

EFTER REGN...

(Ett Vampire-drama i 20-talets England)

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

Sophocles, Ajax

Inledning

Efter regn är ett investigateinriktat Vampire-äventyr, men innehåller även actioninslag och förstås en himla massa rollspelande (som jag egentligen ser som det mest viktiga). Året är 1923 och platsen ett regnigt England.

De dödliga är här för att finna svar på varför en god vän till dem dött. I Vampyrvärlden dyker rykten om att en grupp av Sabbat Elders skall vistas i staden upp, de sägs smida planer att störta prinsen och ta över styret. Historien är förstås mycket mer komplicerad än så. De dödligas hädangågne vän är nyckeln till ett mycket större mysterium. Sabbat i staden är visserligen gamla, och även hatiska mot Camarillas styre, men har något helt annat i åtanke. De söker hämnd och rättfärdelse för ett brott begånget för mycket länge sedan. De söker skrifter som sägs öppna porten till helvetet eller kanske något mycket värre, skrifter som startar Gehenna.

Under karaktärernas sökanden kommer de att närma sig sanningen. Vännens död leder människorna in i en värld de inte trodde existerade. En värld mörk, och fylld av ondska, svek och illdåd, men även där finns godhet och förståelse, svårigheten är bara att finna den. De möter på vampyrer, varulvar och andra parter intresserade av det som sker just nu. Detta är en historia med mycket efterforskningar för karaktärerna att göra. En historia som spelarna också mycket bygger själva.

I valet och kvalet

Spelarna (och/eller du) har ett val att göra, dvs. med eller utan system. Äventyret är fullständigt kompatibelt med båda varianterna. Det går förstås att kombinera, man *behöver inte* slå för allt.

Det är förstås du som är den slutgiltiga makthållaren och om du anser att några

ändringar måste ske, så är det helt upp till dig. Behöver spelarna extra ledtrådar, så ge dem det, eller om det är något annat de vill ha (värmländska varmyskoxar är däremot förbjudet, då äventyret ändå skall hålla en någorlunda seriös prägel).

Stämning

Den stämning jag vill komma åt i äventyret kan lättast beskrivas genom att nämna en annan produkt i den tillsynes obegränsade floran av rollspel, nämligen: *Call of Cthulhu*. Människorna träder in i en värld de aldrig förr skådat, en värld för dem ond och kall, och detta kommer att förändra deras fortsatta existens.

Bakgrund

I begynnelsen var Ordet. Och av Ordet formade vi mening och betydelse åt världen omkring oss, men Ordet kom också att bli en källa för makt och kunskap. Ordet fångades på papper och kunde föras vidare från generation till generation. Vi kom att lära oss av det förflutna och med Ordet kunde vi diskutera och reflektera över vad som en gång varit.

Många tungomål kom över tiden att försvinna och nya kom därtill, många kulturer försvann för att bana vägen för andra. Det gamla glömdes bort, den nya tiden kom över oss, men någonstans bland oss finns det fortfarande kvar delar av det förflutna. Delar av en tid då människan levde sida vid sida med andra varelser. Delar av den första staden. Kains stad.

Den historia du nu håller i din hand sträcker sig tillbaka till tiderna innan syndafloden, innan den första av städer föll. Vid tiden för Absimiliards (klanen Nosferatus grundare) förräderi fanns det krafter i spel, krafter som Sutekh (senare Set) och Saolut (Salubriklanens grundare, senare diablerad av Tremere) kom att

komma i kontakt med. När sedan de äldsta, Kains barnbarn (Antediluvians), försvann ur historien och lade sig att sova var det med ett löfte att komma åter. Att vid världens undergång väckas åter och sluka alla de som skapats i deras avbild. Det de fördömda i fruktan kallar Gehenna. Camarilla har under sin korta existens avfärdat Gehenna som en myt, något skapat av Sabbat för att skrämja upp de unga och inget annat, men det finns de som ser det dumma i att förneka sin historia. Den kommer alltid att komma tillbaka.

Efter regn utspelar i 1920-talets England, och i gaslyktornas gula sken kommer det förflutna åter att uppdaga sig. I prins Mithras frånvaro har uråldriga krafter åter börjat samla sig runt de brittiska öarna och ett sällskap som i århundraden inte skådat annat än mörker och natt har nu återvänt för att slutföra det arbete de påbörjat för mycket länge sedan. En gång i tiden höll de skrifter i sin ägo, skrifter som tagit åtskilliga årtusenden att återsamla. När Sällskapet i början av 1200-talet tvingades fly England var det med svansen mellan benen. De hade blivit besegrade i sin viktigaste stund och trodde aldrig att de skulle få chansen att återvända. Skrifterna blev kvar, och spreds över riket. Under koloniseringen vidgades det Engelska imperiet och med de engelska upptäckarna och härförarna fördes inte bara den Engelska kronans välde ut ur riket.

Sällskapet kom genom sina kontakter att samla ihop de flesta delarna igen, men det verkade som om tiden hade skingrat deras livsverk. Så en dag kom de i kontakt med en gammal Nosferatu vid namn Kyriakos. Han sa sig hålla de sista bitar de sökte, men han hade ett pris. Ingen kunskap kommer utan kostnad, resonerade han och berättade den ungefärliga platsen för skrifterna, nämligen Whiteshire, England. Då ingen i Sällskapet kunde sätta sina fötter på ön igen, då de förbannats när de lämnade den sist, beslöt de sig för att sända

sändebud i sitt ställe. Dessa skulle om möjligt kunna finna skrifterna och föra dessa ur landet. Dessa sändebud kom aldrig åter, och Sällskapet började ana att den gamle Nosferatun bara lekte med dem.

I skymundan skapade sig så Celeste, Tzimisce av blodet och en av de yngre i Sällskapet ett barn. Friedrich var hans namn och han kom att växa upp i ovisshet. Han fostrades in i klanen Ventrue och sändes efter en tid till England där Celeste hoppades att han skulle få reda på något utan att Kyriakos skulle ana vem det var som höll i trådarna. En äldre Lasombra iscensatte även en plan vilken sände hans sondotter Meleah till de Engelska öarna.

Sällskapet kan alltså inte anlända till öriket, och deras bundsförvanter har systematiskt plockats bort under åren. Deras hopp står nu till det lyckligt ovetande paret Meleah och Friedrich, och det verkar som om något håller på att hända. Det senaste året (1923) har norrskenet vandrat allt längre söderut och det sägs att om det fortsätter så kommer det inom ett år att kunna skådas vid ekvator, något som inte inträffat sedan sällskapet lämnade England. Om något kommer att ske, är det vid denna tid.

Vad de däremot inte är medvetna om är att det finns fler intressenter till skrifternas kunskap. En av de förrädare som lämnat klanen Tremere för ett öppnare liv, Dr. C. E. Reichardt, har nyligen anlänt till ön för att idka affärer. Han planerar ett anfall mot Whiteshires vampyrsamhälle vid det tillfälle som skulle skada dem mest, nämligen Isabells bröllop. Under sin kontroll håller han redan sheriffen Charles Alton (som för övrigt står och väger mot Sabbat själv, tillsammans med Gangreln fröken Lissah), som lovat hålla oroväckande moment ur vägen när attacken sker. Samtidigt växer sig barriären runt England sig allt svagare, och krafterna från det förflutna närmar sig allt snabbare.

Skrifterna

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

Vad skrifterna egentligen innehåller är bortom de flestas förstånd. Den lilla del som finns i Carl Wests lägenhet behandlar avancerad vampyrhistoria och är början på en ritual som mycket väl skulle kunna väcka de sovande och på så sätt starta Gehenna, men lika väl misslyckas katastrofalt (om man nu ser Gehenna som ett lyckande). Vem som helst kan naturligtvis inte göra detta och inte heller vid vilken tidpunkt som helst. Sällskapets första prioritering är att få ut skrifterna från England, vad som sedan händer spekuleras inte mer över här.

att finna skrifterna och knyta dessa till deras vän Carl Wests död. För dem har resan in i det okända bara börjat...

Whiteshire by night (information för den som vill vara påläst)

Whiteshire är inte direkt en sömnig småstad, men ej heller någon världsmetropol. Staden har sedan urminnes tider styrts av klanen Toreador, vilkens medlemmar gjort allt för att ge den ett så estetiskt tilltalande utseende som möjligt. Många är de konsthallar, vackra trädgårdar och trevliga små kaféer som klanen målmedvetet stöttat. Staden har under sin långa livstid inte haft några direkt problem med vare sig Sabbat eller anarkister, inte ens personliga fejder vampyrer emellan verkar ha skadat Whiteshire. Sanningen är dock, som vi kommer att förfara, en helt annan.

De flesta platser och personer som är av vikt kommer att beskrivas mer utförligt i själva äventyret. De viktigaste av dessa kommer även att försees med stats och återfinns i slutet. Läget för tillfället i den lilla staden är som följer:

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

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

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

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

Klanen Malkavian har, tills alldeles nyligen (d.v.s. några år sedan), enbart haft en representant i staden. Denne individ vid namn Malcolm, togs på bar gärning när han försökte attackera Friedrich Kempfer av klanen Ventrue, och förvisades som straff. Vad alla vet har ingen tagit hans plats, och de flesta är lika glada för det.

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

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

Whiteshire - den sanna historien

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

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

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

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

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

Verkar det rörigt? Hoppas att allt skall falla på plats under vid läsningen av själva äventyret. Bakgrundsinformation är bara viktig för att man skall få sig ett lite större perspektiv på händelserna i *efter regn*, och inget du behöver kunna utantill eller så. Delen som nu följer behandlar människorna och deras del i det hela (d.v.s. äventyret såsom det ter sig för de dödliga), efter det följer handouts, stats och andra trevligheter. Vid vissa SLP:s och platser i äventyret finns citat, detta betyder inte att SLP:n i fråga *måste* säga det utan är snarare kontentan av hur personen är och vad han eller hon vill säga.

Äventyret tar sin början...

Inledning

(läses för spelarna)

"Det var sen kväll, den 12:e april herrns år 1923, om nu herren fortfarande höll räkningen. Det ymniga regn som under dagen smattrat på plättaken hade nu avtagit och en något kylig vind tagit dess plats. Efter regn kommer solsken brukar man säga, men jag har en annan syn på saken. Efter regn kommer natten, och efter den troligtvis en skur till.

Jag hade som vanligt tagit mig en promenad, droskorna blir bara dyrare och dyrare, och här i Whiteshire är man ändå rätt säker om nätterna. Gamle Toby försvann i februari, men i övrigt har det varit ganska lugnt häromkring. När jag närmade mig korsningen vid 6:e blev jag varse om de höga ljud som kom längre nerifrån gatan. Borta vid en av gränderna som angränsar till huvudgatan hade två av polisens bilar parkerat och en skara nyfikna människor samlats. Polisen var i full färd med att spärra av området, och jag måste säga att nyfikenheten tog överhand när jag snabbt närmade mig för att få reda på vad som kunde stå på vid den här tiden.

I vimlet kunde jag skåda den fagra fröken Chesterton, ja hon som brukade arbeta nere vid fiket, och jag såg den där sir Melbourny trängas lika nyfiket han. Till och med den där påträngande reportern Wallbridge var där, men det är väl kanske hans jobb. Jag försökte ta mig närmare för att få mig en tydligare bild av vad som hade hänt.

-Gör väg för damen här! Visa lite respekt för polisens arbete!"

I de gulaktiga gaslyktornas sken tar denna historia sin början. Karaktärerna har precis anlänt till platsen där Carl West hoppat (i alla fall enligt polisens utsaga) mot sin död. Susan förs in i gränden av sin eskort för att kunna fastställa den dödes identitet innan han forslas till bårhuset (bårhuspersonal är redan på väg). Thomas (reportern) och sir Melbourny trängs i folkmassan och Vincent Holly (Scotland Yard) kommer precis vandrande runt hörnet. Folket som samlats består av allt från uteliggare till kvarterets oroliga invånare och är allt som allt en 20-30 stycken. Polisen gör sitt bästa att flytta dem ur vägen och förklarar att det bara är någon galning som hoppat och inget att bry sig om, särskilt som polisen tar hand om fallet.

Försök gärna att beskriva denna scen som smått spöklik. Gaslyktornas gula sken och polisens lampor gör att skuggorna dansar omkring på grändens väggar. En gammal uteliggarna börjar plötsligt skratta och skrocka något om *"hååå... så gick det för gamle Toby också... hååå... mörkret förtär de som vill veta för mycket"*. Polisen för bort mannen med hot om våld, och han går skrockande därifrån. Mannen ifråga vet inte mycket (om spelarna talar med honom senare). Gamle Toby var en av hans bästa vänner och hans försvinnande har tagit hårt på honom. Toby talade alltid om en högre tillvaro, en bättre värld, nästan som den bibliska himlen. Om den nu finns för stackars uteliggare.

Gränden har när karaktärerna dyker upp redan spärrats av och kriminalkommisarie Stephen Mortimer säkrar för tillfället bevis samtidigt som han röker en kopiös mängd cigaretter (han flyttade till Whiteshire för att slippa allt vad mord och otrevligheter heter, och tenderar att verka nervös och lättretlig när något händer). En polis har just ställt upp ett kamerastativ och en annan tar fingeravtryck. Gränden är mycket smutsig och det ligger sopor nästan överallt. Carl har täckts över med ett vitt tyg vilket är förståligt. Carls huvud verkar ha tagit smällen mot marken väldigt hårt, men man kan fortfarande utgöra att det är han. Vid sidan av den döde ligger en ros och en liten bit längre bort vad som ser ut att vara ett kuvert. Kriminalkommisarie Mortimer verkar aningen otålig och är inte världens mest psykologiska man när det gäller hans kommande samtal med Susan.

När Susan kommer fram ombeds hon att identifiera den döde och tackas sedan för hjälpen. Polisen avskriver händelsen som självmord och ställer några snabba frågor angående detta (Var han olycklig? Varför skulle han kunna tänkas ta livet av sig? Och sådant). De beklagar sorgen och förklarar att de i normala fall skulle kräva att hon följde med ner till stationen, men att de gör ett undantag i detta fall och erbjuder henne skjuts hem när de är färdiga med platsen.

De andra karaktärerna bör vid det här tillfället ha kommit fram till avspärningarna och kanske till och med talat med varandra (Thomas bör t.ex. vara väldigt intresserad över det faktum att sir Melbourne kommit hit ut mitt i natten).

Korpen

En stor, svart korp har slagit sig ned på taket varifrån Carl antas ha kastat sig ner mot sin död. Den verkar studera vad som händer i gränden en stund för att sedan med ett gällt kraxande dyka ner mot

marken nedanför. Halvvägs ner i gränden vinklar den av och flyger åter uppåt och bort från platsen.

Spelledarnotis: Denna fågel är ingen annan än fröken Lissah som sörjer sin döde vän. Fast beslutet om hämnd beger hon sig sedan ut i natten efter Carls mördare. Korpen har just nu ingen annan betydelse än som ett omen för tiderna som skall komma (kom ihåg den bådande stämningen jag skrev om tidigare).

Brevet

Polisen gör ett snabbt och till synes omotiverat arbete. En rutinmässig undersökning av platsen görs av kriminalkommisarien själv (han strosar sakta fram och tillbaka och tycks inte hitta något annat än kuvertet och rosen). Han räcker kuvertet till Susan med orden, *"jag tror det här är till dig, min vän"*. Rosen ger han till en av poliserna att ta med till stationen.

Kuvertet har blivit lite blött och missfärgat av att ligga på gatan, men verkar ha klarat sig relativt bra ändå. På dess framsida står det skrivet: *"Till min kära Susan, samt herrarna Holly, Wallbridge och herr Melbourne"*. I kuvertet ligger också en liten *nyckel* (den leder till en nattduksbordslåda i Carls lägenhet). Om det behövs kan kriminalkommisarien påpeka med en smått sarkastisk ton att det verkar som herr Wallbridge redan tagit sig hit, *"och det snabbare än den bästa dödgrävare"*. Thomas kommer nog ändå att vilja tränga sig fram för att få sig en story.

Om Susan eller de andra läser brevet kan du ge det till dem (det finns i handoutsektionen). Om någon visar brevet för polisen är de synnerligen ointresserade och säger att det bara är dravell som någon självmordsgalning skrivit och att om de brydde sig om allt skräp som folk skrev i

sina självmordsbrev skulle de inte ha annat att göra än att utreda ren idioti. Om polisen verkligen pressas så tar de surt emot brevet och tar det till stationen (där det låses in tillsammans med rosen i ett kabinettskåp).

Hemfärden

Karaktärerna (då särskilt Susan och sir Melbourney) är antagligen mycket chockade över vad som hänt och beger sig antagligen någonstans för att prata eller vila ut. Om ingen hittar på något konstruktivt under kvällen kommer den att passera tyst förbi (här finns naturligtvis upplägg för mängder med rollspelande, så du kan lugnt njuta av skådespeleriet). Om din spelargrupp är mindre inriktade på rollspel och mer inriktade på utredning så kan den fortsatta kvällen leda till många uppdaganden (du får då korrigera de följande händelserna som du ser bäst).

Angående ställen att åka till: Susans lägenhet är inte stor och står rätt tom, Thomas lägenhet är ostädad och liten, Vincent hyr ett rum vilket är så stort som hans ekonomi tillåter (d.v.s. pyttigt), och sist men absolut inte minst finns sir Melbourneys herrgård. En stor byggnad strax utanför staden (herr Melbourney har en automobil för transport, samt flertalet tjänare). Du får gärna beskriva herrgården såsom du finner lämpligt, den är praktfull men känns på något sätt tom och enslig. Något saknas, men man kan inte riktigt sätta fingret på vad.

Sir Melbourneys herrgård: Carl tog med sig det mesta när han slutade och det fåtal saker som finns kvar efter honom vid herrgården är inte många. Några böcker, de flesta skönlitterära av det "lätta" slaget, en bibel (väldigt välläst, speciellt gamla testamentet) samt lite kläder är allt som finns kvar.

Susans lägenhet: Carl har där lämnat kvar mer minnen och ting än någon annanstans

(undantaget hans lägenhet). Susan har flertalet bilder av honom och dem båda, samt en garderob kläder. Mindre saker har hon sparat i lådor i sin garderob, och bland dessa kan man finna pennor, en chaufförmössa, böcker och *en anteckningsbok*.

Anteckningsboken

En gång en relativt tjock bok, men det verkar som om Carl rivit ut de flesta sidorna, vilket resulterat i att den blivit rätt tunn. De sidor som finns kvar är mestadels tomma eller med små anteckningar av ekonomisk art (diverse uträkningar om hyra/ lön och sådant). Vad som kan vara av intresse i den ekonomiska kalkylen är en speciell, av bläckpenna inringad, post: *Förlovningsring*.

Ett namn och ett telefonkopplingsnummer finns även inskrivet på en sida, även detta inringat, mannens namn är: *Charles Alton*, nr 3783.

Spelledarnotis: Detta är inte direkt meningen som en ledtråd och spelarna behöver inte hitta den. Den kan dock ge lite kött på benen inför framtiden. Charles Alton är stadens sheriff (alltså i vampyrsamhället), och numret går till revisionsbyrån Sun and Wells. Om man ringer numret kvällstid kan man bli kopplad till herr Alton, annars hänvisas man till Brian Newick (en av Altons ghouls), som tar hand om herr Altons dagliga affärer. Det kopplingsnummer spelarna fått tag på används mestadels av andra ghouls vid krissituationer för att varna om händelser i staden. Numret har varit oanvänt under en längre tid

Dagen efter...

Regnet och det grå, disiga vädret verkar ha fått ny fart när morgonen kommer och stora vattenpölar har bildats under natten. Staden, som annars brukar vara full av liv, verkar ha bestämt sig för att stanna inne

och endast ett fåtal modiga själar kan ses halvspringande nerför gatorna när de försöker komma helskinnade till eller från sina jobb. En sur polis traskar omkring på sin patrull och försöker desperat hålla sitt humör uppe genom att gnola på diverse oigenkännliga melodier. Han har nyss börjat sitt pass och om han frågas har han absolut ingen aning om vad som kan ha hänt natten innan (han ger då rådet om att karaktärerna kanske borde vända sig till polisstationen).

Om spelarna bestämt sig för att ta det lugnt natten innan kommer de att få mer att göra nu, när pusslets bitar en efter en börjar uppstå sig. Om de istället bestämde sig för att agera natten innan får du helt enkelt ändra beskrivningarna så att de stämmer överens med spelarnas handlingar.

Carls lägenhet

Antagligen det första ställe spelarna besöker efter dem dramatiska händelsen natten innan. Carls lägenhet ligger nära Whiteshires centrum och är inhytt i ett av de mindre hyreshusen i området. Husets nötta fasad ger ett intrycket av ålder, men ger även spår av misskötsel.

Väl inne, i skydd från regnet, förstärks misstankarna om att husets skick inte enbart beror på dess ålder. Korridoren är välanvänd och ett litet berg av sopor har samlats i ett hörn. Huset har två våningar och (enligt en skylt vid ingången) 10 hyresgäster. Carl West bor i andra våningens första lägenhet och hyresvärden i lägenheten närmast ingången från gatan. En sliten kopparskylt med texten: *Mr. Gonzales, hyresvärd*. Hänger och dinglar i en av de två spikar som skulle behövas för att återställa en liten gnutta respekt för huset och dess invånare.

Om det är dag möts sällskapet av en man på väg ut. Han har rätt bråttom och hälsar snabbt i förbifarten med en nick. Han är klädd i en beige överrock och bär en

tämligen sliten stetsonhatt. Om han stoppas kommer han att ursäkta sig, han är nämligen sen till sitt arbete vid teatern där han jobbar som skådespelare. De sätter för tillfället upp Shakespears Othello där mannen, vars namn är Trent Dyson, spelar Cassio (en av de bärande rollerna). Trent medger vid utfrågning att han stördes i sina repetitioner natten innan av en massa oväsen i lägenheten bredvid (han bor granne med Carl), men att han inte brydde sig om det. *"Det brukar ändå vara mest aktivitet där nattetid..."*. Trent är en trevlig ung man med stora förhoppningar för framtiden, men är för tillfället lite stressad (vilket inte verkar störa honom nämnvärt om någon, särskilt en kvinnlig någon, intresserar sig för hans arbete). Om tillräckligt stort intresse visas berättar han stolt att de i kväll skall ge en specialföreställning för en grupp mycket inflytelserika adelsmän som tydligen rest lång väg för att se just deras uppsättning (*sl-notis*: det är naturligtvis klanen Toreador).

Herr Gonzales

Än vilken tid på dygnet det är verkar herr Gonzales alltid nyvaken. Han sitter tryggt på sin plats som hyresvärd och har inga bekymmer här i världen (förutom fru Gonzales). Gonzales är denna dag på ett synnerligen dåligt humör. Han väcktes mitt i natten av att någon festade på övervåningen, vilket är synnerligen förbjudet, särskilt när herr Gonzales sover (detta gör han mer än gärna mycket klart för karaktärerna). *"Inte har den där uslingen West betalt hyran för förra månaden heller"*. Herr Gonzales bryter gärna på spanska när han blir irriterad och är inte särskilt tillmötesgående. Att släppa in någon i någons lägenhet är för honom otänkbart (vilket på Gonzales hemspråk verkar betyda att lite pengar nog skulle kunna få honom att se genom fingrarna). Efter en stund ropar hans kära fru på honom och han försvinner åter in i sin lägenhet. Karaktärerna får låna en nyckel

om de lovar att lämna tillbaka den innan de går.

Inbrottet

Sällskapet inser snart att de inte kommer att behöva använda nyckeln då lägenheten står olåst. Utifrån finns inga som helst tecken på att något skulle vara fel. Polisen har inte varit här ännu, och det kommer nog att dröja innan de kommer. Dörren glider oroväckande lätt upp och den första känsla som slår emot sällskapet när de tittar in i den mörka lägenheten är kaos.

Hyllor är välta, papper ligger utspridda över golvet, kläder är slängda huller om buller. Redan i hallen är det ett faktum att någon varit här innan karaktärerna. Hatthyllan hänger snett på väggen och den halsduk och de hattar som tidigare haft den som viloplats har nu förpassat sig till golvet istället. De tre par skor och de rockar och jackor som tydligen någon gång hängt och stått snyggt uppställda ligger du spridda över hallen. Det verkar som om klädernas tyg sprättats upp och bitar av foder ligger mycket riktigt lite överallt.

Hallen angränsar till ett större vardagsrum varifrån man kan ta sig till köket eller sovrummet. I hallen finns även en dörr som leder till toaletten (som även den råkat ut för samma misshandel som resten av lägenheten).

Vardagsrummet

Även om lägenheten är spartanskt inredd, har den nog ändå en gång gett ett trevligt intryck. En stor del av vardagsrummet tas upp av en röd soffa vilken verkar ha attackerats med kniv. Framför soffan står ett bord på vilken en mängd papper ligger utspridda. Över soffan ligger en omkullvält bokhylla och böcker täcker större delen av golvet. En tavla föreställande en vacker sommarsjö och skog hänger lite snett på ena väggen. En byrå står pittoreskt placerad i ett hörn med utslitna lådor (som tydligen varit fyllda med diverse

undanstoppade småsaker som inte fått plats någon annanstans).

Böckerna här är av ett mer esoterisk slag (jämfört med den litteratur han lämnat efter sig på annat håll). Kyrkliga skrifter från världens alla hörn, några hinduiska skrifter angående reinkarnation och själavandring, udda litteratur om svartmagi och djävulsdyrkan, bibelstudier, samt en och annan bok om grekisk mytologi och historia.

Köket

I köket är det lika stökigt som i resten av lägenheten. Bestick, glas och tallrikar ligger spridda över golvet. Några av skåpen står öppna och tomma. Kökets fönster står öppet vilket har genererat en växande vattenpöl på golvet. Att stänga fönstret gör antagligen ingen skillnad då det är sönderslaget. Det ligger inte mycket glas på insidan, och det finns tydliga tecken av blod på fönstret och i dess närhet. Nedanför det öppna fönstret finns en bakgård.

På köksbordet ligger en vässad träpåle och en bastant kniv. Inristat i bordets yta är orden: "*Christos Anesti*" (*sl-notis*: vilket är grekiska för *Kristus är uppstånden*). På golvet under bordet ligger en genomskinlig förseglad glasburk med en lika genomskinlig vätska. Om någon öppnar behållaren och undersöker vätskan märker de att det är helt vanligt vatten (*sl-notis*: fast välsignat av en präst, vilket är synnerligen skadligt för de fördömda).

Sovrummet

Denna plats verkar vara den enda som lämnats ifred, i alla fall vid första anblick. En underlig lukt vilar över rummet och det tar inte lång tid förrän man märker varifrån lukten kommer. En liten, och en gång säkert väldigt söt, hund ligger på mattan framför sängen. En pöl av blod har bildats vid dess huvud och det är tydligt att den blivit skjuten.

Sängen är bäddad och på ett nattduksbord ligger en hög tidningsurklipp (*se handouts*). Nattduksbordet har även en låda (dit nyckeln i kuvertet leder), som tyvärr är uppbruten, men stängd. I lådan finns: en laddad pistol, ett silverkors (med namnet Carl West ingraverat), och en dagbok (*se handouts*).

Paketet som sir Melbourne skulle hämta verkar inte finnas i lägenheten. När karaktärerna är på väg att lämna lägenheten får de plötsligt oväntat besök. En yngre kvinna öppnar precis lägenhetsdörren, men blir förskräckt när hon får se karaktärerna och flyr. Om någon är snabb i handlingen kommer de att hinna ikapp henne strax innan hon hinner lämna byggnaden. Kvinnan har rätt alldagliga, om än slitna, kläder på sig och har kortklippt brunt hår och bruna ögon. Hon stammar och har ett nervöst beteende.

Sl-notis: kvinnan är ingen annan än en utsänd ghoull till fröken Lissah, som kommit för att kolla upp Carls lägenhet efter sådant som skulle kunna skada maskeraden.

Kvinnan har tydliga talproblem och är dessutom väldigt rädd för karaktärerna (som hon tror är utsända av antingen polisen, eller ännu värre, vampyrjägare). Hon heter Amalia och kommer inte att kunna ge sällskapet några större ledtrådar. Hon säger sig att herr West bett henne se efter lägenhet, medan han var borta från staden i affärer och att han nog kommer tillbaka om några veckor eller så. Om hon får höra vad som hänt kommer hon att spela med och t.o.m. börja gråta (hon var väldigt fäst vid Carl, även fast han var en konkurrent till fröken Lissahs kärlek). Hon frågar karaktärerna om de kommer från polisen, och verkar mycket intresserad av varför de är där. Hon säger sig inte veta så mycket om Carl och hans vänskapskrets,

men säger att han ofta brukade åka till Stevens Hill, en pub i närheten.

Amalia kommer efter att hon talat med karaktärerna att söka igenom lägenheten, men utan att hitta något hon måste göra sig av med (det har redan karaktärerna och inbrottstjuven tagit). Innan hon städar upp i lägenheten kommer hon att kontakta fröken Lissah och berätta för henne om karaktärerna och vad hon misstänker att de är (notera på vilket sätt karaktärerna framstod, ty om de var alltför macho kommer de att få äta upp det senare när Lissah söker upp dem).

Skriket - den döde jägaren

När karaktärerna lämnat hyreshuset hörs ett högt skrik från bakgården. En gammal dam kommer rusande skrikandes efter polis. Hon är mycket chockad och säger sig ha en död man i sin kryddträdgård. Om karaktärerna undersöker saken finner de mycket riktigt en död man på bakgården (beskriv Timothy, *se den desillusionerade jägaren*). Mannens ögon är fortfarande öppna och de ger sken av att han dött i skräck. Kläderna som täckt hans bröstorg är uppslitna och han verkar ha blivit misshandlad och knivskuren till döds (fröken Lissah var i alla fall mån om maskeraden). Vid hans sida ligger ett illa tilltygat hopknutet paket av brunt papper, och hans plånbok. Det finns inga pengar i den, men väl ett pass ställt på en viss Timothy Red, fotot överensstämmer med den döde.

Skrifterna

I det bruna paketet finns exakt 101 gulnade papper. Varje papper är täckt på sin ena sida med tecken, exakt 1001 stycken per sida (med undantag för den första sidan). Tecknen liknar inget som karaktärerna tidigare sett, de vindlar sig in i varandra och efter att ha beskådat papperet ett tag verkar det nästan som om de rör sig. Man hamnar i en sorts trans efter en tids "läsning". Den första sidan skiljer sig från de andra, den är skriven på grekiska och

skulle säkerligen gå att förstå om man kunde språket (annars finns det ett universitet i staden...).

Kvällen innan...

Vad hände egentligen på kvällen för Carl Wests hädangång? Och vad händer om karaktärerna bestämmer sig för att åka dit samma kväll? Här kommer svaren.

Om karaktärerna beger sig till Carls lägenhet den första kvällen kommer deras besök att vara lite annorlunda gentemot det ovan. När karaktärerna anländer till hyreshuset kommer herr Gonzales att försöka sova, Trent Dyson att repetera pjäsen och inbrottstjuven (som är ingen mindre än Timothy Red, Carls baneman) att fortfarande vara kvar i lägenheten.

Sl-notis: Timothy Red arbetade en gång för Society of Leopold, d.v.s. inkquisitionen, men han pallade inte trycket. Kontakten med de fördömda gjorde honom galen och han blev alltmer fanatisk i sin kamp. Han började bry sig allt mindre om de människor han från början arbetade för att skydda. När han så en gång för ungefär två år sedan dödade en annan inkvisionsmedlem blev det för mycket. Han sattes på medicinering och lovade att ta det lugnt i fortsättningen, något han inte kunde hålla länge. Timothy rymde och har sedan dess jagat i tysthet. Han kom några av Whiteshires fördömda på spåren och använde sig av Carl West för att ta sig närmare. Tyvärr slog något slint hos honom och han drabbades av en extrem paranoia vilket till slut fick honom att döda kollegan Carl. Efter mordet flyr Timothy till Carls lägenhet för att ta med sig de viktiga skrifter Carl talat om tidigare. I desperation skjuter han Carls hund och sätter sig vid köksbordet med paketet som innehåller skrifterna. När han sedan hör steg i trappan drabbas han av panik, krossar fönstret och hoppar ut. Lissah hinner upp honom och gör processen kort. Detta är dock något spelarna kan ändra på om de kommer första natten.

Den desillusionerade jägaren

När spelarna kommer in genom porten hör de ett högt pistolskott från andra våningen. Beskriv lägenheten på samma sätt som tidigare, men när de kommer in i hallen hör de hur glas splittras längre in i lägenheten. De kan hinna stoppa Timothy innan han hoppar, eller jaga honom (vilket du ser som bäst). Timothy kommer att försvara sig med vigvatten, kors, påle och pistol. Hans psyke är vid det här laget bortom räddning och han ser "avgrundsvarelser" överallt. Det enda sättet att få honom att vara stilla är att binda honom, något han inte tänker låta ske utan motstånd. Timothy är en lång och senig man, med galenskapen dansande i hans gröna ögon. Han är mycket blek och hans haka är täckt av begynnande skäggstubb. Det går i stort sett inte att få ut något vettigt ur honom. Polisen tar mer än gärna hand om honom (något som Lissah kommer att hålla mot karaktärerna senare). Fröken Lissah övervakar hela händelsen och fastän hon skulle vilja dräpa mannen som dödade hennes älskade, så kommer hon att hålla sig i skinnet. Karaktärerna kan om de är uppmärksamma märka den svarta korp som verkar följa allt som händer.

Timothy erkänner gladeligen (och skrattande) att han dödade Carl, något polisen inte tror en sekund på (de har ju redan undersökt fallet), men de säger att de skall låsa in honom tills en psykolog fått ta en titt på honom. Timothy kommer senare att bli inspärrad på ett dårhus.

Om karaktärerna undersöker lägenheten hittar de i stort sett samma saker som ovan, med skillnaden att paketet med skrifterna ligger på köksbordet (precis där Timothy just karvat in "Christos Anesti").

Pusselbitarna sprids över bordet

Spelarna har vid det här laget, vare sig de besökte lägenheten på natten eller dagen, fått tag på skrifterna (som tydligen var mycket viktiga, och kan ha resulterat i Carls död) och några andra ledtrådar. De spår de har (om de vill göra Carl en sista tjänst i att undersöka detta åt honom) leder in i natten. De tydliga ledtrådar de nu fått (spelarna har antagligen en väldigt massa genialiska idéer själva också), kan ta dem till olika platser. Det är helt upp till spelarna vart de åker och härifrån blir äventyret mycket mindre linjärt. Du får anpassa dig efter vad spelarna gör, men kom också ihåg att lägga in de händelser som *"måste"* ske, såsom teaterbranden och påhälsningen av Dr. Reichardt (mer om detta senare). Genom de ledtrådar de nu snokar reda på, eller genom händelser (vare sig de snokar eller inte) kommer de att komma de fördömdas verklighet närmre. Det är inte säkert att spelarna besöker alla ställen, och det kan hända att de besöker ställen som inte ens finns beskrivna. Undersökningsdelen slutar när karaktärerna beger sig ner under stadens yta, ner i kloakerna, Nosferatus domäner.

Undersökning

Stevens Hill

Amalia kan under sitt samtal med karaktärerna ha nämnt puben Stevens Hill som ett ställe Carl gärna besökte. Sanningen att säga var Amalia inte medveten om den stora tabbe hon gjorde när hon nämnde puben. Stevens Hill har nämligen i årtal tjänat som klanen Gangrels träffpunkt i staden. Fröken Lissah må vara Sabbat-kandidat, men hon håller fortfarande kontakt med sin klan och sin sire Henry. Henry har under de senaste

tjugo åren blivit allt mer frånvarande och har nästan helt slutat vistas i staden. De affärer klanen har där, tillika styret över klanen förväntas tillfalla fröken Lissah inom en snar framtid. De flesta av stadens Gangrel bor inte i stadskärnan och håller sig gärna i närheten av skogen. Det fåtal som vistas på Stevens Hill är mest ghouls och ibland ett fåtal vampyrer.

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

Hur mycket folk som för tillfället besöker puben beror förstås på vilken tid karaktärerna besöker den. Under dagen finns där endast ett fåtal individer, men under kvällen ökar antalet markant. Vad karaktärerna får ut av besöket beror också på vilken tid på dygnet det är.

Dagsgästerna är som sagt få till antalet, och de flesta är där för att få sig en bit mat. Ingen av besökarna känner till Carl, men en av dem tycker sig ha sett en man som motsvarar beskrivningen tala med Steven och en kvinna tidigt kvällen innan.

Steven själv blir tämligen misstänksam om någon frågar ut honom om Carl West, och vill gärna veta varför någon skulle vilja veta något om honom. Om han får reda på

att Carl är död vräker han ur sig något i stil med att han inte ansvarar för sina gäster efter det att de lämnat hans lokaler. Han känner inte till att Carl skulle ha några fiender. Han säger sig ha träffat Carl senast kvällen innan och att han lämnade puben i kvinnligt sällskap. Kvinnan är ingen annan än fröken Lissah, vilket Steven medger. Han berättar att han inte vet särskilt mycket om henne, men att hon brukar besöka stället relativt ofta (Steven har själv misstankar om att Lissah planerar att döda Henry, för att ta över platsen som klanens ledare, och är inte särskilt förtjust i henne. Han vet dock inte speciellt mycket om henne). Han kan också berätta att Lissah normalt brukar anlända i sällskap med Anthony Simmons, en av stamkunderna. Mer information än så kan karaktärerna inte få här om dagen...

Ett nattligt besök vid Stevens Hill

När dagen övergår i natt fylls Stevens Hill med glada röster och törstande besökare. Regnet har under dagen sakta avtagit och kvällen är i stort sett fri från dåligt väder. Det verkar som om alla känner alla på den lilla puben, men när karaktärerna anländer tystnar den glada stämningen något. Många är de ögon som misstänksamt studerar sällskapet, men efter några sekunder tilltar åter skrålet med en, om möjligt, högre volym. De flesta av Stevens Hills gäster verkar vara av arbetarklass, men maten och ölet håller en synnerligen hög kvalitet. Om några av gästerna utfrågas om Carl, finns det faktiskt en chans att någon kommer ihåg honom. Carl beskrivs som en trevlig prick, men det sägs att han sällan umgicks med andra än Anthony Simmons, Steven och fröken Lissah. Gästerna eller Steven pekar gärna ut Anthony som sitter ensam vid ett bord. Steven berättar i stort sett samma sak som han skulle ha gjort under dagen, med undantaget att han kan peka ut Anthony, samt att han föreslår att sällskapet kanske borde vänta om de söker

fröken Lissah, då det finns en chans att hon dyker upp under kvällen.

Anthony Simmons

En stor, grov man i sina bästa år. Han beställer under natten in ofantliga mängder alkohol och verkar bli mer nervös för varje minut som går. Han är en av fröken Lissahs tjänare, men inte blodsbanden till henne. Han har under dagen ordnat inför teaterbranden som kommer att ske sent denna natt. Amalia har berättat om karaktärerna för honom, vilket har fått honom att se dem som övermänskliga jägare med honom som byte. Han inväntar Lissah, men hon verkar vara sen. Han pratar ovilligt med karaktärerna och säger inte mycket. Han erkänner att han brukar träffa Lissah och att Carl ofta följde henne dit, *"som en liten hund"*. Nervositeten i kombination med alkoholen kan få honom att försäga sig. *"Fröken Lissah har väl fört honom in i de fördömdas led vid det här laget, jävla Gangrel..."*. När Anthony, allt för sent, inser sitt misstag ursäktar han sig och lämnar Stevens Hill. Han ser noga till att han inte skuggas och beger sig till sitt hem där han under natten sover ruset av sig (han missar på så sätt branden).

Fröken Lissah

Strax efter att Anthony lämnat Stevens Hill (eller varför inte strax innan) anländer en mycket frustrerad fröken Lissah. Hennes värld har fallit samman och hon är mäkta arg, vilket hon tydligt visar. Fröken Lissah är en relativt vacker kvinna med långt utsläppt svart hår och en synlig höknösa. Hennes ögon är mycket intensiva och om man mot förmodan skulle få se henne le skulle ett par rovdjurständer uppenbara sig. Hon är klädd i alldagliga kläder. Hon går rakt fram till Steven och väser frågande om Anthony kommit. Steven pekar på hans bord, och svarar att han måste ha lämnat tillställningen. Steven pekar sedan åt karaktärernas håll och påpekar att de ställt

en massa frågor om henne, vilket gör henne än mer irriterad och arg. Hon beger sig med bestämda steg rätt mot karaktärernas bord. Resten av pubens gäster håller andan. Med ett *"Jag antar att ni letar efter mig..."* erbjuder hon sällskapet att följa med henne ut där de kan tala ostört.

I den mörka kvällen utanför kommer så karaktärerna att komma i kontakt med en av Sabbats ledande agenter i staden. Fröken Lissah kommer att ha en förutfattad åsikt om karaktärerna beroende på vad Amalia sagt. Vad Lissah berättar eller inte beror mycket på vad karaktärerna verkar vara. Verkar de vara sörjande kommer Lissah att visa medmänsklighet och berätta att Carls mördare inte längre går fri och att hennes älskling nog kommit till himlen (detta kanske upprör Susan om hon är med). Om karaktärerna däremot verkar tillhöra inkvisitionen eller vara snokande poliser kommer hon att spara på informationen och istället trycka upp den mest uppnosige typen mot väggen med orden *"...om jag var er, skulle jag inte fortsätta utredningen"*. Hon är övermänskligt stark och man kan lugnt säga att karaktärerna inte har en chans mot henne (om de inte är alla fyra och har tillgång till både skjutvapen och träpåle). Hon försvinner snabbt bort från platsen och sekunderna senare kan de åter se den svarta korpen flyga över himlen bort från dem.

Polisstationen

Enligt Carls dagbok, och vad Vincent Holly vet, har någon arresterats för mordet på agent Johnson, men karaktärerna kommer kanske i vilket fall som helst att besöka polisstationen förr eller senare. Kriminalkommissarie Mortimer och nattkapten Williams är de två ledande poliserna om kvällar och nätter och poliskapten Brians om dagarna. Mortimer är för det mesta rätt tvär i sitt sätt och vill

ogärna ha "lekmanna-åsikter" om hur han sköter sitt arbete. Williams är otroligt trevlig, charmant och tillmötesgående, han fixar till och med kaffe. Vad Williams däremot misslyckas med är att få något gjort. Han lyssnar gärna på karaktärernas berättelser, fyller i tonvis med blanketter, hämtar nya band till skrivmaskinen, besöker toaletten, är trevlig, men gör inte mycket mer. Om karaktärerna vill ha något gjort måste de tyvärr gå till Mortimer. Det råder en tydlig kyla mellan Mortimer och Williams och det är tydligt att de inte gillar varandra (Williams har inga bevis än, men misstänker att Mortimer tar emot mutor. Detta är faktiskt helt och hållet sant, då sheriff Charles Alton har honom på sin lönelista och har fått honom att vända bort blicken från vissa brott). Brians har händerna fulla, än vilken tid det är, eller vad han verkar syssla med. Han kan däremot skicka med någon konstapel till fängelset om det skulle behövas.

Fängelset

Om karaktärerna verkligen lyckas med sin övertalning, eller helt enkelt tjarar nog länge kommer de att få tillstånd att besöka Johnsons mördare. Han är enligt utsago en uteliggare som rånmördat Johnson nere vid hamnen kvällen den 15 mars. Fängelset ligger i anslutning till polisstationen och bevakas dygnet runt av minst en vakt. Denna vakt sover när karaktärerna anländer och får sig en tillrättavisning. Nyvaket låser han upp och karaktärerna får följa med honom bland de rader av celler som stationen har till förfogande. Vakten kan berätta att det inte är många individer som sitter där och att det egentligen bara är ett temporärt förvaringsställe. De flesta som döms för grovare brott fraktas iväg till fängelser på andra ställen i landet. Uteliggaren skulle ha transporterats norrut, men hans papper verkar ha kommit bort, så han hålls här tills vidare.

När vakten fumlade efter sina nycklar i det dunkla ljuset känner sig karaktärerna iakttagna. Det är nästan som om mörkret hade ögon och att de alla stirrade förvåningsfullt mot dem. När så vakten äntligen får upp rätt nyckel och låser upp blir inte stämningen bättre. Det första som slår emot karaktärerna när celldörren slås upp är den man som livlös dinglar i en snara knuten av sönderrivna sängkläder. Mannen stirrar med vidöppna ögon mot dem. Vakten vänder sig om och springer ut från cellen, skrikande efter förstärkningar.

Nedanför mannen ligger en omkullvält pall och vid sidan av sängen en liten kniv. I sin hand håller den gamle uteliggaren krampartat en liten papperslapp. För att få upp handen krävs styrka. På lappen står det skrivet: *"Nosferat Anesti"* (Nosferat är uppstånden, eller vampyren är återuppstånden).

Sl-notis: mannen är ingen annan än den gamle Toby, och det är Nosferatu som gjort sig av med honom för att dölja hamnincidenten.

När polisen kommer tillbaka körs karaktärerna ut. Om någon frågar något om fången kan de svara, men karaktärerna ombedes lämna fångelse och inte störa polisens arbete. Genom snillrika frågor till rätt personer (dvs. den chockade vakten eller någon konstapel på stationen) kan de få reda på att den gamle mannen fick besök två gånger innan sin död. Den första av fader Arthur Dennings, en av Whiteshires mest omtyckta präster, och den andra av kriminalkommisarie Mortimer tidigare under dagen. Om Mortimer frågas om detta så nekar han bestämt att han skulle ha besökt mannen (detta är också helt sanningsenligt, då en av Nosferatus sändebud använt sina krafter för att se ut som honom och ta sig in).

Tidningen

Whiteshire Daily är en alldaglig och småmysig liten tidning som inte ofta brukar ta upp hemska saker som mord och kidnappning (mycket för att det inte sker speciellt många sådana här i trakterna). Den lilla byggnad där de har sitt tryckeri och kontor ligger centralt. Att komma in och börja rota i gamla artiklar och sådant skall inte vara några som helst problem för karaktärerna då Thomas Wallbridge arbetar där. Tidningen har ett tiotal reportrar och fotografer varav de flesta tycker mycket om att skämta med Thomas. *"Har du fått något nytt scoop ännu då?"*, brukar han ofta få höra. För tillfället är det inga direkt stora nyheter som behandlas (om inte teatern brunnit ner förstås), utan snarare småsaker som trafikproblem, bortsprungna katter, trillingafödslar, bondbråk och annat av den kalibern.

I arkiven finns både gamla upplagor av Whiteshire Daily, men även gamla nummer av London Times. Beroende på vad spelarna vill leta upp och hur noggranna de är kan du ge dem tidningsurklippen (se *handouts*). Spara dock på nyheten om nedläggningen av utgrävningarna i Turkiet, då dessa är förstasidesstoff i dagens Times. Tidningsartiklarna skall kunna ge lite mer kött på benen angående de artiklar karaktärerna fann i Carls sovrum. De ger också tillfälle för spelarna att koppla samman händelser och komma med egna teorier, teorier som sedan kanske kommer att ändras eller förstärkas under äventyrets fortgång.

Väl inne i arkivrummet kan karaktärerna lägga märke till en gammal förstasida som sitter inramad på väggen. Nästan hela sidan är täckt av torkad tryckerisvärta, men det går ändå att få ut något av den (se *handouts*: Whiteshire lamslaget). Om karaktärerna frågar runt på tidningen kan de av en gammal anställd få reda på att artikeln är en viktig del av Whiteshire Dailys historia. De hade, när den dagens

tidning skulle tryckas, just installerat en ny maskin och av någon outgrundlig anledning valde den att gå sönder mitt under tryckning. Förstasidan är det enda som finns kvar av numret, som förstås aldrig blev släppt. Kort efter händelsen avgick chefsredaktören Todd Gills och ingen har sett till honom sedan dess. Det var väldigt nära att tidningen gick i konkurs den gången, men tack vare att nya finansärer tillkom så klarade tidningen sig och en ny maskin köptes. Vad de anställda på tidningen vet så flyttade Todd från staden strax efter händelsen, troligtvis för att han skämdes så för sitt misslyckande. En av de äldre på tidningen vet däremot bättre och berättar för karaktärerna att vad han vet, bor Todd fortfarande kvar i Whiteshire. På Ellis pensionat.

Någon gång under besöket på tidningen kommer Stephen Saunders, en av de unga fotografer som jobbar för tidningen, att närma sig Thomas (eller någon annan om Thomas mot förmodan inte följde med). Stephen bär en hoprullad tidning i högsta hugg och ser mycket arg ut. Han dänger tidningen i bordet med en smäll och gastar högt om att alla världens hemskheter måste hända just honom. Det är dagens Times som han lagt framför dem och på framsidan står med stora bokstäver: *"Engelsk utgrävning i Turkiet nedlagd"* (se *handouts*). Det är förstås inte detta som retat upp Stephen utan det faktum att hans f.d. flickvän vunnit flera tusen i ett stort lotteri (en liten notis i tidningen).

Sl-notis: utgrävningsartikeln kan leda karaktärerna till universitetet och professor Ludvigsson. Första sidan från 1909 nämner Charles Alton, som också stod uppskriven i Carls anteckningsbok, vilket kan leda karaktärerna till att besöka Sun and Wells Revisionsbyrå.

Ellis pensionat

Ligger strax utanför staden och verkar inte vara i världens bästa skick. Ett gammalt

kråkslott, med flagnande färg och hängande bräddor. Platsen ger inga direkt gemytliga känslor utan känns snarare kall och övergiven. Elli själv är en 60-årig kvinna som inte vill någon förnär. Hon är mycket snäll, men lider av dåligt minne. Todd Gills är en av hennes längsta inneboende och hon visar dem gärna till hans rum. Det visar sig snart att Todd är i salongen spelandes kort med några andra inneboende.

Huset har högre kvalité på insidan, men den kalla känslan släpper inte greppet om karaktärerna. Todd har tur denna dag och vinner de flesta partier han ger sig på att spela (han fuskar naturligtvis, vilket de andra klagar högljutt över). Alla inneboende verkar ha nått hög ålder, men verkar alla rätt pigga och friska. Todd är glad och pratar mycket och gärna, ända tills någon nämner något om Whiteshire Dailys maskinhaveri 1909. Han ursäktar sig då och undrar om karaktärerna kanske skulle vilja ta en promenad i trädgården. Han är mycket tyst ända tills de lämnat huset bakom sig. Trädgården är mycket vacker och man skulle nästan kunna tro att den inte hörde till det fallfärdiga huset.

Todd går tyst genom trädgården och stannar vid en av de stora ekarna. Han verkar allvarligt skärrad och sammanbiten, men tar tillslut till orda. Han berättar samma historia som karaktärerna hört tidigare och undrar om de tror på den. Vad de än svarar kommer han att börja sin historia. Todd berättar om hur han som ung trodde att världen var god och att alla ville varandra väl. Lögner var inte något som fanns i hans värld och det var med den inställningen han började vid Whiteshire Daily. Efter många års hårt arbete lyckades han bli chefsredaktör och han var mycket stolt över vad han hade åstadkommit. Ett bra arbete och en vacker, förstående fru. När han nämner sin fru stannar han upp, och börjar tänka. *"Jo... jag hade en fru..."*, fortsätter han eftertänksamt.

"FÖRBANNADE MONSTER! Ni tog mitt liv ifrån mig...". Todd bryter ihop i gråt, men fortsätter att skrika ut sin smärta. Han berättar om hur han under ett reportage 1909 kom i kontakt med en man vid namn Charles Alton, och en kvinna som kallades Lissah. De sökte upp honom och krävde att han skulle stoppa tryckningen av tidningen, men han vägrade. De erbjöd både pengar och hotade om våld, men han stod på sig. Senare samma dag gick deras nya tryckmaskin sönder och tidningen kom aldrig ut. I vrede hade han lämnat kontoret och begett sig hem. När han kom in i hallen i sin lägenhet fann han sin fru liggandes död vid köksdörren. Varje gång han sluter ögonen om nätterna kan han fortfarande se skrällen som lyste i hennes öppna ögon. Monstren var över honom innan han hann så mycket som skrika. De var många och deras ögon lyste röda i mörkret. Varelsen som verkade vara deras ledare hade tagit ett steg framåt mot honom och Todd kunde inte röra sig av rädsla. Varelsen hade väst åt honom att fly staderna och aldrig berätta vad som hänt för någon. Sekunderna efteråt hade de alla varit borta och Todd hade stått ensam i sin hall, kallsvettig av rädsla. Varelserna hade inte lämnat så mycket som ett spår efter sig och hans fru var försvunnen. Han hade flyttat till pensionatet dagen efter och bestämt sig för att leva sitt liv i tystnad och det har gått bra tills nu. Todd sjunker ihop under eken och ber karaktärerna att lämna honom.

Sl-notis: Todd har förträngt det mesta tills denna dag och att öppna sina minnen har tårt honom hårt. Han kommer dagen efter händelsen att åter packa sina väskor och flytta söderut till sin syster och hennes man.

Sun and Wells Revisionsbyrå

I sin jakt efter sanningen om Carls död kan de spår som leder till revisionsbyrån verka svaga, men de är ändå spår. Sun and

Wells är en grönskande firma som etablerades 1905 i Whiteshire av Robert Sun och Sigismund Wells, båda fortfarande kvar i branschen. Ingen på byrån verkar känna till någon Charles Alton och det verkar som om de aldrig haft någon anställd vid det namnet.

Om frågorna blir för många kommer Brian Newick (Charles Altons ghoul), som arbetar vid firman att bli medveten om att hans herres säkerhet är hotad och ta in karaktärerna på sitt rum. Brian är en relativt ung och attraktiv man, men verkar lida av små (men irriterande) ryckningar. Han undrar vad som har hänt och försöker så subtilt som möjligt att komma på om de är ghouls eller inte. Brian är medveten om sin vampyrers existens, men vet inte mycket om dem. Han fungerar mer som en ledningscentral vid katastrofer och möjliga maskeradbrott som snabbt måste rättas till. Newick kommer om karaktärerna spelar sina kort rätt att meddela Alton om att karaktärerna söker honom och arrangera ett möte (ett möte som Alton inte kommer att dyka upp på då han har andra och viktigare saker att tänka på senare, läs: teaterbranden och Sabbats intåg).

Brian kommer att försöka tala bort karaktärerna i första hand, och gärna tillägga att *"ni kanske inte borde pressa den här frågan för långt"*. Om karaktärerna verkar vara ett hot kommer Brian att skicka några ghouls efter dem, som först försöker med mutor och sedan med våld att få dem att släppa sin utredning (de kommer inte att döda någon, ej heller göra så att någon karaktär inte kan fullfölja äventyret). De är bara en varning, och efter teaterbranden kommer karaktärernas undersökning mycket att glömmas bort.

Fader Dennings

En av de artiklar som Carl samlat på sig handlade om en den unga prästdottern

Elizabeth Dennings försvinnande. Om karaktärerna besöker fader Arthur Dennings finner de honom bedjande framför Jesusstatyn i den lilla kyrkan. Det är tydligt att han har gråtit, men han kommer inte att låtsas om det. Kyrkan känns på något sätt mycket trevligare än andra ställen karaktärerna besökt i staden den senaste tiden och ett stilla lugn vilar över platsen.

Fader Dennings är mycket arg på sin dotter och gör inget för att dölja det. Han är en stor, imponerande man med ett stort svart skägg och vänliga, mörka ögon. Han berättar för karaktärerna att Elizabeth rymt med Biggs, hennes s.k. pojkvän. Fader Dennings verkar hysa ett stort avsky för pojken och kan i förtroende berätta att Biggs är en odugling som inte håller på med annat än rugby och kriminella aktiviteter. Elizabeth har flera kvällar, innan hon rymde, kommit hem gråtande och med blåmärken över hela kroppen. Fadern har skäl att tro att Biggs hotat henne med våld. Han är egentligen mycket orolig för sin dotter, men har svårt att visa det. Om karaktärerna säger sig vilja hjälpa honom hänvisar han dem till Northern Stadium, en rugbyplan i närheten där Biggs brukar träna.

Sl-notis: Sanningen att säga har Elizabeth rymt både sin hårdhänte älskare och sin överbeskyddande far. Tremerernas ledare i staden, sir Samuel Figgins, har tagit henne till sig som elev och bestämde sig nyligen för att föra henne in i de fördömdas led. Det är också därför som Carl sparat tidningsartikeln.

Northern Stadium och Biggs

När karaktärerna anländer håller Whiteshire Tigers som bäst på att träna. Deras tränare, Nigel Walters, är en liten, tjock man som verkligen älskar sitt jobb som coach. Biggs är en storgubben ung man, med mord i blicken. Han är upptänd

inför den kommande matchen. Biggs verkar inte vara lagets mest intelligenta spelare, och gör inget som skulle kunna rubba den bilden. Han känner till att Elizabeth försvunnit, men säger att det i alla fall inte är med honom. Han säger att om karaktärerna träffar henne kan de hälsa henne att det är slut. Inget tyder på att Biggs skulle ljuga och han verkar inte speciellt intresserad av att folk frågar honom om henne hela tiden. Tydligt har någon som presenterade sig som Timothy Red frågat efter henne någon gång den senaste veckan. Timothy var verkligen mystisk och otrevlig och gav Biggs kalla kårar. Biggs avslutar med att påpeka att Sarah Wells kanske vet mer. Sarah var Elizabeths bästa vän och jobbar på universitetet.

Universitetet

I utkanten av staden reser sig det stolta Whiteshire Universitetet. Här studerade en gång de som kom att bli landets forskare, men tyvärr har tiderna förändrats. Pengarna tryter och staden har tvingats dra ner på antalet professorer och forskarplatser, pengar som istället satsats på kulturell verksamhet. Universitetet håller dock fortfarande hög klass och är ett av landets mest framträdande vad gäller arkeologi, fornhistoria och antropologi. Professor Ludvigsson vid den arkeologiska och fornhistoriska fakulteten har nyligen fått i uppgift att sätta sig in i hundratalet pergamentrullar och skrifter funna vid en numera nedlagd utgrävning i närheten av Cappadocia, Turkiet.

Karaktärerna kan komma hit av många anledningar. De kanske vill ha skrifterna översatta, eller så har de läst i dagens tidning om utgrävningarnas nedläggning och vill veta mer om dem. I vilket fall som helst kommer de först att anlända till universitetets expedition, där den unga, söta fröken Sarah Wells sitter och filar sina naglar. Fröken Wells är mycket

tillmötesgående mot unga, rika män men rätt kylig mot andra. Hon är dotter till Sigismund Wells, en av ägarna till Sun and Wells Revisionsbyrå och jobbet på universitetet är bara temporärt tills hennes fader skaffat henne något bättre. Därför anser fröken Wells att hon kan vara precis hur jobbig mot universitetets besökare som helst.

Sl-notis: Sarah Wells var även en av den försvunna prästdottern Elizabeth Dennings bästa vänner och om hon frågas om detta, d.v.s. om karaktärerna följer det spåret, medger hon att Elizabeth på den sista tiden blivit mycket tillbakadragen och att hon spenderade mycket tid på universitetet och biblioteket i sällskap med en äldre man som hette Figgins eller nått i den stilen. Sarah säger sig blivit tvungen att ”trösta” Elizabeths pojkvän Biggs efter den fruktansvärda händelsen (försvinnandet). Hon berättar också, i största förtroende, om hur Elizabeth alltid dragits till äldre män, och att hon tror att Elizabeth helt enkelt rymt med gamlingen.

Professor Ludvigsson

Vare sig karaktärerna är där för en översättning eller för att lära sig mer om de turkiska utgrävningarna kommer de att bli hänvisade till den Arkeologiska och Fornhistoriska institutionen belägen på andra våningen i den stora byggnaden. Universitetet verkar vara rätt folktomt och endast ett fåtal människor vandrar omkring på väg till sina arbeten eller föreläsningar.

När man kliver in på Institutionen för Arkeologi och Fornhistoria är det som att komma in i en annan värld. En värld som kan beskrivas med ett ord, *kaos*. Överallt står stora pappkartonger och trälarar fyllda av gamla papper och keramik. Korridorerna är svåra att tränga sig fram genom, och här verkar det inte råda folkbrist. Personer plockar i sakerna, läser papper, springer omkring och stämningen är allmänt kaotisk.

Karaktärerna hänvisas till professor Ludvigsson av någon av de stressade männen som springer omkring på institutionen. Professorns kontor ligger passande nog längst bort och vägen dit kantas av mer bråte än någon annanstans. Professorns dörr står öppen och blockeras till stor del av en gammal kista i människostorlek som står uppställd på högkant i dörröppningen. Inne på sitt kontor sitter professorn. Han är en plirig, gammal man med vitnande hår och tjocka glasögon. Han lever för sitt arbete och kan ibland bli lite för nostalgisk och gå in alltför mycket på detaljer. Ludvigsson kommer från universitetet i Lund, Sverige, och kan berätta mycket om det ”svenska” sättet att göra saker och ting, vilket för honom verkar innebära att arbeta dygnet runt och att lägga ner sin själ i varje studie. Kontoret är lika stökigt som korridoren och flertalet tidningsartiklar sitter uppklistrade på den ena väggen. Vid en närmare studie är det samma artikel och den verkar vara tagen från dagens Times. En stor bild av en glad professor Ludvigsson med en bunt papper i handen medföljer artikeln. Professorn är mycket stolt över både bilden och artikeln och lovar att detta kommer att leda till ökade bidrag till hans forskning.

Utgrävningen

Karaktärerna kommer inte att ha så mycket valfrihet vad gäller om de vill höra professorn tala om utgrävningarna eller ej. Professorn verkar vara på ett samtalsvänligt humör denna dag (eller kanske snarare ett föreläsningsvänligt humör). Ludvigsson har en förkärlek för svarta-tavlor och använder den stora tavla han har på sitt kontor för att illustrera det mesta han säger (även om det inte skulle behövas). Hans detaljriktighet, blandad med hans virriga natur gör det svårt att hänga med i hans resonemang och när man lägger till hans plottriga bilder, diagram och anteckningar på tavlan är det näst intill omöjligt.

"Eh, ja... hmm... var var jag nu då... ja, just det, Hattiternas stenformationer... vi kan rita ett autoregressivt diagram med låg standardkvadratvarians... så här ja... eller nej <sudd, sudd>. Vi ritar en stenglob med... Den tredje kulturella generationen använde ofta sådana här tingestar på sina hus och... Va? Nej, men Gud! Vad har jag ritat här... Varför har ni inte sagt något? Det här är ju en andra generationens toppig stenhög..."

Bland allt vetenskapligt svammel finns dock intressanta fakta som du kan blanda in som du vill i professors "lektion".

* Byn Bogazkyr, där utgrävningarna började, har inte alltid varit en liten by. Två stora städer har legat där förr i tiden. Först Hattushash (Hattiternas huvudstad, c:a 2000 f.kr.) följt av Pteria.

* Kung Cyrus av Persien besegrade här kung Croesus av Lydia (c:a 600 f.kr.).

* Kung Ariarathes den Första gav här Alexander den Store en fredsgåva deras riken emellan för att ända deras krig.

* Vid utgrävningarna fann de gångar som länkade byn med Kaymakli, en av de kristna underjordiska städer som användes för att gömma de kristna undan muslimerna och de seljukiska turkarna under förföljelsen. Vid utgrävningarna fann de dock tecken på att den underjordiska staden var mycket äldre än vad man kunnat ana och att det verkar som om muslimer också använt den som bosättning tidigare.

* Tusentals skrifter har funnits och översatts och dokumenteras för tillfället under ledning av professorn själv. Flera av skrifterna är uråldriga.

* De gamla Cappadocerna var mycket framstående filosofer och teologer, däribland är en man vid namn Gregory av Nyssa, den mest välkända. Han var en

kristen tänkare i slutet av 300-talet e.kr. Gregory höll fast vid att allt liv återvände till Gud efter döden, och förkastade så tanken på ett helvete. Han ansåg att ondskan, men också möjligheten till skapande och utvecklande, kom av människans fria vilja. Utveckling leder oss närmare Gud, resonerade han. Nyssa höll kärleken och viljan som mänsklighetens största krafter. Dessa var det enda med vilket man kunde uppfatta Gud.

* Två trälårar har kommit bort i frakten, men som professorn ser det är det spill man får räkna med. Han säger sig inte veta exakt vad det var för något (det var ju ändå hans jobb att översätta dem), men han antar att det var skrifter de fann strax innan de lade ner projektet i en begravningskammare som var rätt ny till utseendet (sen medeltid).

(*Sl-notis*: dessa skrifter var de viktigaste dokumenten forskarteamet lyckades gräva upp, och de beskrev bl.a. vampyrhistoria och vissa ritualer som inte borde komma ut. Klanen Nosferatu har lagt beslag på lådorna, vilka förutom maskeradfientligt material också innehåller en kodnyckel nödvändig för de skrifter som Sällskapet letar efter).

När professorn väl börjat har han mycket svårt att sluta, men någonstans mitt i allt pladder verkar han komma på sig och tittar leende upp från sina skisser: *"eh... ursäkta mig, men jag tror att jag dragit ut lite på tiden. Känner någon för lite lunch. Jag känner till ett trevligt litet ställe där vi kan fortsätta diskussionen"*.

Stället är en pittoreskt liten restaurang i närheten av universitetet. Maten är god, men en smula dyr. Professorn fortsätter gärna sin berättelse mitt i maten (han har utvecklat ett en talang att skriva på servetter och bordsdukar, om han måste). Sanningen att säga kommer professorn att

vilja ha lunch än vilken tid på dygnet det är.

Professorn kommer någon gång, må det så vara under, efter eller före lunchen, att plocka fram en bunt papper och börja rota bland dem. Han plockar efter en stunds letande fram ett av dem och räcker det till karaktärerna (se *handouts*). Han nickar förstående medan de läser det och pekar gärna ut viktiga saker (d.v.s. sådant han finner viktigt). Papperet är en översättning han själv gjort av en av de skrifter de fann i en gravkammare. Han finner den teologiskt intressant och nämner gärna den tendens av avgudadyrkan som verkar ha rådit under de kristnas fångenskap både där och på andra ställen. Papperet kommer inte att ge spelarna några direkta ledtrådar just nu, men det kan göra dem mer lyhörda senare (och bidra till att de kan förstå komplexiteten i det som händer).

Universitetskällaren och Merebaal

Den gode professorn kommer plötsligt på att karaktärerna kanske skulle vara intresserade av att träffa författaren av originalet personligen. Han påpekar detta med ett högt skratt, vilket borde få karaktärerna att undra över Ludvigssons mentala hälsa (om de inte gjort det tidigare).

Om karaktärerna går med på det tar han dem med på en rundtur av universitetets källare. Beskriv gärna platsen som mystisk och kuslig. Här, liksom vid fångelset, kan karaktärerna känna sig iakttagna. En känsla som verkligen får det att krypa i hela kroppen. Källaren verkar inte användas mycket och all möjlig bråte har samlats här. Det lilla ljus som finns genereras av professorns dåliga ursäkt till fotogenlampa, och han håller en rätt hög hastighet. Han gnolar och skrattar smått för sig själv medan han traskar framåt. Efter ett tags vandrande kommer han fram till ett reglat rum. Han stannar, pustar ut och börjar leta

efter nyckeln. När han hittat den tittar han upp mot karaktärerna, *"Han kom med resten av materialet från Turkiet. Det är en ovärderlig relik och jag har gett stränga order om att han inte får utsättas för solljus. Jag vill ju inte förstöra något så delikat, he he..."*.

Rummet som professorn nu med glatt humör vandrar in i är bäcksvart. Liksom större delen av källaren finns här inga fönster eller andra ljuskällor. Rummet är litet och känns mycket kvavt och instängt. Professorns lampa ger ett svagt sken som han låter svepa över rummet. Han går efter en stunds väntan fram mot en stor kista av bastant, mörkt trä som står placerad på ett bord i rummets ena hörn. Kistan ser ut att ha råkat ut för mycket och locket har en gång i tiden varit igenspikat. I övrigt verkar rummet vara helt tomt, med undantag för en och annan råtta som verkar leva i källaren.

"Eh... ja... var var jag nu... jo just det, tillåt mig få presentera Merebaal den kristna flyktingen", professorn böjer sig ner för att lyfta undan locket och känslan av att någon bevakar dem växer plötsligt ännu starkare. Sakta men säkert lyfter Ludvigsson undan locket på kistan, allt medan ett stolt leende börjar formas på hans läppar.

Kistan innehåller en ung man och fastän han har legat där under en väldigt lång tid är hans kropp otroligt välbevarad. Hans anletsdrag är vackra och man kan ana ett jack på den vänstra sidan av hans huvud. Den unge mannens ansiktsuttryck är mycket fridfullt, och vad han än dött av verkar han ha gjort det utan plågor. Professor Ludvigsson studerar kroppen länge med blicken och vänder sig sedan stolt mot karaktärerna, *"nå, vad säger ni?"*.

Sl-notis: Detta är ett ypperligt tillfälle att sätta lite filmatisk skräck i spelarna. Merebaal är faktiskt ingen vampyr, men var under en period av sitt liv mycket nära att bli det. Den underjordiska stadens Cappadocer, föregångarna till klanen Giovanni, fann honom som en god man och lät honom dö i frid såsom han önskade. Känslan av övervakning däremot, är helt riktig. Några inom klanen Nosferatu håller källaren och karaktärerna under uppsikt på order av Kyriakos själv som för tillfället finner karaktärernas undersökningar mycket nöjsamma.

Skrifterna

Det kan även hända sig att karaktärerna besöker professor Ludvigsson för att få klarhet i vad de skrifter de fann i närheten av Timothy Red egentligen är. Försättsbladet är skrivet på grekiska och även fast grekiskan är gammal så kan professorn översätta det relativt snabbt (d.v.s. allt från några timmar till en dag). Han blir mycket intresserad om han får se skrifterna och säger sig inte själv känna till språket, men tycker sig ha sett andra skrifter med liknande tecken bland det som kom från Turkiet. Efter en stunds letande ger han upp och antar att de också försvunnit i röran. Han erbjuder sig att översätta den grekiska sidan (som kanske kan ge klarhet i vad för typ av tecken de andra sidorna innehåller). Professorn påpekar också att sådana värdefulla gamla pergament inte borde bli omkringburna, utan snarare skänkas till vetenskapen. Ludvigsson erbjuder sig att ta hand om sidorna och lovar att lägga dem i en speciell hög där han lätt hittar dem (vilket karaktärerna borde neka med tanke på hur lätt saker verkar försvinna på universitetet och att de verkar ha varit viktiga för Carl).

Om professorn mot förmodan får behålla sidorna kommer de att läggas till alla de andra högar av papper och skrifter som

verkar fylla hela institutionen. Om professorn däremot enbart översätter den grekiska sidan kommer han när karaktärerna besöker honom igen att vara djupt insjunken i en gammal bok och ha vara mer inne i sitt arbete än någonsin. Översättningen ger han till karaktärerna (*se handouts*), och insisterar på att höra deras åsikt om vad innehållet kan betyda. Professorn har letat i många bok och funnit några ledtrådar som han ser det:

* Det fanns en gång en Bysantisk kejsare vid namn Tzimisce.

* Professorn tror att texten är skriven någon gång på 1600-talet.

* Elohim är en gammal benämning på Gud, eller en sammankomst av gudar.

* Vaniah och Azaniah omnämns i en av de gamla skrifter som hittats vid utgrävningarna som uråldriga elementarväsen som bundits till jorden av mäktiga magiker för mycket länge sedan. En av dessa magiker skall ha varit Ashur, som omnämns som en av de fördömda, eller snarare en av Kains ättlingar.

* Professorn har även funnit referenser till en Caiphas som tydligen vid någon tidpunkt befunnit sig i närheten av det nuvarande Bogazkyr. Professorn spekulerar i om det var denne Caiphas gravvalv som de fann och efter en stunds letande finner han namnet i en notis som en av utgrävnings-ledarna lämnat.

Sl-notis: Mannen som i skrifterna omnämns som Thucydides är ingen annan än Dr. C.E. Reichardt som kommit åter för att ta tillbaka det som rättmättigt är hans. Hans studier av de glömda namnen har gjort honom galen och hans enda mål med skrifterna är att öppna den port som de säger sig hålla stängd. Cilicia och författaren är sedan länge döda, och Caiphas försvunnen.

Biblioteket

Whiteshires bibliotek är nybyggt och har mycket inriktat sig på modern litteratur, men har faktiskt en avdelning med äldre och mer obskyra böcker. Denna avdelning sköts av den gamle, och alltid lika allvarligt otrevlige Wolfgang Obel, som för övrigt under en lång tid varit Samuel Figgins (Tremere) ghoul. Det enda Wolfgang tycker sämre om än besökare på biblioteket, är besökare som ställer en massa dumma frågor. De frågor karaktärerna kan ha angående allt från Elizabeth till sir Figgins möts med ett barskt *"Bah! Har jag ingen aning om"*. Han erkänner efter mycket tjtande (från hans synvinkel), att Elizabeth ofta brukade sitta på biblioteket och läsa. Figgins är en mycket god vän till Wolfgang, men han har inte träffat honom på några veckor. Wolfgang har ingen aning om vart Figgins bor.

Händelser

Dessa händelser händer vad än karaktärerna gör och är viktiga för att driva handlingen vidare. Om karaktärerna inte gör något själva får du försöka ge dem fler ledtrådar och kanske knuffa dem i rätt riktning, eller helt enkelt vänta tills dessa händelser händer och se vad karaktärerna gör då.

Tidningspojken

Om karaktärerna inte besöker Whiteshire Daily kan det vara en bra idé att introducera dagens London Times för dem i vilket fall. Som vanligt vid denna tidsperiod, och i denna del av världen står det en högljudd pojk i ett hörn och säljer tidningar. *"Läs det senaste! Läs det senaste! Kvinna brutalt mördad i Stepney! Läs mer i Times! Turkiska utgrävningar läggs ner! Läs det senaste!"*.

Teaterbranden

Natten den 13:e april råkar Whiteshire ut för något som skulle ha kunnat utveckla sig till en katastrof. Whiteshireteatern börjar under natten att brinna och brandbekämparna försenas när en av deras vattenpumpar inte fungerar. Tack vare ett bra arbete av branchef Matt Wilson, lyckas de ändå se till så att branden inte sprider sig till de närliggande husen. Kriminalkommisarie Mortimer anländer efter ett tag till platsen och efter att han insett att ingen troligtvis dött gör han faktiskt ett bra arbete. Vad han vet skulle ingen ha använt lokalen under natten (plus att Charles Alton mentalt dominerat honom att tro att det inte var något underligt med branden).

Karaktärerna sover antagligen efter en hård dags arbete (dock inte så gott, med tanke på vad de upplevt under dagen). De kommer på morgonen att få höra nyheten om branden, då Whiteshire Daily har tryckt ett specialnummer med tanke på katastrofen. Det finns en chans att karaktärerna upplever branden, men det ger egentligen inte mer än att läsa tidningen dagen efter (förutom att de får se den svarta korpen sitta på ett tak i närheten av teatern).

Om karaktärerna träffade Dyson (skådespelaren), vet de att teatersällskapet skulle hålla en extra föreställning under kvällen, vilket kan oroa dem. Om de berättar detta för Mortimer kommer han att bli mycket arg (han trodde att han skulle slippa blod, mord och andra otrevligheter), och be dem att inte lägga sig i polisens affärer. Om karaktärerna besöker Dyson kommer han att vara hemma. Han är lite orolig, men glad att alla hann åka hem innan branden utbröt. Han beskriver föreställningen som lyckad, och säger att gästerna var lyriska, vilket har lett till att han knutit många kontakter.

Sl-notis: Teaterbranden resulterade egentligen i flertalet vampyrers död och markerar Dr. Reichardts intågande i staden. Detta är dock av större intresse för stadens vampyrer än för de dödliga, men ändå intressant i sitt sammanhang.

Dr. Reichardts påhälsning

Någon gång efter det att karaktärerna fått tillfälle att lära sig mer om den värld de tills nu varit lyckligt åtskilda från kommer Dr. C.E. Reichardt att förära karaktärerna med en snabb visit. Det är viktigt att karaktärerna fått chansen att få den grekiska sidan av skrifterna översatt så att de inte förlorar den nu. Som det nämnts tidigare är Dr. Reichardt ingen annan än Thucydides som kommit för att hämta tillbaka de skrifter han så suktat efter under århundradena. Han har under sin korta vistelse i staden fått reda på Nosferatus hårda kontroll och att Kyriakos håller kodnyckeln. Den gode doktorn beger sig dock först efter dokumenten.

Beskriv gärna stämningen som mer tryckt än vanligt och hur känslan av att de skall vara övervakade växer för varje steg de tar. Doktorn lyckas med hjälp av sina krafter, omedvetet för karaktärerna, föra in dem i en mörkare gränd där han planerar att möta dem.

När karaktärerna inser att de vandrat bort sig (eller någon annan gång, t.ex. när de kliver ut ur sin bil), märker de hur tre individer kommer vandrande ut ur skuggorna. Mannen i täten har ett sammanbitet ansikte med ett stort ärr över den högra halvan av ansiktet. Han bär en mörk rock, stetsonhatt och en kortare käpp. Bakom honom följer två större män med bister uppsyn. Doktorn är den enda av dem tre som talar, och hans röst är hes och väsende. *"Trevligt att råkas min dam, och mina herrar. Mitt namn är Dr. Reichardt och jag tror att ni har något som är mitt"*.

Doktorn går rakt på sak, han vill åt skrifterna. Om karaktärerna har dem på sig kommer han att ta papperna från dem, och om de inte har det kommer han att pressa karaktärerna på skrifternas position. Han har stor erfarenhet av manipulation, men ogillar att det hela drar ut på tiden och använder Dominate om han måste. Han har även en begränsad förmåga att genomskåda lögner. När han har fått det han ville ha (d.v.s. skrifterna eller deras position), kommer han att vinka lätt åt de två andra männen. *"Carlos och Ramon, ni vet vad ni skall göra. Lämna inga vittnen..."*. Med det lämnar doktorn gränden och lämnar kvar karaktärerna åt sitt öde. Ramon och Carlos är gamla ghouls som tjänat doktorn under en längre tid. De har order om att döda karaktärerna, för att sedan möta doktorn vid en bestämd plats. Låt karaktärerna känna pressen ett tag. Ramon och Carlos gör inga sken av att de vill åt något annat än karaktärernas blod och de kan inte talas ur det.

En räddare i nöden

När läget nästan är katastrofalt hörs två höga smällar, varvid Ramon och Carlos faller till marken. Från taken kommer en ung, slank man nerhoppande. Han landar med ryggen mot karaktärerna och avlossar ännu ett par skott mot doktors ghouls, denna gång i huvudhöjd. Du kan egentligen själv välja på vilket sätt tjänarna dör, men det går övermänskligt snabbt.

Sl-notis: Mannen från taken är Byron, en av stadens nu fåtal levande vampyrer, som under en tid övervakat doktorn. Varför Byron hjälper karaktärerna kan spekuleras i, men det är mest för att han inte tycker om vad doktorn gjort tidigare, d.v.s. bränt ner teatern och dödat Tremeren Figgins.

När Byron är färdig med tjänarna kommer han att vända sig mot karaktärerna. Hans ansikte är insmetat med blod och vansinne lyser ur hans ögon. Hans hörntänder har

förvandlats så att hans gap mer liknar det hos ett stort rovdjur. Med ett *"Förlåt mig, jag kan inte... kontrollera..."* flyger han på närmsta karaktär och sätter tänderna i dennes strupe. Byron dricker inte mycket innan han slutar, och vänder sig snabbt bort från karaktärerna för att åter försvinna upp på taket, men stannar innan han börjat klättra på trälararna i gränden. *"Ni borde se upp med vilka ni leker med. Natten är ingen värld för människor, det är en värld för bestar och monster som oss..."*. Byron försvinner snabbt iväg.

Han hinner knappt försvinna innan ännu en röst bryter tystnaden. En ung flicka, inte mer än 10 år uppenbarar sig framför dem. Hon bär en svedd, men ändå vacker balklänning och en död ros i sitt hår.

"Förlåt honom... han har alltid varit impulsiv. Han är en jägare". Flickan presenterar sig som Rebecca och påpekar att Byron hade rätt i det han sa om natten och dess invånare. Hon tittar upp mot Susan och hennes blick stannar plötsligt. *"Du älskade honom också... hur skulle du kunna veta... att hans hjärta höll fler"*. Flickan blir stående och Susan kan känna en brännande smärta i hennes huvud. Varenda sekund av hennes liv slits från henne, och hon upplever dem som bilder framför sig. När smärtan avtar kan hon tänka och se klart igen. Flickan tittar sorgset upp mot henne, med en tår rinnande nerför sin kind *"...jag visste inte"*. Rebecca sätter av bort från karaktärerna och försvinner i mörkret. Karaktärerna är ensamma kvar.

Kloakerna

Efter att karaktärerna fått chansen att smälta vad som hänt, och kanske fortsätta sin utredning om de har något kvar, kommer de att få ett underligt meddelande. De händelser som följer är menade att leda karaktärerna ner under jorden, ner till Nosferatu klanens domäner och mötet med Kyriakos. Dr. Reichardt har nu fått tag på

skrifterna och planerar för tillfället ett lägligt tillfälle att locka fram den gamle Nosferatun. Hans största misstag är dock att han lämnar karaktärerna därhän. Hur skulle fyra dödliga kunna skada mig och min sak, resonerar han.

Vad hände egentligen sir Samuel Figgins

När du känner att tiden är inne kommer karaktärerna att få ett meddelande. Hur de får det är upp till dig, kanske de finner det på spegeln eller inskjutet under dörren. Meddelandet är kort och koncist: *"Önskar ni veta mer om mordet på Carl West, kom till hamnen efter mörkrets inbrott"*, meddelandet är undertecknat *Natalya, Caiphas siste tjänare*.

Hamnen

Åtminstone en av karaktärerna har dåliga erfarenheter av hamnen och kanske känner att det hände nog med underligheter där sist. Om ingen av karaktärerna kommer dit, så lät Sarah Wells söka upp dem istället och spela det därifrån (se nedan).

Hamnen är tom och mörk när karaktärerna kommer dit. Det ligger några båtar inne vid kajen, men det verkar inte som om någon arbetar denna kväll. En närbelägen taverna skänker dock skrålande och oväsen så att det kan höras nere vid vattnet. När de har väntat i drygt tio minuter dyker en 30-årig kvinna klädd i alldagliga kläder upp. Hennes utseende är svårt att placera och man skulle kunna tro att hon bara var en individ som tycker om att vandra vid vattnet om kvällarna. Hon närmar sig sakta karaktärerna och ler igenkännande när hon kommit fram. Hon presenterar sig som Natalya och säger att det var förnuftigt av dem att komma. Hon säger sig ha förståelse för att deras värld faller samman, men säger att det som händer just nu är av stor vikt för mänsklighetens framtid. Hon säger sig inte vilja dem något ont, och skall

Sl-notis: Medaljongen är av silver och fäst i ett halsband. Ordet "Rakkath" står ingraverat på dess ovansida (hebreiska för tom). Den har kraften att negera effekterna av vampyriska krafter under en mycket begränsad tid.

Natalya ber dem att inte gå sin väg, eller att vända sig om. När hon visat sitt rätta utseende vänder sig Natalya snabbt och hennes ansikte och kropp håller åter samma charm som förr. Natalya berättar för sällskapet att Caiphass för ungefär 100 år sedan försvann och inte återvänt. Hans tjänare, som gjort det till sitt kall att skydda de hemligheter som fanns i hans förvar, har en efter en de också försvunnit. Vid utgrävningarna i Turkiet försvann den sista av Natalyas syskon, en kvinna vid namn Jaquetta Hawkes. Natalya berättar också för karaktärerna att hon är fördömd av klanen Nosferatu, härstammande från Kain, den första mördaren, son av Adam.

"En varelse vid namn Kyriakos dväljs i kloakerna under stadens gator, där han sår sitt förakt mot världen ovanför. Han är en fara för allt det som är gott och sant. De nycklar han håller i sin ägo kommer att leda honom eller den som använder dem till världens yttersta rand. Ingen varelse i denna värld var någonsin menad att hålla sådan kraft. Jag måste finna herr Figgins innan allt är försent. Han håller mer kraft än någon annan i denna ruttna stad".

Natalya vet att hennes eget liv är i fara nu när hon har visat sig öppet och att även hon snart kommer att vara försvunnen och glömd. Hon ber karaktärerna att ta den medaljong hon bär runt sin hals som skydd mot de fördömdas krafter. När hon gett denna till någon av karaktärerna kommer hon att först bli svagt genomskinlig och sedan försvinna med orden "Bara ni kan stoppa den tid som nu kommer...".

Sarah Wells

När Natalya tynat bort kommer en mycket skräddad fröken Sarah Wells springande över kajen. Hon har andan i halsen och försöker få fram så många ord som möjligt på så kort tid som möjligt. "Ni... ni... måste komma fort, professorn har blivit galen. Professorn är galen".

Under färden till universitetet berättar Sarah att professorn varit mycket underlig ända sedan han träffade karaktärerna och att han nu blivit helt galen och låst in sig på institutionen och vägrar tala med någon annan än dem. När de anländer till universitetet är polisen redan igång med att försöka bryta upp dörren. Kriminalkommisarie Mortimer ser inte glad ut när han får syn på karaktärerna, vilka han enligt utsago "skulle låta bura in om han bara visste exakt vad de hade gjort". De släpps in i institutionens mörka korridorer.

Professorn sitter på sitt rum bland stora högar av papper och böcker. Den stora tavla som hänger bakom honom är full av anteckningar och beräkningar av olika slag. Han verkar inte direkt vid sin fulla mentala hälsa när han börjar tala med karaktärerna. Han säger sig inte ha sovit en blund sedan de kom till honom med den grekiska skriften och att han måste få veta mer. Han har under den tid som gått lyckats förstöra sin fasta världsbild och berättar att verkligheten inte alls är som alla tror att den är. Polisen vet om det och de arbetar för *de på den andra sidan*, som han kallar dem. Han börjar snart orera om vampyrers existens och hur de har lett oss in i fördärvet. Överallt där ondska och lidande finns har de funnits, och festat på människans fördärv. De är utsugare, iglar, vampyrer. Allt eftersom professorn blir mer och mer exalterad kommer stämningen att förvärras. Runt omkring honom faller plötsligt underliga skuggor och man kan i en spegel i hallen plötsligt se en förfärlig varelse passera förbi.

Professorn slänger så fram en lapp på bordet, vid den ett foto. Fotot föreställer en gammal, sofistikerad man tillsammans med professorn. *"Ser ni vad det där är?"*, undrar professorn. *"Det är jag när jag skakar hand med Satan och hans gelikar"*. På lappen står det skrivet *Millow Avenue 13*, Sir Samuel Figgins Residens. Ljuset i rummet blir plötsligt mer dämpat, och professorn säger åt karaktärerna att de måste göra honom en sista tjänst. Han vet att de kommer att dräpa honom för hans vetenskap, men karaktärerna måste bege sig till Figgins och ända det som påbörjats. De måste döda vampyren. *"Ta med en tröpåle och vigvatten"*, väser han fram.

Karaktärerna gör bäst i att försvinna medan de har tid, för snart väller de underjordiska monster som så länge bevakat dem fram. De lämnar karaktärerna i fred, men professorn har inte samma tur. Om karaktärerna mot förmodan stannar kvar kommer klanen Nosferatus barn att vända sig mot dem. En strid som de inte klarar.

Sir Figgins residens

Det som hänt under denna kväll är nog för att bryta det starkaste psyke, men kanske också nog för att väcka känslan om att det karaktärerna gör är för mänsklighetens bästa. De bör på ett eller annat sätt bege sig till Millow Avenue 13 där sir Figgins hus ligger.

Huset är av medelklass och sticker inte ut särskilt mycket från mängden. En trevlig häck växer runt gården och i en rabatt har det planterats några gröna växter. Dörren är bastant och har en dörrklapp i form av ett lejonhuvud i metall. Vid minsta klappningsförsök inser karaktärerna att dörren blivit uppbruten, och att det bara är att vandra in. Huset står helt intakt, och den som gjort inbrottet verkar ha vetat vad han sysslade med. Inget är rört, i bokhyllorna står böcker av alla de slag, men mest de av mer ockult värde. Insidan

av huset är fint och här kan man finna det mesta som förslår en man av adlig börd (d.v.s. allt från konjak till fina cigarrer och ett uppstoppat tjurhuvud i vardagsrummet). En udda doft, som är mycket svår att placera fyller luften i huset och verkar ha spridit sig överallt.

Vid en genomsökning är det köket, sovrummet på övervåning och vardagsrummet som är av intresse. I sovrummet kan man finna brända rester och aska på golvet. Runt fönstret och dörrkarmen är mystiska tecken inristade och indränkta i blod. På sängen ligger en man som ser ut att ha varit död ett bra tag (hans ålder skulle uppskattas till över de 100). Hans hals är uppskuren vilket verkar ha varit vad som dödat honom. Sängen är färgad röd av hans blod. På golvet ligger en revolver, med tre patroner spridda runt omkring den.

Under ett bord i vardagsrummet gömmer sig en ung kvinna i de sena tonåren. Hon är mycket blek och skakar kraftigt. Det syns mycket tydligt att hon gråtit, men snyftar mest för tillfället (detta är Elizabeth Dennings som strax innan Dr. Reichardt dödade sir Figgins slöt sig till de fördömdas skara). Elizabeth skulle må mycket bra av att komma ut i den friska luften utanför, och låter sig ledas. Vid minsta tecken på våld ryggas hon väsande tillbaka och lägger sig gråtande i fosterställning.

I köket verkar det ha utbrutit strid. Doften är här mycket starkare, men ändå svår att placera. På golvet ligger en medelålders man som ser ut att ha blivit skjuten i bröstet sex eller sju gånger. Runt honom på golvet har en pöl av blod bildats. I övrigt finns här inget av intresse. När spelarna traskar runt i huset kommer mannen på golvet sakta att vakna upp ur sin tillfälliga medvetslöshet. Mannen är en varulv som sköts av vampyren Byron, men har inte läkt såren förrän nu. Varulven kommer att

vara i ett tillstånd av vild galenskap när han vaknar och göra allt för att döda karaktärerna. I normala fall skulle de inte ha någon chans, men just nu har de ett trumfkort. I sista sekund kommer någon på vad det egentligen är för lukt som spridit sig i hela huset... Gas! Genom att tända något brinnande och snabbt som attans ta sig ut kan de lyckas stänga inne den mordiska besten som kommer att gå under i explosionen. Detta är en ytterst filmatiskt scen och den drar efter en stund till sig både polis och brandbekämpare.

Elizabeth Dennings

Den stackars Elizabeth har inte mycket koll på tillvaron för tillfället. Sir Figgins, som skapat henne, är nu död och hennes första minuter som fördömd var kaotiska. Hon är osäker på var hon är och hon hungrar efter blod. Hennes spetsiga hörntänder och bleka anlete gör att hon inte längre ser riktigt mänsklig ut. Vad karaktärerna gör med henne är upp till dem, kanske ser de det som mest humant att låta henne springa, ta hand om henne eller kanske till och med dräpa henne. Hon har som sagt väldigt nyligen slutit sig natten som en av de fördömda och har inte hunnit utveckla några direkta krafter. Egentligen kan hon *Auspex 1* och *Thaumaturgy 2*, men dessa är till föga hjälp just nu.

Elizabeth kan berätta för karaktärerna om den fasansfulla man som gästade dem förra natten. Hon beskriver Dr. Reichardt, men lägger till de bestialiska ögonen, det djävulska skrattet när han dödade sir Figgins tjänare och det glödande tecken han hade i sin panna. Varulven vet den stackars flickan inget om.

När Elizabeth lugnat sig kommer hon ihåg att sir Figgins varit mycket orolig de senaste dagarna, men att han inte ville oroa henne. Han berättade dock att en gammal vän till honom, en viss Thucydides, var på besök i staden och att han inte direkt såg fram emot deras möte.

Elizabeth tror att mannen med det glödande tecknet var just denne man. Mannen bröt upp ett kassaskåp och tog några papper i en mapp. Han hade också, i tron om att han var ensam i huset, skrattat något om att tiden var inne att bege sig efter Kyriakos.

Fröken Lissah

När karaktärerna fått chansen att ta igen sig något efter de dramatiska händelserna i sir Figgins hus, och kanske börjat planera sitt nästa drag, kommer de att upptäcka att de är bevakade. Den svarta korpen sitter på ett hustak längre bort och iakttar dem samtidigt som de märker en man som försöker smyga sig över en öppen yta mellan två trädgårdar. När han upptäcker att han är sedd, vilket han gör mycket snabbt kommer han att sätta iväg i en hiskelig fart iväg från karaktärerna. Den jakt som troligen följer kommer att vara fylld av staketklättring, vältande av tunnor och hopp över höga buskar. Någon skulle med fördel kunna skåda mannen medan de andra genomsöker huset, så att jakten börjar samtidigt som de andra upptäcker Elizabeth och varulven.

När de tillslut jagat in mannen i en återvändsgränd verkar han mycket nervös. Han är också mycket andfådd av allt springande. Han stammar fram att han inte vet något, att han bara agerat på order från sin herre, herr Alton. Mannen är en ghou, men vet inte särskilt mycket om vampyrernas värld. Han kan nämna några av klanerna, och känner till blodets effekt på människor, inte mycket mer. Mannen, som för övrigt heter Paul Walton, säger sig ha fått i uppdrag att bege sig till huset för att leta efter överlevande. Om han funnit några skulle han ha gjort sig av med dessa (han har med sig en dunk fotogen och två träpålar, vilka han släppte när han började springa). Han vet inte varför hans herre ville ha detta gjort, men han brukar inte

ifrågasätta direkta order, särskilt inte när hans herre är mycket upprörd.

När mannen talat för mycket kommer en kvinna att dyka upp som från intet och med ett snabbt slag krossa nacken på Paul, som livlös faller ihop i gränden. Kvinnan är ingen annan än fröken Lissah, som nu vänder sig mot karaktärerna. Hon ser mer bestialisk ut än någonsin och har nu svårt att misstas för mänsklig. Hon ser på dem med avsky och hat i blicken, men attackerar inte. Hon inväntar deras nästa drag. Om karaktärerna attackerar kommer hon att försvara sig, har någon gjort Amalia eller någon annan Lissah känner illa under den tidigare delen av äventyret kommer hon inte att bespara denne någon smärta. Hon kommer i vilket fall som helst att lämna Susan oskadd och kommer inte att skada någon som inte attackerar. Flyr karaktärerna följer hon inte efter.

Det som är av intresse med mötet är om karaktärerna börjar tala med Lissah. Hon ifrågasätter gärna sådant som karaktärerna gjort och verkar ha hållit dem under övervakning ända sedan mordet på Carl. Lissah berättar om sin kärlek till den dödlige, och hur hon planerat att föra honom till sig den natten som vampyrjägaren dödade honom. Här kan viss rivalitet uppstå mellan Susan och Lissah, vilket kan driva Lissah in i ett vansinnesutbrott, men hon skadar inte Susan (hellre trästaketet eller kanske någon gatlampan). Lissah kan berätta att alla hennes forna vänner gått under och att djävulen som utfört dådet är Dr. Reichardt. Med stor inlevelse beskriver hon teaterbranden från de fördömdas sida. Det verkar från hennes berättelse som om hon var med och brände ner teatern. Hon svär att hämnas deras död, och att doktorn inte kommer att komma undan med det. Om någon nämner Kyriakos berättar Lissah att han är en mycket gammal varelse av deras släkte och att han dväljs i kloakerna under stadens gator. Hon tillskriver honom

ofantliga krafter, men säger att han för tillfället är försvagad. Doktorn verkade vara intresserad av Kyriakos han också. När du bedömer att samtalet är över kommer Lissah att lämna karaktärerna och bege sig därifrån (hon håller dem egentligen under noga övervakning framöver).

Kloakerna

De flesta spår leder vid det här laget mot den mystiske Kyriakos och hans påstådda fäste under stadens gator. Att bege sig ner i kloakerna är kanske inget som karaktärerna frivilligt skulle göra i början av äventyret, men nu när de i stort sett befinner sig på gränsen till galenskap är möjligheten öpnad för dem. Karaktärerna bör också vid det här laget ha blivit väldigt paranoida vad gäller stadens övriga befolkning. Det verkar som om man inte kan lite på någon längre. Om karaktärerna inte beger sig ner i kloakerna kan du alltid försöka spåda på deras paranoia (mer om detta under rubriken, *alternativa slut*). Karaktärerna kan också välja att vänta tills gryningen och bege sig ner i kloakerna under skydd av dagsljuset, men kommer då att gå miste om väldigt mycket, se *alternativa slut* för mer information.

Gångarna

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

blodsbundna till dem och starkare, tåligare och definitivt mer äckliga än vanligt). Det finns även diverse fällor och annat i gångarna, men jag lämnar allt detta till dig.

Nosferatu

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

Med dessa ord gör sig vampyrerna färdiga att attackera de stackars människorna och slita dem i stycken, men något får dem att plötsligt stanna upp. Samtidigt som detta händer faller plötsligt den vampyr som stod bakom dem ihop med ett högt skärande skri. Detta är karaktärernas chans att fly. Inom några sekunder kommer de två kvarvarande varelserna att bli medvetna om vad som hänt och sätta efter karaktärerna i de mörka gångarna. Detta kan mycket väl skilja karaktärerna åt, då det är frågan om hur mycket ljuskällor de har kvar efter flykten. Du bestämmer själv om någon av vampyrerna hinner upp någon (de har en skyddsängel i form av fröken Lissah som följt efter dem ner, hon håller sig nära Susan om gruppen splittras), och vilket mörkt öde som går den individen till mötes.

Kyriakos

Karaktärerna är antagligen utspridda i gångarna och mörkret vid det här laget. Att hitta ut kan bli mycket svårare än man tror och hotet om att någon av de fördömda finner dem finns alltid där. Någon kanske blir nerträngd av vampyrer, attackerad av jätteråttor, eller fastnar i en fälla. Huvudsaken är att någon, eller några, kommer rätt (Susan bör finnas bland dem).

I sin flykt undan monstren kommer de tillsist att komma till en återvändsgränd, men inte vilken återvändsgränd som helst. Ett ljussken kommer från den nedre delen av väggen och röster kan höras från dess andra sida. Vid en noggrannare titt kan man se att ett rätt stort galler skiljer denna gång från en stor sal på andra sidan. Gallret sitter löst och kan med lite armstyrka (eller en spark) plockas bort. Frågan är bara om man vill ta sig till den andra sidan.

Man kan lätt både höra och se vad som pågår i salen på andra sidan utan att själv upptäckas. Salen är nedsänkt i jämförelse med tunneln karaktärerna står i, vilket gör det lättare att få en överblick. Till skillnad från de övriga gångarna här nere, är salen nästan praktfull. Den påminner nästan om en tronsal från ett gammalt slott, med stora gobelänger och avlånga träbord. I salen finns för tillfället ett tiotal individer. 4 av dem är mänskliga och två av dessa kan karaktärerna till och med känna igen (det är Byron och Rebecca). Den individ som ser ut att vara monstrens ledare talar för tillfället, *"Haha... ni tror alltså att ni kommer att lyckas där alla andra misslyckats..."*. Du kan själv improvisera fram samtalet vampyrerna emellan, men ta gärna med nedanstående eller bygg från det.

"Vi har kommit för skrifterna Kyriakos... ni kan inte stoppa oss", säger en av männen.

"Haha... jag trodde att vi hade ett avtal min käre Kempfer. Var är er affärsheder?", svarar Kyriakos sarkastiskt.

”Min heder försvann med mitt blod. Jag är inte längre en så god man...”

”Nämen, nu får det vara nog. Ge hit de förbannade papperna så att vi kan få det undanstökat”, fräser mannen karaktärerna träffat förut fram (Byron).

Spänningen de båda grupperna emellan verkar bli allt mer intensiv. Det är då Susan lägger märke till det skrivbord av trä som står strax till höger om gallret på den andra sidan. På skrivbordet ligger ett brunaktigt paket, som hon mycket väl känner igen. Skrifterna ligger alldeles framför näsan på henne, och allt hon behöver göra är att sträcka ut sin arm... långt ut... och be till gudarna att ingen upptäcker henne. Gör gärna denna scen spänningsfylld.

”Jag hade hoppats att samtalet skulle bli längre, men det verkar som om tiden för småprat dragit förbi... Nu återstår bara...”, Kyriakos stannar mitt i meningen. Allt blir dödstyst och Susan kan känna hur allas blickar riktas mot henne där hon sitter vid gallret.

Med ett högt vrål av raseri kommenderar Kyriakos sina män att fånga inkräktaren (och skrifterna om hon tagit dem). De 4 mänskliga vampyrerna ser detta som sin chans och attackerar Kyriakos sekunderna efteråt. I förvirringen har Susan och de andra en chans att fly, men det måste gå undan.

Vad händer nu?

Låt oss först göra en sak klar för oss. Slutet på detta äventyr innebär inte att alla måste överleva. Om karaktärerna gjort sig förtjänta av det, så okej, men annars kommer de flesta tyvärr att gå åt. Man tar sig inte in på Nosferatus domäner utan att betala ett högt pris. Karaktärernas öde (förutom Susan) är mycket upp till dig, men jag kommer att ge några förslag. När karaktärerna flyr kommer de att ha underjordens invånare efter sig, men som tur är de för stunden splittrade då de

samtidigt är under attack (både från vampyrerna med mänskligt utseende och Dr. Reichardt som använder sina krafter för att inte synas).

Förslag på de andra karaktärernas öde:

Vincent Holly: Scotland Yard agentens liv har förändrats drastiskt under de senaste dagarna och han vet alldeles för mycket för att få leva. Om han inte gör allt för mycket motstånd kommer han att fångas in och sluta sitt liv som blodreserv för de överlevande Nosferatu. Gör han motstånd är chansen stor att han dödas under striden.

Sir Melbourne: Gör han inte motstånd, eller kommer ut på annat sätt, kommer han att tillfångatas och användas som utbyte mot tjänster av klanen Ventrue som gärna vill ha tillbaka honom. Om detta händer kommer den gode herr Melbourne att börja en ny karriär som tjänare och ghouls åt de få Ventrue som överlevde teaterbranden.

Thomas Wallbridge: Den enda individ som Nosferatu egentligen har nytta av. Om han görs ner kommer han att embracas av klanen i ett försök att åter bygga upp sitt informationsimperium i staden.

Det verkliga slutet

Karaktärerna kommer förr eller senare att möta på motstånd antingen i form av en bestialisk Dr. Reichardt eller monstruösa Nosferatu. Detta blir en strid de inte kan klara och utgången är ingen annan än döden... Men karaktärerna har två trumfkort, dels medaljongen som tillfälligt kan sätta en vampyr ur spel och framför allt fröken Lissah som bevakar dem. När läget blir ohållbart kommer Lissah att plötsligt dyka upp och slänga sig in i striden i vild frenesi. Hon tar tag i Susan och kastar henne (och skrifterna, om hon har dem med sig) så långt och hårt hon kan bort från striden, samtidigt som hon skriker, *”vårda hans minne, vår älskade*

Carl skall inte ha dött förgäves... välj livet...".

Susan landar hårt längre bort och slår sig medvetslös av fallet. Som i en dis kan hon höra striden längre ner i gångarna och hur de sakta dör ut. Fröken Lissah kämpar väl, men hon har ingen chans i längden. Tiden går och Susan kan på sin höjd kräla framåt. Ibland blir ansträngningen för mycket och hon svimmar igen. Till slut kan hon se dagens första ljus komma in genom ett galler längre fram. Hon kan höra sjöfåglarnas skrik och hamnarbetarnas gudomliga oväsen. Hon har klarat sig, natten är över och hon är nästan, nästan ute...

...och där slutar *Efter regn*.

Alternativa slut

Det kan förstås hända att karaktärerna inte reagerar på saker och ting som man skulle kunna tro, eller att de agerar på andra sätt än vad som täcks upp i äventyret. Det är här din improvisationsförmåga kommer in, men för att göra ditt arbete lättare och ge dig något att bygga på.

Kloakerna om dagen

Om karaktärerna väljer att vänta och bege sig ner i kloakerna under dagen istället för på en gång finns det några alternativ.

1). Kloakerna är fortfarande mörka och ogästvänliga och de äckliga djuren och insekterna är verksamma under dagen. Du kan helt enkelt låta karaktärerna gå vilse och när natten kommer, kör du allt som vanligt.

2). Du kan också låta karaktärerna finna någon sovande vampyr under dagen. De kanske väljer att förhöra denne och får reda på att Kyriakos väntar på doktorn i gångarna följande natt. Det går alldeles utmärkt att flytta händelserna någon natt framåt.

3). Du kan bestämma dig för att karaktärerna misslyckades genom att inte bege sig ner i kloakerna på en gång (grymt, men ändå). Detta resulterar i att de missat sin chans till skrifterna och att få veta något. Staden börjar återbyggas och Dr. Reichardt beger sig därifrån med skrifterna som han lyckades ta i tumultet när Kyriakos attackerades. Om karaktärerna verkar veta för mycket kommer antingen klanen Nosferatu eller någon Ventrue att ta hand om det (Ventrue är mycket varsammare med sina metoder).

Inga kloaker

Karaktärerna kanske bestämmer sig för att strunta i kloakerna överhuvudtaget. De kanske flyr staden, eller gör något annat. Sådana saker är omöjliga för mig att täcka upp och sådant lämnas i dina händer. Så länge du och spelarna har skoj så...

Mina spelare har inte gjort någonting och jag sliter som ett djur för att få det bra...

Betänk att bedömningskriterierna är rollspelande *och* historieberättande. Om spelarna inte är intresserade av att bygga en intressant historia är detta kanske inte ett äventyr för dem. Om de är för intresserade av strid så kan du ju alltid låta dem möta några av medlemmarna ur klanen Nosfertu eller Charles Altons ghouls, vilket borde vara nog med strid för dem. Det viktigaste är att båda parter (du och spelarna), har roligt och att historien som helhet blir minnesvärd. Bedömningen ligger inte på problemlösning, men å andra sidan kan just problemlösningen hjälpa till att skapa en bra historia. Det är i slutkanten du som bestämmer...

Vad hände egentligen med de Fördömda?

Byron, Friedrich Kempfer, Lady Meleah och Rebeccas öde är en annan historia. En liten bit av deras involvering i de senaste dagarnas händelser uppdagades, men mycket förblir osagt. Beroende på vad som hände under ditt spelpass har deras läge

förändras. Det kan hända att de tog skrifterna och inte Susan, eller gick de sitt död till mötes i kloakerna? I vilket fall som helst är vampyrernas inverkan på händelserna i *efter regn* en annan historia, som vi sparar till en annan gång.

Stats på viktiga (och mindre viktiga) individer

Polis (exempel)

Physical: Str 3, Dex 3, Sta 3
Social: Cha 2, Man 2, App 2
Mental: Per 3, Int 2, Wits 2
Talents: Alertness 3, Brawl 2, Dodge 1, Intimidation 3, Streetwise 2
Skills: Drive 2, Firearms 2, Stealth 2
Knowledges: Bureaucracy 2, Investigation 3, Law 3
Virtues: Conscience 3, Self-Control 3, Courage 4
Humanity: 6
Willpower: 5

Sheriff Altons Ghouls

Nature/ Demeanor: Conformist/ Bravo
Appearant Age: 25
Physical: Str 4, Dex 2, Sta 3
Social: Cha 2, Man 2, App 2
Mental: Per 3, Int 2, Wits 3
Talents: Alertness 2, Athletics 2, Brawl 3, Dodge 1, Intimidation 3, Streetwise 2
Skills: Firearms 1, Melee 2, Security 2, Stealth 2
Knowledges: Investigation 2, Law 2, Occult 1
Disciplines: Fortitude 1, Potence 1
Virtues: Conscience 2, Self-Control 4, Courage 4
Humanity: 5
Willpower: 5

Carlos & Ramon

Nature/ Demeanor: Survivor/ Bravo
Appearant Age: 20
Physical: Str 4, Dex 3, Sta 4
Social: Cha 1, Man 2, App 2
Mental: Per 3, Int 2, Wits 3
Talents: Alertness 2, Athletics 4, Brawl 4, Dodge 2, Intimidation 4, Streetwise 2

Skills: Firearms 3, Melee 4, Security 2, Stealth 2
Knowledges: Investigation 2, Linguistics 3 (english, german, italian), Occult 3
Disciplines: Fortitude 1, Potence 2, Celerity 1
Virtues: Conscience 2, Self-Control 3, Courage 5
Humanity: 3
Willpower: 6

Dr. Reichardt (Thucydides)

Clan: Tremere Anti-tribu
Nature/ Demeanor: Autist/ Fanatic
Generation: 7th
Embrace: A.D. 1102
Appearant Age: 27
Physical: Str 4, Dex 3, Sta 4
Social: Cha 3, Man 6, App 2
Mental: Per 3, Int 4, Wits 5
Talents: Alertness 3, Brawl 4, Dodge 4, Empathy 2, Intimidation 4, Leadership 4, Streetwise 2, Subterfuge 3
Skills: Etiquette 4, Melee (sword) 4, Music 3, Stealth 6, Survival 2
Knowledges: Investigation 4, Linguistics 4, Medicine 5, Occult 5, Clan Lore (Tremere) 4, Kindred Lore 4
Disciplines: Auspex 4, Dominate 6, Fortitude 2, Thaumaturgy 5 (Weather Control 2, Corruption 4, Countermagic 4)
Backgrounds: Allies 3, Contacts 3, Resources 3, Retainers 4, Status 4
Virtues: Callousness 4, Instincts 3, Morale 5
Path: Caine 7
Willpower: 8
Merits/ Flaws: Driving Goal

Lissah

Clan: Gangrel (Anti-tribu)
Nature/ Demeanor: Survivor/ Rebel
Generation: 10th
Embrace: A.D. 1870
Appearant Age: 22
Physical: Str 4, Dex 4, Sta 3
Social: Cha 2, Man 2, App 2
Mental: Per 4, Int 3, Wits 4
Talents: Alertness 3, Brawl 3, Empathy 2, Intimidation 2, Streetwise 2,
Skills: Etiquette 2, Melee 3, Music 2, Stealth 3, Survival 4
Knowledges: Investigation 1, Occult 1, Kindred Lore 1, Sabbat Lore 2
Disciplines: Animalism 2, Fortitude 1, Potence 3, Protean 4
Virtues: Conscience 2, Self-Control 3, Courage 5
Humanity: 4
Willpower: 6

Amalia

Nature/ Demeanor: Conformist/ Child
Appearant Age: 15
Physical: Str 1, Dex 3, Sta 2
Social: Cha 2, Man 2, App 2
Mental: Per 3, Int 2, Wits 4
Talents: Alertness 3, Dodge 2, Empathy 2, Streetwise 4
Skills: Melee 2, Security 3, Stealth 4
Knowledges: Investigation 3
Disciplines: Fortitude 2
Virtues: Conscience 4, Self-Control 3, Courage 3
Humanity: 7
Willpower: 4
Merits/ Flaws: Speech impediment

Nosferatu (exemplvampyr)

Generation: 11th - 12th
Embrace: A.D. 1700 - 1890
Physical: Str 3, Dex 3, Sta 4
Social: Cha 1, Man 3, App 0
Mental: Per 5, Int 3, Wits 3

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

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

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

Disciplines: Animalism 2, Obfuscate 3, Potence 1

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

Humanity: 4

Willpower: 6

Kyriakos

Clan: Nosferatu
Nature/ Demeanor: Plotter/ Autist
Generation: 6th
Embrace: A.D. 903
Appearant Age: 35
Physical: Str 6, Dex 3, Sta 4
Social: Cha 2, Man 6, App 0
Mental: Per 4, Int 4, Wits 4
Talents: Alertness 5, Athletics 3, Brawl 6, Dodge 4, Intimidation 5, Leadership 4, Streetwise 4, Subterfuge 3
Skills: Etiquette 2, Melee 4, Stealth 6, Survival 4
Knowledges: Ancient History 4, Investigation 3, Law 2, Linguistics 6, Occult 4, Clan Lore (Nosferatu) 4, Kindred Lore 4, Politics 3
Disciplines: Animalism 5, Auspex 2, Celerity 2, Dominate 3, Fortitude 2, Obfuscate 6, Potence 4, Protean 2
Backgrounds: Allies 3, Contacts 5, Resources 4, Retainers 4
Virtues: Conscience 2, Self-Control 4, Courage 5
Humanity: 3
Willpower: 8

Nosferatu Ghoul

Physical: Stre 3, Dex 2, Sta 3

Social: Cha 2, Man 2, App 1

Mental: Per 4, Int 2, Wits 3

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

Skills: Melee 3, Security 3, Stealth 4

Knowledges: Investigation 2, Occult 1

Disciplines: Potence 2

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

Humanity: 5

Willpower: 5

Varulven

Varulven är väldigt ilsken när han påträffas och tänker inte sitta ner och diskutera något. Han har just blivit mycket skadad och hämnd fyller hela hans medvetande. Om du är familjär med *Werewolf: the Apocalyps* får du gärna använda mer passande stats, annars gäller dessa (karaktärerna har ändå, egentligen, ingen chans). Thomas Reicher, som varulven heter, kom till Sir Samuel Figgins residens av samma skäl som andra före honom, nämligen att få tag på skrifterna. Thomas

följer andarnas kall, som han ser det, och har kommit för att återföra skrifterna till andarna så att de inte kan orsaka mer skada. Tyvärr blev Thomas överrumplad och skjuten innan han hann göra något heroiskt... och nu är han bortom heroism.

Tribe: Shadow Lord

Auspice: Theurge

Age: 30

Physical: Str 6, Dex 5, Sta 6

Social: Cha 1, Man 2, App 1

Mental: Per 5, Int 3, Wits 4

Talents: Alertness 3, Athletics 3, Brawl 4, Dodge 3, Intimidation 3, Leadership 2

Skills: Etiquette 1, Melee 3, Stealth 3, Survival 4

Knowledges: Medicine 3, Occult 4, Kindred Lore 1, Rituals 3

"Disciplines": Auspex 2, Celerity 4, Fortitude 3, Potence 3, Protean 4

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

Humanity: 7

Willpower: 6

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

Carl Wests självmordsbrev (*en nyckel medföljer i kuvertet*)

Min kära Susan och mina goda herrar,

Jag ber om förlåtelse för det jag gjort, och för allt det jag undanhållit er. Om ni läser detta brev är chansen stor att jag inte längre finns ibland er. Jag kan behöva fly landet tills stormen dragit förbi. Det är av yttersta vikt att herr Melbourny fullföljer det han i vänskaplig ed lovat mig, då jag kan ha svårt att se efter dessa detaljer själv. Till Susan önskar jag säga hur mycket jag håller av henne, och att allt kommer att ordna sig när det här är slut. Jag kommer att komma tillbaka till dig, när faran är över. Till herr Holly och herr Wallbridge önskar jag be om ursäkt för att jag dragit in er i det här, men ni verkar vara män att lita på och er hjälp i detta kommer att behövas. Jag lovar er en fullständig förklaring och kompensation när allt är över. Om ni bistår herr Melbourny de närmsta dagarna, så kommer jag att göra mitt bästa för att söka upp er med utförligare information.

Jag har kommit en komplott på spåren. Mina kontakter talar om stora hjul som nyligen satts i rörelse och som kan ha långtgående konsekvenser för oss och hela landet. Det verkar som om en grupp agenter inom vår stad planerar något stort, och att tiden för dessa planers genomförande växer allt mer kort. Mina undersökningar, i Hennes Majestät Drottningens tjänst, har fört mig mycket nära dessa individer, så nära att jag befarar för mitt eget liv.

Om något skulle hända mig ber jag er att gå i mina spår för att om möjligt finna mer information om detta och finna ett sätt att stoppa det innan det är för sent. Jag kan inte längre lita på någon, allra minst mina överordnande eller de andra inom min tjänstesektor. Invänta mig och mer information. Det är viktigt att ni håller ihop, då jag ännu inte vet hur vidsträckt denna komplott är.

Och herr Melbourny, glöm inte paketet.

Er Vänligen,
Carl West

Carls dagbok

13 Februari

Jag måste säga att hur galen Timothy än verkar, så har han i alla fall en jägares hjärta och instinkter. Han har lett mig rätt in i fårscocken, och det utan att de märkt något. De säger att de inom kort kommer att ta mig med. Det verkar som om Alton varit med på det hela sedan första början, men det har jag anat länge. Det är tur att man vet var man har sina fiender. Timothys kontakter inom inkquisitionen har verkligen varit till nytta.

16 Februari

Det är nu tidig morgon och jag kan knappt skriva. De har öppnat sina portar för mig att se, tusentals år av hemligheter och tysthet har givits för mig att uppleva. De tog mig med i en av deras mörka ritualer, och jag måste säga att det inte släppt mig än. Jag måste medge att det känns som om jag leker med elden, men så länge jag har mitt förstånd kvar kommer jag att klara mig. De kommer inte att vinna, jag kommer att förgöra dem alla tids nog.

17 Februari

Timothy är försvunnen. Han skulle söka rätt på en annan grupp av dem och hade färsk spår att undersöka, men han har inte kommit tillbaka.

20 Februari

Alla mina år av studier hade inte kunnat förbereda mig för detta. Deras riter blir allt lättare att förstå, allt jag behöver göra är att låta dansen fylla mitt medvetande. Rörelserna och sången kommer av sig själv. Jag kan känna hur min själ flyger.

2 Mars

Jag träffade fröken Lissah idag. Hon skall bli min mentor och min guide genom mörkret är det sagt. Ju mer jag tänker på det, desto lättare verkar detta bli. Jag har full kontroll och är en bra bit på väg. Inget kan stoppa mig.

15 Mars

Idioten Johnson har kontaktat mig igen. Hans resa till staterna var tydligen lite väl intressant och han kan inte vänta med att skryta med sina upptäckter. Han skall tydligen gå ut med det i tidningen också, men det blir vi nog två om.

16 Mars

Har en underlig föraning om att jag träffade Johnson igår, men mitt minne ger mig vika. Vore det inte för mina tidigare anteckningar skulle jag tro att jag aldrig åkt för att träffa Johnson igår. Jag kommer ihåg vattnet och båtarna, och en känsla av hopplöshet. Vad hände mig egentligen? Var är Johnson?

18 Mars

Johnson är död. Han flöt upp i hamnen för några dagar sedan. Polisen har redan avfärdat det som rån mord, de har till och med arresterat den skyldige. Han erkände tydligen alltsammans och polisen verkar inte ha för orsak att utreda saken mer, vilket är mycket bra. En av stadens reportrar var tydligen kallad också, men de har sett till så att hans utrustning förstörts. Inget av detta får komma till allmänhetens kännedom innan det finns nog med bevis så att ingen kommer undan. Jag måste hålla mitt sinne rent, annars besudlas nog jag med. Jag har sett hur det gått för de andra och hur de förändrats. Men jag är stark, jag klarar av det. Allt jag behöver är minnet av Susan, min älskade Susan.

19 Mars

Vi träffades igen, Lissah och jag. Hon kallade mig till gränden där hon förförde mig med sina djupa ögon och sin lena röst. Mina sinnen dämpas i hennes närhet och hennes viskande stämma får min själ att öppna sig. Jag vet inte hur länge jag står ut, hur länge jag kan hålla denna mask uppe.

1 April

Jag har narrats denna dag som ingen annan dag innan. Jag känner hur vreden växer i min kropp och jag ser nu hur jag förändrats. Hon är över mig varje sekund som jag inte anstränger min kropp eller mitt sinne med något annat. Jag kan inte hålla ut längre. Önskar att jag aldrig träffat henne, önskar att jag aldrig tagit jobbet, men det är för sent för böner nu. Jag tänker fullfölja det jag påbörjat om det så skall kosta mig mitt liv.

5 April

Varje dag blir minnet av Susan allt svagare. För varje droppe av hennes gudsförgätna blod hon ger mig faller jag längre och längre från Guds hand. Jag vet att han kan se mig och mitt lidande, men denna prövning är min att klara. Hon säger att jag bara behöver delta i riten två nätter till innan jag är fullärd och får ta del av deras hemligheter. Måste vara stark, måste stå ut, måste tänka på Susan. När det här är över skall jag träffa henne igen.

10 April

I natt insåg jag att allt jag kämpat för är en lögn. Jag har sett den andra sidan, och jag kommer aldrig mer att bli mig själv igen. Inom mig vet jag att detta måste bekämpas. Detta måste stoppas, men när hon berättar det för mig kan jag inte annat än längta tills den dag jag blir en del av den verkliga helheten. Min själ är redan besudlad bortom räddning. Mitt kors kommer jag aldrig mer att bära, det vore att häda Gud och hans paradiset. Helvetet är allt som återstår för mig, men enligt Lissah finns det blommor, fåglar och kärlek även där. Jag hoppas att Susan kan förlåta mig för det jag gjort. Min största synd är mitt naiva ovetande, och min stolthet. Min förbannade stolthet som gjort att jag trott mig kunna klara krafter över mitt förstånd. Jag kommer nog aldrig mer tillbaka till denna värld.

11 April

För varje kyss glider jag längre och längre bort från verkligheten. Hon fyller min hela värld och jag har allt för sent insett hennes bindande krafter. Imorgon kommer det att ske, har hon sagt. Jag kan inte annat än hoppas att det kommer att ske utan smärta. Jag har drunknat, orkar inte bekämpa det här längre...

Tidningsurklipp funna i Carls lägenhet

BOSTON BAR BRAWL - Boston Gazette, 2 februari 1922

Två personer avled och femton skadades allvarlig i vad som verkar vara det våldsammaste krogslagsmålet i Bostons historia.

Sent igår kväll larmades polisen om att läget på en av de större krogarna i staden spårat ur. Polischef John T. Hunter var en av de första på platsen och han berättar att skadegörelsen var förödande. Stolar, bord och inredning hade använts vid dådet, som brutit ut någon gång vid niotiden. Ingen har ännu kunnat identifiera vem som startade bråket, men enligt flertalet vittnen var det någon av de vanliga kunderna. Två skeppsarbetare avled på plats efter att ha försökt stoppa vad som skulle komma att bli katastrof. Chefsläkare Turnford står frågande till de skador som lett till de båda brödernas hädangång. "De ser ut att ha blivit överkörda av ett lok", säger han till Boston Gazette. De skyldiga till dådet försvann, enligt ett vittne, ifrån platsen strax innan polisen kom och de verkar ha varit tre till antalet. "De var vilddjur," säger han till oss, "de betedde sig som galna vargar". Polisen beräknar ha en rapport och signalement på personerna klara inom ett par dagar.

THEOTOKOS-SKRIFTERNA ENBART LÖGN? - New England Scientific Journal, 3 december 1922

De skrifter som återfanns i Athen efter en utgrävning av ett Brittiskt forskarlag kan visa sig vara falska, detta enligt amerikanska forskare.

Theotokos-skrifterna, som sägs vara ursprungliga bibliska texter om jungfru Maria, Jesu moder upptäcktes i och med en utgrävning strax utanför Athen, Grekland för snart etthundra år sedan. Forskningsledare Dr. Samuel Figgins var mycket stolt över sin upptäckt och skrifterna förvaras just nu på British Museum. Skrifterna, som kallats något av Dr. Figgins livsverk, har nu ifrågasatts stort av amerikansk expertis. Enligt dessa forskare, som under en längre tid undersökt skrifterna, är pergamentet alldeles för ungt för att kunna ha skrivits på 300-talet. Istället tror forskarna att dessa skrifter är en mycket skickligt gjord förfalskning från vår tid, vars innebörd nu kraftigt ifrågasatts. Dr. Figgins själv avled strax efter hemkomsten, men har tills nu levt säkert kvar i alla brittiska forskares minne.

UTGRÄVNINGAR I TURKIET LOVAR STORT - London Times, 10 oktober 1922

De nya donationer som i våras kom det Brittiska Arkeologiska Institutet tillhanda, bär nu frukt. Brittiska forskare i Turkiet har efter många stridigheter med de styrande myndigheterna lyckats få tillstånd till en större utgrävning.

Utgrävningsledare Dr. Constantin von Dziembowski säger mycket glatt till Times att detta är det startskott de väntat på i flera år. Dr. von Dziembowski ställer sig positivt till framtiden och tror att de fynd de kommer att göra här i Bogazkyr, några mil nordöst om Angora och alldeles i närheten av det landområde som kallas Cappadocia, kommer att gå till världshistorien. De har redan stött på flertalet gamla bosättningar och känner till underjordiska gravvalv som kan vara förbundna med de underjordiska städer som för mycket länge sedan användes av de kristna för att fly den islamska vreden.

Detta är första gången ett brittisk forskarteam fått tillstånd att undersöka de landområden de nu beträder och de har mycket höga förväntningar. Den grekiske ambassadören Thomas Chadwick, som länge haft stort intresse i affären, meddelar till Times att han är glad över det beslut som myndigheterna tagit och att han med stor förväntan kommer att följa händelseförloppet i tidningarna.

POLITIKER MEDLEM I SATANISK SEKT - London Times, 19 februari 1923

Ännu en fasansfull upptäckt skakar det brittiska överhuset. För tre månader sedan var det uppgifterna om sir Abraham Dunsirns smutsiga pengaaffärer och nu följer en om möjligt ännu större skandal.

Lord George Landsby har länge varit en av de största visionärerna inom det brittiska överhuset och det är med stor sorg han nu avgår från sitt ämbete. Misstankar om att Lord Landsby i hemlighet skulle ha varit medlem i en diabolisk och okristlig sekt har fått honom att stiga ner från den plats hans släkt så länge hållit. De bevis som framförts är framförallt vittnen som sett Lorden i samröre med flertalet män som kan höras till sekten. Det ryktas även att Lord Landsby druckit blod och deltagit i ceremonier vars syfte varit att håna Gud Fader. Lord Landsby har inte lämnat några kommentarer på detta och har nekat oss en intervju. Scotland Yard meddelar att de för tillfället har fallet under kontroll och att de länge haft denna sekt under uppsikt. Sektens förgrundsmän väntas kunna gripas inom kort.

PRÄSTDOTTER FÖRSVUNNEN - Whithshire Daily, 4 april 1923

Den ständigt lika blomstrande och glada fröken Elizabeth Dennings, dotter till vår älskade fader Arthur Dennings har anmäls försvunnen.

Fader Dennings kontaktade igår polisen efter att hans dotter varit försvunnen i två dagar. Fröken Elizabeth skulle ha spenderat natten hos sin mormor på hennes gård strax utanför Whithshire, men kom aldrig fram. Polisen har nekat till en kommentar, men säger att läget är under kontroll och det inte finns något som tyder på att flickan farit illa i detta skede. Om ni har upplysningar som kan hjälpa polisen i sin utredning kan ni vända er till polisstationen, meddelar kriminalkommisarie Mortimer.

Ludvigssons egna översättningar

Denna översättning baserar sig på material funnet i en av de större gravarna i gångarna ledandes till Kaymakli, den 7 december 1923. Jag kan just nu inte datera texterna, men det verkar som om de härrör till tiden kring 300-talet e.kr. Skribenten är troligen av den kristna tron, och har nu stängts inne i berget efter det att muslimerna attackerat. Nedan följer översättningen:

Kära Fader som så gott lyssnat till mina böner, jag ber Er att återvända i denna nödens stund. Min ömma moder sände mig tre nätter sedan ner i den djupaste ravin. Jag befarrar att hon gått samma öde till mötes som de andra. De demoner som jagat oss sedan vår flykt från det Heliga Land har åter funnit sin plats ibland oss. Vi trodde att våra sånger och att den styrka våra präster och vår tro givit oss, kunde hålla dem på avstånd, men vår tro verkar inte stark nog. Dessa är annorlunda mot de andra vi tidigare mött under vår flykt. De intresserar sig ej för vårt kött, de vänder sig till våra äldste och jag befarrar att de sukter efter våra själar.

Under den senaste tiden har de blivit allt fler. De talar till oss när vi sover och besöker oss i våra drömmar. Min moder säger att jag inte skall räddas, men jag vet varför de är här. Om nätterna har de sökt upp mig och drivit mig till de mest bestialiska handlingar. De säger sig vara sökare, men deras demoniska natur kan de ej gömma för mig.

När jag lämnade de andra visste jag att de ej var ämnade till annat än döden. Djävulen väntar mig kanske i de mörka djupen, men jag har ej längre något att förlora. De har talat om de släkten som jagar oss kristna, och jag har sett deras handlingar och funnit dem bortom all tro. De talar om Assamite, den gamle krigaren från öst. De säger att hans släkt kommit för att förgöra oss, men så länge Caias håller oss fågna vet jag inte vem som är fienden. De säger ock att Ventrue och Toreador står vid vår sida, men att de inte är något hot för den pest de turkiska krigarna för med sig. I mina drömmar har de visat mig sina sargade själar och skrikit ut sin smärta och hat inför Gud och livet själv. Jag inser nu att den äldste drivit mig hit, in i mörkrets kalla boning. Jag står nu vid dödens rand och vet ej längre någon väg bort. Jag kan inte längre skilja dröm undan verklighet och vet att varje steg jag tar bortom detta leder mot min undergång. De säger sig ha bruk för mig, men jag kan bara be att min död kommer snabbt och smärtfritt och att jag får möta Gud Fader i försoning när jag så lämnar detta helvete.

Merebaal

Ludvigssons översättning av skrifternas försättsblad

I år Herrens Sjuttiosjunde år av lidande, Athaliah,

Min Herre kallade mig såsom så många gånger förr till sin kammare att överlägga studier och föra diskussion angående min tid i Hans tjänst. Jag väntade mig att möta min Herre alena, men till min förvåning var jag inte den enda att kallas. Min närvaro välsignades av de Äldre som där samlats för att diskutera ärenden för mig okända. Vid min sida fanns Cilicia och honom vi kallar Thucydides, de båda lika ovetandes om vår framtid som jag.

De Äldre förde så på talan det hot som nyligen fläckt Huset och Klanens himmel. De talte om Avim, de män som i otukt och syndfullt leverne alltid stått i vår väg och de sade att deras tid var kommen. De talte om deras Fader, den gamle Tzimisce, som så i det förgångna lånat vårt Hus sin styrka, och de förutspådde hans fall. Jag såg att det de talte var sanning och jag glädde mig inför den ljusa framtid mina Äldre placerat framför mig.

De Äldre talte om allas vår Fader och den förändring som den nya tiden förde med sig, en tid där offer skulle komma att prisas högt. Min Herre gav mig en blick av samförstånd och jag måste medge att då jag villigt omfamnade mitt öde, gjorde jag det med stolthet. Starka vindar ur de mörkaste hålor förde skrifterna till vår ägo. Cilicia såg deras ondska och hon rädde vår Fader och Herres beslut om deras återförande.

Mansår gick till ända och mansår tog vid medan vårt sökande efter den förbjudna kunskapen fortsatte. Vi kom att sluta oss till varandra såsom syskon och våra band stärktes under vår tid tillsammans. Jag kan än idag ej säga om det var vi som fann skrifterna eller om det var de som sökte upp oss. I de mörkaste valv under en stad glömd i evighet kom vi så att mötas, och vårt öde att beseglas. Vi såg att det som stod skrivet ej var menat att åter nå världen ovanför och det var där vår pakt tog sin början. Vi svor, vid våra odödliga själar, att skrifterna aldrig skulle nå vår Fader eller de andra av vårt släkte. Den natten blev vi väktare av det förgångna, och vi spred de fördömda sidorna över världen för att aldrig mer återfinnas.

Allt för sent insåg jag att det fanns en varg bland fåren. I Thucydides ögon växte snart galenskap och begär efter makter bortom vårt förstånd. Han spenderade årtal vid sina böcker, studerandes de gamla konsterna och hans förståelse för skrifterna växte. Vi såg hans förfall och fruktade den framtid som skulle komma, ändå gjorde vi inget. Herre ha förbarmande över oss, ty vi kom över tid att förlora greppet om skrifterna och deras hemvist. Thucydides lämnade oss för att påbörja sitt eget sökande.

Det fanns ock andra som sökte de glömda namn som skrifterna talte om. I de sandtäckta öknarna fann vi ett sällskap som gick i samma ärende som vi. De var starka i sin tro och jag är tacksam att min existens inte tog sitt slut där. De talte om Kyriakos, den gamle Nosferatu, som höll nyckeln som enligt utsägen låser upp kedjorna kring de ord som fjättrats vid de gamla pergamenten. Jag ber till Elohim och Besodeiah att deras sökande aldrig skall bära frukt.

Nu har mitt strävande kommit till sin ände. Cilicia är ej mer och jag fruktar att även så min tid är kommen. De skrifter jag håller i min ägo är frukten av hundratals år av sökande. Guds vapen, Vaniah och Azaniah, var aldrig menade att släppas lösa, så jag ber att deras namn aldrig mer skall talas. Caiphas, en av Malchiels söner, har ordnat för min hädangång och lovat mig frid. De som är kunniga i spådomens konst har berättat för mig att Seirath ej kommer att sammanfalla förrän Mithras barriär brutits och jag är stark i tron på dess kraft.

Om någon finner och läser dessa ord skall ni veta att jag sedan länge mött min undergång och att dessa skrifter aldrig bör återinträda i världen.

Salamis, Herrens Följeslagare och Tredje Väktare av Ceoris

Tidningsartiklar möjliga att leta fram i *Whiteshire Dailys* arkiv

UTGRÄVNINGAR LÄGGS NER - *London Times*, 13 april 1923

London Times kan nu meddela att utgrävningarna i närheten av Angora, Turkiet, läggs ner efter ett drygt halvårs arbete.

Utgrävningen har sedan starten kantats av såväl bakslag som framgångar. Tre till antalet är de utgrävningens ledare som förolyckats eller avgått under utgrävningens gång. Dr. Constantin von Dziembowski som påbörjade arbetet kallades hem efter två veckor då hans son låg för dödsbädden, han meddelar nu till *Times* att han är glad att utgrävningarna läggs ner. Professor Helen Lambros som tog över efter Dr. von Dziembowskis hastiga avresa omkom några månader senare i ett stort ras i de gamla gångarna under Bogazkyr. Dr. Eck gick även han samma väg några månader senare strax efter ett av de största fynden gjorts, ett gammalt gravvalv från 30-talet e.kr.

Det är nu med blandade känslor som utgrävningarna läggs ner. Pengarna som till en början flödade in i stora mängder har nu börjat sina, och efter att en av de största bidragsgivarna, Thomas Chadwick, dragit sig ur fanns det inte mycket annat att göra, säger en av de besvikna forskare som nu i dagarna lämnar Turkiet för att återvända till England.

Men allt har inte varit förgäves. Utgrävningen har gett en ökad förståelse för den gamla Hattikulturen och 1.000-tals pergament fyllda med historiskt viktigt och intressant material har funnits och förts tillbaka till England för fortsatt undersökning. Enligt Professor Ludvigsson vid *Whiteshires* universitet är arbetet redan i full gång.

BOSTON BAR BRAWL notis... - *London Times*, 4 februari 1922

Natten till den 3:e totalförstördes en av Bostons större ineställen efter ett större krogslagsmål. Polisen meddelar efter vittnesförhör att de inte kunnat fastställa vem som startade bråket eller varför. Tre misstänkta lämnade strax innan polisens ankomst stället, men ingen verkar ha en klar bild vilka dessa tre individer var. Dödstalet ökade under natten till fem efter att tre av de allvarligt skadade avlidit på sjukhus. Enligt Chefsläkare Turnford är de skador som krogbesökarna fått förbryllande. *"Jag trodde först att de råkat ut för en tågolycka, men när jag fick veta att de varit i slagsmål blev jag förstummad"*, säger han i en intervju till en av Bostons dagstidningar.

AMBASSADÖRSDOTTER FÖRSVUNNEN - *London Times*, 27 mars 1923

Den engelske ambassadören Thomas Chadwicks dotter Victoria har rapporterats försvunnen. Polisen säger sig ha stora misstankar om kidnappning och enligt våra källor i Athen är en undersökning i full gång. Ambassadör Chadwick har länge varit en stor förkämpe för vetenskapen och har under sina år satsat mycket pengar på utgrävningar och brittisk forskning.

AMBASSADÖRSDOTTER BORTTAPPAD - London Times, 5 april 1923

Ambassadör Thomas Chadwicks tidigare försvunna dotter, som i dagarna återfanns död av den grekiska polisen, har nu åter försvunnit.

Det var strax innan begravningen som begravningsentreprenör Cornelius Leondes fann hennes kista tom. *"Det var som om hon bara rest sig upp och vandrat iväg"*, säger en skräckslagen Leondes till grekiska tidningar. Familjen Chadwicks sorg verkar bara bli allt större och ambassadören har nu begärt en förklaring till händelsen. Den grekiska polisen säger att sådana här händelser är mycket ovanliga, men att stöld av döda faktiskt har inträffat i det förflutna. Polisen har tillsatt en utredning, men hittills utan större framgång. De säger sig ha några lösa spår att gå efter, men polischef Stamatakes erkänner sig uppriktigt förbryllad över händelsen.

WHITESHIRE LAMSLAGET - Whithshire Daily, 1 augusti 1909

Under det senaste dygnet har Whithshire råkat ut för den ena katastrofen efter den andra. Whithshires brandbekämpare säger sig ha haft fullt upp med att släcka de bränder som härjat staden och dess omnejd. Flertalet inbrott och skadegörelse har också förekommit. Enligt polisen har inga skador andra än materiella förekommit och läget är nu under full kontroll.

Ett vittne till en av bränderna säger sig ha sett Charles Alton, konsult vid Sun and Wells, med kvinnligt sällskap vid platsen strax innan branden, men inga bevis har kunnat läggas fram. Gamla fru Holmes anmälde under natten att hon skulle ha blivit attackerad av en flintskallig, krum man med otäcka, mörka ögon. Polisen säger sig ha en utredning i full gång.

Vi kan bara hoppas att... (svärtan har förstört resten av sidan)

SUSAN CHESTERTON

“Min mors död lärde mig en viktig sak om livet; ta ingenting för givet, flyktigheten är alltets naturliga tillstånd. Kärleken förblindade mina ögon så att den verkligheten doldes för mig, tills den dag min älskade togs ifrån mig...”

I sin barndom var Susan ett bländande solsken. Hon var det enda barnet i en överklassfamilj i södra England, och hennes föräldrar var mycket lyckliga över sin lilla dotter. Överallt där hon for fram fick folk ett leende på läpparna. ”*Vilken söt liten tös*”, brukade man säga när hon passerade. Susan fick en fin uppväxt, de bästa lärarna, de finaste kläderna och leksakerna, allt. Man kan tro att detta gjorde den lilla tösen till en bortskämd, krävande och otrevlig kvinna, men tack vare den kärlek hon också fick, blev hon inte riktigt helt förstörd av den lätta tillvaro hon levde.

När Susan fyllt 16, fick hennes käre far meddelandet. Meddelandet som förändrade deras liv. Hans pengar var slut. Året därpå dog Susans mor i någon sjukdom hon dragit på sig under en av sina resor i Afrika. Susans far blev aldrig sig själv igen. Han började umgås mer och mer med sina affärsvänner. Vänner som gav Susan kalla kårar. Hon gjorde allt för att få sin far att rycka upp sig, men till ingen nytta. Fler och fler blev de nätter då han inte kom hem. Susan visste att spriten tagit honom, men det var inget hon kunde göra. Han lyssnade inte på henne.

Susans far gav till sist sin dotter en enkel biljett norrut. Susan skulle flytta, hon skulle ut. Hon hade aldrig sett sin far så vredgad förr. Hon sparkades ut ur sitt eget hus och lämnade staden i tårar. Varför hade han gjort det? Susan skulle aldrig mer återvända.

I början var det svårt, det fåtal pengar hon fått med sig räckte inte långt. Efter att ha tvingats sälja sin mors bröllopsring skaffade hon sig en lägenhet och ett arbete som servitris på en restaurang i Whiteshire i mellersta England. Det var ren överlevnadsinstinkt som drev henne, fastän hon inte hade något att leva för.

Vid 19 års ålder träffade hon Carl, och de inledde ett förhållande. Livet kom sakta tillbaka och de spenderade ett mycket lyckligt år tillsammans. Ett år som slutade abrupt i Carls plötsliga försvinnande. Polisen gjorde inget åt saken. Susan hade aldrig förr känt en sådan hopplöshet, men den förbyttes snart i vrede. Hon var ilsken för att hon inte kunde göra något. För att ingen annan verkade bry sig. Hon beslöt sig så för att göra det själv. Carl hade inga skäl att försvinna, han hade allt han behövde. De hade varit lyckliga. Hon sökte svar. Varför? Alla år i ensamhet hade gjort Susan bitter och hård, men Carl hade förändrat allt. När han var hos henne var hon åter som solen en strålande junidag. Det var alltid så hon ville vara, alltid så Carl ville göra henne.

Så kom dagen. Hon satt stilla i sin lägenhet, arbetslös då hon inte orkade förmå sig att gå till jobbet längre. Hon kände hat, men visste inte mot vem. Hon visste inom sig att Carl råkat illa ut, hon ville veta. Det var den dagen polisen kom. Carl hade hoppat. De hade funnit honom i en gränd. Död. Själv mord sa de, men som en ren formalitet behövdes hon för att identifiera kroppen. De hade funnit ett kort på henne i hans hand, och så begav hon sig till platsen för hennes älskades hädangång. Hon hade bestämt sig, redan innan polisen knackat på hennes dörr, hon skulle kämpa. Inget skulle komma i hennes väg. Hon skulle vinna livet åter, men först måste hon veta vad som hänt hennes älskade och vem som så förstört hennes liv. Med gråten i halsen närmade hon sig avspärningen...

Age: 19

Physical: Str 2, Dex 3, Sta 2

Social: Cha 4, Man 2, App 3

Mental: Per 2, Int 3, Wits 3

Talents: Acting 2, Dodge 2, Empathy 3

Skills: Dancing 3, Etiquette 3, Ride 3,

Music 3

Knowledges: Bureaucracy 2, Linguistics 2
(french, german), Politics 2

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

Humanity: 8

Willpower: 9

Merits/ Flaws: Iron Will, True Love

Utseende

Susan är en mycket söt, ung kvinna med det typiska 20-talsutseendet. Hennes hår är klippt i tidsenlig pojkfrisyr och passar mycket bra i de knälånga, raka klänningar som nu ligger högst på modet. Hon klär i de flesta färger, men föredrar mörkare toner, då dessa framhäver hennes anletsdrag bäst. Susan är naturligt blek och har mörkbruna ögon. I sin barndom har hon fått en mycket strikt uppfostran vad gäller utseende och beteende, vilket sitter kvar än idag. Fastän Susan mycket väl vet (och tycker) att utseende inte är allt, har hon ändå svårt att applicera denna kunskap på sig själv. Är hon inte perfekt kommer folk ej heller att uppfatta henne som en fullvärdig kvinna.

Personlighet

Susan har alltid varit en kämpe. Hon hade nästan börjat se ensamheten som en evig beståndsdel i hennes liv när hon träffade Carl, mannen som skulle komma att bli hennes stora kärlek. Carl gav henne mycket, kärlek, förståelse och ömhet, men vad han kanske mest av allt gjorde var att öppna en tidigare stängd dörr i Susans liv. Susan fick under en kort period se himlen sträcka ut sig framför henne. En ljus framtid som hon tidigare bara kunnat drömma om. Allt detta är nu slagit i spillror. Alla hennes planer, alla hennes drömmar och förhoppningar slitna ifrån henne. Allt som lämnades kvar var ett hat och en känsla av hopplöshet. Djupt inne i henne finns dock lågan kvar. Susan är inte en människa som ger upp. Hon kommer alltid att överleva, på det ena sättet eller det andra.

Tiden med Carl må ha stärkt henne känslomässigt, men den gjorde henne även beroende. Susan, även om hon aldrig skulle erkänna det, är paniskt rädd för ensamhet och mörker. En känsla av skräck kryper över henne när hon lämnas ensam i mörkret. Susan har inte känt rädslan sedan hon var liten, och trodde att hon hade bekämpat den, men de senaste nätterna har den kommit tillbaka. Den är som starkast när hon tänker på Carl och den framtid de skulle kunnat ha tillsammans. I normala fall kan hon hålla känslan under kontroll, men dessa dagar är långt ifrån normala.

Susan är utåt sett annars som vilken ung kvinna som helst. Den nya charlston-vågen har precis svept över staden och Susan måste erkänna att hon finner musiken tilltalande och skulle gärna, om det inte var för de senaste dagarnas händelser, gå ut och dansa. Susan dricker inte alkohol och röker i normal fall inte särskilt mycket. Den senaste tiden har dock fått henne att utveckla ett smått nervöst beteende vilket gjort att hon har svårt att hålla sig från cigaretterna när hon känner hur nervositeten börjar krypa i henne.

SIR JONATHAN MELBOURNEY

“Somliga säger att pengar inte är allt här i livet och jag måste faktiskt erkänna att jag håller med dem. Rikedom är inte allt, men det är en mycket bra start...”

Det finns inget som sir Melbourny inte kan få. Han är ung, rik och världsvan, en riktig svärmorsdröm. I den nyrika jetsetklassens fotspår har han färdats och med sina blott 25 år är han bara vid foten av sin kommande karriär. Hans aktieportfölj i New York väntas mångdubblas inom bara några år och efterkrigsproblemen i Tyskland är inget som oroar honom.

I sin barndom fick han utbildning, pengar och stil. Med sin far James som förebild kommer han att komma långt. Godset i Whiteshire som han ärvde vid sin fars tragiska bortgång för två år sedan är visserligen allt Jonathan kunnat önska av ett hem, men det står fasligt tomt. Sir Melbourny saknar något. En livskamrat. Visserligen har han haft sina flammor, och en gedigen uppsättning av dem också, men ingen som han verkligen älskat. När Jonathan var yngre trodde han att det inte betydde något, och även nu undrar han ibland. Men han har insett att han kanske varit lite för naiv.

Jonathans bästa vän, tillika chaufför, Carl West, hade funnit kärleken. En servitris vid namn Susan, och fastän Jonathan aldrig sett henne annat än på bild, tycker han mycket bra om henne. Vänskapen till Carl var mycket viktig för honom, eftersom vänskap som inte pengar kan köpa är mycket sällsynt i den hektiska värld Jonathan lever i. Därför kom det som en stor chock för honom när Carl plötsligt slutade sitt jobb och försvann. Jonathan försökte förstå, men kunde inte inse varför. För en dryg vecka sedan fick sir Melbourny ett oväntat telefonsamtal. Det var Carl. Han var tydligen mycket stressad, och bad om hjälp. Jonathan blev glad över att få höra från sin vän igen, och lovade att göra vad som behövdes. Carl behövde två saker, det ena var att Jonathan skulle hämta ett paket i Carls lägenhet precis en vecka efter samtalet. Paketet skulle sedan Carl hämta vid en senare tidpunkt. Det andra var något som oroat honom djupt sedan samtalet. Carl bad honom att ta hand om Susan. Då Jonathan är en man som tror på heder, och löften i synnerhet, lovade han detta utan frågor.

Sex dagar efter telefonsamtalet fick sir Melbourny ett telegram utan avsändare. I telegrammet ombads han att möta någon vid en av stadens gränder samma natt. Jonathan kände på sig att något inte stämde. Det måste vara Carl. Väl framme fann han att polisen spärrat av området. Någon hade tydligen kastat sig från taket mot sin död på vägen nedanför. I skenet av gaslamporna kunde Jonathan skåda det han fruktat mest. Den krypande känsla han försökt pressa ner hela kvällen. Död ibland grändens avfall låg Carl. Det var vid det ögonblicket han bestämde sig. Han skulle inte vila förrän han fått veta sanningen. Inga resurser skulle sparas. Ingen skulle få stå i vägen.

Själv mord, sa polisen när han ombads att flytta sig. En galning som hoppat bara, fick han höra när han pressades bakåt för att göra plats. En polis eskorterade fram en kvinna genom den växande folkmassan. Det var Susan...

Age: 25

Physical: Str 2, Dex 2, Sta 3

Social: Cha 4, Man 2, App 3

Mental: Per 2, Int 2, Wits 3

Talents: Athletics 1, Leadership 3

Skills: Drive 2, Etiquette 3, Firearms 2, Ride 2

Knowledges: Bureaucracy 3, Law 2,
Finance 4, Politics 3
Virtues: Conscience 4, Self-control 3,
Courage 3

Humanity: 7
Willpower: 6

Utseende

Sir Jonathan Melbourne är mycket noggrann med hur han ser ut, klär sig och uppträder. Allt för många uppkomlingar inom samhällets högre klasser har gjort bort sig och aldrig mer fått fotfäste. Jonathan är inte en av dem, och kommer nog aldrig att bli det heller. Han håller sig ständigt nyrakad och luktar av de senaste dofterna från Paris. Jonathan har en tunn moustache precis som sin far och nyfikna, vakna blågröna ögon. Hans hår är fylligt och mörkt, nästan svart, men Jonathan befarar att han, precis som alla män i Melbourne-släkten tidigare, kommer att bli mer tunnhårig med åren. Sir Melbourne har tidigare haft problem med spruckna läppar om vintern, men det är ett under vad moderna salvor kan göra.

Vad gäller kläder föredrar Jonathan att klä sig passande efter situationen. Han vill inte sticka ut från mängden, i alla fall vad gäller klädstil, och nio gånger av tio väljer han något traditionellt och konservativt i grått, svart eller mörkblått.

Personlighet

Jonathan ser sig själv som den fullfjädrade engelske gentlemanen, och gör sitt bästa för att uppehålla det ryktet. I sin barndom fick han en mycket strikt uppfostran av sin far, som redan när Jonathan var mycket liten gjorde det klart för honom att han en dag skulle komma att ta över faderns affärsimperium.

Jonathans kanske största svaghet, i alla fall enligt hans nu döde far, är hans naivitet. Jonathan har svårt att tro att människor menar ont i det de gör och även mycket svårt att tycka illa om folk. James, Jonathans far, menade att just detta personlighetsdrag, som han för övrigt så kom från Jonathans mor Eleonora, skulle komma att bli slutet för släkten Melbourne. James må ha varit hård med pojken, men han menade alltid väl och Jonathan kom att växa upp till en stilig, vältalig och mycket charmant ung man med goda utsikter för framtiden. Den unge Jonathan har redan lagt affärsvärlden för sina fötter och är ett av de hetaste nya namnen i England. Detta till trots känner sig Jonathan tom inombords. Jonathan uppfostrades till stor del av sin far och dennes husa, efter att Jonathans moder dött i barnsäng med Jonathans ofödda syster. Detta var ett stort bakslag för familjen och sorgen var stor. Även fast Jonathan inte var mer än 5 år vid tillfället kan han ibland känna sorgen komma tillbaka. Han föredrar att varken diskutera eller tänka på det och stöter hellre bort tankarna än bearbetar dem.

Jonathans kvinnosyn kännetecknas främst av nyfikenhet och förundran. Jonathans far talade aldrig gott om kvinnor, förutom Eleonora som han bara nämnde i berusat tillstånd, vilket lett till att Jonathan tills nu sett kvinnor som ett tillfälligt nöje eller nöjsamt sällskap. Han har dock på senare tid börjat spekulera i om han kanske inte misstagit sig under hela sitt liv. Han har sett vilken lycka äktenskap kan föra med sig om man bara hittar den rätta. Jonathan, som alltid varit en gentleman, förstår inte vad han gör för fel. Varför hans kontakter med det motsatta könet alltid slutar lika snabbt som de påbörjats. Annat är det med Carl och hans vackra Susan... ja, Susan...

THOMAS WALLBRIDGE

”Min far har lärt mig många saker, att aldrig ligga på latsidan är en av dem. Man kan aldrig veta när en bra story är nära och det gäller att vara förberedd...”

En ny tidsera står framför oss. Media har precis börjat ta fart och kommer att spela allt större roll under det kommande seklet. Kamerans objektivitet brukar det heta. Allmänheten behöver veta, säger andra. Thomas vill för sin del tjäna pengar, vilket alltid går lättare med stora nyheter eller reportage. Som reporter tillika fotograf i en mindre stad i 20-talets England har han det dock inte lätt. Visserligen finns det saker att skriva om, men inte till den grad han skulle vilja.

Thomas har alltid varit framåt och nyfiken. Ända sedan han var liten och hjälpte sin far, som också arbetade för samma tidning, har han hållit journalistvärlden högt. Whithshire Daily kanske inte är framtiden, men den är en alltför fastrotad del av Thomas liv för att han skulle kunna släppa den. Visst har han drömmar. Om priser, kändisskap, flytt till London eller kanske till och med till staterna, där de stora pengarna finns. Men de är mycket avlägsna nu när man får kämpa med hyran. Om bara något kunde hända. Något man kunde vara först med.

Några kanske uppfattar Thomas som påträngande, men han vill egentligen alla väl. Hans temperament sviktar ibland, men vems gör inte det. Det är flertalet kameror som rykt i marken efter misslyckade reportage. Tänka först, handla sen, är inte riktigt Thomas stil. Ung och impulsiv kallas han av sina kollegor vid tidningen, och det ligger mycket i det.

För några veckor sedan blev Thomas kontaktad av en man som ville vara anonym. Han sa sig ha information av stor vikt. Något som måste ut, men inte förrän vid rätt tid. De båda talades vid en stund och bestämde sig för att träffas nere vid hamnen följande kväll. Thomas minns att han tog sig dit i en taxi, men sedan är allt svart. Han kommer ihåg vattnets sakta guppande mot kajen och båtarna som följde dess lugna rörelse, men inget mer. Han vaknade dagen därpå i en park, trött och febrig. Hostande stapplade han sig hemåt för att finna sin lägenhet länsad. All utrustning förstörd. Som tur var hade han det mesta på jobbet, men det kändes ändå inte bra. Någon ville honom något den kvällen, tydligen något mycket viktigt. När polisen sedan fiskade upp en man ur vattnet nere vid den gamla hamnen visste Thomas att det var hans informatör. Ingen skulle sätta sig på Thomas Wallbridge och sanningen. Detta skulle ut. Men först måste han ha mer kött på benen, det han skulle presentera i tidningen skulle vara nog för att sätta dit de skyldiga - vad de nu än hade gjort. Han började sina undersökningar.

Under de närmaste veckorna jobbade Thomas hårt, men utan att lyckas gräva upp något mer än gamla rester. Han fick reda på att någon tydligen varit där vid kajen samma kväll som mötet. En man vid namn Carl West hade tydligen ställt frågor till hamnarbetare bara någon timme innan Thomas anlönt. Att finna denna Carl visade sig dock vara lättare sagt än gjort. Undersökningen visade snarare på att han aldrig existerat. Han betalade ingen skatt och fanns inte heller i några register. Thomas var nära att ge upp när han fick samtalet den där kvällen. En viskande mansröst bad honom att genast bege sig till en närliggande gränd. När Thomas frågade vad det gällde, och vem som ringde svarades han med ett tydligt klick.

På några sekunder samlade Thomas ihop allt han behövde, såsom kamera, stativ och papper. Han begav sig snabbt till platsen, men polisen var där före honom. De var i full färd med att spärra av gränden, och Thomas ombads flytta sig ur vägen. Tydligen hade en okänd man

hoppat från taket. Själv mord. Thomas visste att detta var det spår han väntat på. Bland folkmassan som började samlas vid platsen kunde han skåda sir Jonathan Melbourne, en rik jetsetare som äger ett gods utanför staden. Varför vistades han här? Vid den här tiden? Det var knappast en av de trevligare delarna av staden. Innan Thomas hunnit fram till sir Melbourne hann en ny polisbil anlända. En vacker ung kvinna eskorterades av en polis från droskan, genom folkmassan, bort mot den döde...

Age: 20

Physical: Str 2, Dex 3, Sta 3

Social: Cha 2, Man 3, App 2

Mental: Per 4, Int 3, Wits 3

Talents: Acting 2, Alertness 2, Brawl 2, Empathy 2, Streetwise 2, Subterfuge 3

Skills: Photography 4, Security 1, Stealth 2

Knowledges: Bureaucracy 1, Investigation 3, Law 2

Virtues: Conscience 3, Self-control 2, Courage 5

Humanity: 7

Willpower: 6

Merits/ Flaws: Short Fuse

Utseende

Thomas är av medellängd och vad gäller utseende sticker han inte ut särskilt från mängden. Hans blå ögon kan vara rätt genomträngande och hårda, men det är inget Thomas direkt tänker på. Håret är för det mesta nyklippt, då Thomas är nära vän med en av stadens barberare, och ljusbrunt till färgen.

Kläder är ett nödvändigt ont för Thomas, som finner det mesta obekvämt. Han går dock helst rätt konservativt klädd när han inte arbetar, men föredrar mer lättroliga kläder i sitt arbete, då man aldrig kan veta vilka nyheter man måste springa ikapp.

Personlighet

Thomas är ung och lovande, kanske lite väl impulsiv och lättretlig, men ändå en mycket bra reporter med huvudet på skaft och hjärtat på rätt ställe. Han skulle utan tvekan kunna bli något stort om det inte var för att han så lätt fäster sig vid saker och ting. Staden Whiteshire och tidningen Whiteshire Daily är båda stora delar av hans liv och att bryta upp från dem skulle kräva mycket. Thomas kämpar hellre på i samma fotspår som sin far och drömmer om de stora scoopen. Någon gång måste ju de stora nyheterna komma från Whiteshire också, eller hur?

Thomas mor och far bor strax utanför staden, och han hälsar på dem så ofta han kan. Thomas har haft en lycklig uppväxt och den har banat vägen för den lyckliga människa han är i dag. Eller lycklig och lycklig? Thomas känner sig behövd och omtyckt. Han har sina arbetskamrater och sitt arbete vilket är gott nog för honom. Om några år kommer han säkert att ha fru och barn också, inte för att han träffar någon just nu, men tiden har sin gilla gång.

Man kan kanske inte se Thomas liv som impulsivt, men hans impulsivitet ligger i händelsen. Många gånger tänker han inte efter när något händer och kastar sig hejdlöst in i det mesta. Det kanske just är vetskapen om att allt kommer att bestå, att världen aldrig kommer att förändras och att livet kommer att fortsätta som det alltid gjort, som ger honom modet att agera som han gör.

VINCENT HOLLY

"När jag tänker tillbaka på mitt liv är det med allt annat än ett leende. Alltför många oskyldiga har gått förlorade för att jag inte agerat i tid och jag ångrar att jag inte kunnat hjälpa fler. Detta är sannerligen den värsta av världar..."

Livet på Scotland Yard är inte alltid lätt. Som polis har man många skyldigheter och ett stort ansvar. Det är inte heller alltid någon som tackar en för det man gör, men enligt vissa är det tack nog att veta att man tjänar rättvisan. Till detta är Vincent lite skeptisk. Vincent är för övrigt skeptisk till det mesta, utom just sitt arbete. Arbetet på Yarden har gjort honom till en ensam man med sin bricka som bästa vän. Han kan sitt jobb, och han gör det bra. När han en gång blev avstängd för våld i tjänsten var det värsta som hänt Vincent i hans liv. Han tappar ibland fattningen, vilket är hans största svaghet, och glömmer då bort viktiga saker som hänsyn.

Brottslingar förtjänar ingen pardon, men eftersom det finns regler om sådant följer Vincent dem. Han kan irritera sig sönder och samman på hur bra vissa behandlas. Mördare och våldtäktsmän ses som kungligheter, men inte hos honom. Inspektör Holly har också positiva sidor. Han har lätt att kallprata och skämta, vilket gör att han ofta skaffar sig ytliga bekantskaper. Däremot släpper han ingen nära. Att samarbeta med andra är för honom naturligt, men han har en tendens spela lite väl mycket översittare. Han har i sitt jobb ofta en chefsposition ute på fältet, och det har han vant sig vid. Han måste ofta lita på att han kan fatta rätt beslut i rätt stund och att alla lyder det beslutet. När kräken där ute är beväpnade har man inte många sekunder på sig, om man vill fortsätta att vara vid liv.

För några veckor sedan påbörjades en omfattande utredning vid Yarden. I Whithshire, en mindre stad i mellersta England, fann man en av Yardens agenter död. Han fiskades upp ur hamnen av den lokala polisen. Varför han var där visste ingen och det blev mycket rabalder om det. Vincent blev mycket intresserad och lade ner mycket tid i fallet. Den döde inspektör Henry Johnson hade officiellt tagit semester och vad Vincent fått reda på skulle han resa med sin fru till staterna. Hur kom det sig då att han fortfarande var kvar? Efter mycket grävande i papper och utbytande av tjänster fick Vincent upp ett spår. Johnson hade tydligen varit i staterna, hans fru var fortfarande kvar där, hos släktingar. Han hade också setts tala med högt uppsatta amerikanska politiker. Var han en amerikansk agent? Spion?

Strax innan Vincent hann komma med sin teori lades fallet ner. Den officiella versionen var att Johnson blivit rånmördad under sin semester och sedan förstås det obligatoriska - han var en bra kille och alla uppmanades att skänka pengar till en krans. Vincent blev rasande, fallet var allt annat än avklarat. Han krävde att få fortsätta sina undersökningar, men fick som råd att han kanske också borde ta sig en semester för att vila upp sig. Ett tag funderade Vincent på att säga upp sig, men han höll ilskan inom sig.

Han tog sin semester och reste till Whithshire, fast besluten om att reda ut vad som egentligen hänt. Väl i Whithshire började han sina undersökningar. Johnson hade tydligen talat med någon strax innan sin död. Både en man vid namn Carl West och en reporter vid stadens tidning hade ställt frågor om Johnson hos hamnarbetarna. Båda hade också siktats vid mordkvällen. Ingen av dem var dock misstänkt, då en hemlös småbrottsling redan erkänt mordet. Vincent var skeptisk till sanningshalten i polisens rapporter. Fallet hade avskrivits väldigt snabbt. Vincent började med att försöka få tag på den, som det visade sig, mer och mer

mystiske Carl West. Carl bodde ingenstans och fanns inte i några register. Visserligen fanns det många Carl West i England, men ingen av dem kunde häröras till Whiteshire den kvällen.

Några dagar efter Vincents ankomst till Whiteshire fick han ett telefonsamtal. En dämpad mansröst bad honom att skynda sig till en av stadens gränder, där information tydligen skulle finnas. Vincent tänkte ”fälla”, men detta var det största spår han fått och det vore dumt att kasta bort det. Han stoppade snabbt på sig sin pistol och slängde på sig sin trenchcoat innan han begav sig till platsen...

Age: 25

Physical: Str 4, Dex 3, Sta 4

Social: Cha 3, Man 2, App 2

Mental: Per 3, Int 2, Wits 3

Talents: Alertness 3, Brawl 2, Intimidation 3, Leadership 1, Subterfuge 2

Skills: Firearms 3, Melee 2, Stealth 2

Knowledges: Bureaucracy 1, Investigation 4, Law 3

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

Humanity: 5

Willpower: 6

Utseende

Vincent Holly är kanske inte världens mest bildsköne man, men han håller ändå en viss charm. Vincent föredrar att klä sig i tåliga och bekväma kläder, och bryr sig inte särskilt mycket om stilar eller mode. Att säga att Vincent vårdar sitt utseende vore att överdriva. Den dagliga rakningen brukar räcka gott och väl, och även den kan ibland komma i kläm om Vincent har bråttom.

De bästa plagg som Vincent äger, enligt honom själv, är hans all-väders trenchcoat och sina tåliga handskar. Sanningen att säga hyser Vincent ingen förkärlek för smuts och kladdiga konsistenser. Det är inte så att han har någon fobi mot det, han tycker helt enkelt inte om ämnen han inte vet någonting om.

Personlighet

När Vincent väl beslutat sig om att göra något har han mycket svårt att ändra sig. Han har vant sig vid den tuffa värld han i sitt arbete konfronterar varje dag och detta har kanske gjort honom aningen desillusionerad. Vincent har sett det mesta, och genomlidit hemska kval på grund av sitt eget handlande i vissa fall. Flera är de nätter då han legat sömlös, spekulerandes över om han kunnat göra på något annat sätt. Om han hade kunnat bespara något lidande. Svaret är för det mesta: nej...

Vincent är skeptisk till sin natur och kan ibland bli rätt anklagande i sitt tonfall, något han försökt arbeta bort, men inte lyckats särskilt bra med. Vincent skulle inget hellre än skaffa familj, hus och hund, men hans arbete tillåter inget sådant. Och för Vincent är arbetet hans liv. Han har inte råd att binda sig känslomässigt till någon i sitt arbete. Priset skulle vara för högt.

Världen är full av avskum, den ena mer degenererad och äckligt sjuk än den andra. Vincent har upplevt dem och hans avsky växer för varje gång. När de sedan går fria på grund av för lösa bevis eller annat, blir han rasande, och rasande är ett tillstånd man inte vill ha inspektör Holly i. När Vincent blir riktigt arg glömmer han bort sig och kan till och med bli våldsam. Vincent är medveten om sina humörsvängningar, men vet också att det han måste vädra ut sin ilska för att överleva och klara av sitt arbete. Det är bättre att vreden går ut över dem som förtjänar det, än att bli arg på oskyldiga.