

HELL OF A TRIP!

Ett äventyr för Vampire för 5 spelare + 2 SLP.

Grundidéer och huvudplot: Patrik Åhman
Editering och vinklingar: Christer Carlsson

Initialt skall lagen starta med 7 spelare varav 2 är insatta för att dö/försvinna snabbt i äventyret. Dessa skall sättas in i situationen och ges detaljerna för när de skall dö/försvinna och kommer att vara utsedda av arrangörerna.

Spelarna kommer att få välja karaktär själv så det är inte givet vilka av karaktärerna som kommer att försvinna vilket troligen ger mer realism/trolighet i spelet. Alltid misstänkt om man delar ut karaktärerna och det finns tillsatta spelare.

Som det är upplagt är det bara en stomme med förslag på vad som kan göras och baseras på de idéer som Patrik Åhman haft om upplägget.

Tyvärr är jag inte insatt i reglerna så jag kan bara ge en grundintrig och eventuella avvikelser från Vampire's värld får ni korrigera under spelets gång. Som vanligt när jag skriver lämnar jag en hel del för SL att improvisera på och brodera ut. Normalt inte så mycket som här men tiden räcker inte till denna gång för att göra ett mer detaljerat scenario.

Så när ni spelar scenariot,

improvisera och brodera ut texten så mycket som möjligt. Gör scenerna levande och få dem att kännas naturliga. Om något inte fungerar, inte stämmer eller känns fel i den situation som har uppstått, ändra det så det känns rätt. I alla spel måste man mer eller mindre förändra resultatet eller situationen hur mycket än upphovsmakaren har försökt tänka på alla situationer.

Lycka till.

Christer Carlsson

Uppdraget

SK's information.

Ni har fått i uppdrag att verka som diplomater vid förhandlingar i New York med Werewolf. Werewolf verkar ha behov av hjälp på något sätt och de lokala organisationen av Nosferatu är för liten för att vara till nytta. Den är mer eller mindre icke existerande.

Ni skall kontakta "N a m n" en medlem i Nosferatu, som skall vara behjälplig vid kontakten med Werewolfs. Resan hit från Chicago har varit jobbig då det regnat hela tiden och ni har sedan länge ångrat att ni inte tog tåget i stället för bilarna. Men nu är ni här och har nu anlänt till den gamla lagerlokal där "N a m n" förväntas möta er.

Lagerlokalen

- *Beskriv en gammal sliten lagerlokal belägen i hamnkvartieren i New York. Lokalen har en gång i tiden använts av fiskeindustrin men på senare år använts som lagerlokal för begagnade bildelar. I alla fall har det varit fronten utåt. SK hinner inte mer än komma innanför dörrarna då ännu en kraftig regnskur smattrar mot plåttaket.*

"N a m n" möter SK i ett kontor beläget i de bakre delarna av lokalen till vilken man tar sig via en smal spiraltrappa. Man har en god sikt över hela lagret vilket ger vid handen att det ligger god planering bakom detta fabriksbygge. Man kan över-blicka hela verksamheten härifrån.

Samtalet ger vid handen att SK skall möta Werewolfs i Central Park för att få till ett samarbete mellan er och dessa mot Sabbath som är stora i New York. Werewolfs är inte starka nog att ta hand om Sabbath men med lite hjälp så kanske problemet kan lösas. Prinsen har gett er goda vitsord och "N a m n" sätter stora förhoppningar till SK.

- *Beskriv samtalet och vad de ser som händer på lagret. Hämtning, packning och leverans av gods. Små pickups och mindre lastbilar kommer i strid ström från diverse bilfirmor. Regnet minskar i styrka men upphör inte. Efter en stund kommer en Pete Built (mycket stor långtradare) som kör fram mot dörrarna. Den är mycket dammig och ser ut som om den inte tvättats på ett halvår så det regnet som börjar lösa upp dammet kan inte vara helt fel. Lagermannen gestikulerar vilt för att tala om för idioten till förare att han måste vända bilen.*

Här händer sedan sakerna snabbt.

Attacken

SK:

Två mindre vans kommer snabbt i sikte och bromsar häftigt in bredvid lastbilen. Ur bilarna kommer ett antal beväpnade män samtidigt som lastbilen gasar på och ökar farten. Han har helt klart för avsikt att ta sig in och innan SK hinner reagera splittras dörrfodret då den stora bilen forcerar. Bilen har sikte mot kontoret och dieselavgaserna spyr ut när motorn vrålar upp i varv.

SL:

Här skall en av karaktärerna dö en ärofull död. En av de på förväg insatta i vad som skall

hända dem. Han/hon får själv finna på hur han/hon vill sätta upp detta men SK skall dö skyddande de andras flykt.

Sabbath attackerar lagret och SK måste fly via kloakerna som de kommer till via ett bakre rum på lagret. Nosferatu har valt väl.

På lagret finns bara "N a m n" som vampyr och 5 män som är anställda småbrottslingar och "hjälpare". SK förses med vapen som man har gömda på kontoret. Det kan bli lite tight här då trucken kommer att riva halva stället och till viss del även delar av kontoret. Trappan sitter risigt till i den här situationen.

1:sta flykten

Beskriv en kortare färd genom kloakerna som mynnar ut i tunnelbanan där SK kan färdas vidare. "N a m n" ringer ett antal samtal från Central Station (Underground) och får dåliga besked. På något sätt är arrangemanget avslöjat och ni måste omedelbart dra er ur situationen. FLY!!!

"N a m n" hinner inte mer än meddela detta innan ni blir varse ett antal män som raskt närmar sig. Deras kläder avslöjar en del. Dags att röra på sig.

Flykt genom stationen och in i en tunnelbanevagn precis innan dörrarna hinner slå igen. Brodera ut lite och beskriv en häftig jakt i rulltrappor, gångtunnlar och på perronger. Hur är det till exempel med biljettspärrar...

"N a m n" kommer att föra SK till utkanten av New York men Sabbath får några män på tåget när det endast är några stationer kvar.

Strid i tunnelbanan

En eldstrid utbryter i vagnen (lamporna slocknar, någon drar i nödbromsen, skrik, tumult och förvirring). Oskyldiga åskådare är vittnen som dock inte skadas alltför allvarligt.

- Kanske någon av dem har ett eget vapen och blandar sig in i striden för att försvara sig själv. Kanske ett par hårdföra skinnheads eller punkare som vill visa sig lite tuffa mot SK eller Sabbaths män innan det verkliga skjutandet startar..

Under jakten skall ytterligare en av de förberedda SK tas av daga. Eldstriden slutar när SK tar sig ur vagnen och avlägsnar sig genom tunnlar mot kloakerna ledda av "N a m n".

Beskriv flykten med en massa ovidkommande detaljer som skall ge SK en viss paranoid inställning till saker och ting.

De oanvända tunneldelarna

På vägen kommer de genom en del av tunnelbanan som började byggas men där stadsplanen ändrades och en massa arbete och pengar gick upp i rök. Vissa delar av spåren har rivits upp

men av någon anledning fungerar vissa signaleringsljus fortfarande. Dammiga och dåliga ger de dock inte mycket till ljus men det är alltid något..

Beskriv färden genom de mörka tunnlarna

SK:

Ni kommer till vad som verkar vara ett stort utrymme, antagligen en station och här kan ni se en gammal gatlykta som hänger uppbunden i rep och sprider sitt bleka ljus över en gammal tunnelbanevagn. Framför vagnen brinner en liten eld och ni kan se någon röra i elden.

SL:

Här har några av samhällets mer eftersökta mänskliga individer funnit en fristad som de ogärna lämnar ifrån sig frivilligt. Den verksamhet de bedriver sköts mestadels på natten i de mer skumma kvarteren. De är inte främmande för att använda våld och är beväpnade.

Vilka vapen har de?

Hur många är de?

Hur farliga är dessa för SK?

Förutom ovanstående kan detta vara en lämplig plats att finna vissa verktyg och annan rekvisita som kan vara användbar för SK's fortsatta aktiviteter...

Kloakerna

För SK ner och genom stinkande och fuktiga kloaker. Omväxlande torrt och fuktigt, ankeldjupt kloakvatten, alger, råttor och kackerlackor. En vägg av stinkande, kväljande och nedsmutsat vatten som SK måste passera. Håll partier med risk för SK att falla ner i vattnet...

SK's fina lågskor och präktiga kostymer mår inte så bra i den här miljön (har någon av SK dyra kläder?).

Förorten

SK kommer ut i en betongklädd kanal. Sista vägen ut måste de passera genom den knädjupa strömmen av kloakvatten. Kanalen är tämligen smal och kantad med kraftiga snår. Det går att ta sig upp och man befinner sig i ett område för husvagnsbostäder. Stora husvagnar som är mer eller mindre permanent parkerade och används som bostäder.

SK kan efter lite sökande finna någon där innehaveran inte är hemma. Annars så finns en hel del människor i området av varierande bakgrund.

Här finns en mindre vacker hora som sett sina bästa dagar, en misslyckad bilförsäljare som handlar med begagnade skrotbilar. Några(5) gamla MC-knuttar som är nere på baren drickande öl och spelande biljard. Några barbiträden och en standup komiker. Honom kan de höra repetera och skämten är riktigt dåliga.

Alla har mer eller mindre enkla vanor och därmed simplare, rent av vulgär klädsmak. Vilken vagn kommer de först att ge sig in i? Horans kanske?

Om de bryter sig in i någon av MC-knuttarnas vagnar och blir kvar en längre tid, mer än nödvändigt, kommer innehavaren att återvända, finna någon i sin vagn, kalla samman sina kamrater och attacker SK med allehanda tillhyggen: avsågat hagelgevär, motorcykelkedjor, baseballträn....

SL väljer metod och vapen..

De andra kanske kallar på polisen i stället...

I området kan SK få det svårt att finna något vettigt fordon men så småningom finner de en gammal, rostig och smutsig Lincon Continental som visar sig mycket enkel att tjuvkoppla, låset har nämligen gått sönder för länge sedan och tändningslåset är ersatt med en enkel strömbrytare. Den hostar lite, drar mycket bensin och har dåliga stötdämpare, man kan lätt bli sjösjuk som den gungar, men den fungerar och är "stor" nog. (Continentalen är ett veritabelt slagskepp på 6m, presidentbil i staterna).

Highway

Färden går vidare mot Chicago och hemmet. Har SK några pengar? Den här bilen slukar en massa bensin som sagt var men motorn fungerar utmärkt. Klädseln är kanske inte den renaste men..

Jake's Gasoline

SK måste som sagt var tanka någonstans. Med eller utan pengar så behöver de bensin och Jake's Gasoline är rätta platsen att tanka på. Bensinen är billig och macken ingår i den kedja som SK har avtal med om de har kreditkort. Vilken modern Amerikan lever utan...

Vid passande tillfälle när SK tankar kommer en bil inkörande på macken och genom de nervevade sidoruterna sticks helt plötsligt piporna på diverse skjutvapen ut och öppnar eld mot SK. Här kan mycket hända och möjligheterna att låta hela härligheten gå i luften är uppenbara. I alla fall om man ser det med amerikanska filmälskares ögon.

Youngstown

I Youngstown måste man stanna för att skaffa sig mat. In på en bar för att välja villebråd, mänsklig hamburgare.

Baren utsätts för ett fingerat rån av två andra vampires beväpnade med hagelgevär, klanbråk och bartendern (vampire) dödas. Beroende på situationen kommer olika saker att ske men SK kommer i alla lägen ges skulden för bråket.

Improvisera!!!

Jakt igen i staden men efter ett tag lyckas de återvända till "sin" bil. Det verkar som om de lyckats lura bort sina förföl-jare och kan ge sig iväg igen. Bilen saboterad, bromsrören avskurna så efter ett tag förlorar de all bromsverkan. SK's bil kommer då vara på highway igen och hastigheten därvid hög när de prejas av en Svart Camaro. INGA BROMSAR!!!!

Om det har gått för enkelt för SK hittills så låt dem råka ut för en biljakt eller annat attentat. Sönderskjutna däck eller nåt...

Chicago

De återvänder efter mycket om och men till Chicago och rapport-erar vad de anser väsentligt till sin uppdragsgivare. Allt verkar vara frid och fröjd men...

Några lejda mördare "Hitmen" anländer samtidigt som anklagelser tas upp om dödandet av vampire. Ge dem en omgång om de kommit så långt och fortfarande är friska och krya.

Så småningom kommer SK att trots allt klara sig till följd av en del okända vittnen som ger sig till känna och hjälper dem om de bara överlever de mördare som sänts ut...