Inledning

Som vanligt ute lite i sista minuten, men här följer ett scenario som krälat omkring i mitt huvud i några år. Nu är det mest vissa karaktärer och detaljer som funnits med mig. Jag har försökt att ge min idé så mycket rättvisa som går. Det är ändå i samspelet mellan spelledare och spelare som gör ett scenario till något speciellt. Det är fullt med kufiska karaktärer ute i periferin och det är de karaktärerna jag älskar, men som också kan vara scenariots svagaste sida. Spelledare använder det de tycker om och struntar i det övriga. Om det finns några frågor så nås jag på 013-260 280 eller larjo567@student.liu.se och jag är Lars Johansson och det är min sjuka hjärna som skapat detta...

Stämning och miljö

Scenariot utspelar sig i Denver, Colorado. Inte för att den staden har något speciellt att erbjuda utan snarast tvärtom. Det är en medelstor amerikansk stad, vilket i World of Darkness är en mycket stor stad. Miljöskildringarna ska variera från det kliniskt rena och nya till det förfallna och slitna. Kasten ska vara så extrema som det går att få dem, utan att för den delen förlora trovärdighet. Spelarna/Karaktärerna ska förstå att det inte är en vacker värld de spelar/lever i. Det är hemskare och mer drastiskt i Denver än vad det är i Europa. Skillnaderna är större och det kriminella mindre dolt. Ointresse för främlingar och de som visar intresse har ofta dolda motiv.

Stämningen ska vara onaturlig och konstlad. Karaktärerna har inget gemensamt förutom ett intresse i att döda vampyrer och inte ens det delas av alla. Eftersom de behöver varandra kommer de förbli med varandra, men förhoppningsvis reagera drastiskt olika vid många av situationerna. Jag vill gärna att spelarna genom karaktärerna eller bara i sig, ska börja misstänka övernaturliga väsen bakom varje hörn. Det är bra om de börjar misstänka att de SLP som genereras genom interaktionen med spelarna är övernaturliga. Det är kul om någon de möter tror sig vara vampyr eller något sånt, men jag har inte skrivit med någon sådan eftersom jag inte hunnit få med hälften av det jag vill.

Karaktärerna

Läs igenom de bifogade karaktärerna innan resten av scenariot.

Sir Terrence Wheatstone har fel i mycket. Han har framför allt fel i att hans syster dog, men det förklaras nedan. Låt gärna spelaren förstå att det som Terrence ska känna till (Vampire Lore, Demon Lore och så vidare) är upp till spelaren att hitta på. Punkterna visar hur mycket han känner till om dem, men kunskapen han har behöver inte vara rätt. Det kan bli bättre och roligare om det är fel. Han var nio och systern var sexton när hans familj omkom.

Markus Vogel är en förrädare som bara väntar på att få en chans. Han kommer inte göra något större förrän de hittat en vampyr. Problem kan uppstå om han tror att någon innan slutscenen är en vampyr eller att Markus tror det. Tanken med honom är att han bara är sadistisk och elak när han är enda auktoriteten.

Fader Adam Fischer är den ondaste karaktären i hela scenariot, förutom i hans egen uppfattning. Han är en seriemördare som dödar vackra kvinnor och deras familjer, om de har någon. Han har dödat sju kvinnor och tolv familjemedlemmar. Enligt sin egen uppfattning dödar han bara demoner och folk som är förledda av demoner. Han tror så starkt på "sin" gud att han är uppfylld av ett gudomligt ljus, vilket ger alla fördelar som True Faith normalt gör. Kanske det t o m finns någon Gud som passar Fader Fischers gudsbild.

Amanda 'Mandy' Sullivan är den mest svårförklarade av karaktärerna. Hon är inte riktigt mänsklig. Exakt vad hon är har jag inte velat bestämma, men jag har bestämt mig för hur det fungerar. Man kan säga att hon är besatt av något eller någon som möjliggör det för henne att göra otroliga saker. Dessa saker är bara möjliga när hennes medvetande är i en form av trans. Det är som det som finns inne i henne knuffar undan hennes medvetande och tar över kroppen. När det okända har kontroll är hon snabbare, starkare, vigare och

farligare än vad som är mänskligt, t o m vad de flesta vampyrer kan klara. Hon är i princip oslagbar, men hon kan inte mana fram transen själv eller är ens medveten om den. När hon vaknar ur transen vet hon inte om något som hänt sedan hon föll i trans.

Hon är välkänd i England bland många övernaturliga väsen. De har alla olika teorier baserade på sina olika verklighetsuppfattningar. De flesta vampyrer tror att hon är en vampyrjägare som hittills har haft enormt mycket tur. Dessutom tror de att hon är en ghoul till en gammal och mäktig vampyr, kanske t o m en antediluvian. Eftersom de fruktar henne har de Brittiska prinsar som känner till henne och får reda på att kommit till deras stad, lämnat henne i fred. Bättre att ligga lågt än att kämpa något okänt har varit deras strategi. De Brittiska Garou har delade uppfattningar, där Black Furies och Shadow Lords är förespråkare för varsin sida. Black Furies anser att hon är en Kinfolk uppfylld av en Ancestor-spirit, en uråldrig och mäktig Black Fury som kämpar mot Wyrm, medan Shadow Lords menar på att hon är en Fomor, eller annan tjänare till Wyrm. Magikerna har även de delade uppfattningar. Många vill tro att hon är en magiker, men då ligger no Celestial Chorus närmare sanningen. De tror att hon är en ängel som besatt en människa eller kanske t o m en ängel som glömt vad hon är.

Hon har dödat många vampyrer och andra varelser i Storbritannien. Alla hon har förintat har varit onda enligt kristen-judisk moral. Hon har inte gett sig på de ondaste eller ens de närmaste av de onda. Hon är inte förutsägbar, förutom att hon inte dödar dygdiga personer. Om hon vore en ängel skulle det vara omöjligt för henne att bryta Guds och kanske Samhällets lag och dem har hon brutit mot när det passar henne. Hon verkar ha en normal moral vad det gäller både Guds och Samhällets lagar. Hon skulle inte göra något som skadar någon annan om det inte finns överväldigande skäl för det.

Händelseförlopp

Eftersom "Death of a Salesman" som de flesta scenarion jag gör är ganska öppet så kommer scenariot att ligga till stor del i händerna på spelarna. Spelledaren har stor möjlighet att styra spelarna (eller snarare karaktärerna) genom de personer som försöker styra och ställa med gruppen. De kan i viss mån styra och ställa med spelarnas uppfattning av verkligheten genom att komma med antydningar som inte är verkliga. Gruppen, förutom Mandy, har åkt till USA för att hitta och döda (eller i Markus fall övertala) en vampyr. Därför kan de nog se vampyrer i varje hörn som man antyder en.

Bakgrund

Den intressantaste personen i gruppen är Sir Terrence Wheatstone, för det är hans livslånga sökande som lägger grunden för scenariot. Den vampyr som han håller ansvarig till hans familjs undergång är Denvers prins (Sangre). När prinsens värste konkurrent (Victor) fick reda på detta såg han en utmärkt chans att göra sig av med prinsen utan att själv bli inblandad. Om inte engelsmannen dödade prinsen skulle han dra uppmärksamheten till prinsen och med det öka Victors chanser att ersätta Sangre som prins över Denver. Det är Victor som ser till att William L. Thomas (se nedan) får reda på att Sir Wheatstone är intresserad och villig att betala för information om en man, en vampyr i staden.

Det finns även andra som blir intresserade av gruppen. CIA har haft Markus Vogel på sina listor som fiende sedan han förstörde en av deras spionringar i Östtyskland. Då stasi inte längre existerar är de först och främst intresserade av vad han kommer att göra i USA och sedan tänker de ta in honom för att ta reda på vad som hände med deras agenter och troligen hämnas.

Fader Adam Fischer är spårad av två Österrikiska poliser. I Österrike har det kommit fram bevis som har gjort Adam Fischer till en så stark misstänkt att han är häktad i sin frånvaro. Eftersom Fadern inte har gjort något för att dölja sin resa har de inte haft några problem att spåra honom till Denver, men de ligger några dagar efter och har stöd utav USA:s utrikesdepartement och därigenom DPD (lokala polismyndigheten), det är bara att polisen prioriterar en Österrikisk seriemördare ganska lågt så länge han inte begått några brott i USA.

De som är intresserade av Amanda är vampyrerna och New World Order. De senare tror att hon kanske kan vara en magiker av oanad potential som ännu inte fått någon skolning och då vill de övertyga henne om att deras är den rätta vägen, men om hon är kontrollerad av någon annan fraktion av Teknokratin eller valt någon helt annan väg kommer de att förgöra henne (eller i alla fall försöka). De har skickat en grupp med "Men in Black" eller MiB's för att övervaka, övertala, hämta in henne och/eller döda henne. De flesta vampyrer har inte hört talas om henne, men det har en ung Ventrue som kommer från England och han varnar de andra unga vampyrerna för henne. De ser dock en chans att revoltera och visa sig starkare än de gamla och bestämmer sig för att döda henne. Inte Anarchs som helhet, men några av dess medlemmar.

Vad som måste ske

De möts alla på flygplatsen och åker till mötesplatsen, Barny's Allnite Diner, där de märker att deras kontaktperson, W L Thomas, inte kommer enligt överenskommelsen. De åker då till hans hem och hittar honom död. Vad de tror vara mördaren flyr ut i natten och iväg i en mörk sedan. De åker till ett hotell för att tänka över saken. Polisen kommer dagen därefter och frågar om vad de gjorde i W L Thomas hem och vad de gör i USA. Därefter kommer de märka att de är förföljda av en mörk sedan med två herrar i.

Antingen så åker de till biblioteket för att hitta tidningen som bilden är urklippt från (Handout 1) och det lyckas de med. Bilden och artikeln är på och om en ny nattklubb "Area - 51". Dit åker de naturligtvis för att se om den vampyr de söker är stamkund. Där får de ingen hjälp, men kanske hittar diverse skumma element. I brist på andra ledtrådar ger de kanske upp nattklubben i sådana fall kommer de att få en fotokopia av anteckningsbokssida som har klubbens adress inringad. Där finns också två andra klubbar uppskrivna. De visar upp de bästa och de sämsta sidorna av Denver, förutom att även de bästa har en otäck baksida.

Sedan kommer männen som för gruppen till prinsen. En slutscen som avgör hela scenariot.

Vad som kan ske

Det är här som scenariot har sin boning, förutom det som spelarna skapar. Det finns tre olika grupper av män i svart, dessa vill åt varsin person i gruppen och har olika skäl, men kan alla misstas för varandra. Förhoppningsvis kommer gruppens handlande vägleda spelledaren i hur man ska hantera de olika grupperna. Deras motiv och metoder finns nedan. De flesta scener kommer spelarna skapa själva, det är min förhoppning i alla fall.

Eftersom diverse grupper kommer tro att gruppen har dödat W L Thomas kommer de vara nyfikna och misstänksamma mot gruppen. De kommer märka denna uppmärksamhet antingen genom de personer som skuggar dem eller de som kommer för att prata med dem. Förhoppningsvis kommer de att försöka göra sig av med sina förföljare. Om de bestämmer sig för att fly så ska det vålla vissa problem, i alla fall om de försöker fly genom att flyga därifrån. Polisen ska ha förbjudit dem att lämna staden och därför begränsas deras rörelseförmåga, alla utom Markus.

Area - 51 drar till sig alla möjliga och omöjliga karaktärer. Kanske kommer gruppen att ignorera dessa och då får de leva med att scenariot kan ta slut på en halvtimme (hemska tanke!...), men om de beter sig lite nyfiket så ska det finnas diverse trådar och dra i och kanske att fly från. Vi har t ex den lille pojken som just dödat en fullkomlig främling. Han dricker och yrar bland blodet och verkar till stor del lida av samma symtom som Amanda.

Om de har varit på det lyxiga hotellets restaurang kring lunchtid har en countrysångerska spelat där och om de sedan är på Area - 51 nattetid kommer de se att båda banden har samma kvinnliga gitarrist och om de sedan är på The Stairway på kvällen kommer de se samma gitarrist igen fast denna gång som huvudartist. Denna person har inget med gruppen att göra, men om de blivit tillräckligt paranoida kan de få för sig att hon förföljer dem.

Om de dessutom åker på alla dessa tre ställen samma dag kommer de att märka att en person i publiken är med på alla tre ställena och att mystiska fenomen uppträder när Amanda och denna mörkhyade tjejen närmar sig varandra. Denna kvinna har inte heller någonting med gruppen att göra, utan är en vän till gitarristen och är bara med för att titta på henne.

Närhelst de går i en mörk gränd kommer att anfallas av tre stycken unga vampyrer. Dessa kommer för att döda dem och Amanda kommer att döda dem alla snabbt i transtillståndet och inte vara medveten om vad som hänt. Detta kan förhoppningsvis leda till underliga reaktioner hos de andra i gruppen. Troligen också hos henne själv som för första gången får se resultat av sina black-outs även om hon inte minns vad som hände.

Amanda kan även möta någon som mött henne förut. Det leder dock till mer frågor och ett behov av att åka till Jerusalem, vilket är svårt innan deras problem i Denver löser sig. Detta kan få Amanda att mer söka efter något sätt att bevisa sin oskuld och finna mördaren än att vilja döda vampyrer, som hon nu kanske eller kanske inte tror på. Hon borde börja tro på det övernaturliga.

Maffian är en av de grupper som intresserar sig för dem. Deras första steg kommer nog att vara en vänlig inbjudan. Nästa steg kommer nog att vara att skicka en man för att kidnappa någon i gruppen för att med våld få reda på vilka de är och vad de vill. Om denna kidnappare dör eller råkar illa ut på något annat sätt kommer Donen att skicka sin bäste hitman. Denna man är egentligen en Glass Walker (Garou, Camp Wise Guys) och även om han inte hört talas om Amanda är han spirituell nog att inse att hon tillhör de övernaturliga. Han kommer vänta och iaktta dem, kanske erbjuda sig att hjälpa dem för att ta reda på vem, eller mer specifikt vad, hon är. Om han bedömer henne som någon som inte är på Gaias sida kommer han att utföra sina order. Tror han att de gör det de gör för att befrämja Gaia kommer han att låta dem löpa och kanske t o m hjälpa dem.

De två österrikiska poliserna kan användas närhelst som en joker i leken för att hetsa gruppen. Fader Adam känner igen dem från tidningarna och kommer förhoppningsvis hitta på en trovärdig lögn för de andra. De kan dyka upp någon av de klubbar som de kommer röra sig på.

Sedan har vi alla de mystiska och otäcka händelser som kan förknippas med WoD:s mörka sida. Som folk som ligger döende i rännstenen utan att någon bryr sig. Rån, stölder, våldtäkter och annat hemskt utan att folk lyfter ett finger för att hjälpa till. Scenariot ska gärna växla lite mellan det mörka och bisarra, men med humor så gör inte världen alltför hemsk.

Scenlista

De scener som behandlas nedan är de troligaste och de nödvändiga som sker på fasta platser, många scener ligger inbyggda i persongalleriet. Jag har inte haft möjlighet att testspela scenariot så jag vet inte riktigt vilka övriga scener som gärna blir till. Jag tror att gruppen gärna vill få tag i träpålar, men om de åker till ett snickeri eller en järngodsaffär återstår att se. "Adapt and Survive" är som vanligt spelledarens budord.

Innan scenariot kommer till första scenen bör du lämna ut första handouten, d v s brevet med tidningsutklippet, och tala om för den som spelar Terrence att han bokat rum åt dem alla på "The Plaza", ett av Denvers bästa hotell.

Flygplatsen

Detta är inledningen på scenariot, det är här alla först träffas. De tre från Arcanum har träffats för första gången på planet, men eftersom de inte hade platser bredvid varandra har de inte bekantat sig mer med varandra än vad de gjort med e-post och vanliga brev. Sir Terrence Wheatstone känner igen den unga vampyrjägerskan och går över till henne för att övertyga henne om att hjälpa dem. När han presenterat sig anser de att de kan hjälpa varandra. Han tror att hon kan hjälpa honom med att döda vampyren och hon tror att han kan hjälpa henne med hennes okända förflutna. De tror båda att den andra har fel om dem, men de tänker göra så gott de kan.

Detta ska gärna beskrivas som det redan skett. Scenariot startar i och med att Sir Wheatstone presenterar Amanda för de andra. De beskrivningar som finns i karaktärsbladen på de de inte mött är den ytliga reaktion som de får vid första anblicken.

Hur de reagerar och beter sig sedan är helt upp till spelarna. Förhoppningsvis går de inte allt för långt från sina mallar.

Flygplatsen är en vanlig amerikansk flygplats med allt vad det kan innebära i reklam, steril design och öppna nakna utrymmen. Om de spanar väldigt noga efter någon som iakttar dem skulle de kunna upptäcka MiB eller CIA, men de är ännu väl dolda. Annars kommer de förhoppningsvis bara ordna med hyrbil, sitt bagage och vad som nu kan tänkas vara nödvändigt.

Barny's Allnite Diner

En stereotyp nattrestaurang med femtiotalskänsla. Allt i plast och krom, plasterna i grälla klara färger. Små bord för fyra personer vid fönstren eller vid disken som går genom hela restaurangen. Tänk på reklamen för Motown skivorna. Den serveringen är en mycket bra approximation av den jag tänkt mig.

Servitriserna känner alla Willie. Han har inte varit där sedan frukost. De känner honom för han flirtar med dem alla, fast inte på allvar. De beskriver honom som en skojfrisk och trevlig kille. De vet inte var han bor. De tror det är någonstans i närheten. (På brevet står hans adress).

Det kommer in kunder hela tiden. Folk av alla de slag. Här kan vara ett utmärkt tillfälle att låta gruppen märka de svartklädda männen i svarta solglasögon och hattar som beställer varsin kaffe och sedan inte dricker den.

Förhoppningsvis beger de sig till hans adress snart därefter, om inte så händer ingenting förutom att de två MiB-arna väntar ut gruppen. De verkar inte intresserade i gruppen, men inte i något annat heller. Så småningom måste de ge upp.

Kontaktpersonen

William L. Thomas är en informationshandlare av stora mått (och den som namngett scenariot). Han säljer och köper information från och till vem som helst bara informationen har rätt pris. Han har aldrig medvetet sålt falsk information, men det har hänt att han sålt den till ett högre värde än vad den har varit värd.

Hur det ser ut och vad som händer när de kommer beror lite på när de letar sig hit. Idealt kommer de hit när de märker att ingen kommer till mötet. Det är då som scenariot flyter på mest naturligt, men det löser sig när de än kommer dit. Det som har hänt är att NSA har upptäckt att hemlig information som de haft har läkts till konkurrerande organisationer och länder genom herr Thomas. De skickade en problemlösare för att "övertala" William att tala om vem som var hans källa och för att "pensionera" William.

Åker de till Williams ganska snart efter mötet, åtminstone samma kväll, så kommer de anlända precis efter att NSA-agenten dödat herr Thomas. När de knackar på dörren hör de någon som flyr genom fönstret och känner de på dörren märker de att den är olåst. De kan förfölja honom, men kommer troligen inte hinna ikapp honom om de inte kommer på något särdeles smart. När och om de genomsöker lägenheten kommer de inte att hitta något av egentligt värde. Låt polisen höras komma innan de har en chans att leta igenom hela stället. Polisen kommer misstänka dem även om de stannar och säger sanningen.

Ifall de inte åker dit förrän senare kommer de att hitta att lägenheten är avspärrad med polistejp (det är inte omöjligt att de blivit delgivna misstanke i mordutredningen, se nedan). Det finns inget att hitta i lägenheten. Det enda viktiga är hans anteckningsbok som polisen tror att mördaren tog, men han egentligen hade gömt som Victor sedan stjäl.

Lägenheten är i ett gammalt hus som är i förhållandevis gott skick och är mycket sparsamt möblerad. Allt går i jordbruna nyanser och verkar vara kvalitet, men utan någon prålighet eller design. Lägenheten känns tråkig och har alla symptom av en ungkarlslya. T ex finns det inga blommor, kylen är tom förutom på öppnade kartonger med thai-mat och halvätna pizzor, ölburkar och några oframkallade rullar film (de är oexponerade, men det går inte att se). Det finns två pistoler gömda i lägenheten, de finns inte kvar efter att polisen sökt igenom den, inte heller filmen. Han har en dator, men någon (NSA) har tagit hårddisken. Detta är gjort utan våld eller ytlig åverkan.

Hotell

The Plaza är ett lyxigt hotell med all service som tänkas kan. Terrence har bokat dem varsin svit (naturligtvis inte en för Amanda) av den lyxigare, men långt från lyxigaste, sorten. Personalen och hotellet tror på att kunden alltid har rätt och erbjuder extremt hög diskretion, i princip från allt utom polisen. Det finns välsorterade affärer diskret placerade i hotellet som kan ta hand om de flesta av deras gästers behov. Deras valspråk är att kunden ska inte behöva lämna sitt rum om han inte vill. De vill dock inte bli inblandade i någon skandal. I hotellets bar på eftermiddagarna spelar ett litet country & western-band där sångerska är en blond liten näpen tjej, Jenny Lucas. Det är uppenbart att hon är blind. Hon ackompanjeras av sitt band och en vän till henne: Anhita Mœrlin, en mycket lång atletiskt byggd tjej med långt vitt hår. Anhita spelar också gitarr.

Polisen

På morgonen dag två får de en påhälsning av polisen. De kommer och knackar på hos Sir Wheatstone (de kommer inte att säga Sir förutom sarkastiskt) först, sedan hos Fader Fischer, följt av herr Vogel, för att avsluta hos fröken Sullivan. De har husrannsakningsorder och passar på att förhöra dem en och en om vilka de är vad de gör i Denver och i synnerhet vad de gjorde i William Thomas lägenhet (detta kommer att ske även om de inte har varit där). Troligen kommer herr Vogel att utnyttja sitt diplomatpass för att slippa från husrannsakan, eftersom upptäckten av hans vapen skulle kunna vålla honom allvarliga besvär. Polisen förbjuder dem att lämna staden, i alla fall alla utom herr Vogel. De måste också delge polisen ändrad adress om de byter hotell.

Biblioteket

Tidningsurklippet kan utnyttjas till att spåra tidningen och därmed själva artikeln. Artikeln handlar om en nyöppnad klubb: Area - 51. Mannen på bilden har inget med artikeln att göra. Förutom att han är på väg ut genom dörren till klubben. Biblioteket har inte så mycket att erbjuda såvida de inte kommer dit efter mörkrets inbrott, för då hörs ljud av folk som rör sig bland bokhyllorna i källaren trots att det bara är karaktärerna som ska vara där. Det som rör sig är de två Nosferatu som har sitt haven i källaren. De gillar inte intrånget i källaren och försöker skrämma bort gruppen utan att avslöja sig. De har ingen aning om vilka gruppen är och bryr sig inte.

Area - 51

Skylten på utsidan är en vanlig stålskylt i militärgrönt med vita spraybokstäver. Bakom skylten står en klassisk storögd alien och lutar sig runt och hånler åt skylten. Både skylten och alienen är upplyst för att synas. Därinne är designen mycket i samma anda, borden i baren är tefat, ovanför dansgolvet svävar tillsynes oförklarliga ljussken all personal bär silverfärgade skyddsdräkter (utan hjälm eller handskar) med namnbrickor med bilder och hemligstämplat skrivet snett över hela brickan.

Lokalen är mörk och inredningen går i svart eller silver. Trots sitt tema har de lyckats få lokalen någorlunda smakfull. Den svävar någonstans mellan satir och hyllning. Ingen av karaktärerna kommer nog ha någon egentlig uppfattning om vad lokalen refererar till förutom i de mest grundläggande aspekterna (som utomjordingar och flygande tefat). Naturligtvis finns det specialdrinkar med namn som Roswell och Grey Cocktail.

Personalen kommer att vara mycket ogästvänlig så snart frågor börjar dyka upp. De säger att de inte sett något, men troligen kommer gruppen märka att personalen följer sina instruktioner. Sanningen är att Lennie (Elizabeth Wheatstone) Terrence syster som driver klubben som också är ett av stadens mest populära Elysium. Eftersom hon har hållit ett vakande öga över sin bror vet hon om att han anlänt till staden och har därför gett alla särskilda instruktioner om att inte säga något till gruppen. Detta gör personalen nyfiken på personerna samtidigt som de försöker följa sin chefs instruktioner till punkt och pricka.

Gästerna på Area - 51 består huvudsakligen av två typer, de moderna och UFO-fantaster. De förstnämnda klär sig Goth och/eller som vampyrer (med tänder och allt), de senare som Aliens av olika slag eller det mycket populära Men in Black. Detta gör naturligtvis att alla grupperna av mörkklädda män som förföljer gruppen försvinner i mängden. Gästernas utseende kan skapa missförstånd hos Fader Fischer, men han är inte dum och han är trots all sin ovana med liknande omgivningar yngst (av männen). Det är oftast de som ser mest normala ut som är de riktiga vampyrerna, vilket det finns ganska många av i lokalen.

De kommer gärna att stöta på diverse skumma element om de blir kvar i klubben eller om de återkommer någorlunda ofta. Ett snabbt besök räcker inte för att de ska upptäcka något. De de kan upptäcka är Billy Shepard, den unge mördaren, LiSiema Hrough-Gartish eller Anhita Maerlin. Anhita spelar elgitarr i Lethal Response, även här är hon gästspelande. Sångerskan Natalie River spelar normalt gitarr i bandet, men spelar nu synth. Anhita sjunger även backing vocals.

The Triple X Club

Har de kommit hit beror det på att de fått en fotokopia av en av herr Thomas anteckningsboks sidor. Klubben har ingen betydelse för scenariot, förutom att den gör det lätt att infoga den följande scenen och för att skapa en känsla av det förfall som råder i vissa delar av staden. Det är inte så mycket klubben som visar på förfallet som det som händer på gatorna utanför. Alla hemskheter som spelledaren kan tänkas hitta på utan att få spelarna deprimerade eller äcklade.

Det som försiggår inne i klubben är i mångt och mycket upp till spelledaren att anpassa efter spelarna. Om spelarna är alltför unga kan det rubba en eventuell rytm och stämning. Det är annars en strippklubb taget ett par nivåer till. Anledning till att denna klubben stod i anteckningsboken är samma som för de andra två (Area - 51 och The Stairway), att han möter klienter på dessa klubbar. Både sådana som köper och säljer information.

Det som händer på gatorna kommer förhoppningsvis uppröra och engagera Amanda och Terrence, men de kommer inse hopplösheten att försöka göra något åt det. Om de försöker göra något kommer de bara att springa in i den ena efter den andra av byråkratiska hinder. Detta näste av Liliths döttrar kommer nog att väcka Faderns intresse.

Gränden

Denna scenen känns mest naturlig att lägga efter de kommit ut från The Triple X Club, men kan läggas in var som helst bara de är avskilda från eventuella vittnen. Det är här som gruppen kommer inse nyttan av Amanda för deras jakt och deras misstänksamhet mot henne kan växa. För hennes egen del kommer det vara en hemsk händelse som kan vara svår att bearbeta eller analysera.

Efter det att gränden, eller garaget eller vad det nu kan tänkas vara, har beskrivits lite kort skicka ut Amandas spelare. Det som händer är att tre unga vampyrer som har för avsikt att döda Amanda smyger gömda (obfuscate) på henne, men innan de slagit till byter hon "personlighet" och slår till. Hon ger den första ett slag mot bröstkorgen med öppen handflata så han flyger in i en vägg och hänger kvar där (trotsande gravitationen) och börjar brinna. Den andra vrider hon nacken av på klassisk filmmaner. Den tredje sliter hon hjärtat ur. Detta sker nu extremt snabbt, snabbare än vad ögat kan uppfatta så beskriv det gärna lite rörigt och oförståligt. Hon börjar slå i luften och helt plötsligt ligger det två ruttnade lik framför henne och en brinnande man faller ned från väggen.

Hon vaknar till sans med ett hjärta nästan krossat i sin hand och med två ruttnande kroppar framför sig. Hur hon eller de andra reagerar på denna situationen är svår att förutse. Förhoppningsvis inser de att det kanske inte är bra att bli kvar där de är. Ingen såg riktigt vad som hände och det gör det lättare att bortförklara, men vad de än gör eller tycker så är de fast i staden och med varandra. Det är här det är störst risk att scenariot spårar ur, men i så fall är det bara följa dem så långt som går.

The Stairway

Denna den tredje klubben på W L Thomas sida över klubbar är den lugnaste. Det är en ganska diskret rockklubb dit folk går för att lyssna på musik utan att dansa eller stå upp och skrika. Klientelet är kring trettio och är övre medelklassen. Klubben är maffiaägd och används huvudsakligen till att tvätta pengar. Ingen brottslig verksamhet försiggår på klubben.

Maffian som har hållit ett öga på karaktärerna sedan polisen började misstänka dem och kan inte riktigt räkna ut vad de är för några. Om de kommer till klubben kommer Salvatore Vitti garanterat bjuda in dem till ett vänligt samtal där han försöker få reda på vilka de är och varför de dödade Willie. Vad de än svarar kommer han vilja få reda på mer. Han kommer ge order till sin systerson att ta reda på vilka de är på vilket sätt som helst. Systersonen kommer därför försöka kidnappa någon av karaktärerna, den som erbjuder den enklaste måltavlan med sitt handlande. Detta försök måste misslyckas, om inte genom karaktärernas egen försorg så genom någon av de grupper som övervakar gruppen. Detta leder till att systersonen dör eller blir allvarligt förnedrad och det besvaras med att de skickar deras bästa torped (Michael DiMoor, se nedan) att döda gruppen.

Kommer de hit på kvällen, men innan sena natten kommer de att få se Anhita Mœrlin igen. Hon spelar här med sitt eget band och spelar klassisk bluesrock. I publiken sitter LiSiema Hrough-Gartish och här är det lättare att upptäcka henne än på Area - 51. Det är bara om de går mot scenen som de kommer upptäcka henne dock (se nedan).

Slutscenen

Om gruppen inte flyr staden eller desperat försöker fly kommer en natt då några män (vampyrer) kommer för att hämta gruppen. Prinsen har begärt att de skall tas med förbundna ögon till Pofeck & Assoc., det företag som döljer hans affärer och som inhyser hans haven. Det ligger på toppen av Denvers högsta skyskrapa. Fönstren är förtäckta för att karaktärerna inte ska veta var de är. Där kommer prinsen att försöka övertyga dem om att återvända hem, att Sir Wheatstone inte har några skäl att hämnas. Som argument kommer Terrence syster ut och försöker övertyga Terrence. Hon som var hans storasyster är naturligtvis fortfarande bara sexton. Hur denna förhoppningsvis klimaktiska scen slutar är helt upp till spelarna och karaktärernas agerande. Prinsen vill inte att hans underlydande ska veta något så det är bara gruppen och de båda vampyrerna i rummet. Det är kraftigt ljudisolerat för att förhindra avlyssning. Prinsen vill inte döda jägarna eftersom det kan äventyra hans position som prins. Han anser att gruppen inte utgör någon större fara på natten. Bara de inte får reda på var de är. Troligen kommer Fader Adam eller Markus beteende här skapa en laddad och klimaktisk slutscen. Utgångarna kan bli allt från att de dödar vampyrerna i rummet till att de accepterar och åker hem så snart de blivit friade från mordmisstankarna. Det är högst osannolikt att gruppen kommer överens om något över huvudtaget i en sådan situation.

Persongalleri

I persongalleriet finns även vissa av de fria, obundna scenerna.

Kontaktpersonen - William L Thomas

De flesta som mött William verkar ha olika åsikter om honom och ingen beskriver riktigt samma man förutom till utseendet. Ingen kände honom, men han kände världen. Han hade en stor förståelse för människor och var bra på att spela den roll som gav honom mest fördelar. Han var mästerlig på att lirka hemligheter ur folk. Vad han gjorde med alla pengar han tjänade är okänt för alla. De gick till hans frus vård. Hon är inne på sitt tolfte år i koma.

W L Thomas började närma sig fyrtio, men såg inte ut att vara mer än några och trettio år. Han såg bra ut och hade ett vinnande leende, inte för att karaktärerna någonsin fick se

det. Han var vältränad, med bara en liten antydan till kulmage. Obduktionen visar på att han hade ett flertal alkoholliknade ämnen i kroppen.

MiB - A/25i

MiB-arna är tolv stycken, så viktiga tycker de att det är att få reda på om Amanda är obunden eller vem som styr henne. New World Order har egentligen tänkt sig att om hon kan övertalas ska det ske av någon som är lite smartare och mer flexibel än en MiB. Detta har inte MiB A/25i förstått. Han har tolkat sina order som så att han ska finna om hon tar order från någon annan grupp av magiker och så inte är fallet att övertala henne att förena sig med NWO.

Det är bara en av MiB-arna som har ett eget medvetande och det är A/25i, men det förhindrar inte att han tillhör och kontrollerar det gruppmedvetande som de andra elva delar. De andra är bara en form av konstruktioner som återgår till en grön protoplasma om de dödas. Han är en teknokrat (magiker) med allt vad det innebär.

Personlighetslös ger han ett stelt och kyligt intryck. Han och de andra är i princip nästan identiska. De kan bara utöva magi genom sina vapen och annan utrustning. De är alla hårlösa och klädda helt i svart. Skjorta, slips, kavaj, byxor, strumpor, skor och hatt. Allt är svart. Solglasögonen har svarta bågar och sitter tätt mot kroppen för ett strömlinjeformat intryck.

FBI - Charlie Ford & Helen Carter

Charlie är den ansvarige agenten för övervakandet av William L Thomas. De använder honom som lockbete för att se vilka han umgås med. De ska skicka in en infiltratör i Denvers maffia och försöker nu få tag i så mycket information som möjligt för att ge infiltratören maximala chanser till överlevnad. När sedan karaktärerna dyker upp och William dör blir de misstänksamma om att deras infiltratör är avslöjad redan innan han är aktiverad.

De kommer båda huvudsakligen att syssla med övervakning. Det är efter karaktärerna pratat med maffian, om det sker, som de kommer börja avlyssna karaktärernas rum. Hur de handlar sedan beror helt på vilken information de får. Om de ser kidnappningsförsöket kommer de att ingripa då de vet vem kidnapparen är.

Charlie är den allvarlige och Helen den glada, skämtsamma. Båda tar allvarligt på sitt jobb och anser inte att lagen är något man bollar med som man själv vill. Samtidigt är det något som de gör eftersom deras avlyssning inte är auktoriserad. De jobbar bara dagtid och under natten finns bara en ung agent som ska förfölja karktärerna och ringa till huvudagenterna om de beger sig iväg mitt i natten.

FBI är klädda i mörka, men inte svarta kläder och har inte på sig solglasögon, förutom när solen verkligen kräver det. Dessutom är en av dem kvinna, men de kommer nog ändå tolkas som samma grupp som CIA och MiB.

CIA - Morgan Ipera

Morgan har en personlig vendetta att utöva mot Markus Vogel. En av de amerikanska spioner som försvann p g a Markus var Morgans livslånga vän. Det är på CIA:s vägnar han övervakar dem, men det är sig själv han vill tillfredsställa genom att ta in Markus och ta reda på vad som hände med de amerikanska spionerna och sedan låta Markus förolyckas.

Morgan är i detta fallet en fullkomligt hänsynslös och målmedveten person som har ett ganska stort team med agenter till sitt förfogande. De är klädda i svart, d v s deras kavajer, byxor, skor och slipsar är svarta. De har vita skjortor och inga hattar. Deras solglasögon är av pilottyp, med några personliga undantag.

När de kommer för att ta Markus bör man ge honom en chans att reagera. Detta bör driva gruppen bort från hotellet. Om de slår till innan slutscenen över huvudtaget. Eventuellt kommer MiB-arna att lägga sig i eftersom de tror att de är konkurrenter från någon annan teknokratisk grupp. Gör det som passar spelarna bäst.

med information åt henne. Hon visste om att han skulle komma innan planet lyfte från Heathrow. Hon vet inte riktigt hur ska förhålla sig till sin broders livslånga jakt på hennes älskade och hans anländande till hennes stad. Hon vill inte att han ska fara illa, han är den enda familj som hon har kvar. Om valet kommer mellan Sangre och Terry vet hon inte vem hon kommer välja.

Tremere - Victor

Victor är ganska paranoid, som vampyr är det en fördel snarare än en nackdel. Alla är verkligen ute efter en. Han har lyckats göra sig ganska omtyckt och har fått ett rykte som pålitlig. Han har nu äntligen chansen att få bli prins, det behövs bara att Sangres båt kommer lite i gungning. Han ser sin chans att göra det i Sir Terrence Wheatstone. Han har nämligen lyckats få reda på att den engelsman söker med ljus och lykta rike runt efter en vampyr, vars beskrivning passar perfekt in på Sangre, hans konkurrent. Han övertygar William att Wheatstone skulle betala bra för att få reda på att Sangre befinner sig på Area - 51 nästan varje natt. När sedan William går och låter sig bli mördad få r Victor problem. Han måste därför hjälpa dem så snart det verkar som om de går fel väg eller verkar ge upp. Första steget på den vägen är att skicka kopian på Williams anteckning om klubbarna. Sedan blir han kanske tvingad att bli mer direkt.

Om de inte åkte till Williams lägenhet direkt efter det misslyckade mötet så är det Victor som tillhandahållit det falska vittnet för att tvinga dem, eller i alla fall Sir Wheatstone, att bli kvar. Om de åkte dit är det ett äkta vittne. Någon som var ute och rastade sin hund eller vad som helst.

Victors paranoia gör att han ägnar halva nätterna åt att dölja sina spår så att ingen kan hitta hans haven. Det är genom sina agenter, Ghouls och Vampyrer som han agerar. Han litar inte helt på dem, men han vågar inte beblanda sig för direkt i det då han vet att prinsen och hans kvinna (Lennie) håller sina ögon på engelsmannen och hans medlemmar.

Brujah - Sangre

Sangre som egentligen heter Abdullah ibn-Sharcham är den lokala prinsen. Han är en gammal och stark vampyr, inte med europeiska mått mätt, men i Denver är han den tredje mäktigaste vampyren. De två andra anser sig stå över politik. Sangre styr staden med förnuft och lugn. Han är mycket konservativ och mänsklig i sin syn på kontakten med människorna. Han håller på att vampyrer och människor kan leva sida vid sida utan problem bara de svagare inte får reda på verkligheten.

Sangre avsåg aldrig att saker skulle hända som de gjorde i det Wheatstoneska hemmet för över sextio år sedan. Han hade förälskat sig i Elizabeth och hon i honom. Han hade precis börjat göra den unga flickan till vampyr då henne lillebror kom in och gav upp ett avgrundsvrål starkt nog att väcka Sangre ur den extas som det var att dricka sin älskades blod. Striden som följde var snabb och ensidig. Det var först när betjänten med ljusstaken råkade antända sina egna kläder som saker tog en allvarlig vändning. Sangre hade undvikit att skada någon av dem han slogs med, han var dem så överlägsen att det inte var något problem, men med elden lyckades han bekämpa rötschreck länge nog för att få med Elizabeth.

Senare gav han henne den mörka kyssen. De har varit älskare sedan dess. De begav sig till USA och har levt i många städer innan de kom till Denver. Sangre har bara varit prins i tjugo år, men det har varit tjugo bra år.

Brujah - Lennie

Lennie är det namn som Elizabeth Wheatstone har tagit sig som vampyr. Hon fann det mycket sorgligt att hennes far och många av familjens tjänstefolk dog i en brand som hon var delvis var ansvarig till. Hon försöker ta den pragmatiska synen på det hela: att det inte går att göra någonting åt det när det redan skett, men oftast är det litet tomt.

Lennie är en levnadsglad och låter inte sina mörka tankar fördunkla hennes möjligheter att njuta av livet. Trots att de är väldigt olika älskar de varandra, hon och Sangre. Hon driver Area - 51 som är en av stadens nyaste och populäraste Elysium. Det är det hon ägnar mest sin tid och kraft till.

Hon har alltid behållit starka band till sin bror. Hon har hållit ett vakande öga på honom genom ombud. Allt från vampyrer som Sangre känt till mänskliga privatdetektiver har bistått

Maffia - Salvatore Vitti

Salvatore är den lokale donen. Han tror att avlivandet av William är ett första steg i ett försök att ta över hans affärer. Han vill prata med dem först för att få en uppfattning om hans misstanke stämmer. När han möter dem (om de vägrar tror han direkt att de är skyldiga) är det omöjligt för dem att övertyga honom. Om de berättar sanningen tycker han att det är en alltför otrolig historia, om de ljuger märker han det och om de berättar halvsanningar märker han att de döljer något.

Han skickar sin systerson Luigi att ta reda på exakt vem det är som ligger bakom mordet. När sedan Luigi dör (eller misslyckas på ett förödmjukande sätt) kommer familjen kräva att han hämnas. Han skickar då sin bäste kontraktsmördare efter dem: Michael DiMoor.

Maffia - Luigi Vitti

Luigi är långt från den slugaste person i denna värld. Enda anledningen till att han lever och har det bra är för att folk beskyddar honom eftersom de inte vill säga till hans morbror att Luigi är ett inkompetent klantarsel. Luigi uppfattar sig själv som en skicklig och duktig maffioso som bara haft lite otur på sista tiden. Om bara han får lite bra hjälp kan han klara allt på egen hand.

Maffia - Michael DiMoor

Michael är egentligen en Glass Walker av Camp Wise Guys. Det innebär att han är en Garou som jobbar som hitman åt maffian. Hans lojalitet ligger först hos Gaia, sedan maffian och slutligen sitt eget släkte. Han gör som Salvatore säger förutom om målet är pro-Gaia. Michael är med sina Gifts och sin erfarenhet tillräckligt skicklig att ta dem alla utom troligen Amanda i sin alternativa skepnad. Han kommer först att övervaka karaktärerna för att se om de är pro-Gaia eller måltavlor. När och om han bestämmer sig för att döda dem kommer bara hans egna totemspirit vara det som förhindrar honom. Anden tror att det som bor i Amanda är en representation av Gaia och kommer göra allt vad den kan för att få Michael att misslyckas. Så mannen som aldrig missar, mannen som kan skjuta runt hörn (en Gift) och färdas genom telefonledningar (en Gift) kommer inte lyckas med en sak mot dem. Kulor missar och klarar inte att byta form och så vidare. Så småningom kanske anden lyckas övertyga Michael om att han bör jobba för Amanda istället kommer han erbjuda henne sin hjälp.

Österrikes Rikspolis - Tomas Schultz & Sasha Katarinsky

Tomas och Sasha (en man med rysk härkomst) har äntligen hittat bevis till den mördare de jagat i över fyra månader, bara för att märka att mannen flytt till USA. De lyckas få en arrestering utfärdad och amerikanska utrikesdepartementet att gå med på en utlämning. De åker dock över för att hitta sin misstänkte eftersom de mycket riktigt misstänker att amerikanska polisen kommer placera en utländsk mördare lågt på sin prioriteringslista.

De är båda mycket hatiska mot mördaren efter allt hemskt de har sett honom göra, men de tänker uppföra sig professionellt. Han ska inte slippa undan för att de inte gjort sitt jobb. De går runt till alla hotell och kyrkor och ställer frågor om Fader Adam Fischer. Om Fischer möter dem kommer han känna igen dem som de duperade agenter för den onde som de är (enligt hans världsbild). De är ännu inte förtappade, men det är ingen anledning att låta dem utföra den ondes gärningar.

DPD - Jake Nigata

Jake är en ganska bra polis som följer sin instinkt. Oftast pekar den honom i rätt riktning, men nu får den honom att dra helt fel slutsatser. Han blir övertygad efter mötet med karaktärerna att någon av dem mördade William. Det gäller bara att bevisa vem. Han kommer dyka upp och ställa frågor till dem vid alla möjliga tillfällen. Han tycker om Colombo och har ärvt lite av hans manerismer. Han tycker om att gå för att sedan komma tillbaka och

ställa en sista fråga. Han är dock aldrig själv. Bara för att han är lite fånig så är han inte dum.

NSA - Joseph Stewart

Joseph är den problemlösare som löste William. Han har skickat vidare vad han fick reda på och väntar nu på instruktioner om hur han ska göra med eventuella vittnen. Han gömmer sig på ett motell i utkanten av staden. Han spelar ingen roll mer i scenariot om inte karaktärerna på något sällsynt smart sätt lyckas spåra honom.

Arcanum - Peter Rawlins

Arcanum i staden består bara utav en enda person. Det har beslutats om att utöka personalen, men det har ännu inte skett. Om de begär hjälp från honom kommer han göra vad han kan. Hans kontakter bland polis, journalister och liknande kommer verka till deras nackdel (i alla fall för Terrences del) när de återvänder hem. Han kan skaffa fram den mesta information som finns i stadsbyråkratin och kanske skaffa fram vissa exotiska föremål som silverkulor eller liknande.

Gitarristen - Anhita Mœrlin

Anhita Mœrlin är bara hennes artistnamn. Hon har inget att göra med karaktärerna. Hon är en mycket mycket skicklig legosoldat och kontraktsmördare som försöker sluta. Hon är i staden för att spela musik. Då hon fick reda på att av en slump skulle två av hennes vänner uppträda i samma stad samtidigt trots att den ena, Natalie River, bor i New York och den andra, Jenny Lucas, turnerar mest i Texas, så var hon tvungen att boka sitt eget band i samma stad och gästspela med de andra.

Ingen av banden är kända, förutom i mycket små cirklar. Natalie är en häxa (Verbena-magiker), men har placerat sitt liv över konsten (att manipulera verkligheten). Jenny är det inget speciellt med förutom att hon är blind. De är båda väldigt lojala mot Anhita, men vet inte om att det skulle finnas någon anledning att skydda henne.

Anhita är över en och nittio, men hennes kroppsbyggnad är som en tio centimeter kortare kvinna. Hon är atletiskt byggd. Hon ser ganska bra ut, men är inte direkt vacker. Hon har gröna ögon och kritvitt hår. När hon spelar elgitarr gör hon det på en kritvit gitarr med två gröna ögon på.

Mandys bakgrund - Mary & Rebekkah Horowitz

Mary känner igen Amanda som sin mors väninna Anita Singer. Hon kommer inte ihåg henne som något annat än tant Tia. Hon ropar tant Tia och sedan när hon kommit fram till Amanda kommer hon att be om ursäkt för hon måste tagit fel. Tant Tia borde vara femtio nu. Tant Tia var över tjugo när Mary var sex - sju och eftersom Mary nu är trettioåtta år kan inte Amanda vara Tant Tia. Om de (Amanda) vill ha reda på mer och kommer med någorlunda övertygande argument kommer hon att hänvisa till sin mor. Hon var ju så liten själv.

Modern är inlagd på ett ålderdomshem som uppvisar den allra värsta sidan av "fattigvård" i USA (i WoD), men Mary har inte råd med mer. Hon lägger ändå mer än vad hon borde med tanke på sina barn som hon ensam fostrar. Rebekkah kan med vissa luckor berätta om hur hon träffade Anita Singer i Jerusalem innan hon gifte sig med sin amerikanske make. Hon kan t o m beskriva var Anita bodde. Annars är det mest meningslösa anekdoter som inte fullbordas eftersom hon är senil och drogad.

Mördaren - Billy Sheppard

Vad Billy inte vet är att han/hon är en själavandrare, vilket innebär att han/hon reinkarneras och att han/hon minns alla sina tidigare liv. Det är bara det att minnena kommer gradvis. Den "främling" som Billy just dödat är egentligen den som mördade Billys förra kropp, efter att han våldtagit henne (Billys förra kropp var en kvinna). Detta minns inte Billy något av än.

Vad spelarna ser är en ung pojke inne på Area - 51 som verkar ha supit sig i däck. Kommer de nära ser de att mannen som ligger bredvid pojken har fått halsen avskuren och den lilla fickkniven sitter fortfarande kvar i halsen. Halva bordet är ett hav av blod. Pojken sitter och frågar vad det är som är fel på honom.

Han bodde tvärs över gatan och när han skulle gå och lägga sig hade han tittat ut och såg denna för honom okända mannen gå in på Area - 51. Han uppfylldes med ett sådant hat att han som i trans sprang över gatan och lyckades liten som han är (12 år och liten för sin ålder) smita förbi vakten utan att varken vakten eller någon gäst märkte något. Sedan gick han fram till mannen och skar halsen av honom med fickkniven han hade i fickan. Han frågar dem om han blivit vansinnig.

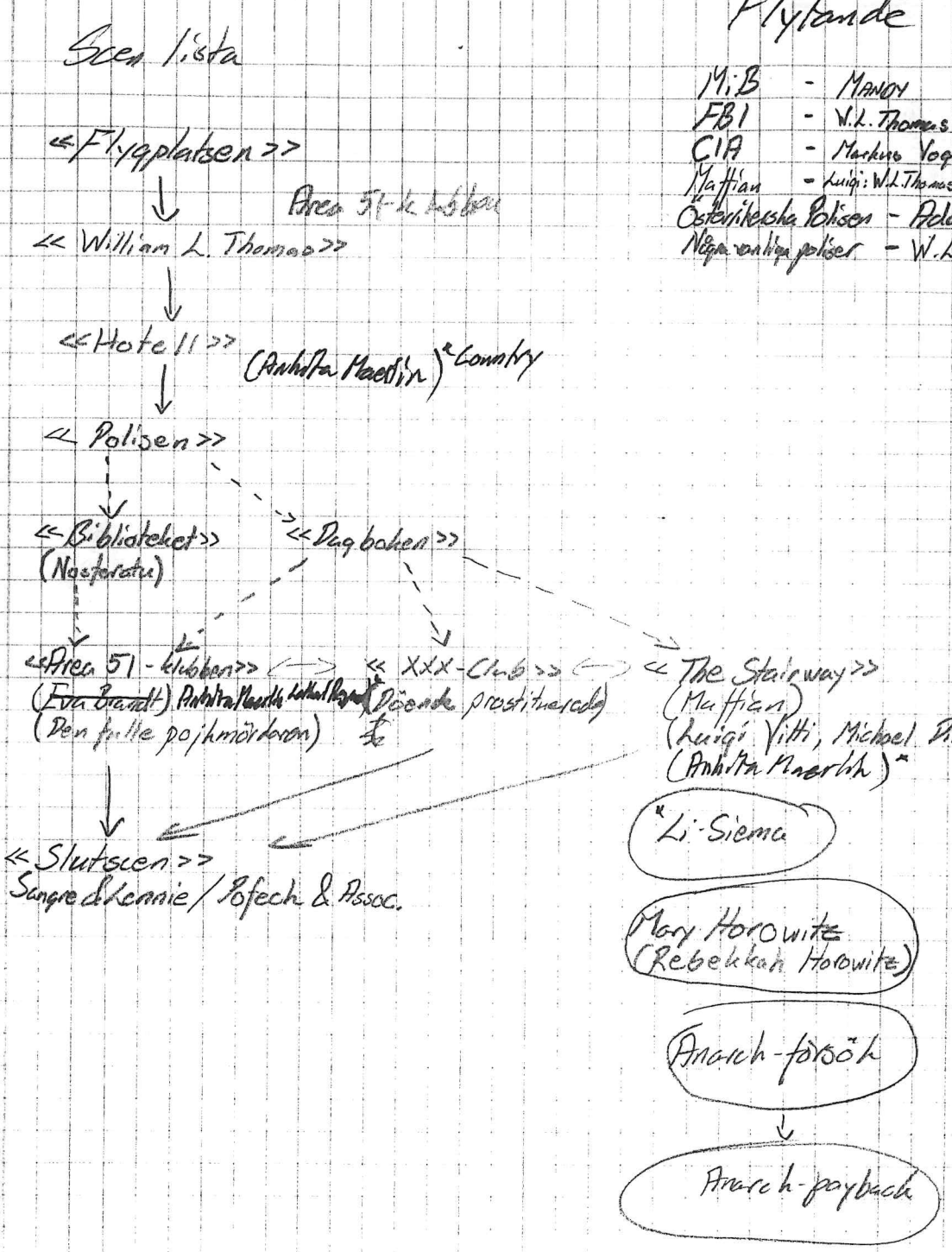
Åskådaren - LiSiema Hrough-Gartish

LiSiema kommer egentligen från en annan värld. Och hon är på många sätt Amandas naturliga motpol. Det väsen som utgör halva LiSiemas kropp är ren ondska, en demon. Den andra halvan är god men inte övernaturlig. Någonstans på den kanten balanserar LiSiema som kontrollerar båda sina sidor. Ibland måste hon låta besten ta över, men då åker hon till en öken där det är riskfritt.

Ingen av dem har någon anledning att störa varandra, men deras gäster kommer komma mer till ytan och påverka sin omgivning när det sker. Kommer de nära varandra kommer det verka som någon riktat en strålkastare på Amanda och någon skuggar LiSiema. Dessutom kommer LiSiemas brosch att morra åt Amanda.

LiSiema är en kort tjej, mörkhyad utan att vara svart. Det växer inget hår på sidorna av hennes huvud, men håret där det växer är långt. När Amanda närmar sig förändras LiSiemas ögon från vanliga svarta ögon till något ormliknande. Hon är klädd passande för stället hon är på. Skinnkläder på Area - 51 och en mörkblå kjoldräkt på The Stairway. Hon är ganska vacker och ser ut att vara kring trettio, men utan anstymmelse till rynkor.

Scen lista



Flytande

MiB - Mandy
FBI - W.L. Thomas
CIA - Markus Vogel
Maffian - Luigi: W.L. Thomas / Michael: The Stairway
Österrikiska Polisen - Adam Fischer
Nöga vanliga poliser - W.L. Thomas

Sir Terrence Wheatstone

"Allt man kan tänkas vilja få reda på finns i någon bok någonstans, det gäller bara att finna boken."

Terrence var en ompysslad pojke. Det fanns barnjungfrur, informatorer och annan personal, men föräldrarna var båda upptagna människor inom den engelska aristokratin, som inte hade tid för sin son. Fadern var ledamot i överhuset och modern var mycket aktiv i Londons sociala kretsar. Eftersom deras hus låg i Dorset hade de sällan tid att vara hemma, utan lämnade sonens uppfostran helt i händerna på sin personal och hans syster. Elizabeth Wheatstone var sju år äldre än sin bror och hon älskade sin lillebror. Terrence i sin tur dyrkade sin äldre syster. Hon fick på många sätt ta över både faders och modersrollen.

Den fruktade kvällen, som har dominerat Terrences liv sedan dess, var föräldrarna trots allt hemma. Terrence hade vaknat ur en mardröm och gick till sin syster för att bli tröstad. När han öppnar dörren till hennes sovrum ser han en färgad man, en indier, äta på systerns hals. Terrence gav upp ett skrik som inte bara fick den okände främlingens uppmärksamhet utan även resten av hushållets. Alla kom rusande, för att se vad det blodisande skriket handlande om. Terrence minnen är sedan lite vaga. Han minns att kockan bar ut honom, men han minns inte att huset brann ned, och med det nästan hela hushållet. Han minns att han har fått det berättat för sig, men han har inga egna minnen från själva branden.

Systern och fadern dog i branden och modern blev psykiskt labil. Terrence är dock övertygad om att vampyren, som han senare insåg att det var, överlevde branden. När modern skickades iväg till ett vilohem i Schweiz placerades Terrence i sin farbrors vårdnad. Farbrodern var en gammal akademiker och även om han var snäll och givmild visste han inte mycket om hur man handskas med barn. Trots detta blev de två som en familj. Terrence följde i farbroderns spår och blev arkeolog. I farbroderns stora bibliotek fann han även många böcker om det övernaturliga och studerade dessa noga.

När Terrence fyllde 21 fick han på farbroderns inrådan bli medlem i Arcanum. Denna gamla engelska förening för studerandet av övernaturliga väsen och företeelser, passade Terrence akademiska läggning. Trots sin farbrors protester studerade Terrence mest vampyrer. Farbrodern trodde inte på vampyrer och ansåg att Terrences minnen från händelsen var en efterkonstruktion. Terrence studerade dock allt övernaturligt och blev snart en auktoritet och en eftertraktad forskare inom Arcanum. En dag fann Terrence en målning föreställande vampyren han sett i sin systers sovrum. Den var målad i början av artonhundratalet i södra Spanien. Detta fick Terrence att mer aktivt börja söka efter denna vampyr, som han skulle straffa för det den gjort mot hans familj. Han ordnade så att en konstnär gjorde en bild av mannen i mer moderna kläder och sedan gav han kopior av denna bild till alla han hade att göra med och bad dem att kontakta honom om de stötte på mannen på bilden.

Trots att Terrence nu varit medlem i Arcanum i snart femtio år har han sett väldigt lite övernaturligt. Han har sett ett par hemsökta hus men det farligaste han råkat ut för var en poltergeist. Han vet att många andra medlemmar i Arcanum har mött övernaturliga väsen av alla de slag, men ingen verkar ha sett till hans vampyr. Det var när han hjälpte Chrissie Luger att överföra stora delar av arkiven till data som han upptäckte Internet och det är genom det som han har hittat sina två vapendragare. Han har lyckats få med båda i Arcanum trots att de alla tre har avsikter som inte riktigt följer Arcanums riktlinjer. Arcanum menar att man bara ska studera, aldrig interagera med det övernaturliga. Herr

Vogel och Fader Fischer delar båda Terrences uppfattning att vampyrer bör förstöras. Terrence är egentligen inte riktigt övertygad om att alla vampyrer bör förstöras, men definitivt måste hans vampyr förintas.

Utseende: Trots att Terrence nu närmar sig de sjuttio är han i ganska god fysisk och mental form. Han ser ut att kanske vara kring de sextio, men inte mer. Hans tjocka hår är helt grått, på gränsen till vitt, men det har det varit sedan han var femtio. Han är strax över medellängd, men hans stolta hållning gör att folk tror att han är längre. Han ger intrycket av att vara en gammal engelsk professor och det är ett intryck han trivs med. Hans klara grå ögon lyser av nyfikenhet och intelligens. De är hans mest tilltalande drag.

Personlighet: På många sätt är Terrence en jordnära personlighet. Han tror att den enklaste lösningen oftast är den sanna. Man ska inte krångla till saker i onödan. Han trivs dock med den auktoritet som hans utseende ger honom och spelar därför med i rollen som en gammal engelsk professor. När han försöker förstärka den rollen använder han sina läsglasögon som om han behövde dem jämt. Terrence är trots all sin livserfarenhet ganska naiv. Största delen av sitt liv har han ägnat åt och tillsammans med böcker. Han är fördomsfri trots att mötet med vampyren var första mötet med någon från en annan kultur och härstamning. .Terrence är inte så bra med människor som han är med böcker.

Vampyrer: Terrence vet mycket om vampyrer, men den mesta av informationen är motsägelsefull. De slutsatser som Terrence har dragit är att vampyrer inte tål solen. När de är unga blir de bara besvärade av den, men när de blivit gamla är solljuset dödligt för dem. De tål inte heller eld eller silver. De kan förvandla sig till fladdermöss, vargar eller råttor. Ifall de inte dricker blod varje natt så dör de. Alla de dricker från blir inte vampyrer. Vampyrism är en smitta som de flesta människor är immuna mot. Det bästa sättet att döda en vampyr nattetid är att köra en träpåle genom hjärtat. Det dödar dem, men de kan återuppstå om man inte bränner kroppen eller lägger dem i vigd jord. Vampyrer kan hypnotisera människor, bli osynliga och läsa tankar. De är snabbare, starkare och tål mer än vanliga dödliga. Trä, silver och eld är bästa stridsmedlen mot dem.

Bagage: Ett flertal Saville Row-sydda kostymer, varav de flesta i tweed. Ett fickur, en plånbok, två anteckningsböcker (all information Terrence kunnat hitta om hur man dödar en vampyr), resecheckar på 3000 dollar och väckarklocka. Terrence har inget kreditkort, men ett par hundra dollar i kontanter utifall någon inte tar resecheckar.

Markus Vogel: Han är en tysk polis med allt vad det innebär: effektivitet, ordning och precision. Han är den som Terrence behöver för att ta död på sin vampyr. Markus har vapen och stridsträningen som behövs. Det vore kanske bättre med en militär, men det är inte så lätt att få tag i en stabil militär som mött en vampyr och vill döda en.

Fader Adam Fischer: En österrikisk katolsk präst som vill döda alla vampyrer. Han verkar inte vara så mycket av en ledare utan gör mest som man säger, men det spelar ingen roll eftersom hans tro kan komma att bli avgörande för dem.

Amanda Sullivan: Terrence har aldrig träffat henne förut, men hon finns med i ett flertal rapporter. Hon har under de senaste åren förintat minst sju vampyrer vid tre olika tillfällen. Arcanum-folk som har övervakat hus som misstänks tillhöra vampyrer har sett en ung kvinna (fröken Sullivan) gå in och sedan har antingen huset brunnit ned eller innevånarna försvunnit och sedan har hon gått ut som om inget skett. I fallet som innehöll skottlossning och polisinblandning friades hon trots alla bevis mot henne. Någonstans i engelska rättssystemet finns det någon som skyddar henne.

Arcanum: De har ett kontor i Denver, men det bör undvikas eftersom de inte avser bryta Arcanums regler. Endast i för nödfall.

Arcanum

Name: Sir Terrence Wheatstone **Nature:** Judge **Motivation:** Revenge
Chronicle: Death of a Salesman **Demeanor:** Traditionalist **Concept:** Old Scholar

Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	●●●○○	Charisma	●●○○○	Perception	●●○○○
Dexterity	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligence	●●●●○
Stamina	●●○○○	Appearance	●●○○○	Wits	●●●○○

Abilities

Talents		Skills		Knowledge	
Alertness	●○○○○	Drive	●○○○○	Computer	●○○○○
Athletics	○○○○○	Etiquette	●●○○○	Cosmology	○○○○○
Awareness	○○○○○	Firearms	○○○○○	Culture: Ancient	●●●●○
Brawl	●○○○○	Leadership	●○○○○	Enigmas	●●●○○
Dodge	○○○○○	Meditation	○○○○○	Investigation	●●○○○
Expression	●○○○○	Melee: Fencing	●●●○○	Law	●○○○○
Intuition	●●○○○	Research: Libraries	●●●●○	Linguistics: Ancient	●●●●○
Intimidation	○○○○○	Stealth	●○○○○	Medicine	●○○○○
Streetwise	○○○○○	Survival	○○○○○	Occult	●●●○○
Subterfuge	○○○○○	Technology	○○○○○	Science	●○○○○

Advantages

Other Traits		Background		Merits & Flaws
Vampire Lore	●●●●●	Contacts	●●●●●	
Ghost Lore	●●●○○	Resources	●●●○○	
Magician Lore	●●○○○	Status	●●●○○	
Demon Lore	●●●○○		○○○○○	
Archeology	●●●○○		○○○○○	
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○			

Numina

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Willpower

●●●●●●●○○

□□□□□□□□□□

Faith

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Health

Bruised		□
Hurt	-1	□
Injured	-2	□
Wounded	-3	□
Mauled	-4	□
Crippled	-5	□
Incapacitated		□
Dead		□

Markus Vogel

"Du vill inte veta vad som kan hända dig om du inte berättar..."

Markus växte upp i en välbärgad familj i Östtyskland. Styvfadern var en högt uppsatt tjänsteman och modern skötte hemmet. De uppfostrade honom i andan att han var mer värd än alla andra, att folk skulle värderas och att det var bara de som hade styrka som hade något värde, inte fysisk styrka utan mental styrka eller politisk styrka. Makt och styrka var det enda som var värt att sträva efter. Detta var en läxa som Markus lärde sig väl och när han började på Stasi (Östtysklands säkerhetspolis) tyckte familjen detta bara var bra då de trodde att han skulle utnyttja Stasi som en språngbräda i sin karriär för att nå högt inom statsbyråkratin, men så blev det nu inte. Markus fann att han inte delade faderns åsikter om politisk makt. Markus fann inte politisk makt tilltalande eller eftersträvansvärd, men däremot makten att kontrollera och förstöra liv, speciellt folk han hade mött och visste vilka de var.

Som polis och ibland som infiltratör trivdes han bra och steg snabbt i graderna tills det att han blev sektionschef. Denna position förhindrade dock inte att han arbetade på gatunivå ibland. Han hade nått den position han trivdes med och hade ingen aspiration att stiga i graderna.

Markus möte med det övernaturliga kom då han och hans poliser skulle arrestera en misstänkt västspion. De stormade huset under natten då spionen och hans kollegor antogs ligga och sova. Det visade sig vara fel och en strid utbröt. Striden skulle avgöras snabbt till Stasis fördel eller det trodde de i alla fall tills spionen angrep dem. De trodde striden var slut eftersom spionen, till synes obeväpnad, hade ett flertal skjutvapen riktade mot sig. Spionen ignorerade vapnen och gick till angrepp. Kulorna som träffade honom verkade inte spela honom någon roll. Han var till synes osårbar. Markus tömde hela sin pistol i vampyren. Att det var en vampyr insåg Markus då vampyren mitt i eldstriden dödade en av Markus poliser genom att bita honom i halsen och dricka hans blod. Till slut var det bara Markus och vampyren kvar. Markus försökte få upp sin reservrevolver medan vampyren sakta och skrämmande gick mot honom. Vampyren skulle just bita honom i halsen då en av poliserna som verkat död sköt vampyren. Skottet hade ingen större effekt än att vampyren tittade upp vem som sköt på honom. Detta gav Markus tid att få upp sitt vapen. Han sköt vampyren genom ögat. Detta dödade inte vampyren men förblindade den och till viss del förlamade den. Markus sköt vampyren i andra ögat. Han lyckades få tag i en kpist som han tömde i huvudet på vampyren. Detta räckte för att döda vampyren som snabbt förvandlades till ett bränt skelett.

Senare insåg han vilken makt denna sorts varelser har och om alla legender stämmer, vilket han misstänker att de dock inte gör, så är det definitivt något han vill bli. Han vill därför finna en vampyr och övertala eller tvinga denne att göra honom till vampyr om det går. Hans problem bestod nu först och främst i att finna en annan vampyr. Han spårade därför upp alla som hade något att göra med spionen/vampyren utan att hitta någon annan vampyr.

När sedan muren föll och Stasikontoren stormades lyckades Markus med sina privata kontakter och tjallare hålla sig gömd tills han kunde ta identiteten av en vanlig polis. Han bytte varken namn eller utseende, han bara såg till att han var långt bort från de som han känt. Eftersom hans tjallare, varav många fanns högt upp på den sociala och politiska stegen, inte ville att världen skulle veta att de hjälpt Stasi, så kunde Markus leva ett gott liv, men han slutade aldrig leta efter vampyrer. Det var tack vare detta som Sir Terrence Wheatstone hittade honom. Terrence lyckades få in Markus i Arcanum. Detta gjorde han mest för att han sökte allierade inom Arcanum, personer som inte bara ville iaktta, utan även ville straffa vampyrer. Detta vill egentligen inte Markus, men han låtsas vilja det för att få den gamle engelsmannens hjälp att hitta en vampyr.

Utseende: Markus ser lite kantig ut, men det är den kantigheten som gör att han ser ut att vara yngre än sina femtio år. Hans hår är fortfarande korpsvart och hans mörkblå ögon skiner av hans personliga styrka och ambition. Hela hans hållning och utstrålning talar om en man som vet vad han vill och som försöker nå det, kosta vad det kosta vill.

Personlighet: Markus är en sadist och en kontrollmaniker, men det är inte något han erkänner om sig själv. Hans formulering skulle snarare vara att han tycker om att styra och organisera och att allt han gör ligger i samhällets intresse. Det som gör honom starkare gör samhället starkare. Med samhället menar han alla, men han räknar bort individerna. Individerna är oviktiga, speciellt om de inte kan försvara sig själva.

Vampyrer: Naturligtvis känner han till alla legender, men tror att de till största delen är felaktiga. Det han vet stämmer är att de dricker blod och att de inte skadas av fysiskt våld, så vida det inte är mycket eller välriktat. Han tror och hoppas att de har evigt liv. Han litar på att Sir Wheatstone vet hur vampyrer fungerar.

Bagage: Kläder i flera olika stilar och kvalitéer för att kunna spela den roll som för tillfället behövs. En nyinköpt mobiltelefon, kreditkort och allt sådant som kan behövas. Han har t o m en fickdator. Det viktigaste han har är ett legitimt diplomatpass och sina vapen. Han har en Glock 18 kopia med ljuddämpare och axelhölster. Pistolen och ljuddämparen är gjorda i keramiska och plastiska material för att kunna tas genom en metalldetektor utan att upptäckas. Till pistolen har han vissa specialkulor: explosiva kulor, pansarbrytande och kulor fyllda med vigvatten. Alla dessa är konstruerade för att inte ge utslag i en metalldetektor och han laddar sina magasin med blandad ammunition. Dessa är alla beställda för att döda vampyrer. Till vanliga människor använder han vanliga kulor som han förvarar i en röntgenskyddad kameraväska. Den falska bottnen döljer även hans automatkarbin av rysk modell (AKM).

Sir Terrence Wheatstone: En gammal engelsk torrboll, men mycket inläst på ämnet vampyrer. Ett nödvändigt verktyg för att finna vampyrer. Liten verklighetskontakt och därmed lätt att styra.

Fader Adam Fischer: En ung katolsk präst från Österrike. Om Sir Wheatstones teorier stämmer kan en präst bli mycket användbar, om man bara kan kontroller honom.

Amanda [redacted]andy[redacted]ullivan: En söt ung liten brunett. Kommer troligtvis inte göra någon nytta, men är inget hot heller. Den gamle verkar tro att hon kommer kunna bli avgörande och det är han som vet mest om vampyrer.

Arcanum

Name: Markus Vogel **Nature:** Bravo **Motivation:** Eternal Life & Power
Chronicle: Death of a Salesman Corrupt Cop/Spy **Demeanor:** Director **Concept:**

Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	●●●○○	Charisma	●○○○○	Perception	●●●○○
Dexterity	●●○○○	Manipulation Terrifying	●●●●○	Intelligence	●●○○○
Stamina	●●●○○	Appearance	●●○○○	Wits	●●●○○

Abilities

Talents		Skills		Knowledge	
Alertness	●●●●○	Drive	●●○○○	Computer	●●○○○
Athletics	●●○○○	Etiquette	●○○○○	Cosmology	○○○○○
Awareness	○○○○○	Firearms	●●●○○	Culture	●●○○○
Brawl Commando	●●●●○	Leadership	●●○○○	Enigmas	●○○○○
Dodge	●●○○○	Meditation	○○○○○	Investigation	●●●○○
Expression	●○○○○	Melee	●●○○○	Law	●●●○○
Intuition	●●○○○	Research	●●○○○	Linguistics English & French	●●○○○
Intimidation Overt Violence	●●●●○	Stealth	●●●○○	Medicine	●○○○○
Streetwise	●●●○○	Survival	●○○○○	Occult	○○○○○
Subterfuge	●●●○○	Technology	●●○○○	Science	●○○○○

Advantages

Other Traits		Background		Merits & Flaws
Cryptography	●○○○○	Allies	●●○○○	
Disguise	●●○○○	Resources	●●●○○	
	○○○○○	Contacts	●●●○○	
	○○○○○	Status (Stasi)	●●●○○	
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○			

Numina

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Willpower

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Faith

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Health

Bruised		□
Hurt	-1	□
Injured	-2	□
Wounded	-3	□
Mauled	-4	□
Crippled	-5	□
Incapacitated		□
Dead		□

Fader Adam Fischer

"Att vända andra kinden till gäller bara goda människor, inte demoner!"

Adam Fischer är egentligen aldrig prästvigd. Han gick utbildningen, men vägrades rätten att utöva prästyrket. Det var en lärare i en av hans sista kurser som fann hans människouppfattning oförenlig med rollen som församlingsbeskyddare.

Adam har katolicismen i blodet. Han var ett hittebarn som uppfostrades i ett katolskt kloster/barnhem. Tiden där var hemsk för honom med pennalism och religiösa skräckvisioner. Adam som var en fantasirik pojke tog allt till sig och skapade sin egen mytologi, där uppväxten i hemmet var en prövning innan han skulle bli Guds utvalde. Denna vanföreställning blev allt starkare ju äldre Adam blev. Adam tror helt och fullt på sin Gud. Han ser inget fel i att Gud prövar honom, för hur skall han annars slipas till det svärd som Gud behöver.

Djävulen använder kvinnor till att förleda mänskligheten, inte riktiga kvinnor utan demoner klädda i kött. De förleder och fördärvar män och skapar nya demoner. Det är Adams jobb att skydda Guds barn och döttrarna till Eva från dessa döttrar till Lilith. Adam har straffat många döttrar till Lilith och de som de förlett.

En dotter till Lilith som Adam förföljde och just skulle till att straffa undkom sitt öde då en skugga lösgjorde sig från väggen och slet in demonen i skuggorna. Inget som rör sig i skuggorna, utom Guds utvalda, är på Guds sida. Adam anföll skuggbesten som just hade satt sina långa hörntänder i demonens långa vackra hals. Adam misslyckades med att straffa vampyren, men Guds ljus fördrev skuggvarelsen. Vampyren måste ha känt att den kämpade mot en övermäktig fiende för han släppte demonen och flydde. Adam insåg nu att det fanns värre fiender än Liliths döttrar och att han var tvungen att finna och fördriva dem innan han återupptar sitt korståg mot Liliths döttrar. Trots att han lade sitt korståg på is tog han sig tid att förinta demonen som spelade så tacksam bara för att kunna förleda en av Guds rättrogna.

Adam märkte dock att vampyrer är bättre på att gömma sig än demonerna. Hans sökande uppmärksammades av en gammal engelsk akademiker som även han jagade vampyrer. Adam är försiktig med att tala om sin roll som Guds utvalde eftersom djävulen har lyckats förleda samhället till att bekämpa Guds soldater. Sir Terrence Wheatstone (akademikern) lyckades ordna så att Adam blev medlem i Arcanum, en organisation som sysslar med att iaktta det övernaturliga, det är t o m ondare än att låta sig förledas. Att veta och välja att inte kämpa mot ondskan. Det positiva med Arcanum är att de har mycket bra bibliotek och Adam har funnit att det finns fler variationer utav ondska än vad han trodde var möjligt.

Och en av de sju änglarna som hade de sju skålarna kom och talade till mig och sade: "Kom, jag skall visa dig domen över den stora skökan som bor vid stora vatten. Henne har kungarna på jorden horat med, och jordens invånare har berusat sig med hennes otukts vin." Och han förde mig i anden ut i öknen. Och jag såg en kvinna sitta på ett scharlakansrött odjur, som var fullt med hädiska namn och hade sju huvuden och tio horn. Och kvinnan var klädd i purpur och scharlakansrött och lyste av guld och ädelstenar och pärlor. I handen hade hon en guldbägare, som var full av skändligheter och smutsen från hennes otukt. Och på hennes panna var en namn skrivet, en hemlighet: det stora Babylon, moder till alla skökor och skändligheter på jorden. Och jag såg att kvinnan var berusad av blodet från de heliga och blodet från Jesu vittnen. Och jag såg på henne med stor förundran. Och ängeln sade till mig: "Vad undrar du över? Jag skall tala om för dig hemligheten med kvinnan och med odjuret som bär henne och som har de sju huvudena och tio hornen. Odjuret som du såg, det var med är inte mer, det skall stiga upp ur avgrunden och gå mot sin undergång. Och de invånare på jorden som inte från världens skapelse har sina namn skrivna i livets bok, de skall undra när de ser odjuret som och inte är men skall komma. Här behövs både förstånd och vishet. De sju huvudena är sju berg som kvinnan sitter på och de är också sju kungar. Fem har fallit, en finns nu, och en har inte kommit än, och när han kommer skall han stanna bara en kort tid. Och odjuret som var och inte mer är, han är den åttonde och ändå en av de sju, och han går mot sin undergång. Och de tio hornen som du såg är tio kungar som ännu inte har fått sina riken men får kungamakt för en timme tillsammans med odjuret. De har en och samma avsikt och lämnar sin kraft och makt åt odjuret. De skall strida mot Lammet, och Lammet med sina kallade och utvalda och trogna skall besegra dem, eftersom det är herrarnas herre och konungarnas konung.

Uppenbarelseboken 17

Utseende: Adam ser ganska snäll och harmlös ut. Han ser ganska bra ut på ett anonymt vis. Han har sitt bruna hår ganska kortklippt, utan att vara alltför kort. Han har varma bruna ögon, som man kanske kan ana både passion och kallsinnighet i. Han är ganska lång, men hans kroppsbyggnad är den hos någon av medellängd. Det mest utmärkande draget är hans mycket smala läppar.

Personlighet: Adam är en oerhört engagerad och passionerad person, men eftersom att han är medveten om att världen sjukt nog skulle tycka att han var sjuk så döljer han sin passion så gott han kan under en underdånig attityd. Det är först när han är ensam med den han ska straffa (döda) som han släpper sitt skådespel. Adam hyser inga tvivel på sin Gud eller sin religion över huvudtaget. Han har rätt och alla andra har fel. Logik och vetenskap är djävulens sätt att snärja mänskligheten.

Vampyrer: De är demoner av en högre rang än Liliths döttrar. Det verkar vara ett krig i helvetet mellan dessa två fraktioner. Liliths döttrar dör lika lätt som människor, en svaghet de får när de klär sig i mänskligt kött. Vampyrer är mäktigare och tål mer, men är mer känsliga för en rättrogens vapen. Adam är övertygad om att vilket vapen som helst, eller t o m bara hans händer, kan döda en vampyr, men för säkerhets skull tänker han använda pålar och heligt vatten.

Bagage: Kläder, plånbok, pass, pengar ($255), bibel, diverse katolska och judiska böcker och en tvåliters colaflaska med helgat vatten.

Sir Terrence Wheatstone: En klok gammal engelsman som tyvärr låtit sig luras av djävulens bländverk, men han är klok nog att vilja utrota alla vampyrer. Han är kunnig de ondas vanor och kommer leda Adam till hans mål.

Markus Vogel: En tysk polis som även han är inne på den rätta vägen. Inte för att Fader Fischer tror att de egentligen behöver honom, men han kan kanske hjälpa dem med de lokala poliserna.

Amanda Sullivan: Utan tvekan en dotter till Lilith. Hennes straff får vänta tills efter vampyrerna straffats eller tills engelsmannen inser ondskans intrång eller tills ett bra tillfälle ges. Hon är ett senare problem.

Arcanum

Name: Adam Fischer **Nature:** Fanatic **Motivation:** God's Work
Chronicle: Death of a Salesman **Demeanor:** Conformist **Concept:** Religious Fanatic

Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength Strong Hands	****O	Charisma	*OOOO	Perception	***OO
Dexterity	***OO	Manipulation	**OOO	Intelligence	**OOO
Stamina	**OOO	Appearance	***OO	Wits	***OO

Abilities

Talents		Skills		Knowledge	
Alertness	**OOO	Drive	*OOOO	Computer	*OOOO
Athletics	OOOOO	Etiquette	**OOO	Cosmology	OOOOO
Awareness	*OOOO	Firearms	OOOOO	Culture	OOOOO
Brawl	**OOO	Leadership	*OOOO	Enigmas	*OOOO
Dodge	OOOOO	Meditation	*OOOO	Investigation	*OOOO
Expression	*OOOO	Melee	***OO	Law	OOOOO
Intuition	*OOOO	Research	*OOOO	Linguistics Latin	*OOOO
Intimidation	**OOO	Stealth Sneaking	****O	Medicine	OOOOO
Streetwise	OOOOO	Survival	OOOOO	Occult	**OOO
Subterfuge	***OO	Technology	*OOOO	Science	*OOOO

Advantages

Other Traits		Background		Merits & Flaws
Bible Knowledge	****O	Resources	*OOOO	Nightmares, Light Sleeper &
Catholicism	**OOO		OOOOO	Dark Secret
Lock-picking	*OOOO		OOOOO	
Jewish Folklore	**OOO		OOOOO	
	OOOOO		OOOOO	
	OOOOO		OOOOO	
	OOOOO			

Numina

	OOOOO
	OOOOO
	OOOOO
	OOOOO

Willpower

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Faith

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Health

Bruised		☐
Hurt	-1	☐
Injured	-2	☐
Wounded	-3	☐
Mauled	-4	☐
Crippled	-5	☐
Incapacitated		☐
Dead		☐

Mandy Sullivan

"Jag vill hitta mig själv. Jag vet inte vem jag är!"

Mandys liv började för sex år sedan på en liten väg i norra England. Hon vaknade som ur en dagdröm stående vid vägkanten med blicken ut över ett fält. Hon visste inte vem hon var, och vet det fortfarande inte, eller ens var hon var. På sig hade hon bland annat tre pass, alla i olika namn, men alla med hennes bild. Olika hårfärger och ögonfärger på de olika passen, men det var ingen tvekan om att det var hon på dem alla.

Detta skrämmer henne än. Hon hade en hel del pengar på sig så hon har låtit diverse skickliga psykiatriker och neurologer undersöka henne och inget de har gjort har hjälpt. Hon känner ett starkt behov av att finna sin bakgrund. Hon letar själv och har anställt flera privatdetektiver att söka efter folk som känt henne och annan information om hennes bakgrund. Det enda de har konstaterat är att alla hennes pass är äkta och att det inte verkar finnas någon som har känt någon från passen. De hittade dock ett bankfack som innehöll fyra pass till, ett antal bankkonton och kreditkort och körkort i alla sju namnen. Senare upptäckte de att Amanda Sullivan ägde en lägenhet i London, där var det naturligtvis ingen som hade träffat den nya grannen. Lägenheten var enkelt, modernt och stilrent möblerad, men det fanns inga personliga ägodelar där alls.

Mandy valde Amanda Sullivan som sitt namn eftersom det var det första passet hon öppnade. De andra passen var i namnen: Anne Summer (USA), Alice Scarborough (UK), Angela Sifuntes (Mexiko), Annika Ström (Sverige), Adrianne Schwartz (Schweiz) och Angelique Sapier (Frankrike). Amanda Sullivan var brittisk medborgare.

Mandy var rik och verkade inte ha några problem med staten (hon berättade inte för polisen om alla passen, men privatdetektiverna kontrollerade att ingen av dem var efterlysta för brott) och var ung och vid god hälsa, men allt var inte bra ändå. Hon får mer eller mindre långa minnesluckor. Ibland vaknar hon upp i främmande städer. Hon plågas av mardrömmar i vilka hon går omkring och slåss mot diverse hemska monster. Det övertygade henne om att ge läkarna en ny chans att hitta vad som fattades henne. En läkare tvångsintog henne eftersom han trodde att hon kunde utgöra en fara för allmänheten. Under en minneslucka flydde hon därifrån och sjukhuset blev eldskadat. Ingen skadades och hon ersatte frikostigt reparationerna i utbyte mot att hennes namn inte skulle figurera i samband med händelserna.

Ingen läkare har kunnat finna orsaken till hennes minnesförlust utan den antas vara psykologisk och djupt rotad. Den enda chansen förutom att vänta är att finna något från det förflutna och hoppas att det väcker några minnen.

Mandy växlar mellan att söka efter sitt förflutna och bara leva det glada livet. När hon tröttnar på det ena tar hon vid med det andra. Ofta kombinerar hon de två genom att pröva på nya saker och nya yrken bara för att se om det är något hon redan kan. Hon är vältränad, så det verkar rimligt att hon idrottat, men i vilken idrott har hon ännu inte kommit på. Hon har orken för att springa ett maratonlopp, men det förklarar inte hennes vighet. Hon har en enorm fallenhet för språk. Hon har hittills inte hört ett enda språk som hon inte har förstått och när hon stött på folk från andra länder har hon alltid kunnat prata med dem på deras eget språk. Hon brukar få frågor om hon kommer från den andres hembygd eftersom hon pratar så felfritt och med samma dialekt. Hon kan inte tala ett språk hon aldrig hört, men när hon möter någon från ett främmande land kan hon tala och förstå deras språk. Så var det i alla fall med ryskan. Detta är en av de saker som skrämmer henne mest. Ingen kan vara så bra på språk och inte ha gjort intryck på någon. Ibland känner hon att ingen kan kunna så många språk! Att det är omöjligt. Hon verkar även ha studerat någon form av kampsport, inte för att hon är extremt bra, utan för att hon är för bra för att inte ha studerat alls.

Utseende: Mandy vet att hon inte är någon skönhet, men hon ser bra ut. Det faktum att hon är en öppen och trevlig person som ler mycket verkar få killar att tycka att hon är snyggare än vad hon egentligen är. Hennes hår är egentligen brunt av en sort som verkar mörkna eller ljusna beroende på hur mycket solljus det utsätts för, men hon färgar det alltid. Hon försöker efterlikna de olika bilderna i passen för att kanske väcka något minne, för tillfället är det Amanda Sullivans korpsvarta hår. Mandy föredrar att dölja sina ögon bakom solglasögon eller färgade linser. Av någon anledning finner hon sitt vänsterögas mystiska färgning högst privat. En ung ögonläkare beskrev hennes öga som radioaktivt vackert. Hans fumliga lustighet syftade på att de gröna och de blå fälten får ögat att se ut som en färgglad varning för radioaktivitet. Det andra ögat är blått och helt normalt. För tillfället bär hon inga linser. Håret är pageklippt och hon använder ingen makeup. Hennes kroppsbyggnad är mer atletiskt än kvinnlig. Hon är strax under medellängd och ser ut att vara några och tjugo år gammal.

Personlighet: Mandy är glad, trevlig och öppen mot alla som är vänliga eller som hon just träffat. De som beter sig illa mot henne, eller mot någon annan, ignorerar hon. Hon hjälper oftast de svaga hon stöter på. Hennes värsta farhåga är att när hon hittar den hon var kommer den Mandy Sullivan ska vara en otrevlig och elak person. Hon tycker om att lära känna nya människor och kulturer. Hon säger alltid vad hon tycker, såvida det inte är oprovocerat oartigt. Hon följer sin egen moral, inte den som staten eller kyrkan försöker tvinga på samhället. Hon gör vad hon tycker är rätt.

Vampyrer: Det finns inga vampyrer.

Bagage: I princip ingenting. Bara tre pass (Amanda Sullivan, Angela Sifuntes och Anne Summer), några kreditkort och två körkort (Angelas och Annes; det mexikanska och det amerikanska). Mandy köper ofta och gärna nya kläder dit hon kommer. Hon har med sig en ryggsäck med det allra nödvändigaste i kläd och resväg.

Sir Terrence Wheatstone: En sextioårig man med vishet i sina ögon. Han är nog äldre än vad han ser ut. Hans prat om vampyrer är naturligtvis rent nonsens, men om han kan hjälpa henne hitta hennes bakgrund hjälper hon honom gärna.

Markus Vogel: Verkar vara kring femtio år gammal. Hållningen antyder att han är militär eller polis och klädseln att han är tysk.

Fader Adam Fischer: Präst, troligen tysk han också. Drygt trettio, kanske trettiofem. Ser ganska bra ut, men verkar sluten.

Vampirehunter

Name: Mandy Sullivan **Nature:** Soul Searcher **Motivation:** None
Chronicle: Death of a Salesman **Demeanor:** Bon Vivant **Concept:** Searcher

Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	●●●○○	Charisma Outgoing	●●●●○	Perception	●●●○○
Dexterity Agile	●●●●○	Manipulation	●●●○○	Intelligence	●●○○○
Stamina Tireless	●●●●○	Appearance	●●●○○	Wits	●●●○○

Abilities

Talents		Skills		Knowledge	
Alertness	●●○○○	Drive	●●○○○	Computer	○○○○○
Athletics	●●●●○	Etiquette	●○○○○	Cosmology	○○○○○
Awareness	●●●○○	Firearms	●○○○○	Culture	●○○○○
Brawl	●●●○○	Leadership	○○○○○	Enigmas	○○○○○
Dodge	●●○○○	Meditation	○○○○○	Investigation	●○○○○
Expression	●○○○○	Melee	●○○○○	Law	○○○○○
Intuition	●●●○○	Research	●○○○○	Linguistics	●●●●●
Intimidation	●○○○○	Stealth	●○○○○	Medicine	●●○○○
Streetwise	○○○○○	Survival	○○○○○	Occult	○○○○○
Subterfuge	●○○○○	Technology	●○○○○	Science	●○○○○

Advantages

Other Traits		Background		Merits & Flaws
	○○○○○	Resources	●●●●●	Amnesia, Memory Lapses,
	○○○○○		○○○○○	Natural Linguistic, Nightmares &
	○○○○○		○○○○○	Luck
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○		○○○○○	

Numina

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Willpower

●●●●●●●●○○

□□□□□□□□□□

Faith

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Health

Bruised		□
Hurt	-1	□
Injured	-2	□
Wounded	-3	□
Mauled	-4	□
Crippled	-5	□
Incapacitated		□
Dead		□

Area-51

352-1734

The Triple X Club

352-5332

The Stairway

487-0210

Markus Vogel

"Du vill inte veta vad som kan hända dig om du inte berättar..."

Markus växte upp i en välbärgad familj i Östtyskland. Styrfadern var en högt uppsatt tjänsteman och modern skötte hemmet. De uppfostrade honom i andan att han var mer värd än alla andra, att folk skulle värderas och att det var bara de som hade styrka som hade något värde, inte fysisk styrka utan mental styrka eller politisk styrka. Makt och styrka var det enda som var värt att sträva efter. Detta var en läxa som Markus lärde sig väl och när han började på Stasi (Östtysklands säkerhetspolis) tyckte familjen detta bara var bra då de trodde att han skulle utnyttja Stasi som en språngbräda i sin karriär för att nå högt inom statsbyråkratin, men så blev det nu inte. Markus fann att han inte delade faderns åsikter om politisk makt. Markus fann inte politisk makt tilltalande eller eftersträvansvärd, men däremot makten att kontrollera och förstöra liv, speciellt folk han hade mött och visste vilka de var.

Som polis och ibland som infiltratör trivdes han bra och steg snabbt i graderna tills det att han blev sektionschef. Denna position förhindrade dock inte att han arbetade på gatunivå ibland. Han hade nått den position han trivdes med och hade ingen aspiration att stiga i graderna.

Markus möte med det övernaturliga kom då han och hans poliser skulle arrestera en misstänkt västspion. De stormade huset under natten då spionen och hans kollegor antogs ligga och sova. Det visade sig vara fel och en strid utbröt. Striden skulle avgöras snabbt till Stasis fördel eller det trodde de i alla fall tills spionen angrep dem. De trodde striden var slut eftersom spionen, till synes obeväpnad, hade ett flertal skjutvapen riktade mot sig. Spionen ignorerade vapnen och gick till angrepp. Kulorna som träffade honom verkade inte spela honom någon roll. Han var till synes osårbar. Markus tömde hela sin pistol i vampyren. Att det var en vampyr insåg Markus då vampyren mitt i eldstriden dödade en av Markus poliser genom att bita honom i halsen och dricka hans blod. Till slut var det bara Markus och vampyren kvar. Markus försökte få upp sin reservrevolver medan vampyren sakta och skrämmande gick mot honom. Vampyren skulle just bita honom i halsen då en av poliserna som verkat död sköt vampyren. Skottet hade ingen större effekt än att vampyren tittade upp vem som sköt på honom. Detta gav Markus tid att få upp sitt vapen. Han sköt vampyren genom ögat. Detta dödade inte vampyren men förblindade den och till viss del förlamade den. Markus sköt vampyren i andra ögat. Han lyckades få tag i en kpist som han tömde i huvudet på vampyren. Detta räckte för att döda vampyren som snabbt förvandlades till ett bränt skelett.

Senare insåg han vilken makt denna sorts varelser har och om alla legender stämmer, vilket han misstänker att de dock inte gör, så är det definitivt något han vill bli. Han vill därför finna en vampyr och övertala eller tvinga denne att göra honom till vampyr om det går. Hans problem bestod nu först och främst i att finna en annan vampyr. Han spårade därför upp alla som hade något att göra med spionen/vampyren utan att hitta någon annan vampyr.

När sedan muren föll och Stasikontoren stormades lyckades Markus med sina privata kontakter och tjallare hålla sig gömd tills han kunde ta identiteten av en vanlig polis. Han bytte varken namn eller utseende, han bara såg till att han var långt bort från de som han känt. Eftersom hans tjallare, varav många fanns högt upp på den sociala och politiska stegen, inte ville att världen skulle veta att de hjälpt Stasi, så kunde Markus leva ett gott liv, men han slutade aldrig leta efter vampyrer. Det var tack vare detta som Sir Terrence Wheatstone hittade honom. Terrence lyckades få in Markus i Arcanum. Detta gjorde han mest för att han sökte allierade inom Arcanum, personer som inte bara ville iaktta, utan även ville straffa vampyrer. Detta vill egentligen inte Markus, men han låtsas vilja det för att få den gamle engelsmannens hjälp att hitta en vampyr.

Utseende:	Markus ser lite kantig ut, men det är den kantigheten som gör att han ser ut att vara yngre än sina femtio år. Hans hår är fortfarande korpsvart och hans mörkblå ögon skiner av hans personliga styrka och ambition. Hela hans hållning och utstrålning talar om en man som vet vad han vill och som försöker nå det, kosta vad det kosta vill.
Personlighet:	Markus är en sadist och en kontrollmaniker, men det är inte något han erkänner om sig själv. Hans formulering skulle snarare vara att han tycker om att styra och organisera och att allt han gör ligger i samhällets intresse. Det som gör honom starkare gör samhället starkare. Med samhället menar han alla, men han räknar bort individerna. Individerna är oviktiga, specielit om de inte kan försvara sig själva.
Vampyrer:	Naturligtvis känner han till alla legender, men tror att de till största delen är felaktiga. Det han vet stämmer är att de dricker blod och att de inte skadas av fysiskt våld, så vida det inte är mycket eller välriktat. Han tror och hoppas att de har evigt liv. Han litar på att Sir Wheatstone vet hur vampyrer fungerar.
Bagage:	Kläder i flera olika stilar och kvalitéer för att kunna spela den roll som för tillfället behövs. En nyinköpt mobiltelefon, kreditkort och allt sådant som kan behövas. Han har t o m en fickdator. Det viktigaste han har är ett legitimt diplomatpass och sina vapen. Han har en Glock 18 kopia med ljuddämpare och axelhölster. Pistolen och ljuddämparen är gjorda i keramiska och plastiska material för att kunna tas genom en metalldetektor utan att upptäckas. Till pistolen har han vissa specialkulor: explosiva kulor, pansarbrytande och kulor fyllda med vigvatten. Alla dessa är konstruerade för att inte ge utslag i en metalldetektor och han laddar sina magasin med blandad ammunition. Dessa är alla beställda för att döda vampyrer. Till vanliga människor använder han vanliga kulor som han förvarar i en röntgenskyddad kameraväska. Den falska bottnen döljer även hans automatkarbin av rysk modell (AKM).
Sir Terrence Wheatstone:	En gammal engelsk torrboll, men mycket inläst på ämnet vampyrer. Ett nödvändigt verktyg för att finna vampyrer. Liten verklighetskontakt och därmed lätt att styra.
Fader Adam Fischer:	En ung katolsk präst från Österrike. Om Sir Wheatstones teorier stämmer kan en präst bli mycket användbar, om man bara kan kontrollera honom.
Amanda "Mandy" Sullivan:	En söt ung liten brunett. Kommer troligtvis inte göra någon nytta, men är inget hot heller. Den gamle verkar tro att hon kommer kunna bli avgörande och det är han som vet mest om vampyrer.

Arcanum

Name: Markus Vogel **Nature:** Bravo **Motivation:** Eternal Life & Power
Chronicle: Death of a Salesman **Demeanor:** Director **Concept:** Corrupt Cop/Spy

Attributes

Physical

Strength	●●●○○
Dexterity	●●○○○
Stamina	●●●○○

Social

Charisma	●○○○○
Manipulation Terrifying	●●●●○
Appearance	●●○○○

Mental

Perception	●●●○○
Intelligence	●●○○○
Wits	●●●○○

Abilities

Talents

Alertness	●●●●○
Athletics	●●○○○
Awareness	○○○○○
Brawl Commando	●●●●○
Dodge	●●○○○
Expression	●○○○○
Intuition	●●○○○
Intimidation Overt Violence	●●●●○
Streetwise	●●●○○
Subterfuge	●●●○○

Skills

Drive	●●○○○
Etiquette	●○○○○
Firearms	●●●○○
Leadership	●●○○○
Meditation	○○○○○
Melee	●●○○○
Research	●●○○○
Stealth	●●●○○
Survival	●○○○○
Technology	●●○○○

Knowledge

Computer	●●○○○
Cosmology	○○○○○
Culture	●●○○○
Enigmas	●○○○○
Investigation	●●●○○
Law	●●●○○
Linguistics English & French	●●○○○
Medicine	●○○○○
Occult	○○○○○
Science	●○○○○

Advantages

Other Traits

Cryptography	●○○○○
Disguise	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Numina

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Background

Allies	●●○○○
Resources	●●●○○
Contacts	●●●○○
Status (Stasi)	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○

Willpower

●●●●●●●○○○

□□□□□□□□□□

Faith

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Merits & Flaws

Health

Bruised		□
Hurt	-1	□
Injured	-2	□
Wounded	-3	□
Mauled	-4	□
Crippled	-5	□
Incapacitated		□
Dead		□

Fader Adam Fischer

"Att vända andra kinden till gäller bara goda människor, inte demoner!"

Adam Fischer är egentligen aldrig prästvigd. Han gick utbildningen, men vägrades rätten att utöva prästyrket. Det var en lärare i en av hans sista kurser som fann hans människouppfattning oförenlig med rollen som församlingsbeskyddare.

Adam har katolicismen i blodet. Han var ett hittebarn som uppfostrades i ett katolskt kloster/barnhem. Tiden där var hemsk för honom med pennalism och religiösa skräckvisioner. Adam som var en fantasirik pojke tog allt till sig och skapade sin egen mytologi, där uppväxten i hemmet var en prövning innan han skulle bli Guds utvalde. Denna vanföreställning blev allt starkare ju äldre Adam blev. Adam tror helt och fullt på sin Gud. Han ser inget fel i att Gud prövar honom, för hur skall han annars slipas till det svärd som Gud behöver.

Djävulen använder kvinnor till att förleda mänskligheten, inte riktiga kvinnor utan demoner klädda i kött. De förleder och fördärvar män och skapar nya demoner. Det är Adams jobb att skydda Guds barn och döttrarna till Eva från dessa döttrar till Lilith. Adam har straffat många döttrar till Lilith och de som de förlett.

En dotter till Lilith som Adam förföljde och just skulle till att straffa undkom sitt öde då en skugga lösgjorde sig från väggen och slet in demonen i skuggorna. Inget som rör sig i skuggorna, utom Guds utvalda, är på Guds sida. Adam anföll skuggbesten som just hade satt sina långa hörntänder i demonens långa vackra hals. Adam misslyckades med att straffa vampyren, men Guds ljus fördrev skuggvarelsen. Vampyren måste ha känt att den kämpade mot en övermäktig fiende för han släppte demonen och flydde. Adam insåg nu att det fanns värre fiender än Liliths döttrar och att han var tvungen att finna och fördriva dem innan han återupptar sitt korståg mot Liliths döttrar. Trots att han lade sitt korståg på is tog han sig tid att förinta demonen som spelade så tacksam bara för att kunna förleda en av Guds rättrogna.

Adam märkte dock att vampyrer är bättre på att gömma sig än demonerna. Hans sökande uppmärksammades av en gammal engelsk akademiker som även han jagade vampyrer. Adam är försiktig med att tala om sin roll som Guds utvalde eftersom djävulen har lyckats förleda samhället till att bekämpa Guds soldater. Sir Terrence Wheatstone (akademikern) lyckades ordna så att Adam blev medlem i Arcanum, en organisation som sysslar med att iaktta det övernaturliga, det är t o m ondare än att låta sig förledas. Att veta och välja att inte kämpa mot ondskan. Det positiva med Arcanum är att de har mycket bra bibliotek och Adam har funnit att det finns fler variationer utav ondska än vad han trodde var möjligt.

Och en av de sju änglarna som hade de sju skålarna kom och talade till mig och sade: "Kom, jag skall visa dig domen över den stora skökan som bor vid stora vatten. Henne har kungarna på jorden horat med, och jordens invånare har berusat sig med hennes otukts vin." Och han förde mig i anden ut i öknen. Och jag såg en kvinna sitta på ett scharlakansrött odjur, som var fullt med hädiska namn och hade sju huvuden och tio horn. Och kvinnan var klädd i purpur och scharlakansrött och lyste av guld och ädelstenar och pärlor. I handen hade hon en guldbägare, som var full av skändligheter och smutsen från hennes otukt. Och på hennes panna var en namn skrivet, en hemlighet: det stora Babylon, moder till alla skökor och skändligheter på jorden. Och jag såg att kvinnan var berusad av blodet från de heliga och blodet från Jesu vittnen. Och jag såg på henne med stor förundran. Och ängeln sade till mig: "Vad undrar du över? Jag skall tala om för dig hemligheten med kvinnan och med odjuret som bär henne och som har de sju huvudena och tio hornen. Odjuret som du såg, det var med är inte mer, det skall stiga upp ur avgrunden och gå mot sin undergång. Och de invånare på jorden som inte från världens skapelse har sina namn skrivna i livets bok, de skall undra när de ser odjuret som och inte är men skall komma. Här behövs både förstånd och vishet. De sju huvudena är sju berg som kvinnan sitter på och de är också sju kungar. Fem har fallit, en finns nu, och en har inte kommit än, och när han kommer skall han stanna bara en kort tid. Och odjuret som var och inte mer är, han är den åttonde och ändå en av de sju, och han går mot sin undergång. Och de tio hornen som du såg är tio kungar som ännu inte har fått sina riken men får kungamakt för en timme tillsammans med odjuret. De har en och samma avsikt och lämnar sin kraft och makt åt odjuret. De skall strida mot Lammet, och Lammet med sina kallade och utvalda och trogna skall besegra dem, eftersom det är herrarnas herre och konungarnas konung.

Uppenbarelseboken 17

Utseende:	Adam ser ganska snäll och harmlös ut. Han ser ganska bra ut på ett anonymt vis. Han har sitt bruna hår ganska kortklippt, utan att vara alltför kort. Han har varma bruna ögon, som man kanske kan ana både passion och kallsinnighet i. Han är ganska lång, men hans kroppsbyggnad är den hos någon av medellängd. Det mest utmärkande draget är hans mycket smala läppar.
Personlighet:	Adam är en oerhört engagerad och passionerad person, men eftersom att han är medveten om att världen sjukt nog skulle tycka att han var sjuk så döljer han sin passion så gott han kan under en underdånig attityd. Det är först när han är ensam med den han ska straffa (döda) som han släpper sitt skådespel. Adam hyser inga tvivel på sin Gud eller sin religion över huvudtaget. Han har rätt och alla andra har fel. Logik och vetenskap är djävulens sätt att snärja mänskligheten.
Vampyrer:	De är demoner av en högre rang än Liliths döttrar. Det verkar vara ett krig i helvetet mellan dessa två fraktioner. Liliths döttrar dör lika lätt som människor, en svaghet de får när de klär sig i mänskligt kött. Vampyrer är mäktigare och tål mer, men är mer känsliga för en rättrogens vapen. Adam är övertygad om att vilket vapen som helst, eller t o m bara hans händer, kan döda en vampyr, men för säkerhets skull tänker han använda pålar och heligt vatten.
Bagage:	Kläder, plånbok, pass, pengar ($255), bibel, diverse katolska och judiska böcker och en tvåliters colaflaska med helgat vatten.
Sir Terrence Wheatstone:	En klok gammal engelsman som tyvärr låtit sig luras av djävulens bländverk, men han är klok nog att vilja värsta alla vampyrer. Han är kunnig de ondas ramar och kommer leda Adam till hans mål.
Markus Vogel:	En tysk polis som även han är inne på den rätta vägen. Inte för att Fader Fischer tror att de egentligen behöver honom, men han kan kanske hjälpa dem med de lokala poliserna.
Amanda Sullivan:	Utan tvekan en dotter till Lilith. Hennes straff får vänta tills efter vampyrerna straffats eller tills engelsmannen inser ondskans intrång eller tills ett bra tillfälle ges. Hon är ett senare problem.

Arcanum

Name: Adam Fischer **Nature:** Fanatic **Motivation:** God's Work
Chronicle: Death of a Salesman **Demeanor:** Conformist **Concept:** Religious Fanatic

Attributes

Physical

Strength Strong Hands ●●●●○
Dexterity ●●●○○
Stamina ●●○○○

Social

Charisma ●○○○○
Manipulation ●●○○○
Appearance ●●●○○

Mental

Perception ●●●○○
Intelligence ●●○○○
Wits ●●●○○

Abilities

Talents

Alertness ●●○○○
Athletics ○○○○○
Awareness ●○○○○
Brawl ●●○○○
Dodge ○○○○○
Expression ●○○○○
Intuition ●○○○○
Intimidation ●●○○○
Streetwise ○○○○○
Subterfuge ●●●○○

Skills

Drive ●○○○○
Etiquette ●●○○○
Firearms ○○○○○
Leadership ●○○○○
Meditation ●○○○○
Melee ●●●○○
Research ●○○○○
Stealth Sneaking ●●●●○
Survival ○○○○○
Technology ●○○○○

Knowledge

Computer ●○○○○
Cosmology ○○○○○
Culture ○○○○○
Enigmas ●○○○○
Investigation ●○○○○
Law ○○○○○
Linguistics Latin ●○○○○
Medicine ○○○○○
Occult ●●○○○
Science ●○○○○

Advantages

Other Traits

Bible Knowledge ●●●●○
Catholicism ●●○○○
Lock-picking ●○○○○
Jewish Folklore ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Numina

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Background

Resources ●○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Willpower

●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Faith

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Merits & Flaws

Nightmares, Light Sleeper &
Dark Secret

Health

Bruised		☐
Hurt	**-1**	☐
Injured	**-2**	☐
Wounded	**-3**	☐
Mauled	**-4**	☐
Crippled	**-5**	☐
Incapacitated		☐
Dead		☐

Sir Terrence Wheatstone

"Allt man kan tänkas vilja få reda på finns i någon bok någonstans, det gäller bara att finna boken."

Terrence var en ompysslad pojke. Det fanns barnjungfrur, informatorer och annan personal, men föräldrarna var båda upptagna människor inom den engelska aristokratin, som inte hade tid för sin son. Fadern var ledamot i överhuset och modern var mycket aktiv i Londons sociala kretsar. Eftersom deras hus låg i Dorset hade de sällan tid att vara hemma, utan lämnade sonens uppfostran helt i händerna på sin personal och hans syster Elizabeth Wheatstone var sju år äldre än sin bror och hon älskade sin lillebror. Terrence i sin tur dyrkade sin äldre syster. Hon fick på många sätt ta över både faders och modersrollen.

Den fruktade källen, som har dominerat Terrences liv sedan dess, var föräldrarna trots allt hemma. Terrence hade vaknat ur en mardröm och gick till sin syster för att bli tröstad. När han öppnar dörren till hennes sovrum ser han en färgad man, en indier, äta på systerns hals. Terrence gav upp ett skrik som inte bara fick den okände främlingens uppmärksamhet utan även resten av hushållets. Alla kom rusande, för att se vad det blodisande skriket handlade om. Terrence minnen är sedan lite vaga. Han minns att kockan bar ut honom, men han minns inte att huset brann ned, och med det nästan hela hushållet. Han minns att han har fått det berättat för sig, men han har inga egna minnen från själva branden.

Systern och fadern dog i branden och modern blev psykiskt labil. Terrence är dock övertygad om att vampyren, som han senare insåg att det var, överlevde branden. När modern skickades iväg till ett vilohem i Schweiz placerades Terrence i sin farbrors vårdnad. Farbrodern var en gammal akademiker och även om han var snäll och givmild visste han inte mycket om hur man handskas med barn. Trots detta blev de två som en familj. Terrence följde i farbroderns spår och blev arkeolog. I farbroderns stora bibliotek fann han även många böcker om det övernaturliga och studerade dessa noga.

När Terrence fyllde 21 fick han på farbroderns inrådan bli medlem i Arcanum. Denna gamla engelska förening för studerandet av övernaturliga väsen och företeelser, passade Terrence akademiska läggning. Trots sin farbrors protester studerade Terrence mest vampyrer. Farbrodern trodde inte på vampyrer och ansåg att Terrences minnen från händelsen var en efterkonstruktion. Terrence studerade dock allt övernaturligt och blev snart en auktoritet och en eftertraktad forskare inom Arcanum. En dag fann Terrence en målning föreställande vampyren han sett i sin systers sovrum. Den var målad i början av artonhundratalet i södra Spanien. Detta fick Terrence att mer aktivt börja söka efter denna vampyr, som han skulle straffa för det den gjort mot hans familj. Han ordnade så att en konstnär gjorde en bild av mannen i mer moderna kläder och sedan gav han kopior av denna bild till alla han hade att göra med och bad dem att kontakta honom om de stötte på mannen på bilden.

Trots att Terrence nu varit medlem i Arcanum i snart femtio år har han sett väldigt lite övernaturligt. Han har sett ett par hemsökta hus men det farligaste han råkat ut för var en poltergeist. Han vet att många andra medlemmar i Arcanum har mött övernaturliga väsen av alla de slag, men ingen verkar ha sett till hans vampyr. Det var när han hjälpte Chrissie Luger att överföra stora delar av arkiven till data som han upptäckte Internet och det är genom det som han har hittat sina två vapendragare. Han har lyckats få med båda i Arcanum trots att de alla tre har avsikter som inte riktigt följer Arcanums riktlinjer. Arcanum menar att man bara ska studera, aldrig interagera med det övernaturliga. Herr Vogel och Fader Fischer delar båda Terrences uppfattning att vampyrer bör förstöras. Terrence är egentligen inte riktigt övertygad om att alla vampyrer bör förstöras, men definitivt måste hans vampyr förintas.

Utseende: Trots att Terrence nu närmar sig de sjuttio är han i ganska god fysisk och mental form. Han ser ut att kanske vara kring de sextio, men inte mer. Hans tjocka hår är helt grått, på gränsen till vitt, men det har det varit sedan han var femtio. Han är strax över medellängd, men hans stolta hållning gör att folk tror att han är längre. Han ger intrycket av att vara en gammal engelsk professor och det är ett intryck han trivs med. Hans klara grå ögon lyser av nyfikenhet och intelligens. De är hans mest tilltalande drag.

Personlighet: På många sätt är Terrence en jordnära personlighet. Han tror att den enklaste lösningen oftast är den sanna. Man ska inte krångla till saker i onödan. Han trivs dock med den auktoritet som hans utseende ger honom och spelar därför med i rollen som en gammal engelsk professor. När han försöker förstärka den rollen använder han sina läsglasögon som om han behövde dem jämt. Terrence är trots all sin livserfarenhet ganska naiv. Största delen av sitt liv har han ägnat åt och tillsammans med böcker. Han är fördomsfri trots att mötet med vampyren var första mötet med någon från en annan kultur och härstamning. Terrence är inte så bra med människor som han är med böcker.

Vampyrer: Terrence vet mycket om vampyrer, men den mesta av informationen är motsägelsefull. De slutsatser som Terrence har dragit är att vampyrer inte tål solen. När de är unga blir de bara besvärade av den, men när de blivit gamla är solljuset dödligt för dem. De tål inte heller eld eller silver. De kan förvandla sig till fladdermöss, vargar eller råttor. Ifall de inte dricker blod varje natt så dör de. Alla de dricker från blir inte vampyrer. Vampyrism är en smitta som de flesta människor är immuna mot. Det bästa sättet att döda en vampyr nattetid är att köra en träpåle genom hjärtat. Det dödar dem, men de kan återuppstå om man inte bränner kroppen eller lägger dem i vigd jord. Vampyrer kan hypnotisera människor, bli osynliga och läsa tankar. De är snabbare, starkare och tål mer än vanliga dödliga. Trä, silver och eld är bästa stridsmedlen mot dem.

Bagage: Ett flertal Savile Row-sydda kostymer, varav de flesta i tweed. Ett fickur, en plånbok, två anteckningsböcker (all information Terrence kunnat hitta om hur man dödar en vampyr), resecheckar på 3000 dollar och väckarklocka. Terrence har inget kreditkort, men ett par hundra dollar i kontanter utifall någon inte tar resecheckar.

Markus Vogel: Han är en tysk polis med allt vad det innebär: effektivitet, ordning och precision. Han är den som Terrence behöver för att ta död på sin vampyr. Markus har vapen och stridsträningen som behövs. Det vore kanske bättre med en militär, men det är inte så lätt att få tag i en stabil militär som mött en vampyr och vill döda en.

Fader Adam Fischer: En österrikisk katolsk präst som vill döda alla vampyrer. Han verkar inte vara så mycket av en ledare utan gör mest som man säger, men det spelar ingen roll eftersom hans tro kan komma att bli avgörande för dem.

Amanda Sullivan: Terrence har aldrig träffat henne förut, men hon finns med i ett flertal rapporter. Hon har under de senaste åren förintat minst sju vampyrer vid tre olika tillfällen. Arcanum-folk som har övervakat hus som misstänks tillhöra vampyrer har sett en ung kvinna (fröken Sullivan) gå in och sedan har antingen huset brunnit ned eller invånarna försvunnit och sedan har hon gått ut som om inget skett. I fallet som innehöll skottlossning och polisinblandning friades hon trots alla bevis mot henne. Någonstans i engelska rättssystemet finns det någon som skyddar henne.

Arcanum: De har ett kontor i Denver, men det bör undvikas eftersom de inte avser bryta Arcanums regler. Endast i för nödfall.

Arcanum

Name: Sir Terrence Wheatstone **Nature:** Judge **Motivation:** Revenge
Chronicle: Death of a Salesman **Demeanor:** Traditionalist **Concept:** Old Scholar

Attributes

Physical

Strength	●●●○○
Dexterity	●●○○○
Stamina	●●○○○

Social

Charisma	●●○○○
Manipulation	●●○○○
Appearance	●●○○○

Mental

Perception	●●○○○
Intelligence	●●●●○
Wits	●●●○○

Abilities

Talents

Alertness	●○○○○
Athletics	○○○○○
Awareness	○○○○○
Brawl	●○○○○
Dodge	○○○○○
Expression	●○○○○
Intuition	●●○○○
Intimidation	○○○○○
Streetwise	○○○○○
Subterfuge	○○○○○

Skills

Drive	●○○○○
Etiquette	●●○○○
Firearms	○○○○○
Leadership	●○○○○
Meditation	○○○○○
Melee (Fencing)	●●●○○
Research (Libraries)	●●●●○
Stealth	●○○○○
Survival	○○○○○
Technology	○○○○○

Knowledge

Computer	●○○○○
Cosmology	○○○○○
Culture (Ancient)	●●●●○
Enigmas	●●●○○
Investigation	●●○○○
Law	●○○○○
Linguistics (Ancient)	●●●●○
Medicine	●○○○○
Occult	●●●○○
Science	●○○○○

Advantages

Other Traits

Vampire Lore	●●●●●
Ghost Lore	●●●○○
Magician Lore	●●○○○
Demon Lore	●●●○○
Archeology	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○

Numina

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Background

Contacts	●●●●●
Resources	●●●○○
Status	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Willpower

●●●●●●●●○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Faith

○○○○○○○○○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Merits & Flaws

_____

_____

_____

Health

Bruised		☐
Hurt	-1	☐
Injured	-2	☐
Wounded	-3	☐
Mauled	-4	☐
Crippled	-5	☐
Incapacitated		☐
Dead		☐

Mandy Sullivan

"Jag vill hitta mig själv. Jag vet inte vem jag är!"

Mandys liv började för sex år sedan på en liten väg i norra England. Hon vaknade som ur en dagdröm stående vid vägkanten med blicken ut över ett fält. Hon visste inte vem hon var, och vet det fortfarande inte, eller ens var hon var. På sig hade hon bland annat tre pass, alla i olika namn, men alla med hennes bild. Olika hårfärger och ögonfärger på de olika passen, men det var ingen tvekan om att det var hon på dem alla.

Detta skrämmer henne än. Hon hade en hel del pengar på sig så hon har låtit diverse skickliga psykiatriker och neurologer undersöka henne och inget de har gjort har hjälpt. Hon känner ett starkt behov av att finna sin bakgrund. Hon letar själv och har anställt flera privatdetektiver att söka efter folk som känt henne och annan information om hennes bakgrund. Det enda de har konstaterat är att alla hennes pass är äkta och att det inte verkar finnas någon som har känt någon från passen. De hittade dock ett bankfack som innehöll fyra pass till, ett antal bankkonton och kreditkort och körkort i alla sju namnen. Senare upptäckte de att Amanda Sullivan ägde en lägenhet i London, där var det naturligtvis ingen som hade träffat den nya grannen. Lägenheten var enkelt, modernt och stilrent möblerad, men det fanns inga personliga ägodelar där alls.

Mandy valde Amanda Sullivan som sitt namn eftersom det var det första passet hon öppnade. De andra passen var i namnen: Anne Summer (USA), Alice Scarborough (UK), Angela Sifuntes (Mexiko), Annika Ström (Sverige), Adrianne Schwartz (Schweiz) och Angelique Sapier (Frankrike). Amanda Sullivan var brittisk medborgare.

Mandy var rik och verkade inte ha några problem med staten (hon berättade inte för polisen om alla passen, men privatdetektiverna kontrollerade att ingen av dem var efterlysta för brott) och var ung och vid god hälsa, men allt var inte bra ändå. Hon får mer eller mindre långa minnesluckor. Ibland vaknar hon upp i främmande städer. Hon plågas av mardrömmar i vilka hon går omkring och slåss mot diverse hemska monster. Det övertygade henne om att ge läkarna en ny chans att hitta vad som fattades henne. En läkare tvångsintog henne eftersom han trodde att hon kunde utgöra en fara för allmänheten. Under en minneslucka flydde hon därifrån och sjukhuset blev eldskadat. Ingen skadades och hon ersatte frikostigt reparationerna i utbyte mot att hennes namn inte skulle figurera i samband med händelserna.

Ingen läkare har kunnat finna orsaken till hennes minnesförlust utan den antas vara psykologisk och djupt rotad. Den enda chansen förutom att vänta är att finna något från det förflutna och hoppas att det väcker några minnen.

Mandy växlar mellan att söka efter sitt förflutna och bara leva det glada livet. När hon tröttnar på det ena tar hon vid med det andra. Ofta kombinerar hon de två genom att pröva på nya saker och nya yrken bara för att se om det är något hon redan kan. Hon är välträna, så det verkar rimligt att hon idrottat, men i vilken idrott har hon ännu inte kommit på. Hon har orken för att springa ett maratonlopp, men det förklarar inte hennes vighet. Hon har en enorm fallenhet för språk. Hon har hittills inte hört ett enda språk som hon inte har förstått och när hon stött på folk från andra länder har hon alltid kunnat prata med dem på deras eget språk. Hon brukar få frågor om hon kommer från den andres hembygd eftersom hon pratar så felfritt och med samma dialekt. Hon kan inte tala ett språk hon aldrig hört, men när hon möter någon från ett främmande land kan hon tala och förstå deras språk. Så var det i alla fall med ryskan. Detta är en av de saker som skrämmer henne mest. Ingen kan vara så bra på språk och inte ha gjort intryck på någon. Ibland känner hon att ingen kan kunna så många språk! Att det är omöjligt. Hon verkar även ha studerat någon form av kampsport, inte för att hon är extremt bra, utan för att hon är för bra för att inte ha studerat alls.

Utseende: Mandy vet att hon inte är någon skönhet, men hon ser bra ut. Det faktum att hon är en öppen och trevlig person som ler mycket verkar få killar att tycka att hon är snyggare än vad hon egentligen är. Hennes hår är egentligen brunt av en sort som verkar mörkna eller ljusna beroende på hur mycket solljus det utsätts för, men hon färgar det alltid. Hon försöker efterlikna de olika bilderna i passen för att kanske väcka något minne, för tillfället är det Amanda Sullivans korpsvarta hår. Mandy föredrar att dölja sina ögon bakom solglasögon eller färgade linser. Av någon anledning finner hon sitt vänsterögas mystiska färgning högst privat. En ung ögonläkare beskrev hennes öga som radioaktivt vackert. Hans fumliga lustighet syftade på att de gröna och de blå fälten får ögat att se ut som en färgglad varning för radioaktivitet. Det andra ögat är blått och helt normalt. För tillfället bär hon inga linser. Håret är pageklippt och hon använder ingen makeup. Hennes kroppsbyggnad är mer atletiskt än kvinnlig. Hon är strax under medellängd och ser ut att vara några och tjugo år gammal.

Personlighet: Mandy är glad, trevlig och öppen mot alla som är vänliga eller som hon just träffat. De som beter sig illa mot henne, eller mot någon annan, ignorerar hon. Hon hjälper oftast de svaga hon stöter på. Hennes värsta farhåga är att när hon hittar den hon var kommer den Mandy Sullivan ska vara en otrevlig och elak person. Hon tycker om att lära känna nya människor och kulturer. Hon säger alltid vad hon tycker, såvida det inte är oprovocerat oartigt. Hon följer sin egen moral, inte den som staten eller kyrkan försöker tvinga på samhället. Hon gör vad hon tycker är rätt.

Vampyrer: Det finns inga vampyrer.

Bagage: I princip ingenting. Bara tre pass (Amanda Sullivan, Angela Sifuntes och Anne Summer), några kreditkort och två körkort (Angelas och Annes; det mexikanska och det amerikanska). Mandy köper ofta och gärna nya kläder dit hon kommer. Hon har med sig en ryggsäck med det allra nödvändigaste i kläd och resväg.

Sir Terrence Wheatstone: En sextioårig man med vishet i sina ögon. Han är nog äldre än vad han ser ut. Hans prat om vampyrer är naturligtvis rent nonsens, men om han kan hjälpa henne hitta hennes bakgrund hjälper hon honom gärna.

Markus Vogel: Verkar vara kring femtio år gammal. Hållningen antyder att han är militär eller polis och klädseln att han är tysk.

Fader Adam Fischer: Präst, troligen tysk han också. Drygt trettio, kanske trettiofem. Ser ganska bra ut, men verkar sluten.

Vampirehunter

Name: Mandy Sullivan **Nature:** Soul Searcher **Motivation:** None
Chronicle: Death of a Salesman **Demeanor:** Bon Vivant **Concept:** Searcher

Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	●●●○○	Charisma Outgoing	●●●●○	Perception	●●●○○
Dexterity Agile	●●●●○	Manipulation	●●●○○	Intelligence	●●○○○
Stamina Tireless	●●●●○	Appearance	●●●○○	Wits	●●●○○

Abilities

Talents		Skills		Knowledge	
Alertness	●●○○○	Drive	●●○○○	Computer	○○○○○
Athletics	●●●●○	Etiquette	●○○○○	Cosmology	○○○○○
Awareness	●●●○○	Firearms	●○○○○	Culture	●○○○○
Brawl	●●●○○	Leadership	○○○○○	Enigmas	○○○○○
Dodge	●●○○○	Meditation	○○○○○	Investigation	●○○○○
Expression	●○○○○	Melee	●○○○○	Law	○○○○○
Intuition	●●●○○	Research	●○○○○	Linguistics	●●●●●
Intimidation	●○○○○	Stealth	●○○○○	Medicine	●●○○○
Streetwise	○○○○○	Survival	○○○○○	Occult	○○○○○
Subterfuge	●○○○○	Technology	●○○○○	Science	●○○○○

Advantages

Other Traits		Background		Merits & Flaws
	○○○○○	Resources	●●●●●	Amnesia, Memory Lapses,
	○○○○○		○○○○○	Natural Linguistic, Nightmares &
	○○○○○		○○○○○	Luck
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○		○○○○○	
	○○○○○		○○○○○	

Numina

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Willpower

●●●●●●●●○○

□□□□□□□□□□

Faith

○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Health

Bruised		□
Hurt	-1	□
Injured	-2	□
Wounded	-3	□
Mauled	-4	□
Crippled	-5	□
Incapacitated		□
Dead		□