och nafsas och hoppa lite till tillsammans med Kumaus är det bästa som finns. Kumme bjuder dessutom på mat och sånt där som är viktigt för att man ska överleva. Ibland kan han vara lite stel och nedstämd, men det är inget som inte lite hopp, skutt och glada tillrop inte kan lösa.

**Greif** – lite väl dyster för det mesta, men det löser man lätt med lämplig medicin, d.v.s. roliga lekar och sprallighet. Greffe brukar bli som gladast åt lekar som går ut på att Batschka försöker gömma sig så länge som möjligt, men dessa är rätt trista i längden och slutar oftast med att Batschka kommer hoppande tillbaka för att slicka sin glade vän i ansiktet eller leka hämta bollen eller annat skoj.

**Hippich** – av alla Batschkas vänner är nog Hippich den som står honom närmast. Hippi kan han alltid leka med och han vet alltid var han har honom, tyvärr har detta lett till att Batschka tar honom lite för givet. Om Hippi någon gång inte skulle finnas där, eller om han skulle neka Batschka att leka, skulle Batschka ta detta mycket dåligt och bli både besviken och arg.

## **Celests brev till Herr Rieszs**

*Käre vän och undersåte,*

Det är sorgligt att jag inte kunnat diskutera detta allvarliga ärende med er personligen, men mina affärer i den Nya Världen drar ut på tiden och tvingar mig att stanna kvar här ännu några månader. Jag önskar att det hade gått att delge er detta på annat sätt – men tiden är kort och det som satts i rullning för ack så många cykler sedan måste nu slutföras. Det är min förhoppning att ni, herr Reisz, agerar utifrån detta brev så snart ni läser det och att ni, mina kära vänner, tar detta på allra största allvar. Det är möjligt att detta är det viktigaste ni någonsin utfört under min ledning, och om allt går väl kommer ni att bli väl belönade för era insatser. Er yttersta diskretion ombedes – detta är ett uppdrag mycket olikt andra och det kommer att kräva all er list och snabbhet såväl i tanke som i handling.

Med detta brev följer allt ni skall behöva för att ta er till London, England (biljetter, pengar, och gällande tåg och båtar). Väl framme kommer ni att ta in på Lorreighs Hotell, platsen finns utmärkt på den medföljande kartan, där ni kommer att bli kontaktade av en herr Kransz. Han kommer att ansluta sig till ert bord på hotellets restaurang under middagen samma dag som ni anländer till staden, och av honom kommer ni att få all information ni behöver för att lösa ett synnerligen viktigt, om än komplicerat, problem åt mig.

Med önskan om Er yttersta välgång,  
*Celest*