

Första Utskicket

Introduktionen

**NATT ÖVER
SKÅNE**



Situationen

Natt över Skåne utspelar sig i det autonoma rådsstyrda Camarilla området Skåne som innefattar större delar av södra Sverige – Skåne, Halland, Blekinge och delar av Småland. För drygt 70 år sedan försvan den då sittande fursten Knut Porse som styr Skåne så länge någon kan minnas. Vampyrsmhället, bestående av sju vampyrer, kallades till Hovdala slott av Simon Jakobsen som var Porses barnbarn. De beslöt sig för att ingen av dem skulle ta upp furstens mantel, och då alla hade levt förhållandevis fria liv under den tidigare fursten ville man inte att någon ny skulle lägga sig i. Så man beslöt sig för att inte ha en ny furste utan ett råd, bestående av alla vampyrer i Skåne, för att avgöra tvister och lösa problem. Därmed finns ingen som har ett övergripande ansvar för upprätthållandet av traditionerna, men det finns flera personer som gemensamt arbetar för vampyrsmhällets överlevnad. Maskeraden efterföljs, folks domäner respekteras generellt, alla tar ansvar för att inte överbefolka Skåne med vampyrer – mest för att de förstår att detta skulle innebära problematik för dem själv, inklusive fler att dela makten med. Ingen har blivit straffad sedan Fursten försvan, nya vampyrer har flyttat in (en Caitiff från USA med Svenskrötter) och två vampyrer har blivit skapade av gamla vampyrer (Leonoras unga toreador och Simons nyskapade ventrue). I höstas försvann Simon Jakobsen spårlöst - senare återfanns hans aska.

Världen

Spelet utspelar sig i White Wolfs värld beskriven i Vampire: The Masquerade. Världen är modifierad på flera sätt och i princip är bara grunderna i spelen de samma. Personer ur rollspelet är inte de samma som tvunget existerar i det spel vi vill uppnå. För att konkretisera kan sägas att Brujah Justicars namn i vår värld nödvändigtvis inte är det samma som ni kan hitta i en bok. Här kommer beskrivas lite kortfattat hur världen runt vampyrerna i spelet ser ut.

Danmarks östra delar inklusive Köpenhamn är under Sabbatens kontroll, I Kalmar finns en liten koloni av Camarilla vampyrer, i Stockholm och Mälardalen finns en stark och gammal Camarilla, styrt av ett mäktigt koteri. I de andra delarna av Sverige finns det en handfull vampyrer men inte i någon sammanslutning eller som skapar något kring sig, åtminstone inget som ryktas om i Skåne.

Personer i kampanjen

De personer som finns med i spelet från början är de karaktärer vi skrivet spelet för. Om nya spelare introduceras i spelet av oss kan det vara för ett eller några få arrangemang, inga direkt permanenta spelare kommer tillkomma i kampanjen om inte spelet kräver det. Spelare får gärna introducera nya spelare som deras ghouls eller en kontakt, om de ska finnas innan första arrangemanget måste vi veta det innan, om de tillkommer kan vi tillsammans diskutera om det är lämpligt. Självklart kan de andra spelarnas karaktärer ha något emot att nya tjänare skapas. Alla som ska tillkomma ska "godkännas" av oss, se dock inte detta som ett stort hinder, vi ser inte på någon som ovälkommen till våra spel. Dock ska det tagas i akt att vi inte lägger ner krut på att skapa intriger för personers ghouls, utan de spelare som bjuds in av spelare får klara sig med de intriger som andra spelare delar med sig av. Där har den spelare som bjuder in ett ansvar för den nya spelaren.

Persongalleri

En kort sammanfattning av de vampyrer som finns i Skåne eller har en sådan koppling att alla känner till dem. Beskrivningen är allmän och kan så klart skiljas hur du uppfattar personen utifrån din bakgrund. Information om vem som spelar roller finns också i de flesta fall.

Michael Ubbesen – Sökaren

Brujah

En gammal snapphane som blivit akademiker. Stort inflytande på Lunds Universitet och bland vissa dissidenter i den mänskliga världen. Skapad av Brujah primogen från Stockholm. Sedan gammalt är de två Brujahs som finns i Skåne rivaler även de har samma skapare.

Spelas av Peter Ahlqvist

Filip Ekstrand – Förvaltaren Skickad

Brujah

Svensk soldat från 1650-talet som slog sig ner runt 1670 och började förvalta sin skapares egendomar i Skåne efter svenskarnas maktövertagande. Har sedan dess haft starka band med Stockholm.

Spelas av Johan Andersson

Stefan Groth – Den klanlösa

Caitiff

En klanlös som presenterade sig för fursten Porse i början av 1840-talet. Stefan introducerades för de andra i Skåne av Michael Ubbesen. Stefan har ett nära samarbete med Ubbesen och även han akademiska kontakter.

Spelas av Simon Brunström

Leonora Sophie Ulfeldt - Festens Centrum

Toreador

Den vampyr som varit längst i Skåne; enda sen 1600-talet. En kraftfull äldre vampyr som är väldigt respekterad och som styr till viss del över statusen bland vampyrerna.

Spelas av Louise Kjær

Hans Derek – Konsthandlaren

Toreador

Leonoras sedan 1945 frisläppta barn. Hans konstimperium är väldigt stort med internationella kontakter. Det ryktas att alla konstfärderna inte är helt lagliga.

Spelas av Max Scott

Anders Järv – Den sociala kameljonten

Malkavian

Infödd skåning som funnits i Skåne sedan slutet av 1700-talet. Har inte varit aktiv och drivande i rådet. Vissa elaka rykten säger att han är väldigt farlig, men han ger ett lugnt och kontrollerat intryck.

Spelas av Patrick Herbst

Pjotr Fjodorovna - Snoken

Nosferatu

Pjotr har rötter i Ryssland men har varit i Skåne sedan 1822. Som bördig av Nosferatu klanen är han en som vet det mesta som sker, men allt har sitt pris.

Spelas av Morgan Jarl

Pål skytt – Väktaren

Gangrel

Pål är en 1700-tals vampyr som var gamla furstens Knut Porse närmaste man. I tiden då fursten styrde vakade Skytt över hans ägor.

Spelas av Olle Karlsson

Simon Jakobsen- Den mördade

Ventrue

Denna Ventrue är barnbarn till den mäktiga fursten. Han var en viktig del i rådet och var en av de mest drivande och var värd för många rådsmöten. Han bodde på Hovdala Slott som tillhanda hölls av Karl Edwardsson som fortfarande styrde över Porses tillgångar.

Caroline Sparre – Arvtagerskan

Ventrue

Hon är det barn som Simon Jakobsen lämnade efter sig. Som skapad i slutet av åttiotalet är hon den yngsta vampyren men arvtagare till de mäktigaste vampyrresurserna i Skåne.

Spelas av Anna Karlsson

Karl Edwardsson – Den eviga tjänaren

Ventrue Ghoul

I tiden innan furstens försvinnande var Edwardsson Porses högra hand; mycket kontakt med fursten skedde via honom. Denna ghoul fanns vid furstens sida redan när de första vampyrerna kom till Skåne. Självklart fanns fler tjänare kring fursten men de byttes ut efterhand, men Edwardsson fanns alltid kvar. Efter Porses försvinnande tjänade Edwardsson Simon Jakobsen och efter hans försvinnande bjöds Caroline Sparre till Hovdala för att försöka mantla ansvaret som den sista Ventrue som finns i Skåne.

Spelas av Dennis Kristoffersson

Knut Porse – Den försvunna makten

Ventrue

Knut Porse styrde Skåne med järnhand - när de nu levande äldsta vampyrerna först kom till Skåne var han redan furste här. Knut krävde tre droppar blod i en kalk av alla vampyrer som kom till hans domäner. Fursten tros ha styrts i Skåne sedan medeltiden. Skåne har alltid setts som ett Camarilla territorium dock styrde inte Porse i traditionell Camarilla-anda. Fursten hade ingen primogen, sheriff eller elysium. Porses ord var lag och inget annat spelade någon roll. Dock var Skåne tryggt och vampyrerna som levde där kunde styra väldigt mycket över sina egna öden utan att någon furste la sig i. Porse styrde sitt imperium från sitt hem på Hovdala. Hans finansiella medel var enorma och de sköttes av hans tjänare Karl Edwardsson.

Visionen

Vår vision av krönikan *Natt över Skåne* är en serie evenemang för en tight kärna spelare som tillsammans gestaltar en grupp av vampyrer och deras strävan att leva tillsammans med sina Fränder i natten. "Den personlig upplevelsen av vampyrlivet" är temat för krönikan och vi vill att spelarna försöker leva sig in i hur rollen skulle tänka och känna snarare än att tänka som spelare. Inga "jag vet vad jag ska göra för då får jag makt" är önskade, utan snarare då "om jag kan få igenom detta kan jag få den makt som min roll behöver för ett specifikt syfte" eller dylikt. Vi söker rollmotiverat spel snarare än spelarmotiverat. Att försöka sätta sig in i situationen och relationerna till de andra är kärnan i vår vision. Vi har valt att se spelet på tre nivåer: Det politiska, det personliga och det som är i relation till mänskligheten. Vi ser gärna att ni tänker lite på hur er roll ställer sig i förhållande till dessa olika delar. För att ni skall förstå mer vad vi menar har vi skrivit en liten beskrivning av nivåerna:

Det politiska

Med denna nivå menar vi det politiska spelet mellan vampyrerna i Skåne. Vad är rollens inställning till de andra och deras position? Vad vill de göra och varför? Hur ser de på den nuvarande situationen och dess framtida utveckling? Vad är den personliga upplevelsen rollen har av detta?

Det personliga

Här talar vi om det liv som oftast inte kommer till ytan vid vampyrlajv; det där roller möter varandra och umgås mellan arrangemang, där de personliga relationen till andra roller kommer fram. Kärleksaffärer, fiendskap, lojalitet, passion, lust, romantik, svartsjuka, avundsjuka, nyfikenhet etc etc etc. Vilka relationer vill ni ha? Till vem? Vad vill ni uppleva som skulle kunna vara i rollernas personliga sfär? Vilka typer av relationer och till vilken typ av folk vill ni ha? Till andra vampyrer, ghouls, dödliga? Släktingar; i döden och i livet?

Relationer till den mänskliga världen

Här vill vi att ni tänker er in i exakt vilken form av relationer till mänskligheten ni vill ha. Vilken form av kontakter och allierade och fiender och resurser har ni? Vem är dessa kontakter? Var ligger dessa resurser? Hur kom ni över dem och vad var svårigheterna? Var specifik och besluta med spelledarna vad som gäller

Om vi kan blanda alla dessa nivåer och varje spelare får en personlig relation till dem under krönikan så tror vi att vi kan uppleva något utöver det vanliga. Att spelare spelar mellan större arrangemang är inte bara uppmuntrat utan också ett sätt att uppnå mer djup i relationerna inom alla tre nivåerna.

Utveckling av karaktären.

Era karaktärer kan självklart utvecklas genom att ni skaffar nya kontakter eller nya resurser. Spelledarna kan i vissa fall ge spelare nya krafter det kommer dock inte vara något vanligt och chansen att utvecklas i sina krafter är lättare för yngre karaktärer än de äldre som redan har många krafter.

Att inte förglömma, för att runda av rollen, är dess yttre attribut och klädsel. Har de någon rekvisita som de alltid bär med sig, har de ticks eller annorlunda rörelsemönster? Tänk hur rollen går och rör sig – tar den mycket plats eller lite plats, sträcker de på sig eller går de krumryggade osv. Hur talar de; läspar, dialekt, brytning, ordval. Gör inga val som ni inte kan hålla uppe under åtminstone fyra timma – skada inte röst eller kropp – men gör gärna val som är intressanta och som transformerar er till någon annan utan att bli komisk. Helt enkelt få bilden av rollen att stämma med det ni bestämt angående personlighet, framtida mål och historia.

Planer för kampanj

Vår vision är att det spel vi har skrivet och de bakgrunder vi skapat ska ges liv på våra träffar och förhoppningsvis även överaska oss som skapat grunden. Efter första arrangemanget hoppas vi att spelare vill och kan driva på spelet genom att spela mellan större arrangemang och gärna göra egna mötesplatser för spel. Vi känner att det naturliga är om spelarnas karaktärer står som inbjudare till möten. Självklart kan vi hjälpa till med praktiska saker som tillkommer. Att spela mot kontakter man har eller skapar är något som vi gärna ser. Hur länge kampanjen fortsätter beror helt på hur kul vi har tillsammans.

Spelledarnas roll.

Bägge spelledarna har roller som fungerar som alla andras roller på våra arrangemang, men självklart kan du prata med oss om saker rörande spelet under tiden för våra arrangemang om det är nödvändigt. Mellan våra träffar får ni gärna ta kontakt med oss rörande er roll eller för att spela mot spelledarpersoner eller för att skapa nya kontakter. Om ni spelar mellan arrangemang får ni gärna berätta det för oss. När spelledarna är i spel kan vi självklart tala om saker som rör spelet utanför våra roller, då kan det inte vara rimligt att tjuvlyssna med krafter eller liknande. Under spelet talar ni med Dennis hellre än Morgan om ni har frågor om något.

Regler

Vårt spel har en del regler, dock så få som vi tycker är möjligt. Det finns en hel del regler som vi satt upp som vi inte skriver ut här men som vi använt för att skapa karaktärerna.

Krafter

Användandet av krafter görs genom att kraften beskrivs för spelaren och spelas ut om det är en kraft som kräver det. Vi har valt ett system där krafterna alltid fungerar men gett flertalet krafter en kostnad i blod. Alltid innan beskrivningen sägs *Kraft*. Några exempel "Kraft, order sitt", "Kraft, du känner dig paranoid i tio minuter" eller "Kraft, skrämma du flyr och undviker mig i tio minuter". Allt eftersom spelare lärt känna olika kraft kan självklart kortare beskrivningar användas – exempel "Kraft skrämma" och då vet spelare vad det innebär.

Tecken

Vi har tagit bort flertalet av de tecken som vanligen används i lajv. Tecknet för osynlighet visas med händerna korsade över bröstet och ett antal fingrar upp om tio fingrar visas är inte personen bara osynlig utan även omatrealiserad så om de öppnar en dörr eller liknande ska det ignoreras. Vårt off-lajv tecken är en knuten hand ovanför huvudet och kan användas om man talar med en spelledare i en större lokal för att visa att det faktiskt inte är karaktärerna som talar. Fler tecken kan tillkomma om det behövs.

Raseri

Nattens barn är sprungna ur människan men är inte längre lika kontrollerade som dem. Deras inre känslor brinner och deras humör kan vara explosivt. Även om många har levt länge och tyglat sina känslor och sin hunger, kan den göra dem påmind på flera sätt. Ett nattens barn som blir uppretad, trängd eller förnedrad kan falla i raseri och därmed inte kontrollera sig själv - de blir de monster de försöker dölja. Hur väl någon kan kontrollera sig är något varje spelare själv får bestämma, även hur spelaren vill reagera, men en riktlinje är att tänka hur ett rovdjur skulle reagera.

När man har lite blod kvar i kroppen är Nattens barn försvagade och hungern gör sig påmind och synen av blod kan få dem så hungriga att de måste förfriska sig oavsett situationen. Deras svaghet och rädsla för eld kan även det få dem att agera utan kontroll och undanröja allt i sin väg för att lämna faran.

Något kort om synen på detta okontrollerade tillstånd; de flesta ser det som en nackdel och gör allt för att undvika det. Men vissa hyllar det istället som den sanna, rena formen av vampyrism när de kan släppa fram odjuret inom sig.

Mat och Dryck

Samtliga Nattens Barn kan äta och dricka men långt ifrån alla väljer att göra så. I de flesta fall görs det när människor är i närheten och det skulle verka konstigt att inte ta ett glas vin eller äta något. Både mat och dryck ger självklart ingen näring och kräks upp vid senare tillfälle. Enligt gamla sägner är smaken av föda som aska i munnen för de nattliga varelserna. Dock finns ett fåtal som sägs kunna njuta av en måltid eller ett glas vin. De gamla skulle dock säga att det är iden om det mänskliga i handlingen som framkallar dessa känslorna.

Blodsband

Blodet från vampyrer har makten att förslava. Varje klunk av blod binder dem närmare vampyren. Efter tre klunkar vid tre olika nätter är offret blodsbanden. Den blodsbanda är hängiven sin mästare. Detta är en extrem känsla som kan närmast jämföras med sann kärlek. Blodsbandandets känslor är ovillkorliga. Den som skapat blodsbanden kan var direkt elak mot den blodsbandna utan att förlora sin ställning. Denna metod används oftast för att hålla människor och tjänare i schack men även vampyrer påverkas. Dock känner dem igen smaken av vampyrblod och är därför svåra att lura i blod. Normalt är tjänare fullt ut blodsbandna men i vissa fall har de endast druckit en gång eller två. Vid ett eller två stegs blodsband kan en person vara bunden till flera, Vid tre steg försvinner alla svagare band. Bandet försvinner över tid om blod inte försätts drickas. För att förlora ett steg blodsband krävs att inget blod dricks på 9 månader minus willpower. Ha i åtanke att detta är regler som ni ska spela efter. Detta är ingen exakt vetenskap som vampyrer känner till exakt hur det fungerar. Nedan beskrivs de tre olika stadie blodsband.

Första blodet: Känslor för personen väcks till liv. Känslorna inför personen kan beskrivas med

känslorna inför föräldrar. Du älskar, hatar eller båda samtidigt, men framför allt är du inte likgiltig inför dem.

Andra blodet: Känslorna blir ännu starkare och även om personen inte är förslavad är hon en mycket viktig person för den bundna.

Tredje blodet: Vid denna nivå är familj, barn eller älskare i periferin för passionen till mästaren. Det är sann kärlek även om den är vriden och perverterad. Dominate kan användas utan ögonkontakt på den blodbundna och willpower kan inte användas för att motstå kraften.

Strid

Enkelt kan stridsreglerna beskrivas med att alla attacker träffar och ger en bestämd skada som bestäms av hur attacken gjorts och de krafter som modifierar. Den som anfaller säger först vad hon tänker göra, sen svarar den anfallna hur den vill svara på attacken. Notera att om skadorna från första attacken ger tillräckligt med skada för att sänka motståndaren får inte mot-attack göras. Detta gäller dock endast första attacks-rundan. Om ingen av de stridande har nergjorts efter första beskrivningen av attacker fortsätter de beskriva en ny runda strid. Den som attackerade först beskriver fortfarande först. Andra runda och alla efterföljande träffar dock bådas attacker även om en nergjorts av för många skador. Så fortsätter bägge beskriva tills någon avbrutit striden på något sätt eller en slagits ner. Om alla hälsonivåer är borta väljer den som vunnit striden om de vill fortsätta slå offret för att lägga personen i torpor. För att döda en vampyr krävs extremt våld som halshuggning eller uppeldning. Allt aggraverad skada kan döda en vampyr. Efter att det är bestämt vad som sker spelas striden upp efter bästa förmåga.

Vapen

Vapen som ska användas på våra arrangemang ska uppvisas för spelledare för en bedömning om karaktären kan ha tillgång till det och hur många skada vapnet gör. Här nedan är dock riktlinjer

Skador

Obeväpnad strid och attacker med mindre tillhyggen: (kniv eller mindre påk) gör 1 skada.

Mellanstora närstridsvapen: (yxor eller svärd) gör 2 skador

Stora närstridsvapen: (tvåhandsvapen) gör 3 skador.

Mindre eldvapen: (pistoler eller uzi) gör 1 skada på vampyrer och 2 skador på ghouls och människor.

Större eldvapen: (gevär eller automatkarbiner) gör 2 skador på vampyrer och 3 på ghouls och människor

Automateld: De vapen som kan skjuta automateld gör 3 skador på vampyrer och 5 på ghouls och människor när automateld skjuts, då tar ett helt magasin slut.

Hälsonivåer

Varje karaktär har fem hälsonivåer som står på er karaktär. Varje skada tar er ett steg närmare medvetslös. Vissa krafter kan ge fler hälsonivåer.

Småså

Skadad

Sårad

Sargad

Medvetslös

Helning

Alla vampyrer och ghouls kan hela sig. Detta sker utanför strid. Ett blod helar en hälsonivå av vanlig skada. Ett aggravedt helas med 5 blod. Endast ett aggravedt kan helas den kväll skadan har gjorts, dock kan extra aggravedt helas samma kväll men de kostar då 5 blod och ett willpower per hälsonivå. Med en natts vila kan samtliga aggravedt helas och kostar då fem blod per hälsonivå.

Torpor:

Hur länge en person är i torpor bestäms av spelldare som baserar det på hur nära mänskligheten vampyren är. Även mäktigt blod kan väcka vampyrer i torpor. Rent allmänt kan sägas att ingen över generation sex och en ålder på under femhundra år tror sitt blod är mäktigt nog.

Willpower:

Ett willpower ger en chans att motstå en icke fysisk kraft. En människa har alltid bara ett willpower men det kan inte användas mot krafter. En vampyr har oftast två eller tre willpower. Om alla willpower är använda känner man sig svag och utmattad i sinnet. Ett willpower ges tillbaka varje vilad dag. Vissa krafter kan inte motstås, då ges den informationen av spelaren med kraften. Om en kraft inte kan eller kostar mer än ett willpower att motstå så sägs det i beskrivningen.

Etik och spel

De som spelar i krönikan Natt över Skåne förväntas att ta ett stort ansvar som spelare för sina roller och deras handlingar. Vi ser helst att man spelar för dramat snarare än rollen. Med detta menar vi att det är bättre att spela så att alla njuter av det än för rollens bästa. Detta kan tyckas vara i konflikt med vår vision om den personliga upplevelsen av vampyrism, men det handlar inte om att handla ologiskt som roll, utan snarare att spela för att dramat skall föras vidare så att man kan uppleva mer. Som exempel bör man ju inte gömma sig och aldrig komma fram, vilket skulle vara lätt, om man får problem, utan snarare gömma sig och sen råka göra liv ifrån sig så att någon hittar en. Att mer spel är skojigare än mindre är väl uppenbart, men det handlar självfallet om kvalitet också. Att hitta saker och händelser som ger andra en bra upplevelse är att eftersträva. Att ta ansvar för sina handlingar innebär också att man inte lättvindigt avrättar någon eller avslutar en relation till någon man känt länge utan en stor anledning. Men att gå in i stora känslouttryck med slitningar och stort drama är aldrig fel. Ta hand om varandra och skada ingen i eller utanför spelet. Håll kommunikation ur rollen till ett absolut minimum under spel. Använd någon lämplig fras för att kommunicera att något är ur spelet – off lajv fungerar bra – men gör det inte om ni inte absolut måste.

Kostnad

Alla spelare som får en karaktär behöver betala 100 kronor i kampanjavgift innan första arrangemanget. De pengarna kommer användas för allt vi förbokar och kommer alltid vara i kassan så vi inte behöver ligga ute med massa pengar. Första arrangemanget kommer kosta vad lokalen, rekvisita och andra omkostnader summeras till. Vi kommer försöka föra kampanjen utan att det ska kosta för mycket men ändå ha bra lokaler och den rekvisita som behövs. Spelare som endast är med på ett arrangemang betal endast för det.

Spelledare kontakt

Dennis Kristoffersson 0734099979 blixa_neubauten@hotmail.com

Morgan Jarl 0761120817 morgan@nowherearts.org

Tack till

Anna för den fina förstasidan.