

# Thank god for the bomb

den andra delen av två i berättelsen om Skrottippen



J. Cobb

**WEREWOLF**<sup>TM</sup>  
THE APOCALYPSE

SYDCON 1995

Tomas Ruzic, Ola Sundin, Edouard Levit

# Innehåll

<b>Förord.....</b>	<b>1</b>
Sceneriot.....	1
Skrottippen.....	1
Prolog.....	2
<b>Äventyret.....</b>	<b>6</b>
Äventyrets början.....	6
Scen 1: Kranen.....	6
Scen 2: Fader Zacharias.....	6
Scen 2b: Zigenarna 1.....	7
Scen 3: Underjorden 1.....	7
Den lömske Drärgen.....	7
Scen 4: Zigenarna 2.....	8
Scen 5: Lydia.....	8
Scen 6: Underjorden 2.....	8
Scen 7: Bombens Barn.....	8
Bomben.....	9
Scen 8: Bomben + Kranen.....	9
Scen 9: Skiten sprängs ur Djävulen.....	9
<b>Annat smått och gott.....</b>	<b>10</b>
Julia.....	10
Levande skrot.....	10
<b>Josef Urstark.....</b>	<b>11</b>
<b>Glas.....</b>	<b>13</b>
<b>Sven Armstark.....</b>	<b>15</b>
<b>Pete Pedigree Pal.....</b>	<b>17</b>
<b>Valdemar Treöra.....</b>	<b>19</b>

På den enorma skrottippen bodde en flock varulvar, Bengnagare. De hade bott där så länge de kunde minnas och hade aldrig någonsin varit utanför tippen. En dag kallade deras Älderman, Graklo, till stormöte - Ondskan hade kommit till tippen och något måste göras. Zigenare hade synts vid sjön och varulvar hittats döda, andarna lämnade tippen och Djävulen hade setts stryka omkring i tippens utkanter.



Jude  
Soytman

RKF  
GRIPEN

# Förord

## Sceneriot

På en enorm soptipp befolkad av varulvar och luffare, i en okänd framtid. Apokalypsen är nära. Djävulen har återvänt till den plats där hans dotter Chantall en gång bodde i den stenborg som låg på den plats där tippens står. Tippen, som så länge tillgodosett varulvarnas behov har blivit korrupt. Skrot och sopor har fått liv och anfäller allt som rör sig. Sopdumpningen har upphört, man hittar inte längre användbara prylar och andarna har börjat överge tippen. Varulvarna är inte beredda att ge upp tippen utan strid och deras enda hopp står till en gammal atombomb som finns i underjorden, vaktad av Bombens Barn. I underjorden härskar den lömske drägg som vaktade fångelsehällorna åt den lika vackra som grymma Baronessan Chantall för århundraden sedan. Lydia, den undersköna, som satte så många hjärtan i brand har vaknat ur sin dröja på den försurnade sjöns botten. Hon är inte längre den vackra varelse hon en gång var, sjöns sura vatten har förvandlat henne till en vederstygglig käxa och hon är inte glad över det. Hon har slutit en pakt med Djävulen om att hon ska sätta ihop en armé av varulvs vampyrer mot att hon får sin skönhet åter. Zigenarna har återvänt till tippen för att ställa sina tjänster till Lydias förfogande och bytöken, som nu är äldermannen Zacharias, bränner långsamt upp däckpyramiden.

Umbran har blivit hemskare och mörkare, mer odslig. Bane spirits har skrämt iväg de mindre andarna och de större har blivit korrupta. Det är bara Valdemar som kan se in i Umbran och ta sig in och ut ur den. Under äventyrets gång kommer han att se hur det blir färre och färre andar i Umbran, samtidigt som det blir fler och

fler Bane Spirits och demoner där.

## Skrottippen

Skrottippen är en överskådlig plats där al-lehanda skrot, skräp och avskräde samlats genom århundraden. Där byn och borgen en gång låg släpps sopor och avfall från transportflygplan och kloakratten rinner rätt ut den en gång så vackra sjön. Det finns en enorm däckpyramid, ett vitvarulager, en gammal kran och ett upplag för skrotade bilar. Det finns också en skrotpress, som inte längre används, och ett par stycken skjul där de äldsta och visaste av tippens invånare bor.

Tippen är hem för en hel drös varulvar, Bone Gnawers, och deras älderman är Grakla. Tippen är på tok för stor för att gå från ena sidan till den andra på mindre än en vecka. De flesta av varulvarna har aldrig satt sin fot utanför tippen och ser egentligen inte heller någon större anledning till det. Allt de någonsin behövt har tippen skänkt dem. När flygplanen sopbombar tippen är det fest, alla tippens invånare springer ut och sliter med glädje upp de inpackade soporna för att se vad som nu skänkts dem. Ibland kan man till och med öppna ett gammalt kylskåp och hitta en bit mat som inte är helt täckt av mögel, eller en halvfull flaska brännvin. Kanske hittar man till och med en fungerande brödrost eller en radio som fungerar.

Nu är dock dessa goda tider förbi. Tippens andar har börjat lämna den och ingen dumpar sopor längre. Man hittar mindre och mindre mat och allt färre fungerande prylar.

Solen var just på väg ner bakom den nästan döda granskogen. Den hade stannat till en stund, kikandes fram bakom några

# Prolog

molnstrimmor, och gav ett rödaktigt skimmer åt kvällskimlen. Det var fortfarande varmt och på skrottippen skulle det strax börja röra sig.

Graklo hade just tänt sin sedvanliga berättarbrasa och såg upp mot kvällskimlen för att se efter om månen syntes än. Den skyntade som en liten strimma, som om den bara väntade på att solen skulle lämna scenen. Graklo beslutade sig för att vänta ännu en liten stund och slängde på ett par gamla raggsockor på elden. Han satte sig ner på det gamla bilsätet och inväntade solens sorti. Han såg ut över sin skrottipp, det var en ståtlig domän han hade att förfoga över. Inte nog med att det var en ovanligt stor tipp, det var en synnerligen innehållsrik sådan också. Där fanns allt från gamla brärorstar till en och annan utslagen tand, rostiga plåtar förenade sig med gummidäck och förvridna bilvrak. Här fanns allt man kunde önska sig...

Så småningom bestämde sig solen för att det var dags att ge nymånen hela scenen och gled ner bortom horisonten. Genast började det rassla och röra sig bland bilvraken, kylskåpen och pappkartongerna. Ett gylde talade om att det var tid att samlas för Graklos berättelse.

Dörren till en gammal Ford öppnades och en skitig figur kasade sig ut, sträckte på sig och kasade sig bort mot mötesplatsen. En masonitskiva knuffades bort och två skabbiga män klev upp ur en jordhåla och kliade sina loppbett innan de skyndade mot mötet, liksom alla de andra som klev fram ur sina gömställen i kylskåp, pappkartonger och däckhög. Alla var de på väg för att höra Graklo...

När alla så samlats i en ring kring Graklo och hans stinkande eld, som hela tiden matades med allehanda brännbart arfall,

harklade han sig och tog till orda:

-Som ni alla vet har vi länge bott och verkat på den här skrottippen. Andarna har välsignat oss med en skön plats att vila och läka på.

Alla nickade och instämde. Det var onekligen en osedvanligt trevlig plats att bo på, den här tipp, det kunde ju ingen neka till. Graklo fortsatte:

-Nu är det så att det finns ett stort hot mot vår boningsplats. Det finns makter som verkar mot oss och våra seder och bruk. Det finns de som helst ser att vi måste ge oss iväg härifrån och ännu hellre ser att vi blir korpföda.

Ett sorl av upprördhet steg från de församlade och flera började resa sig långsamt med vilt stirrande blickar. Graklo manade dem att sätta sig och stilla sitt kött. Han hade mer, mycket mer att berätta.

-Ni förstår, mina vänner, det finns saker som jag inte berättat för er. Saker och ting har ju sin tid och tiden är nu inne för att berätta om soptippens ursprung.

**(Om SL inte spelat Vampire-äventyret bör han läsa vidare, om spelarna inte spelat det bör fortsättningen läsas upp högt för dem, eller återberättas med egna ord)**

För länge sedan, på denna plats reste sig en stor, mörk granskog där dimman låg tät och ulven glade om natten. I denna skog stod en enorm berg som kastade sin mörka skugga över en liten by, där folket levde i skräck. Det var nämligen så att folk anade oråd, eller kanske snarare kände den ondskefulla atmosfär som emanerade från bergen, vilken beboddes av fyra unga adelsmän med sin härskarinna. Dessa fem var ondskans budbärare och mörkrets tjänare. De fem var alltså vampyrer. Härskarinnans namn var Baronessan Chantall och hennes fyra följeslagare bar namnen Laertes, Xavier,



Gideon och Enrique.

En natt kom en dröska farande genom byn, den styrde mot baronessans borg. Väl inne på borggården klev en imponerande herre ur dröskan och såg sig omkring. Han hade utseendet av en välbärgad adelsman och det skulle snart visa sig att det var baronessans Mästare som kommit på besök. Han klev med stadiga steg mot porten och bultade på den. En gång. Den puckelryggde betjänten Igor öppnade och kände genast igen Mästaren. Han visade in honom i borgen och tog hans rock innan han förde in honom i riddarsalen där baronessan dinerade med sina fyra underståtar. Det var dukat för en stor bankett. Borden dignade av mat och dryck. Naturligtvis äts eller dracks det ingenting av detta, allt var endast för syns skull. Köttstycken slängdes åt de stora mastifferna som låg på golvet och det enda som de fem vampyrerna inmundigade var det människoblod deras tjänare höllde upp i stora ringlas åt dem.

Mästaren trädde in i salen och de fem vampyrerna föll överraskade genast på knä av vördnad för den store Mästaren. Han hade kommit för att begära en tribut av Chantall, som ju var hans eget barn. Han begärde en jungfru som var född under den svarta månen på Walpurgisnacht nittan år tidigare. Ingen utom Enrique kände till att fogdens dotter, Lydia stämde överens med beskrivningen, ty hon var förälskad i detta människobarn. Gideon, som var Enriques bröder såg genast att Enrique dölde något och till slut fick han sin bror att erkänna. Vad ingen visste var att Xavier, som var en riktig kvinnotjusare av stora mått, krällan dessförinnan hade förfört den unga, vackra flickan nere vid bäcken.

Så kom det sig att de fem vampyrerna, på sin Mästares order, flög ut över skogen några nätter senare för att finna den fagra Lydia. Så småningom hörde de en flickas sång. Ledda av den sökte de sig mot en glänta invid bäcken, som porlade sig genom skogen, detta var samma plats Xavier förförde Lydia krällan innan. Där fann de henne, den fagreste av flickor med en röst klarare än en vinterbäck, en röst renare än

den första vintersnön, en röst som skulle få änglar att gråta av avundsjuka.

När de fem vampyrerna väl hade funnit Lydia fann sig Laertes ställd. Han förälskade sig ögonblickligen i Lydia och sökte avstyra berättandet av henne. Gideon kände i sin tur ett sting av svartsjuka då hans kärlek hade riktats mot Laertes. Han ville självklart att Lydia skulle ges till Mästaren som tribut. Detta affekterade naturligtvis även Enrique, vars kärlek till Lydia hade en längre historia. Till slut hade i alla fall Chantall fått tyst på sina underståtar och fört Lydia till borgen.

Sin vana trogen hade bytosen i hemlighet följt efter Lydia ut i skogen för att lyssna till hennes vackra stämma och njuta av månens sken i hennes blonda hårsvall. Han hade med egna ögon bevittnat Lydias berättande och skyndade tillbaka till byn för att berätta vad han sett. Hans historia togs givetvis inte på allvar, som tok han var, men ryktet hade börjat spridas och i byn pratades det mycket om detta. Den stora anledningen till att ingen trodde på tokens berättelse var att Fogden var ute på resa och man trodde att han hade sin dotter med sig.

I borgen lät man Lydia ströva fritt, vampyrernas mentala makt var stor nog att hindra henne att fly. Hon tycktes ofta hålla sig nära Gideon och någonting som skulle kunna kallas kärlek lyste ur hennes djupa ögon när hon såg på honom. Laertes kärlek till den unga flickan växte sig starkare under den här tiden, och Enriques likaså. Båda älskade de Lydia av hela sitt hjärta, och trots att de såg hur Lydia kastade sina blickar på Gideon trodde de inte att han var någon konkurrent. Baronessan var näjd, och hennes humör var bättre än det varit på långa tider, hon hade minsann visat att hon var sin Mästare trogen. En kräll när Laertes vaknade greps han av en ångest och förtvirlan så djup att han ens inte kunde röra sig. Han älskade Lydia och bara tanken på att hon skulle överlämnas till Mästaren för att möta sitt öde, och att han själv aldrig skulle få se henne gjorde honom så ursinnig att han bestämde sig för

att befria flickan och återbörda henne till sin fader.

Tillsammans gjorde de ett flyktförsök men blev plötsligt upptäckta av de andra vampyrerna. Att Xavier ännu inte avslöjats för sitt umgänge med Lydia var ganska naturligt ty alla vampyrer besitter makten att hypnotisera, och detta hade Xavier gjort med flickan. När Chantall såg Laertes och Lydia smyga iväg hand i hand förstod hon genast att Laertes sökte besudla Mästarens offer. Det uppstod ett tumult då Xavier tog ställning för Laertes, så att hans misstag ej blev räjt, medan Gideon fortfarande ville ge Lydia till Mästaren för att slippa en konkurrent. Till slut gick i vilket fall som helst Laertes plan i stöpet och de beslutade sig för att överlämna Lydia. Baronessan hade sänt bud efter Mästaren och han var att vänta när som helst.

Natten efter hörde de vräsen från borggården och såg att en zigenarkaravan stod där utanför. Folk och får sprang omkring på gården och Igor, den puckelryggde tjänaren, klev in för att meddela baronessan att hon hade besök av zigenarhövdingen Papa Laszlo Kovacs. Zigenarna bad om att få sätta upp sina tält på baronessans borggård, och naturligtvis gick baronessan med på detta förslag. Alla vet ju att även zigenarna tillber djävulen och är märkrets tjänare. Och alla vet också att om man ser ett zigenarpack då dräjer det inte länge innan ondskan och vampyrerna kommer annalkandes. Denne Papa Laszlo kom dock även med dåliga nyheter, då hans hustru, Katarina, skadat och sett att den tribut deras Mästare skall ges inte är jungfru.

Anklagelserna laglade angående vem det var som hade berövat Lydia sin oskuld, och till slut minns Lydia att det var Xavier. Chantall blev givetvis rasande och slängde Lydia i fängelsehållarna i källaren. Nu hade det börjat gå illa för våra kära vampyrer, ty samtidigt hade en ärrad häxjägare kommit till byn och hört ryktena om de fem som bodde i den mörka borgen...

Nu härskade molokenheten i borgen, emedan vampyrerna hade inte längre någon gård åt sin Mästare. Chantall förstod att Hans

besvikelse skulle vara stor och att Hans straff vida skulle överstiga den alldagliga fattningsförmågan. De var trungna att göra något, och Chantall tillkallade sig vampyrerna för rådslag. Under detta fann de att Papa Laszlos dotter, även hon stämde in på beskrivningen och i desperation bestämde de sig för att överrätta Esmeralda åt Mästaren i stället.

Någon natt senare återkom Mästaren och när han såg vilket offer som givits honom blev han så ursinnig så att han förbannade sina barn. Hur kunde de ge honom en av hans egna, Esmeralda var ju redan en av hans tjänare. Han kallade på Papa Laszlo som hämtade sin dotter och även han förbannade vampyrerna och även platsen de levde på, det vill säga den plats vi lever på nu. Zigenarna gav sig av och så även Mästaren som begär sim hemåt, tätt förföljd av Chantall som skulle be om nåd.

När Chantall givit sig av bestämde sig vampyrerna för att göra Lydia till en av dem. De skulle ge henne Märkrets Kyss och hon skulle i all evighet få leva en vampyrs förbannade liv. Ett liv i mörker och ondskan. Laertes erbjöd sig för att genomföra handlingen, men detta kunde givetvis inte Enrique acceptera. En svärdsduell utbröt mellan dessa två. Gideon led nu stora samvetsqual, ty en av de två han älskade högst skulle nu möta sin död. Hans bror eller hans älskade Laertes. Till slut bestämde han sig för att hans kärlek till Laertes var större och stack sin bror Enrique i ryggen med en dolk.

Efter att ha grävt ner Enriques kropp i trädgården utanför borgen, hastade de ner i källaren till Lydia. Väl nerkomna möttes de av den lömske drärgen som förklarade att det var hans domäner de hade gått in på. Drärgen hade även han fattat tycke för Lydia och där i den mörka, karga källaren var hon bara hans. Dock var vampyrerna fast beslutna att ge Lydia Kyssen och till slut gjorde Laertes det.

I Djävulens torn bad så Chantall sin Mästare om nåd, men kunde ingen få. Nu tog Han sin hand ifrån Chantall, men för att få leva skulle hon göra honom en sista

tjänst: "Ge mig Lydia, och hon skall ta din plats. Ge mig Lydia och du och ditt anhang skall få leva." Chantall skyndade sig åter tillbaka till sin borg för att finna att Lydia redan har fått Mörkrets Kyss av Laertes. Samtidigt hade fogden återkommit till byn och sanningen hade uppdragats. Ett råd bestående av byns Abott, Kommandant, Fogde och värdshusrädd hade sammankallats av häxjägaren. Efter långa och noggranna överväganden beslutade de sig för att finna Lydia, bränna vampyrerna och deras borg.

I borgen uppstod nu en stor kalabalik och intrigerna blev mer och mer komplicerade. Ingen visste vad de skulle göra och samtidigt hade Kommandanten samlat ihop sina soldater i byn och byborna hade beräpnat sig med facklor, kötjugor och andra tillhyggen. Häxjägaren förberedde sig med abotten i kyrkan. Vigratten tappades på flaskor och kors hängdes kring deras halsar. Det var uppenbarligen så att det var mäktiga krafter de hade att göra med och inga chanser togs. Byn måste renas och endast eld och Herrens makt kunde göra det. Snart marscherade uppbådet genom regn och rusk upp mot borgen. Deras marsch ackompanjerades av dora åskknallar och deras väg lystes upp av blixtnar. Vargarnas glande talkades som varningar till de onda väsen som bebodde borgen och mot den silvervita månen syntes flockar av fladdermöss bevaka dem. Borgens silhuett artecknades mot solnedgången och ingen av de församlade skänkte en tanke åt att just solnedgången var det enda säkra tecknet på att de skulle möta motstånd.

När uppbådet nådde fram till borgen, fann de vindbryggan nerfirad och tog sig över den in på borggården. De spred ut sig och soldater började forcera porten in till borgen. Tjänstefolk som kom utspringande högs ner i flykten och deras hud avskiljades från kroppen. Stallet stack i brand och stallpajken dräpte skoningslöst stallpajken. Abotten stod mitt på borggården och stänkte vigratten på de döda och läste högt ur bibeln på latin. Värdshusrädden samlade ihop kropparna på en vagn för vidare transport

till bålet. Häxjägaren, med korset i högsta hugg rusade mot den nu sönderslagna porten, med fogden tätt i hälsarna. Igor, den puckelryggde betjänten, blev nerstucken av Häxjägaren just som han skulle visa honom vägen in till riddarsalen, samtidigt sprang fogden förbi dem, in i borgen för att finna sin älskade Lydia. Som ännu ett tecken på ondska, spred sig elden i borgen som vare den gjord av fnöske, Häxjägaren tvingades fly ur borgen för att inte brinna inne.

Genom ett av de stora fönstren kunde de se en flicka stå med utsträckta armar. De kunde se fogden rusa mot henne. De kunde se deras silhuetter mot den rasande branden inne i borgen. Draperierna i fönstret hade fattat eld och de var tvingna att ge sig av, tillbaka till byn. Fogden återvände aldrig och man antar att alla som var kvar inne i borgen brändes inne.

Ordningen var återställd, borgen hade bränts ner och byn hade renats från de onda makter som härskat i borgen. Häxjägaren gav sig av för att fördriva ondskan, varhelst den uppenbarade sig. Byns kyrka skulle aldrig igen bli sig lik utan baronessans frikostiga donationer och bytöken försvann från byn, driven till galenskapens brant av vetskapen att Lydia aldrig igen skulle sjunga vid bäcken under fullmånens sken. Zigenarna hade även de försvunnit, ingen hade sett dem lämna byn, men det antogs att de hade brukat trollkraft för att fly. På det hela taget hade historien förändrat byn och dess invånare, ingenting blev sig någonsin likt igen. Man hade skadat ondskan...

## Äventyrets början

"Ondska har återvänt mina vänner. Vi hittar mindre och mindre användbara ting, mindre och mindre mat. Varulvar har hittats döda, tömda på blod och... ja, jag känner att någonting är fel helt enkelt och hela skiten kommer att gå åt helvete om vi inte gör något åt saken. Zigenarna har kommit hit igen och vem vet, kanske Djävulen är i antågande. Ni är ju bland de främsta slagskämparna på den här tippen och jag har valt ut er att nedgöra ondska. Ni borde



# Äventyret

nog gå nu, gå och prata med er totem..."

När Graklo avslutat sin berättelse och informerat spelarna om vad de måste göra är de helt på egen hand.

Det finns en hel del platser, personer och andar de kan uppsöka för att få den information de behöver för att slutligen bomba skiten ur Djävulen med den gamla atombomben som finns i underjorden.

## Scen 1: Kranen

Kranen är en gammal, men ännu inte rostig kran som använts till att lyfta in bilar i skrotpressen. I förtiden forslar man inte hit så många bilar längre och kranen har inte använts på många år.

Kranen är en av de större andarna på skrottippen, den är mycket respekterad på grund av att han är den högsta punkten och ser således längst och vet därmed också mest. Anden är väldigt mån om den här positionen och tillåter ingen att klättra upp i kranen. Det har hänt att folk har gjort det, men de har alltid, av de mest underliga anledningar ramlat ner och slagit ihjäl sig. Kranens ande är dessutom spelarnas totem, vilket de är mäktigt stolta över. Om spelarna vill ha Kranens hjälp måste de sköta om den ordentligt, olja dess rörliga delar (den nedre delen, den skulle aldrig tillåta att de klättrade i den), putsa den och dylikt.

### Vad Kranens Ande vet:

- \* Allt det som händer på tippen och som syns, bland annat...
- \* Var zigenarna finns.
- \* Det ryker från däckpyramiden.
- \* Djävulen har syns i skrottippens utkanter.
- \* Det har inte kommit några flygplan på flera veckor.

## Scen 2: Fader Zacharias

Den gamle och kloke före detta bytoken, som

levt på skrottippen så länge någon kan minnas. Han har länge varit den som stått på god fot med andarna. Däckpyramidens ande har alltid varit hans totem, men nu har den blivit korrupt och Zacharias bestämde sig för en tid sedan för att bränna pyramiden. Han sitter där och lägger långsamt på däck efter däck på brasan. En svart rökpelare stiger mot himlen och Zacharias hostar emellanåt, sjuk av både ålder och rökförgiftning. Fader Zacharias kan hjälpa spelarna om de hjälper honom att bränna däcken. De kan naturligtvis inte hjälpa honom att bränna alla, det kommer att ta år. Zacharias bränner bara ett däck åt gången och det finns många däck...

### Vad Fader Zacharias vet:

- \* De måste hitta det heliga vapnet för att radera ut ondskan som kommit till skrottippen. Han vet också att det finns i underjorden och leda spelarna dit.
- \* Graklo heter egentligen Grätklo, men hans mentor var metis och kunde inte uttala Ä eller Ö.
- \* Anledningen till att vampyrerna dödat varulvar är för att de försökt göra de till vampyrer. Dessa vederstyggeligheter är lika starka som varulvar, men besitter även vampyrernas mentala överkrafter.
- \* Sedan ondskan kom till skrottippen har den börjat leva mer och mer för varje natt. Skrot har börjat röra på sig och snart blir det värre...
- \* Zigenarna vet var Lydia finns.

## Scen 2b: Zigenarna 1

Zigenarna har lockats av den fagra Lydia, den enda av vampyrerna från borgen som inte förbannades av Djävulen och Papa Laszlo. De är här för att erbjuda henne sina tjänster på samma vis som Papa Laszlo erbjöd sina åt Baronessan Chantall. De har slagit läger alldeles intill sjön. Ett antal vederstyggelser stryker omkring i

avbryta striden och så sker. Han presenterar sig som underjordens härskare och kräver att spelarna presenterar sig.

Den gamla stenborgens fängelsehålor är en liten del av underjorden där nu den lömske dvärgen härskar enväldigt. Han letar fortfarande efter sin älskade Lydia.

## Den lömske Dvärgen

När borgen brändes och vampyrerna slaktades tillsammans med alla tjänarna flydde han längre ner i borgens undre regioner. Han fann att borgens fängelsehålor sträckte sig betydligt längre än han trott. Förmodligen betydligt längre än vad Baronessan visste, kanske till och med längre än vad Djävulen själv anade. Baronessans löfte om härskarskapet i fängelsehålorna var förankrat hos Djävulen och kanske förfogar Dvärgen över ett rike större än Djävulen tänkt sig.

Dvärgen har länge letat i underjorden efter Lydia, den undersköna flicka som en gång kastades i hans fängelsehåla av Baronessan, men som gavs den Mörka Kyssen av Laertes och fördes bort av honom. Han har långt ifrån varit överallt i underjorden, men han har inspekterat sitt rike nog.

Dvärgen kan släppa in dem i Underjorden och berätta var Bomben finns, men gör det endast i utbyte mot Lydia.

### \* Vad Dvärgen vet

- \* Bomben finns i hans rike.
- \* Bomben vaktas av en kult, "Bombens Barn"

## Scen 4: Zigenarna 2

Nu vet spelarna att zigenarna vet var Lydia finns, men förutsättningarna är desamma som i scen 2b. Spelarna måste slåss för att få sanningen ur de stackars zigenarna.

### Vad zigenarna vet:

- \* Lydia sover på botten av den förörenade sjön

## Scen 5: Lydia

När borgen stacks i brand flydde Lydia, brinnande, till sjön och kastade sig i den för att släcka sin brinnande kropp. Hon föll

närheten av zigenarnas läger. Om det skulle uppstå bråk kommer de att komma till zigenarnas undsättning. Det krävs mycken övertalning för att zigenarna skall avslöja vad de vet.

Eftersom spelarna inte vet någonting om Lydia ännu har de egentligen ingenting här att göra, men det kan tänkas att de ändå söker upp zigenarna. Zigenarna kommer att vara på sin vakt och Vederstyggelserna är i närheten. Det är inte bra om zigenarna där eftersom de är de enda som vet att Lydia sover på sjöns botten.

## Scen 3: Underjorden 1

Underjorden är den plats där alla förlorade själar samlas. Alla de som dör, men inte kommer till himlen eller till helvetet hamnar i underjorden. De döda antar fysisk form och är helt igenom materiella. Det enda är att de kan inte lämna underjorden.

Ingången till underjorden är ett avloppsrör som spyr ut kloakvatten i den lilla sjön intill skrottippen. Bäckens som Lydia brukade sjunga vid för så många år sedan har sitt ursprung här. Om man går in i röret möts man av ett nästan genomrostat galler. Förbi det finns en helt och hållet ordinär kloak, förutom den lilla detaljen att det också finns en stor järnport med överskriften "UNDERJORDEN". Den här järnporten ligger inte i de vanliga delarna av kloaken utan man måste klättra både ner och upp för stegar och trappor innan man når den.

Ingången till underjorden vaktas av två ytterst otrevliga väktare. De är närmare två och en halv meter långa och har gethuruden. De är beväpnade med gigantiska killebardar och är helt nakna, förutom kraftiga bronsarmband som täcker hela underarmarna. De vägrar släppa in spelarna och kommer att slåss om det skulle behövas. De pratar med bäande röster, som getter skulle ha gjort om de hade kunnat prata.

Om strid bryter ut kommer inte väktarna att gå ut för att döda spelarna utan bara förhindra dem att komma in i underjorden. Efter en stunds stridande dyker den lömske dvärgen upp. Han beordrar väktarna att

i djup dväla och sjönk till botten. Där har hon legat i århundraden och allt eftersom sjön blivit mer och mer förorenad och försmutsad har hennes yttre förstörts mer och mer. Hon är nu så ohyggligt ful och motbjudande att alla speglar hon tittar i spricker. Dock är fortfarande hennes stämman en av de ljvaste i landet. Hon är bitter och förbannad över sitt öde. Hon, den vackraste och mest ätrådade flickan på mils avstånd har nu reducerats till en Nosferatu. Hon bad aldrig om att få bli vampyr och hon blev ju aldrig förbannad vare sig av Djävulen eller Laszlo, varför har då hon dömts till ett öde värre än döden?

Hon vaknade i sjön och fann sig fulare än stryk. Hon har slutit en pakt med Djävulen via zigenarna och har påbörjat skapandet av en armé vederstyggelser. Hon smyger runt på tippet på nätterna och överfaller ensamma varulvar för att ge dem Mörkrets Kyss. Hon siver i sjön varje dag vattnet är så skitigt och förorenat att inget solljus kan tränga ner till botten.

Spelarna kan lättast plocka henne på dagen, men då kommer hon att vittra bort så fort hon kommer upp ur sjöns skyddande vatten. De kan naturligtvis lägga henne i någonting som skyddar henne mot solen, ett kylskåp, en kista, eller något snarlikt. Om de kommer dit på natten är inte Lydia där, hon är fullt upptagen med att göra vampyrer av de olyckliga varulvar hon lyckas spåra upp. Hon kommer till sjön strax innan solens uppgång varje morgon och ger sig av strax efter solens nedgång varje kväll.

## Scen 6: Underjorden 2

När spelarna återkommer för att överlämna Lydia till dvärgen ser han naturligtvis hur ful hon har blivit. Missnöjd och gnällig anklagar han spelarna för att försöka lura honom. Han tror inte på att den förskräckligt fula häxa de har med sig är den fagra Lydia. Det enda som kan övertyga honom är hennes sång. Om de kan övertala henne att sjunga måste de slå Willpower mot svårighetsgrad åtta för att inte falla i trans. Om de skulle falla i trans kommer Lydia

att göra dem alla till vederstyggelser. Deras hjälp i Djävulens armé kommer att vara ovärderlig...

## Scen 7: Bombens Barn

Bombens Barn är en sekt bestående av människor som dött av kärnvapensprängningar. Sekten vårdar och tillber Bomben. När de dag såg de det gudomliga ljuset och de är fast övertygade om att Bomben är det som kommer att leda dem till den eviga friden. De har länge försökt få kontakt med Bombens ande, men den vägrar resolut att tala till dem. De vakar ständigt över Bomben och är beredda att dö för att den ska stanna i Underjorden. De är obändiga och kommer naturligtvis inte på några som helst villkor att låta någon ta Bomben ifrån dem.

Spelarna kommer att få slåss mot en sådär femton av Bombens Barn innan de slutligen kan plocka med sig den gamla bomben ut ur underjorden.

## Bomben

Bomben är en gammal atombomb från andra världskriget. Den tillverkades tillsammans med de två som sprängdes över Japan. Det byggdes en fjorton kilotons, en tjugoen kilotons och en trettio kilotons atombomb. Fjorton- och tjugoen kilotons bomberna sprängdes över Hiroshima och Nagasaki, men trettio kilotonnaren fick aldrig sprängas. Bombens ande är fruktansvärt besviken över det faktum att hans bröder fick, men inte han.

Det hemliga utrymme, på någon amerikansk flygbas, där den förvarades har sedan länge fallit i glömska och inkorporerats i Underjorden. Den hittades där av en vilse själ som tog hand om den och vårdade den. Under ärens lopp har fler vilse själar samlats kring Bomben och sekten Bombens Barn har uppstått. Bombens ande vägrar tala med dem, "sån't djävla tjaffs som vårdnad och tillbedjan - fan, spräng mig för helvete, spräng mig!!"

## Scen 8: Bomben & Kranen

Det enda sättet att spränga bomben är

att släppa den från en någorlunda hög höjd. Kranen kan naturligtvis fungera som en sådan och om de sköter sina kort väl kommer kranen att vara de till hjälp. Den har ingen krok utan en gigantisk elektromagnet som självklart kan lyfta bomben.

## Levande skrot

Spelarna anfalls vid ett par tillfällen av skrot och sopor som fått liv. Låt de få en ordentlig fajt, men de bör inte gå en

## Scen 9: Skiten sprängs ur Djävulen

Någon natt efter det att de monterat bomben på kranen börjar Djävulens trupper sitt intåg. Vid horisonten kan de se horder av märkets varelser komma flygande, tippen böljar och vrider sig. Skrot och sopor flyger omkring och en enorm gestalt syns bortom horisonten, Djävulen är i antågande. En enorm batalj mellan varulvarna och Djävulens anhang bryter ut och pågår i många timmar innan Djävulen själv anländer och det är då dags att spränga bomben. För detta måste kranens ande kontaktas, eftersom den fortfarande inte tillåter någon att klättra i den kan ingen ta sig in i hytten, och beordras att släppa bomben. Äventyret slutar i en bländande vitt sken och bomben har slutligen fått sin vilja igenom, Thank God for the Bomb...

## Julia

På tippen finns det ett ganska stort område där vittraror dumpats. Där finns allt från trättmaskiner och kylskåp till diskmaskiner och frysboxar. Det är här de flesta letar efter mat och det har alltid funnits någon munbit att finna i något av kylskåpen eller frysarna. Om spelarna skulle söka sig hit och öppnar ett kylskåp träffar de på Julia. Julia är en liten flicka som lekte på en helt annan soptipp och kröp in i kylskåpet och dörren gick i bakläs. Hon dog. Så småningom flyttades allt på den soptippen till den här skrottippen och följdaktigen följde Julia med. Julia ser ut som vilken halvkrutten tioåring som helst och hon är sur och gnällig. Om spelarna lyckas övertyga henne om att prata med dem kan hon berätta vad hon vet.

### Vad Julia vet

- \* Varulvsrampyrer har varit här
- \* Vittrarornas ande har gett sig av



# Annat smått och gott

för tidig död till mötes på grund av skräpet. De anfallande soporna kan vara allt från bilvrak som fått liv till galna kylskåp eller ettriga borrar-maskiner. Det kan var ett monster sammansatt av sopor och skrot, använd fantasin.



# WEREWOLF™

## THE APOCALYPSE

Name: Josef Urstark

Breed: Metis

Pack Totem: Kranen

Chronicle: Skrottippen

Auspice: Akroun

Concept:

Tribe: Bone Growers

Battle Scars: Fula örr

### Attributes

#### Physical

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

#### Social

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

#### Mental

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

### Abilities

#### Talents

Alertness ●●●○○○○○  
 Athletics ●●○○○○○○  
 Brawl ●●●●●○○○  
 Dodge ○○○○○○○○  
 Empathy ○○○○○○○○  
 Expression ○○○○○○○○  
 Intimidation ●●●○○○○○  
 Primal-Urge ●●●●○○○○  
 Streetwise ●○○○○○○○  
 Subterfuge ○○○○○○○○

#### Skills

Animal Ken ○○○○○○○○  
 Drive ○○○○○○○○  
 Etiquette ○○○○○○○○  
 Firearms ○○○○○○○○  
 Melee ●●●●●○○○  
 Leadership ○○○○○○○○  
 Performance ●○○○○○○○  
 Repair ●○○○○○○○  
 Stealth ●●○○○○○○  
 Survival ●●●○○○○○

#### Knowledge

Computer ○○○○○○○○  
 Enigmas ○○○○○○○○  
 Investigation ○○○○○○○○  
 Law ○○○○○○○○  
 Linguistics ○○○○○○○○  
 Medicine ○○○○○○○○  
 Occult ○○○○○○○○  
 Politics ○○○○○○○○  
 Rituals ●○○○○○○○  
 Science ○○○○○○○○

### Advantages

#### Backgrounds

Totem ●●●○○○○○  
 Rites ●○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○

#### Gifts

Razor Claws  
 True Fear  
 Clenched Jaw  
 Stocking Fury's Furnance  
 Silver Claws

#### Gifts

Spirit of the Fray  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Rite of Wounding

#### Renown

Glory  
 ●●●●●●●●○○  
 □□□□□□□□□□

#### Honor

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Wisdom

●●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Rage

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Gnosis

●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Willpower

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Rank

4

#### Health

bruised	—	—
Hurt	-1	□ □
Injured	-1	□ □
Wounded	-2	□ □
Mauled	-2	□ □
Crippled	-5	□ □
Incapacitated		□ □

**Homid** (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. **Glabro** (Near Man): Str.+2, Sta.+2, App.-1, Man.-1; Diff.: 7. **Crinos** (Wolf Man): Str.+4, Sta.+3, Dex.+1, App.0, Man.-3; Diff.: 6. **Hispo** (Near Wolf): Str.+3, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 7. **Lupus** (Wolf): Str.+1, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 6



Josef, som de flesta andra, hittades som barn på tippen. Den enda skillnaden var att hans kropp var täckt av här. Hans fingrar hade dessutom klar och vid fyra års ålder kunde han lyfta hundra kilo på raka armar. I övrigt var han som vilket annat barn som helst.

Hans tidiga barndom var våldsam och många var de som föll för hans klar. När han i pubertetsålder gick igenom sin första förvandling upptäckte han att det hela var totalt meningslöst eftersom hans andra form var människa och varför förvandla sig till en form där man bara har nackdelar.

Hans initieringsrit bestod av en flock av mörkrets varulvar vilka han hjältemodigt tog sig an och slet de allihop i stycken. En av de här varulvarna hade en dolk (Fangdagger, aktivera för dubbel skada) som Josef plöckade med sig. Hans enorma styrka i kombination med dolken resulterade i att han sågs som en ruskigt kompetent krigare.

Det var fem stycken varulvar som gick igenom sina initieringsriter ungefär samtidigt och Graklo, äldermannen på tippen, tyckte att dessa tillsammans skulle bli en bra flock. Sluskulvarna var bildat och Josef, som den krigare han är, var självrädd som deras ledare.

Tippen som Sluskulvarna håller till på är enormt stor. Ingen av dem har någonsin lämnat den eller vet ens var den slutar. Allt de någonsin behövt har tippen försett dem med, mat kan man hitta bland kylskåpen och ibland flyger ett plan över tippen och dumpar sopor – då är det fest!

Flockens totem är den stora kranen vid bilskroten och de ser till att hålla den ren och pryglig åtminstone

den nedre delen för ingen får klättra i den.

#### Vad tycker Josef om de andra

**Sven Tarmstank** är en ganska stark krigare, men han har fått för sig en massa läjigheter som att han heter Armstark och är Get of Fenris. Skitsnack, han är luffare, precis som alla vi andra.

**Pete Pedigree Pal** är flockens lustigurre och narr. Han är inte varulv utan varhund? Detta förnekas kategoriskt av Pete själv, men det syns ju lång väg. Dessutom äter han bara hundmat, vilket i och för sig kan vara gott, men att bara äta det? Han är helt okej när han är lugn, fast ibland kan han vara jävligt störig.

**Slas** är även han en god krigare. Han är dessutom både klok och förnuftig och brukar ha god koll på allt. Hans ord är värda att ta i beaktning när man ska leda sin flock.

**Utseende:** Josef går alltid i Crino-form (varulv). Han är strax över tre meter och väger bortåt trehundra kilo, bara muskler. Hans hud är alltid en människas, oavsett Josefs form.

# WEREWOLF™

## THE APOCALYPSE

Name: *Slas*

Breed: *Homid*

Pack Totem: *Kranen*

Chronicle: *Skrottippen*

Auspice: *Akroun*

Concept:

Tribe: *Bone Growers*

Battle Scars:

### Attributes

#### Physical

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

#### Social

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

#### Mental

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

### Abilities

#### Talents

Alertness ●●○○○○○○  
 Athletics ●○○○○○○○  
 Brawl ●●●○○○○○  
 Dodge ●●●○○○○○  
 Empathy ●●○○○○○○  
 Expression ●●○○○○○○  
 Intimidation ●○○○○○○○  
 Primal-Urge ●●○○○○○○  
 Streetwise ●○○○○○○○  
 Subterfuge ●○○○○○○○

#### Skills

Animal Ken ○○○○○○○○  
 Drive ○○○○○○○○  
 Etiquette ○○○○○○○○  
 Firearms ○○○○○○○○  
 Melee ●●○○○○○○  
 Leadership ●●●○○○○○  
 Performance ●●○○○○○○  
 Repair ○○○○○○○○  
 Stealth ●●○○○○○○  
 Survival ●●●○○○○○

#### Knowledge

Computer ○○○○○○○○  
 Enigmas ●●○○○○○○  
 Investigation ●○○○○○○○  
 Law ○○○○○○○○  
 Linguistics ○○○○○○○○  
 Medicine ●○○○○○○○  
 Occult ●○○○○○○○  
 Politics ○○○○○○○○  
 Rituals ○○○○○○○○  
 Science ○○○○○○○○

### Advantages

#### Backgrounds

Totem ●●●○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○

#### Gifts

Razor Claws  
 Cooking  
 Reshape Object  
 Inspiration  
 Spirit of the Fray

#### Gifts

Persuasion  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

#### Renown

##### Glory

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□

##### Honor

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

##### Wisdom

●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□

#### Rage

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

#### Gnosis

●●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□

#### Willpower

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□

#### Rank

3

#### Health

bruised	—	—
Hurt	-1	□ □
Injured	-1	□ □
Wounded	-2	□ □
Mauled	-2	□ □
Crippled	-5	□ □
Incapacitated		□ □

**Homid** (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. **Glabro** (Near Man): Str.+2, Sta.+2, App.-1, Man.-1; Diff.: 7. **Crinos** (Wolf Man): Str.+4, Sta.+3, Dex.+1, App.0, Man.-3; Diff.: 6. **Hispo** (Near Wolf): Str.+3, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 7. **Lupus** (Wolf): Str.+1, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 6





Slas, liksom de flesta andra, hittades som barn på soptippen. Han är en god krigare och en karismatisk person. Han har blivit den naturlige ledaren då de andra lyssnar på honom. Till och med Josef som är flockens egentlige ledare lyssnar ofta på vad Slas har att säga innan han fattar några beslut.

Han är en god kamrat med hög moral. Han är rakryggad och har en egen hederskodex, bara för att man är luffare behöver man inte bete sig som en skit (hela tiden i alla fall).

De var fem stycken varulvar som gick igenom sina initieringsriter ungefär samtidigt och Graklo, äldermannen på tippen tyckte att dessa tillsammans skulle bli en bra flock. Sluskulvarna var bildat.

Tippen som Sluskulvarna håller till på är enormt stor. Ingen av dem har någonsin lämnat den eller vet ens var den slutar. Allt de någonsin behövt har tippen försett dem med, mat kan man hitta bland kylskåpen och ibland flyger ett plan över tippen och dumpar sopor - då är det fest!

Flockens totem är den stora kranen vid bilskroten och de ser till att hålla den ren och prydlig åtminstone den nedre delen för ingen får klättra i den.

#### Vad Slas tycker om de andra

**Pete Pedigree Pal** är en hundliknande kille som kökar hundmat. Han blir irriterad om man kallar honom för hund och då gör man ju det. Han spekar mycket och det kan ju bli påfrestande om man inte är på det humöret.

**Josef Urstark** är flockens ledare och vill ha det så. Han vet nog att Slas kanske är någon form av andreledare, men det behöver man inte påtala för honom. Det är onödigt att bli orön med honom.

**Sven Tormstank** är en fruktansvärd krigare med vissa underliga inslag. Han verkar skämmas över att vara en bengnagare och påstår sig vara en av Fenrisulvens barn och keta Armstark. Nonsens naturligtvis, inte behöver man skämmas över att vara luffare.

**Valdemar Treöra** är skamanen, han som pratar med andarna. En god kamrat och ett trevligt sällskap vid lägerelden.

**Utseende:** Slas är en lång och reslig man med respektgivande yttre.

# WEREWOLF™

## THE APOCALYPSE

Name: *Sven Armstark*

Breed: *Homid*

Pack Totem: *Kranen*

Chronicle: *Skrottippen*

Auspice: *Akroun*

Concept:

Tribe: *Set of Fenris*

Battle Scars: *Massor*

### Attributes

#### Physical

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

#### Social

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

#### Mental

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

### Abilities

#### Talents

Alertness ●●●○○○○○  
 Athletics ○○○○○○○○  
 Brawl ●●●●○○○○  
 Dodge ○○○○○○○○  
 Empathy ○○○○○○○○  
 Expression ○○○○○○○○  
 Intimidation ●●○○○○○○  
 Primal-Urge ●●●●○○○○  
 Streetwise ○○○○○○○○  
 Subterfuge ○○○○○○○○

#### Skills

Animal Ken ○○○○○○○○  
 Drive ○○○○○○○○  
 Etiquette ○○○○○○○○  
 Firearms ○○○○○○○○  
 Melee ●●○○○○○○  
 Leadership ●○○○○○○○  
 Performance ○○○○○○○○  
 Repair ○○○○○○○○  
 Stealth ●○○○○○○○  
 Survival ●●●○○○○○

#### Knowledge

Computer ○○○○○○○○  
 Enigmas ●○○○○○○○  
 Investigation ○○○○○○○○  
 Law ○○○○○○○○  
 Linguistics ○○○○○○○○  
 Medicine ●○○○○○○○  
 Occult ○○○○○○○○  
 Politics ○○○○○○○○  
 Rituals ●○○○○○○○  
 Science ○○○○○○○○

### Advantages

#### Backgrounds

Totem ●●●○○○○○  
 Pure Breed ●○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○

#### Gifts

Razor Claws  
 Resist Pain  
 Snarl of the Predator  
 Might of Thor  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

#### Gifts

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

#### Renown

##### Glory

●●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□

##### Honor

●●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

##### Wisdom

●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Rage

●●●●●●●●●●○  
 □□□□□□□□□□

#### Gnosis

●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Willpower

●●●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Rank

3

#### Health

bruised	—	—
Hurt	-1	□ □
Injured	-1	□ □
Wounded	-2	□ □
Mauled	-2	□ □
Crippled	-5	□ □
Incapacitated		□ □

**Homid** (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. **Glabro** (Near Man): Str.+2, Sta.+2, App.-1, Man.-1; Diff.: 7. **Crinos** (Wolf Man): Str.+4, Sta.+3, Dex.+1, App.0, Man.-3; Diff.: 6. **Hispo** (Near Wolf): Str.+3, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 7. **Lupus** (Wolf): Str.+1, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 6



Sven, som de flesta andra, hittades som barn på sotippen. Den enda skillnaden var att han lög i en vackert flätad korg, en korg av uppenbart nordiskt ursprung. Detta tyder självklart på att han inte är en bengnagare som de andra - han är en Get of Fenris.

Som en av Fenrisulvens barn backar han aldrig när det gäller strid, han skulle förmodligen ta sig an självaste Satan om det skulle komma till det. Han har varit med om många storslagna strider och hans kropp visar tydliga spår av dem. Han fattas ett revben, som slets ur hans bröstkorg vid ett tillfälle, en av hans armar har trasats sönder vid ett flertal tillfällen och han kan knappt röra den. Han har bestående hjärnskador och kroppen är täckt av stora ärr (han brukar gnida in såren med smuts för att det ska bli stora ärr), han har brutit ryggraden, men lökt ihop den, han är halt och hans högra öga blev utbitet i en strid med en varulv från norra sidan tippen (den andra varulven fick sin kropp avbiten från sitt öga). Sven bär sina ärr med största stolthet, han är minsann en av Fenris stora krigare. Tack vare sina hjärnskador är hans minne inte vad det borde, han minns dock att han är medlem i en flock, Sluskulvarna.

Tippen som Sluskulvarna håller till på är enormt stor. Ingen av dem har någonsin lämnat den eller vet ens var den slutar. Allt de någonsin bekvämt har tippen försett dem med, mat kan man hitta bland kylskåpen och ibland flyger ett plan över tippen och dumpar sopor - då är det fest!

Flockens totem är den stora kranen vid bilskroten och de ser till att hålla den ren och pryglig åtminstone den nedre delen för ingen får klättra i den.

#### Vad Sven tycker om de andra

För det första är Sven jävligt irriterad över att de andra inte tror på att han är en av Fenrisulvens barn, utan kallar honom luffare och han absolut hatar när de kallar honom Tarmstank. Den enda anledningen till att de fortfarande lever är att de är hans flockfränder och såna kan man väl inte döda, eller?

**Josef Urstark** är helt otroligt stark. Han är ledare, fast det är ju egentligen Slas som är ledare, eller hur det nu var...

**Pete Pedigree Pal** är en klen liten byracka. Hund som han är har han ingenting bland oss varulvar att göra. Kåkar hundmat hela tiden gör han också, fy faan.

**Valdemar Treöra** är en sån där andepratare som man nog bäst ska lämna ifred. Han dricker ju T-daja också...

**Slas** är den som har mest vett i skallen. Han är ledaren i Svens öga.

**Utseende:** Sven har enormt långt, blont hår och mycket ärr. I strid brukar han alltid dra sin pistol och tömma ett magasin innan han går bärsärk.

# WEREWOLF™

## THE APOCALYPSE

Name: Pete Pedigree Pal

Breed: Homid

Pack Totem: Kranen

Auspice: Ragabash

Concept:

Chronicle: Skrottippen

Tribe: Bone Grower

Battle Scars:

### Attributes

#### Physical

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

#### Social

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

#### Mental

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

### Abilities

#### Talents

Alertness ●●●●○○○○○  
 Athletics ●●●○○○○○○  
 Brawl ●●○○○○○○○  
 Dodge ●●○○○○○○○  
 Empathy ●●○○○○○○○  
 Expression ●○○○○○○○○○  
 Intimidation ○○○○○○○○○○  
 Primal-Urge ●●●●○○○○○  
 Streetwise ●●●○○○○○○  
 Subterfuge ●●●○○○○○○

#### Skills

Animal Ken ●●○○○○○○○  
 Drive ○○○○○○○○○○  
 Etiquette ○○○○○○○○○○  
 Firearms ●●○○○○○○○  
 Melee ●○○○○○○○○○  
 Leadership ○○○○○○○○○○  
 Performance ●●●○○○○○○  
 Repair ○○○○○○○○○○  
 Stealth ●●●●○○○○○  
 Survival ●●●●○○○○○

#### Knowledge

Computer ○○○○○○○○○○  
 Enigmas ●●○○○○○○○  
 Investigation ●●●○○○○○○  
 Law ○○○○○○○○○○  
 Linguistics ○○○○○○○○○○  
 Medicine ○○○○○○○○○○  
 Occult ○○○○○○○○○○  
 Politics ○○○○○○○○○○  
 Rituals ○○○○○○○○○○  
 Science ○○○○○○○○○○

### Advantages

#### Backgrounds

Totem ●●○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○○○

#### Gifts

Cooking  
 Persuasion  
 Open Seal  
 Blur of Milky Eyes  
 Blissful Ignorance

#### Gifts

Taking the Fortune  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

#### Renown

##### Glory

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

##### Honor

●●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

##### Wisdom

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Rage

●●●○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Gnosis

●●●○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Willpower

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Rank

3

#### Health

bruised	—	—
Hurt	-1	□ □
Injured	-1	□ □
Wounded	-2	□ □
Mauled	-2	□ □
Crippled	-5	□ □
Incapacitated		□ □

**Homid** (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. **Glabro** (Near Man): Str.+2, Sta.+2, App.-1, Man.-1; Diff.: 7. **Crinos** (Wolf Man): Str.+4, Sta.+3, Dex.+1, App.0, Man.-3; Diff.: 6. **Hispo** (Near Wolf): Str.+3, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 7. **Lupus** (Wolf): Str.+1, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 6





Pete, som de flesta andra, hittades som barn på tippen. Han var väl kanske lite busigare som barn än de andra. Sven, till exempel, som alltid ville slåss med alla barnen brukade han reta och spela spratt. Han var helt enkelt ett busfrö som så småningom kom att bli hatälskad av de flesta på tippen.

En besvärande detalj är att tippens hundar alltid tytt sig till honom och alla har alltid mobbat honom för att han ser ut som en hund och sagt att han är varuhund. Naturligtvis är det inte sant, det kan ju inte vara sant - Pete är en varulv precis som alla de andra. Utåt sett är Pete en spexare och skämtare, men inom honom gnager oron över att de andra kanske har rätt. Namnet Pedigree Pal har han fått eftersom han praktiskt taget inte äter någonting annat än hundmat och det får han ju höra för. Så vad då Valdemar dricker ju T-dåja, är det bättre då?

Tippens älderman, Graklo, uppfostrade honom och hans initieringsrit kom att bestå av att han skulle eliminera en flock mörka varulvar. Han smög sig på dem när plötsligt Josef dök upp och totalslaktade hela flocken. Naturligtvis nämnde inte Pete något om detta för Graklo utan talade bara om att han löst uppgiften.

Det var fem stycken varulvar som gick igenom sina initieringsriter ungefär samtidigt och Graklo tyckte att dessa tillsammans skulle bli en bra flock. Sluskulvarna var bildat.

Tippen som Sluskulvarna håller till på är enormt stor. Ingen av dem har någonsin lämnat den eller vet ens var den slutar. Allt de någonsin behårt har tippen försett dem med, mat kan man hitta bland kylskåpen och ibland flyger ett plan över tippen och

dumpar sopor - då är det fest!

Flockens totem är den stora kranen vid bilskroten och de ser till att hålla den ren och prydlig åtminstone den nedre delen för ingen får klättra i den.

**Vad Pete tycker om de andra**

Han gillar egentligen ingen av dem eftersom de kallar honom hund, men eftersom de är flockfränder visar han ingenting mot dem utan spexar och skämtar som vanligt. Valdemar är den ende Pete egentligen tycker om och det beror mest på att han inte bryr sig om att reta honom som de andra.

**Sven Tarmstank, Sias och Josef Urstark** är de som brukar reta Pete.

**Utseende:** Pete ser faktiskt lite hundaktig ut.

# WEREWOLF™

## THE APOCALYPSE

Name: Valdemar Treora

Breed: Homid

Pack Totem: Kranen

Chronicle: Skrottippen

Auspice: Theurge

Concept:

Tribe: Bone Grower

Battle Scars: Kluret ora

### Attributes

#### Physical

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

#### Social

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

#### Mental

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

### Abilities

#### Talents

Alertness ●●●●○○○○○  
 Athletics ○○○○○○○○  
 Brawl ●●○○○○○○○  
 Dodge ○○○○○○○○  
 Empathy ●●○○○○○○○  
 Expression ●●●○○○○○  
 Intimidation ○○○○○○○○  
 Primal-Urge ●●●●○○○○○  
 Streetwise ●○○○○○○○  
 Subterfuge ●●○○○○○○○

#### Skills

Animal Ken ●●○○○○○○○  
 Drive ○○○○○○○○  
 Etiquette ○○○○○○○○  
 Firearms ○○○○○○○○  
 Melee ●○○○○○○○  
 Leadership ○○○○○○○○  
 Performance ●○○○○○○○  
 Repair ○○○○○○○○  
 Stealth ●●○○○○○○○  
 Survival ●●●●○○○○○

#### Knowledge

Computer ○○○○○○○○  
 Enigmas ●●●●○○○○○  
 Investigation ○○○○○○○○  
 Law ○○○○○○○○  
 Linguistics ○○○○○○○○  
 Medicine ●●○○○○○○○  
 Occult ●●●●○○○○○  
 Politics ○○○○○○○○  
 Rituals ●●●●○○○○○  
 Science ○○○○○○○○

### Advantages

#### Backgrounds

Totem ●●●●○○○○○  
 Past Life ●●●○○○○○  
 Rituals ●●●●○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○

#### Gifts

Mother's Touch  
 Spirit Speech  
 Sight From Beyond  
 Pulse of the Invisible  
 Cooking

#### Gifts

Attunement  
 \_\_\_\_\_  
 Rite of Summoning  
 Gathering for the Departed

#### Renown

Glory  
 ●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Honor

●●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Wisdom

●●●●●●●●●●○  
 □□□□□□□□□□

#### Rage

●●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

#### Gnosis

●●●●●●●●●●○  
 □□□□□□□□□□

#### Willpower

●●●●●●●●●●○  
 □□□□□□□□□□

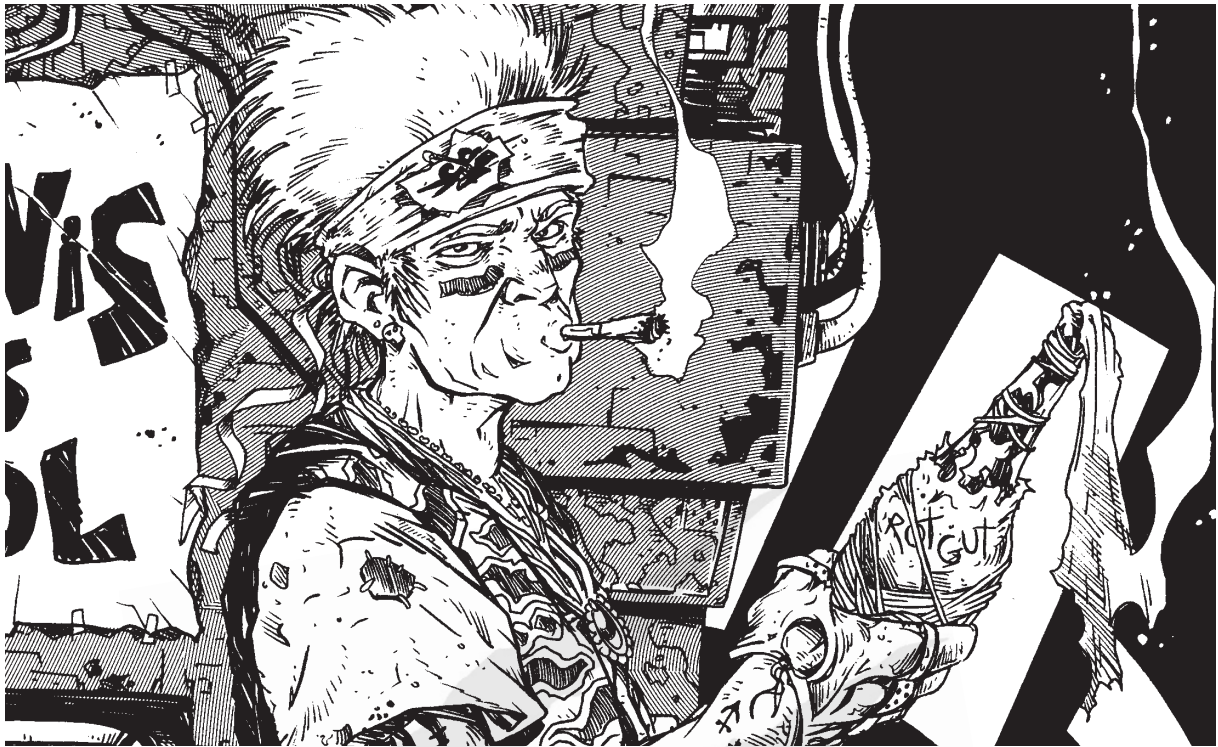
#### Rank

4

#### Health

bruised	—	—
Hurt	-1	□ □
Injured	-1	□ □
Wounded	-2	□ □
Mauled	-2	□ □
Crippled	-5	□ □
Incapacitated		□ □

**Homid** (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. **Glabro** (Near Man): Str.+2, Sta.+2, App.-1, Man.-1; Diff.: 7. **Crinos** (Wolf Man): Str.+4, Sta.+3, Dex.+1, App.0, Man.-3; Diff.: 6. **Hispo** (Near Wolf): Str.+3, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 7. **Lupus** (Wolf): Str.+1, Sta.+3, Dex.+2, Man.-3; Diff.: 6



Valdemar är den ende av varulvarna i Sluskulvarna, som hans flock heter, som inte är ett hittebarn. Hans föräldrar badde på tippet, men är nu avlidna, och han fostrades av dem. Redan som liten både hörde och såg han saker och ting som ingen annan kunde höra eller se. Det var redan tidigt ganska klart att han skulle bli ceremonimästare. När det ska utföras någon ceremoni på tippet är det Valdemar som fixar det.

Han kan se att många andar har börjat lämna tippet och flera järtecken har syns. Han har vetat ett tag att någonting inte står rätt till hos deras älskade tipp, men inte riktigt vetat vad som borde göras.

De flesta av hans flockfränder hyser stor respekt för honom. Han har varit med om en del strider och kan visa upp sitt ära, vilket klävs i trä vid ett tillfälle, som bevis. Det är det som gett honom namnet Treära.

Valdemar brukar trumma på konservburkar och smörja in sig med olja och rost när han åkallar andar och vid ritualer. Allehanda skrot används också vid de här tillfällena, såsom skruvar, kuggjul, fjädrar och spik. Dessutom gillar han att dricka T-röd både i tid och i otid.

De var fem stycken varulvar som gick igenom sina initieringsriter ungefär samtidigt och Grokka, öldermannen på tippet, tyckte att dessa tillsammans skulle bli en bra flock. Sluskulvarna var bildat och Josef, som den krigare han är, var självskrivet som deras ledare.

Tippet som Sluskulvarna håller till på är enormt stort. Ingen av dem har någonsin lämnat den eller vet ens var den slutar. Allt de någonsin behårt har

tippet försett dem med, mat kan man hitta bland kylskåpen och ibland flyger ett plan över tippet och dumpar sopor – då är det fest!

Flockens totem är den stora kranen vid bilskroten och de ser till att hålla den ren och prydlig åtminstone den nedre delen för ingen får klättra i den. Det är tack vare Valdemar de fått Kranen som sin totem och han vet att Kranen är så gott som allsmäktig. Den ser allt som händer på tippet och den vet till och med varifrån flygplanen kommer, men den vill inte tala om det. Valdemar är den ende av flockens medlemmar som faktiskt kan prata med Kranens ande och han är väldigt noggrann med underhållet av den.

Vad Valdemar tycker om de andra

**Josef Urstark** är deras ledare eftersom han är den störste och starkaste.

**Pete Pedigree Pal** är förmodligen en varkund och inte en varulv. Mycket tyder på detta, han äter uteslutande hundmat, han ser ut som en hund och alla tippens kunder tyr sig till honom. Han gillar inte när man påtalar att han är en sopkund.

**Slas** är en god kamrat och den ende som man kan prata allvar med. Det brukar vara trevligt att sitta vid lägerelden med honom.

**Sven Tarmstank** är en våldsmaskin. Inte mycket finns kvar av den här killens hjärna. Derkört strids-erfaren och har nog fått en smäll för mycket. Han påstår sig vara en av Fenrisulvens barn och att han heter Armstark och inte Tarmstank. Tydliga tecken på hjärnskada.