

SPÖKSTADEN

VAMPIRE-ARTIKEL AV SVEN FOLKESSON

Spökstaden är en artikel som bör inspirera och entusiasmera en spelledare att lägga sina bekymmer åt sidan och återigen – eller kanske för första gången – planera en Vampire-krönika. Texten ger kortfattade insikter i flera intriger som kretsar kring staden Adelaide i Australien och rollper-sonernas tilltänkta utgångsläge. Artikeln är baserad på en av mina egna kampanjer.

Adelaide

Krönikan kretsar som sagt kring Adelaide. Spelledare som vill ha kött på benen vad gäller stadens mänskliga liv och fysiska utseende idag kan finna detta i uppslagverk, kartböcker och på Internet. Den här artikeln kommer nästan enbart att behandla aspekter som inte står att finna med dylika sökmeter.

För lite grundläggande fakta om Australiens vampyrer; historia, maktförhållanden och intriger, kan man konsultera White Wolfs kompendium *World of Darkness*. Denna ger dessutom inspirerande information om samtliga övriga kontinenter i världen; ett tillbehör jag med andra ord varmt rekommenderar vare sig man tänker använda sig av denna artikel eller ej.

Australiens städer

I **Hobart** (Tasmanien) härskar Agaricus (klan Malkavian). **Canberra** styrs av Abram (Klan Ventruer), som lämnat Jyhad bakom sig och lever ensam i exil i staden. **Brisbane** är en stad kontrollerad av Sabbaten. **Sydney** styrs av Prins Sarrasine (Klan Setite). Sydney är en självständig stad, ett laglöst tillhåll för allt och alla. Setiterna har satt klorna i allt och alla vilket självklart lett till ett förbluffande moraliskt förfall. **Perth** kontrollerades länge av Tremeren Lumley. Häxmästaren förgördes dock under sent 80-tal i en anarkrevolt och Perth är sedan dess under anarkernas kontroll. Många anarker över hela Australien, och bortom, har där funnit en fristad. **Wollongong** är en liten industristad kontrollerad av Wid av Klan Nosferatu. Han övervakar maktspel och Jyhad utan att ingripa. Nosferatun har viss kontakt med Abram. I **Melbourne** styr Prins Leslie "Squizzy" Taylor av Klan Brujah.

Camarillan

Camarillan har haft svårt att hävda sin makt i Australien: endast Melbourne och Adelaide är konventionella Camarilla-städer. Den nuvarande Prinsen i Melbourne,

Leslie Taylor av Klan Brujah, tog makten 1983 genom att döda den dåvarande Prinsen, Montague Lytton av Klan Toreador. De flesta av den mördade Prinsens klan-systrar flydde till Adelaide, var Lyttons Avkomma Miranda snart blev Prins. Miss-tankarna mot Taylors inblandning i mordet på hennes Mästare finns kvar och har lett till att de två Camarilla-städerna mot-verkat varandra lika mycket som de hjälp varandra.

Sabbaten slår till

Sabbaten i Australien, guidade av den spanske ärkebiskopen Camille av Klan Lasombra i staden Brisbane, har länge bidat sin tid. Nyligen har de dock gjort slag i saken och angripit Adelaide och Toreadorerna. Slaget blev blodigt och förvirrat. Sabbaten som räknat med en snabb och stor-slagen seger såg sina anfallsstyrkor decimeras allvarligt. Trots att de förgörde de flesta av stadens Toreadorer drog de sig sålunda tillbaka för att slicka sina sår. Att Adelaide kunde slå tillbaka de invaderande Sabbat-vampyrerna var tack vare en Tremere vid namn Natasha. Hon är bosatt i Melbourne men har länge haft drömmar om Gehenna och kopplat dessa till Adelaide. Tremeren har den senaste tiden spenderat mycket tid i staden för att försöka utryna vad hennes syner må betyda, och under en av dessa besök slog Sabbaten till. Hennes krafter blev det oväntade kortet som vände slaget till Toreadorernas fördel.

I vilket fall som helst var det enbart Miranda och en av hennes Barn som överlevde striden. Dessa föll dock mycket kort efter anfallet offer för en grupp vampyrjägare och hålls fortfarande fångar i en källare i staden. Natasha återvände till Melbourne, utan att riktigt fått klarhet i vilka som anföll Adelaide och i vilket syfte. Inte heller visste hon att i samma stund som hon återvände till Tremere-klanens Chantry i Melbourne så fanns det inte längre en enda vampyr i Adelaide som kunde upprätthålla Camarillans lagar...

Krönikan inleds

Rollpersonerna

Rollpersonerna anländer till Adelaide kort efter att slaget utkämpats. De bör inte vara från Australien utan komma från andra delar av världen. Den stämning spelledaren vill att krönikan skall ha bör präglade karaktärenas utformning. I min krönika ville jag uppnå intriger om makten i staden, mellan rollpersonerna. I det makt-vacuumet som uppstått har rollpersonerna

stora möjligheter att ta erövra status och inflytande. Men de skall i så fall också ha viljan.

Exempel på rollpersoner

– Ventruer från Hong Kong. I och med de österländska vampyrernas frammarsch i staden har rollpersonen tagit till flykten och vill nu skapa sig en ny maktbas i Adelaide. Om krönikan utspelar sig innan britternas återlämnande av provinsen kanske rollpersonens Mästare vill ha en tillflyktsort när just detta inträffar, och gett rollpersonen detta uppdrag.

– Sabbat-vampyr från USA. Denne skall ta makten i staden och självklart inte låta Camarillan stärka sin position. Till sin hjälp kan hon få understöd från staterna. Det bör dock gå upp för honom att Sabbaten i Australien vill ha kakan för sig själva och inte ämnar låta rollpersonen ta kontrollen över Adelaide.

– Vampyr från den Gamla Världen. Rollpersonen har fått problem i sin hemstad och lämnat Europa för att söka lyckan i Australien. Vill få en starkt position så att hon kan bortse från hotet hemifrån.

– Österländsk vampyr som ämnar infiltrera Släktet och om möjligt förgöra Kainiterna och skapa ett brohuvud i ett eventuellt anfall mot de västerländska vampyrerna i Asien.

– Tremere som sänts från Europa för att undersöka mordet på klanfränden Lumley i Perth och om möjligt hämnas oföräntan å klanens vägnar.

– Anark som letar efter möjligheter att återupprätta Kartago.

Organisation

Rollpersonerna anländer som sagt till en stad utan någon existerande vampyrpopulation. När de väl inser dessa måste de lägga upp ett antal strategier. Hur skall Adelaide nu styras? Skall en Prins väljas? Ett Primogen? Skall man inrätta Elysium? Vilka regler skall upprättas? Hur blir det med att skaffa Avkomma? Vem skall bestämma över vad? Vem tar kontrollen över vilka rikedomar i staden, som industrier, banker et cetera? Hur skall man kontrollera polis och rättsväsende, media och politiker, nynazistiska grupper och den organiserade brottsligheten?

Ännu mer intressant kan detta bli om man har vampyrer med fundamentalt olika syn på hur et vampyr-samhälle skall se ut. Medlemmar av Camarillan och Sabbaten är klassiska motpoler, men också sanna Anarker har en stark ideologi som kanske

inte alltid går att förena med andra övertygelser. Sedan finns det ju Setiter och Kindred of the East eller varför inte en hängiven medlem ur någon av alla de sekter som finns i vampyrvärlden? Spelledaren bör dock se upp för konfrontationer mellan rollpersonerna: chansen att mord kommer upp på dagordningen ökar givetvis om rollpersonerna tillhör grupper som är fientligt inställda till varandra.

Intressegrupper

Karaktärerna kommer att få brottas med en rad problem och med tiden uppenbarar sig fler och fler.

Sabbaten

Sabbatten slickar som sagt sina sår, men de har inte lagt ner planerna på att erövra Adelaide. De vet om att stora delar av Toreador-packet utplånades och misstänker att försvaret är svagt. De kommer att skicka in spioner för att underrätta sig om saken och i ett senare skede förmodligen försöka ta kontrollen med våld. Om det visar sig att försvaret är svagt kommer de att slå till med runt tio vampyrer. En Termere Anti-tribu i Brisbane förbereder redan nu en mäktig ritual som skall kunna framkalla en fruktansvärd jordbävning i Adelaide.

Camille i Brisbane vill ta över Adelaide för egen räkning. Hon ser självklart nytan i att använda eventuella Sabbat-rollpersoner, men kommer aldrig att anförtro dem eller låta dem styra staden efter ett eventuellt övertagande. Den posten är utlovad till Silence, en av hennes biskopar, som också är ansvarig för övertagandet.

Glöm dock inte bort att Sabbaten ofta inte är en enhet som alltid springer åt samma håll. Det kan mycket väl vara stor oordning inom leden. Det är också möjligt att Sabbat-vampyrer från en annan kontinent kommer för att ställa till kaos, något som kanske inte alls uppskattas av Camille.

Camarillan

Sektens intressen i staden är mycket starka. En hel kontinent står på spel och Adelaide måste tillfalla Camarillan. För att försäkra sig om saken kan de sända en Arkont till staden (en rollperson?), som även har i uppdrag att ena Melbourne och Adelaide mot Camarillans fiender. Detta är dock lättare sagt än gjort...

Sekten kommer att kontakta eventuella Camarilla-karaktärer och få dem att snabbt skapa ett starkt maktcentra i staden. De förvarnar om Sabbatens intressen. Rollpersoner kommer att anförtros med uppdraget att säkra staden. Om detta lyckas kommer dock fler Camarilla-vampyrer att komma till Adelaide och begära sin del av kakan. Om rollpersonerna inte är stakra nog finns en risk att de får finna sig i att bli avsatta som Prinsar.

Vampyrjägarna

Adelaide är ett starkt religiöst centra. Två grupper ur kyrkan har hängivit sig åt att fördriva onskans krafter ur Australien. Den ena, Eugenius-orden (skapad 1440-talet av Påven Eugenius IV), är bunden till Vatikanen och en regelrätt kvarleva ur Inkquisitionen, starkt religiösa och farliga. Har viss kunskap om vampyrer och inflytande inom den katolska kyrkan i staden.

Den andra gruppen kallar sig Ljusets Bröder och är en mer populistisk sammanslutning. De är inte mycket för nogranna efterforskningar och har inte heller större kunskap om det "onda". De projicerar också sin frustration på invandrare, brottslingar, arbetslösa, judar et cetera. Det är mer en sekt med starka inslag av protestantism, i synnerhet kalvinism. De har dock flera viktiga finansärer inom stadens elit samt god kontakt med ett par högerextremistiska rörelser. De har också bättrat på sin kunskap och finess genom att ha fångat Miranda som de plågar och torterar.

Under krönikans gång är det möjligt att rollpersonerna fritar Miranda eller att hon på egen hand lyckat ta sig fri. I så fall vill hon antagligen ha åter makten i sin stad och frågan är hur rollpersonerna ställer sig till detta?

Sydney

Setiterna i Sydney kommer att försöka lägga sig i händelseförloppet i Adelaide. Sebastian Wilde, Sydneys ambassadör i Melbourne, kommer att besöka staden för att se vad som hänt. Ormarna har inte så stort intresse i maktspellet som sådant, men vill helst inte att Sabbat eller Kindred of the East tar kontrollen i staden. Viktigare är att korrumpera rollpersonerna, i synnerhet de se har höga positioner, och se till att de blir beroende av deras smakfulla blod. De kan välja ut en rollperson, locka med makt i staden och sedan hjälpa denne till Prins-posten. Om detta lyckas är de ju självklart inte sena att hjälpa någon annan att genomföra en kupp...

Lupiner

Varulvarna har en stark ställning i det glesbefolkade Australien. Märker de att de Wyrms-förpestade vampyrerna i Adelaide är svaga kan de mycket väl gripa in i historien. Lupinernas okunskap om vampyrernas komplicerade intriger kan också medföra att varulvarna i själva verket hjälper karaktärerna, kanske genom att utrota ett antal Sabbat-vampyrer som i väntan på anfallet gjort sig en bostad i utkanten av staden.

Några SLP

– *Fenris*, en neonazi Brujah-punk från Melbourne. Han kommer att då och då, på uppdrag av Tyler, bege sig till Adelaide för att undersöka hur det står till i staden.

– *Natasha* av klan Tremere. Hon har ofta drömmar om Gehenna och har också sett syner om att ett stort slag kommer att utkämpas i just Adelaide.

– *Angel Hatch* är en anark från Perth. Han kommer till Adelaide för att värva medlemmar och försöka få till ett uppror.

– *Trex* är namnet på en Samedi från Sydney som kommer på besök...

Tema och stämning

Flera möjligheter ges till att bygga ut krönikan till en historia med större djup. Ett centralt tema är Sammanhållning kontra Splittring. Kommer karaktärerna, stadens vampyrer, att hålla ihop och arbeta för Adelaides framtid eller kommer de att slåss inbördes om stadens rikedomar? Eller är det i själva verket så att de sätter sina egna, personliga mål åt sidan för önskemål från högre makter såsom Mästare, Klaner, Sekter eller Organisationer?

Intressant att utveckla är också konflikten med Dröm kontra Verklighet eller Ideologi kontra Pragmatism. Karaktärerna har kanske stora förhoppningar om att skapa en vacker utopi i den Nya Världen, men kommer de att vilja och kunna leva upp till detta? Kommer de att korrumpas av maktens lockelser? Kommer de att överge sin etik och ta till omoraliska medel för att försvara sin dröm mot konkurrerande krafter?

Alternativ historia

När jag spelade Spökstaden vävde jag in ytterligare en tråd i berättelsens väv, som snart kom att dominera hela krönikan. Stadens gamla Elysium, Stadsteatern, ligger nämligen på ett Draknäste (österländska vampyrers namn på en Caern, Haunt eller Node), en plats var gränsen, Muren, mellan vår dimension och den andliga är mycket svag. Jag använde mig här av mytologin som den presenteras i Kindred of the East, men denna är utan tvekan kompatibel med termerna i Wraith, Werewolf eller Vampire (i synnerhet gällande Giovanni). Saken var nämligen att den onda, andliga kraften i Kindred of the East, Yama kungarna, började nästla sig in i Adelaide, in i vår dimension. Närda av blodet, smärtan och kaoset förändrades dessa onda andar sakta stämningen i krönikan; till en början bara i Elysiumet men senare i hela staden. En ny, hemsk men också välmaskerad fientlig kraft uppenbarade sig alltså för rollpersonerna; samtidigt som dessa slogs mot invaderande vampyrer och med varandra skulle de alltså ta sig an dessa korrumpande andar. Jag behöver kanske inte påpeka att det inte gick så bra – men kanske skördar dina spelare större lycka?