

Fang Vampyren!

Et Scenarie til den aflyste Tyrving Con 2020 og til Con2 2022 af Terese M. O. Nielsen



Foromtale

En gruppe forkælede teenagere har holdt en vampyr fangen i et sommerhus i Nordsjælland. Men nu er vampyren undsluppet.

Du og dine venner må hellere fange blodsugeren, inden den forvandler hele byen til vampyrer - eller værre endnu, jeres forældre og politiet opdager, at I er skyldige i kidnapning.

Scenariet foregår over en nat i et sommerhuskvarter i den danske forsommer og byder på vild action, uhygge og moralsk anløbne spilpersoner.

Spil scenariet, hvis du kan lide selv at bygge karakterer og verden, og hvis du gerne vil opleve et vampyrscenarie, hvor det er menneskene, der er overmagten.

Tak til

Con2. Spiltester og forfatterkumpan Mads, spiltestere Lærke og Rikke Munchkin.

Tak til mine Con2 spillere Allan, Devin, Karl, Kjeld og Thomas for at give spilpersonerne liv og (især) blod.

Indholdsfortegnelse

[Foromtale](#)

[Velkommen til!](#)

[Idé og handling](#)

[Baggrund, spilpersoner, forløb](#)

[Denne tekst](#)

[At spille scenariet](#)

[Spilleders rolle](#)

[Velkomst og verdensbygning](#)

[Vampyren](#)

[Jagten](#)

[Start](#)

[Hvad laver vampyren i løbet af natten?](#)

[Flashbacks til rusen](#)

[Scener](#)

[Mulige steder](#)

[Mulige situationer](#)

[Klimaks. Vampyren dukker op](#)

[Epilog](#)

[Spilledermateriale](#)

[Navne](#)

[Hints til at starte jagten](#)

[Vampyrens overtalelsesforsøg](#)

[Steder](#)

[Bipersoner](#)

[Spilpersoner](#)

[Valg af spilperson](#)

[Relationer](#)

[Minder/Flashbacks](#)

[Terningeregler](#)

[Spiralis. Højt er godt, fejl fører til tab af stats.](#)

[Links](#)

Velkommen til!

Tak for din interesse i scenariet.

Fang Vampyren! er skrevet til Tyrving Cons vampyrtema-con i november 2020 og er skrevet, så *Fang Vampyren!* og Mads Egedal Kirchhoffs *Vampyrfangen* spejler hinanden og bruger samme lokation og samme spilpersoner. De to scenarier er til gengæld modsætninger i stemning og spilstil og har forskellige mekanikker. Men de kan med fordel spilles i forlængelse af hinanden, med mit scenarie først. *Fang Vampyren!* er et tjubang action/investigation-scenarie set fra menneskenes synspunkt og handler om jagten på vampyren, mens Mads' *Vampyrfangen* er et dystert stemningsscenario set fra vampyrens synspunkt og handler om vampyrens fangenskab. Således fungerer Mads' scenarie som et flashback, der giver et andet perspektiv på de unges handlinger i dette scenarie. De to scenarier kan spilles uafhængigt af hinanden.

Hvis du har tænkt dig at køre scenariet og har spørgsmål, eller hvis du allerede har kørt scenariet og vil fortælle, hvordan det gik, må du hjertensgerne skrive til mig på terese.m.o.nielsen@gmail.com. Som de fleste andre scenarietforfattere vil jeg utroligt gerne tale om mine scenarier.

Venlig hilsen

Terese

Roskilde, sommeren 2020

Idé og handling

Fang Vampyren! er et forsøg på at vende vampyrgenren på hovedet. Ideen udsprang af at jeg overvejede, hvad der var fælles for vampyrer på tværs af alle deres forskellige optrædener i populærfiktion, fra *Dracula* til *Interview with the Vampire* til *Lad Den Rette Komme Ind* til *Twilight*. Mit svar var, at vampyren er rovdycet, mens mennesket er byttet. Vampyren er sejere end menneskene og kan beherske dem, gennem frygt, styrke eller fascinationskraft. Så derfor har jeg skrevet et scenarie, hvor vampyren er offeret; udnyttet og på flugt..

Baggrund, spilpersoner, forløb

I scenariet har 4-5 forkælede unge mennesker holdt en vampyr fanget i et sommerhus i et stykke tid for spændingens skyld, og fordi man får en rus ud af at blive bidt. Men nu er vampyren undsluppet, og de skal fange ham. Selve scenariet er en hektisk jagt gennem sommerhusområdet og forløber over en nat. Det skal ende med, at de finder vampyren og skal tage stilling til, om de vil og kan fange ham, dræbe ham eller lade ham gå. Scenariet bruger terningeregler inspireret af systemet *Spiralis*, der er konstrueret således, at spilpersonerne styrer direkte imod død eller forkrøbling, sindssyge eller social udstødelse, uanset hvad der sker. Tænk klassisk *Call of Cthulhu*.

Der er seks spilpersoner til scenariet, der hver repræsenterer en grundmotivation for at ville fange vampyren - udover gruppens fælles motivation, som er, at det helst ikke skal slippe ud, at de har haft kidnappet ham, og at han er farlig at have gående løs. Spilpersonerne svarer til drivkræfterne

- **Tiltrækning.** Vampyren er fascinerende og sexet.
- **Dødsangst.** Vampyren har hemmeligheden om evigt liv.
- **Dominans.** Vampyren er en overmagt, og det vil være en triumf at få ham til at underkaste sig.
- **Afhængighed.** Vampyrens bid giver en rus.
- **Beskyttertrang.** Vampyren er et monster, som de uskyldige skal beskyttes imod.
- **Higen efter indsigt.** Vampyren har levet i århundreder og kender okkulte hemmeligheder, som man kan aflure den.

Vampyren er tusindevis af år gammel og en mand. Derudover er han, hvad du og spillerne gør ham til. Navn, udseende, nationalitet osv er op til jer og til, hvad der passer i historien.

Scenariet forløber i tre dele. Først en indledning med introduktion til baggrundshistorie, setting, system og spilpersoner. Derefter en midte som består i investigation og jagt gennem sommerhusområdet. Denne del er en sandkasse med udgangspunkt i et kort over Gilleleje og en række forslag til scener og bipersoner. Til sidst skal spilpersonerne konfrontere vampyren, og Scenariet afrundes med en epilog.

Denne tekst

I det følgende finder du en gennemgang af, hvordan du kører scenariet: først introduktionen, så selve jagten på vampyren og til sidst en epilog. Selve jagten skal i høj grad spilles som sandkassespil og improvisation ud fra spilpersonernes handlinger, så den er overvejende beskrevet som en række sceneforslag.

Til sidst finder du diverse handouts: lister med bipersonnavne og steder samt materiale til at bygge og vælge spilpersoner, karakterark og terningeregler.

Det er en god idé at have kort over selve sommerhuset og over byen og sommerhusområdet.

Tegn det selv, eller skaf et kort over et virkeligt sommerhusområde. Skriv til mig på terese.m.o.nielsen@gmail.com hvis du vil have tilsendt et kort over Gilleleje.

Tegn også oversigter over nabohusene, over sommerhuset og over kampscener i løbet af scenariet.

At spille scenariet

Spilleders rolle

Din opgave som spilleleder er at få spillerne til at føle sig velkomne, at bestyre regler og bipersoner, og med udgangspunkt i deres initiativer og ideer at sætte rammer for den vildeste jagt gennem den danske sommernat. Jo mere du kan bruge spillernes ideer og beskrivelser, jo bedre. Og hvis du kan prikke til forholdet mellem spilpersonerne ved at stille spørgsmål til deres forskellige motivationer for at jage vampyren, er det endnu bedre.

Du skal først lede spillerne gennem en introduktion, hvor de lærer setting, spilpersoner, system og baggrundshistorien at kende. Derefter skal du fortolke terningslag og beskrive omgivelser i midterdelen af scenariet. Og til sidst skal I forhåbentlig lave en banger af en actionscene sammen, når de endelig møder vampyren. Der er ikke nogen fastlagt række af scener og ikke noget bestemt, der skal ske; scenariet foregår over en nat, og vampyren dukker op kort før solopgang i fiktionen, dvs når spillet taber tempo i virkeligheden, eller der er gået ca 3 timer.

I spilletesten havde vi 3 konfrontationer - på flagermusetur i plantagen, ved tankstationen og i luksusbåden - i løbet af et 3,5 timers spil. De to første endte med, at vampyren undslap, først som en flagermus, så som en tåge, og den sidste var historiens klimaks.

Velkomst og verdensbygning

Start som altid med at byde spillerne **velkommen**. Læs gerne **foromtalen** højt.

Leg derefter **associationsleg** med ordet "vampyr". Gå bordet rundt to gange, så alle får sagt noget. Slut af med en **åben diskussion om, hvad der kendetegner vampyrer**. Skriv ned, hvad spillerne kommer på; forhåbentlig får I nogle vampyrkarakteristika frem, der svarer nogenlunde til dem, spilpersonerne er lavet ud fra.

| Vampyren er... | Svarer til spilpersonen... |
|----------------------|--------------------------------|
| sexet | Tiltrækning, afhængighed |
| dyrisk | Beskyttertrang |
| farlig | Beskyttertrang, dominans |
| udødelig | Dødsangst |
| magisk, magtfuld | Higen efter indsigt |
| ældgammel | Higen efter indsigt, Dødsangst |
| sejere end mennesker | Dominans |
| blodsugende | Afhængighed |

Fortæl **forhistorien**. Fem-seks forkælede unge venner har holdt en vampyr fangen i kælderens under den enes forældres sommerhus i et velhaversonommerhuskvarter. Dels på grund af kedsomhed, dels fordi man opnår en rus af at blive bidt. Men nu er vampyren sluppet ud (og har dræbt en af deres venner under flugten). Spilpersonerne er nødt til at fange vampyren for at han 1) ikke skal lave flere vampyrer og for at 2) det ikke skal blive afsløret, at de er kidnappere. Hvis spillerne spørger, hvordan spilpersonerne fik fat i vampyren i første omgang, eller hvordan det er lykkedes at holde ham fangen, så sig, at det er op til dem.

Opsummér mulige interesser, mennesker kan have i vampyrer, med udgangspunkt jeres diskussion. **Vælg spilpersoner** ud fra motivation, beskrevet med ét ord (se handoutet under [Spilpersoner](#)). Lad ikke spillerne se billederne først. Uddel derefter karakterarkene.

Spillerne spørger sandsynligvis til deres stats, så nu er et godt tidspunkt at forklare [terningsregler](#). Alle har (start-)stats 6, 8 og 10 fordelt på deres fysiske, mentale og socialer formåen. **Demonstrer terningsreglerne** ved at lave på et stat-tjek og et actiontjek. Brug disse to eksempler fra eftermiddagen, før vampyren undslipper, eller find på noget selv.

Stat-tjek: Der lyder et kæmpebrag uden for, og I får et chok alle sammen. Slå et mental-tjek med den terning, der hører til. Bare rolig, vi ser bort fra reglen om at gå ned i stat.

Action-tjek: Naboens kæmpestore kamphund er løbet væk fra sin ejer og er i jeres have. Beskriv hvad I gør, og rul et actiontjek - dvs 1 T6 som er jeres navneterning samt relevant stat, der passer til handlingen.

I spiltesten endte Afhængighed med at være nært knyttet til Oberst Mogensens ulydige, specialimporterede og meget dyre Dogo Argentino, Killer. Killer blev brugt som sporhund og blev involveret i et slagsmål med faren til en lille pige, som vampyren havde bortført for til sidst at blive belønnet med en godbid fra Afhængigheds lomme - dvs en pille, der fik den til at slingre rundt og falde i søvn.

Understreg, at spilpersonerne er en vennegruppe, at de er rige og forkælede, og at de har været i sommerhus sammen i mindst en uge - mere hvis spillet foregår i 2020, og der er Corona i omløb. Tag en runde, hvor de hver især fortæller, hvad de hedder (**navn**), hvad de har lavet siden de blev færdige med deres ungdomsuddannelse i august (**sabbatår**), og hvad de skal lave efter sommerferien (**fremtidsplaner**).

Byg [relationer](#). Alle skal have en relation til sidemakkeren til højre og til venstre. Lad spillerne blive enige om noget, hvad relationen er. I kan bruge sedler fra afsnittet [relationer](#) som inspiration.

Brainstorm derefter et typisk **sommerhuskvarter**. Hvordan ser husene ud? Hvordan er landskabet? Hvilke butikker er der? Mine spillere får et kort over Gilleleje og Smidstrup Stand, mens vi spiller. Skriv til mig, hvis du skal bruge et kort - eller digt jeres eget sommerhuskvarter.

Byg **sommerhuset**. Fortæl spillerne, at der ikke er nogen grænser for, hvor rige de er. Der må være alle de saunaer, svømmepøle og både, de overhovedet kan forestille sig. Tegn gerne en grovskitse over huset, mens I brainstormer det frem. Få også fastlagt, hvis sommerhus det er.

I spiltesten tilhørte sommerhuset "Onkel" Sofus - som ikke var en onkel, men en kunde hos Afhængighed, der også var deltidstrækkerdreng.

Start om aftenen, hvor I opdager at vampyren er væk. Vælg en spilperson, der ikke bliver brugt og fortæl, at hun eller han mangler. Vedkommende bliver fundet død på trappen ned til kælderen, og vampyren er væk.

Vampyren

Vampyren har alle de vampyrevner, du og spillerne kender. Han kan forvandle sig til tåge og flagermus, han har ikke noget spejlbillede, han kan ikke komme ind i et hus uden at være inviteret, og han kan ikke passere rindende vand, og han kan holdes væk af hvidløg, vievand og kors. Han er karismatisk og kan få folk til at gøre, hvad han ønsker. Derudover har han overmenneskelig styrke og lange hjørnetænder.

Men han er alene, bange og sulten og kan ikke begå sig ret godt i menneskenes verden, fordi han ikke har penge eller lokalkendskab. Han kan formentlig køre bil, men ikke særlig godt.

I løbet af natten vil han forsøge at kontakte spilpersonerne, enten ansigt-til-ansigt hvis de er alene, eller f.eks. pr brev, budbringer og efterladte beskeder, for at overtale, bestikke eller true dem til at lade ham være.

Jagten

Hovedparten af scenariet skal være en jagt, der foregår fra solnedgang til solopgang. Forhåbentlig kan du og spillerne fylde tiden med hasarderet bilkørsel, indbrud, listen og liggen på lur, efterforskning og samtaler med en række bi-personer. Det er ikke meningen, at der er bestemte hændelser, som spilpersonerne skal igennem. De finder vampyren, når der er gået ca. 3 timers spiltid; sørg for, at det passer med, at solen er ved at stå op. Det svarer formentlig til 3-6 steder, hvor spillerne kan finde spor efter vampyren, slås mod vampyren som undslipper, tale med NPC'er eller eventuelt forhandle med vampyren, som stadig undslipper. Spilpersonerne skal først fange vampyren til allersidst.

Når du spilleleder jagten på vampyren, så prøv så vidt muligt at bruge spillernes egne indfald (imod dem). Improvisér med henblik på at lave vild action, overraskelser og uhygge. Forhåbentlig tager den ene scene den anden.

Nedenfor følger en række ideer til, hvordan I kommer i gang, til ledetråde, til steder og scener og til bipersoner. Sammen med reglerne for terningslag, som garanterer for, at det går vores hovedpersoner ilde, er der forhåbentlig brændstof til en hektisk nat i det danske sommerland.

Start

Scenariet starter med, at spilpersonerne finder en af deres venner død og indser, at vampyren er væk, og at de bliver nødt til at finde ham. Det skulle nødvendigvis slippe ud, at de har haft en fange i deres kælder, og derudover er de alle i større eller mindre grad afhængige af den rus, som biddet giver. Men hvor skal de starte?

Lad spillerne selv finde ud af, hvor de vil gå hen. Jo mere, spillerne kan skabe de omgivelser, de efterforsker, jo federe. Hjælp dem på vej med spørgsmål, hvis de går i stå.

I spiltesten fik spillerne naboens hund, Killer, til at spore vampyren ved at lade den lugte til en skjorte, han havde haft på.

Vampyren er ude på at flygte, så den vil opsøge penge og transportmidler, eller muligvis kister og jord af den rigtige slags for at gemme sig. Derudover har spilpersonerne forskellige muligheder for at have indsigter i, hvad vampyren kunne finde på, som beskrevet i tabellen nedenfor. Uanset hvilken ide, spillerne får, er den rigtig, og de finder spor efter vampyren, når de kommer derhen.

| Spilperson | Du ved... |
|---------------------------|--|
| Tiltrækning | Hvad vampyren holder af. Hvad har han savnet under fangenskabet? Hvor ville han gå hen? |
| Dødsangst | At vampyren holder sig i live v.h.a. bl.a. blod. Hvor ville han skaffe det bedste blod? |
| Dominans | At vampyren tidligere har brugt våben af en særlig type til. Hvilken? Hvor ville han skaffe dem? |
| Afhængighed | Hvilket stof vampyren er afhængig af, som følge af at han har fået blod fra dig? Hvor ville han skaffe det? |
| Beskyttertrang | Hvilken type ofre, vampyren foretrækker. Hvor ville han jage? Hvem skal du beskytte? |
| Higen efter indsig | Hvilken slags okkult viden eller magiske symboler, vampyren kender til og bruger. Hvor kan man skaffe den slags? |

I spiltesten vidste Dominans, at vampyren foretrak at kæmpe med næverne - øv, det kunne man ikke bruge til så meget. Men de vidste også, at vampyren længtes efter selskab og holdt af Færgetroen nede på havnen.

Hvad laver vampyren i løbet af natten?

Vampyren er lykkelig over at være fri, bange for at blive fanget, muligvis sulten, og han har ingen penge og kender måske ikke byen - eller også har han faktisk venner i byen. Han er drevet af ønsket om at slippe væk - måske til sit hjem, måske bare så langt væk som muligt. I løbet af scenariet skal I forbi 4-6 lokationer, hvor der enten vil være spor, kamp eller en mulighed for at fange vampyren; det bør dog først lykkes til allersidst. Derfor er det nyttigt at forestille sig, hvor vampyren kan finde på at gå hen.

- Vampyren ønsker sig en corona-ansigtsmaske og/eller tyk sminke, der kan beskytte imod sollys og genkendelse.
- Vampyren ønsker sig blod - måske fra en lægeklinik, måske fra mennesker.
- Vampyren er på stoffer og vil opsøge apoteker, pushere eller lægeklinikker.
- Vampyren vil væk. Måske vil den stjæle en bil eller en båd.
- Vampyren vil kunne forsvare sig. Måske plyndrer han en våbenhandel.
- Vampyren trænger til en tænkepause. Måske et smukt udsigtssted? Måske et kunstmuseum? Måske biografen?
- Vampyren vil evt. stjæle relikvier fra en kirke eller mystiske, okkulte genstande (et kranie, en kniv) fra en marskandiserbutik

Find gerne selv på mere.

Flashbacks til rusen

I løbet af natten skal spilpersonerne mindes sidste gang, vampyren drak af dem, og den rus de fik. Når vampyren drikker, ophæves grænserne mellem vampyr og menneske, og mellem forestillinger og virkelighed. Spilpersonerne skal genopleve rusen i flashbacks, både for at forklare, hvorfor de har været villige til at holde en vampyr fanget i deres kælder for at opnå rusen, og for at give anledning til at tænke over, om vampyren skal opfattes som et redskab til rus, som et umenneskeligt uhyre eller som et følende væsen ligesom spilpersonerne selv.

Når en af spilpersonerne har et nogenlunde roligt øjeblik og måske er alene, skal de huske tilbage til sidst, vampyren drak af dem. Lad dem selv beskrive tid og sted. Derpå får de et handout med et [Minde](#), som de skal læse. Når de har læst mindet, spørger du dem, hvis minde det er. Er det noget, der er sket for dem, eller er det vampyrens erindring? Bed dem rollespille deres indre monolog om mindet, så de andre spillere kan høre om det.

I spiltesten så Dødsangst sig selv som 10-årig sidde ved sin morfars hospitalsseng, mens Dominans så vampyren tæve en fjende. Afhængighed oplevede et fælles minde om at opsøge stoffer på Fægekroen.

Forhåbentlig kan du nå at give et minde til alle spillere. Hvis ikke der er naturlige lejligheder til at opleve flashbacks, så det kun er 3-4 spillere, der får et minde, er det også ok.

Scener

Vampyren kontakter dem enkeltvis for at overtale dem til at stoppe jagten

- **Tiltrækning.** Vampyren erklærer sin kærlighed
- **Dødsangst.** Vampyren lover at lære hemmeligheden om udødelighed fra sig
- **Dominans.** Vampyren lover at føre spilpersonen til en endnu ældre og farligere vampyr
- **Beskyttertrang.** Vampyren lover at holde sig fra uskyldige og kun bide af dem, der har fortjent det
- **Afhængighed.** Vampyren lover, at de kan være sammen
- **Higen efter indsigt.** Vampyren lover en magisk genstand eller et spor til en okkult bog eller lignende.

På Con2 lod mødte Tiltrækning vampyren og lod ham gå, fordi han overbeviste hende om, at det ikke var *hende*, han flygtede fra, men de andre, og at han ville komme tilbage og hente hende senere. Dominans lod senere vampyren flygte, fordi han lovede at føre dem til sin sire senere på natten. I begge tilfælde løj han for at redde sit skind.

Mulige steder

Et forladt hus eller i en betondækningsgrav ved stranden

Vampyren gemmer sig i en kulsort kælder i et forladt hus eller i en betonbunker ved stranden. De famler rundt for at finde den og høre knirkelyde osv. Til sidst finder de en hjemløs, der måske er blevet drukket af. Eller de finder slet ingenting, men hører vampyrens løbende skridt ud af bagdøren. Eller ser ham sive som tåge under en dør.

Indbrud i et sommerhus

De bryder ind hos nogen de kender, fordi de mener vampyren er der. De finder ud af, at vampyren har stjålet bilnøgler eller nøgler til en speedbåd. Beboeren kommer hjem og overrasker dem og truer med politiet.

Indbrud i blodbanken

Når spillerne eftersøger det, bliver de selv mistænkt, især fordi de har stoffer på sig. Vampyren er væk, men giv gerne indtryk af, at han stadig er derinde; lad dem høre lyde eller lignende. Eller lad en enkelt møde ham, hvis de har delt partyet op.

På strandengen ved fyrreplantagen

De møder en gruppe familier med mange små børn, der er ude at se på flagermus i tusmørket. Et barn bliver væk - har vampyren taget det? Er en af flagermusene vampyren?

På kirkegården

Hænger de lokale goths ud. De har skjult vampyren i deres midte og vil slås, mens vampyren flygter. Kampscene. Eller også er de ved at kopiere et dumt ritual, de har set i en tv-serie.

På diskotek

De får øje på vampyren, der er ved at forføre nogen. De skal lige til at fange den, men nogle lokale vil slå med de højrevædede københavnertyper, og vampyren undslipper.

På havnen

Der er blevet stjålet en speedbåd

I den lokale 7-11

Nogen har købt en masse coronamasker, sminke og solfaktor 50.

Marskandiserbutik

Alt muligt antik bras til turister. Der har været indbrud. Vampyren er efter penge eller et artefakt.

Dyrlægeklinik

Vampyren har haft brudt ind for at stjæle stoffer. Syge hunde og katte er sluppet ud og huler, angriber, eller prøver at spore vampyren.

Mens spilpersonerne har været andre steder er vampyren taget tilbage til huset

Og har stjålet bilen, en masse stoffer, penge og kreditkort.

På stranden

En gruppe unge har tændt bål og spiller guitar, ryger fede og hører høj musik.

På tankstationen

Der bliver stjålet en motorcykel ude foran, mens spilpersonerne er inde at købe smøger. Den drypper benzin, og man kan sætte ild til benzinen og forfølge motorcyklen.

Mulige situationer

Trusselsbrev eller gidselssituation

Vampyren truer med at gøre en, de holder af, til vampyr, hvis de ikke lader ham gå.

Biljagt

De jagter vampyren i bil - enten i bymidten eller på smalle sommerhusgrusveje.

Bådjagt

I stjalne både ved Gillelejevavn. Fare for kollision med en fiskerkutter undervejs. Slutter med, at vampyren forvandler sig til tåge og forlader båden, mens den knalder ind i en stensætning.

I spiltesten fandt klimakset sted i Onkel Sofus' luksusbåd *Nordenvinden*, som vampyren havde taget for at flygte.

På Con2 foregik den endelige kamp i haven til nabo-sommerhuset, hvor Amanda på 9 år tidligere havde inviteret vampyren indenfor.

Rygter

De møder forskellige NPC'er - naboer, kassedamer, forbindelser af den ene eller anden slags - som fortæller

- at politiet efterforsker en kidnapning (af vampyren) og har stemt dørklokker i hele nabolaget.
- At der er mystiske sygdomme i omløb med symptomer som bleghed, svækkelse osv.
- Nogen har set en sortklædt skikkelse luske rundt. Det viser sig at være en nyttilflyttet Goth i lang sort frakke og med en forkærlighed for antik filosofi (Thais Munk!).

Behandler

De møder en behandler, som er blevet opsøgt af vampyren, fordi den vil kureres for afhængighed.

Far og mor ringer og spørger, hvornår de kommer hjem fra sommerhuset. De skal til 80 års fødselsdag, og i øvrigt vil naboerne gerne låne sommerhuset.

Nær-fangst-scener

Mange scener, hvor de er lige ved at fange vampyren. På stranden, hvor den bølger ud over havet som tåge. På et diskotek, hvor den forsvinder ind i en menneskemængde. En jagt gennem sommerhushaver, hvor folk sidder på terrassen.

Nogen har stjålet en kiste eller kasse

Fra en bedemand eller et byggemarked.

Pusheren og den lokale rockerbande

Tror, de er nyttilflyttede konkurrenter og at vampyren er deres kurér. De vil slå.

Klimaks. Vampyren dukker op

Lige før dag gry. Hvis ikke vampyren har prøvet at forhandle og fremsætte tilbud til hver enkelt endnu, skal det ske her.

Som GM skal du rollespille vampyren. Husk, at han er offeret i historien. Han vil ikke angribe, medmindre de angriber først, men vil prøve at forhandle eller flygte - men han bluffer sikkert og prøve at give indtryk af at være mere magtfuld, end han er. Lad ham appellere til hver af dem på skift for at få lov at undslippe.

Frys scenen. Spørg hver enkelt spiller, hvad spilpersonen tænker (dræbe, fange, lade gå, løbe væk sammen). Spørg hvad de siger til de andre.

Formentlig udspiller der sig en kamp; det er sandsynligt, at Dominans angriber. Den skal ende med, at de fanger vampyren og skal beslutte, hvad hans skæbne skal være. Skal de lade morgensolen brænde ham op? Skal han med dem hjem i fangenskab? Eller skal de lade ham gå? Forhåbentlig er spilpersonerne uenige.

I spiltesten besvimeede både Dominans og vampyren, fordi Dominans skar i vampyrens hals, samtidig med at vampyren sugede blod af hendes arm. Dødsangst vækkede vampyren og lod ham gøre sig til vampyr. Inden konfrontationen havde vampyren gjort Onkel Sofus til vampyr. Afhængighed og Onkel Sofus fandt hinanden, og Afhængighed kunne få sit fix ved at lade Onkel Sofus drikke af ham. Dominans overbeviste sig selv om, at hun havde vundet, fordi hun som den eneste *ikke* indgik nogen handler med vampyrer.

På Con2 ønskede spilpersonerne bare at opretholde status quo, så de skød vampyren i brystet, men i stedet for at spidde ham med en stage, smed de ham i bagagerummet på bilen og kørte til et sommerhus i Sydfrankrig for at holde ham fanget i kælderens der (og undgå politiet.)

Epilog

Når spillerne har taget de store beslutninger om vampyrens skæbne, er scenariet slut.

Lav en kort epilog, hvor hver spiller beskriver, hvad deres spilperson laver et år senere. Går fremtidsplanerne i opfyldelse? Er de stadig venner?

Spørg hver enkelt

| Spilperson | Spørg om... |
|---------------------|---|
| Tiltrækning | Har du en kæreste? |
| Dødsangst | Er du rask? |
| Dominans | Tror du på dig selv? |
| Afhængighed | Er du clean? |
| Beskyttertrang | Er der nogen, du passer på? |
| Higen efter indsigt | Leder du stadig efter okkulte bøger og genstande? |

Når epilogen er fortalt, er scenariet slut.

Fortæl mig gerne, hvordan det gik.

Spilledermateriale

Navne

Børn og unge hedder

Alfred

Emil

William

Oliver

Mikkel

Magnus

Mathias

Ella

Ida

Camilla

Olivia

Alberte

Emma

Sofie

Voksne hedder

Martin

Rasmus

Thomas

Jesper

Henrik

Michael

Lars

Mette

Maria

Helle

Anne

Camilla

Dorte

Lene

Gamle mennesker hedder

Jørgen

Hans

Jens

Bent

Svend

Jan

Erik

Kirsten

Inger

Else

Karen

Hanne

Gerda

Susanne

Hints til at starte jagten

| Spilperson | Du ved... |
|----------------------------|--|
| Tiltrækning | Hvad vampyren holder af. Hvad har han savnet under fangenskabet? Hvor ville han gå hen? |
| Dødsangst | At vampyren holder sig i live v.h.a. bl.a. blod. Hvor ville han skaffe det <i>bedste</i> blod? |
| Dominans | At vampyren tidligere har brugt våben af en særlig type til. Hvilken? Hvor ville han skaffe dem? |
| Afhængighed | Hvilket stof vampyren er afhængig af, som følge af at han har fået blod fra dig? Hvor ville han skaffe det? |
| Beskyttertrang | Hvilken type ofre, vampyren foretrækker. Hvor ville han jage? Hvem skal du beskytte? |
| Higen efter indsigt | Hvilken slags okkult viden eller magiske symboler, vampyren kender til og bruger. Hvor kan man skaffe den slags? |

Vampyrens overtalelsesforsøg

Vampyren kontakter dem enkeltvis for at overtale dem til at stoppe jagten

- **Tiltrækning.** Vampyren erklærer sin kærlighed
- **Dødsangst.** Vampyren lover at lære hemmeligheden om udødelighed fra sig
- **Dominans.** Vampyren lover at føre spilpersonen til en endnu ældre og farligere vampyr
- **Beskyttertrang.** Vampyren lover at holde sig fra uskyldige og kun bide af dem, der har fortjent det
- **Afhængighed.** Vampyren lover, at de kan være sammen
- **Higen efter indsigt.** Vampyren lover en magisk genstand eller et spor til en okkult bog eller lignende.

Steder

| Vampyrens formål | Sted |
|-------------------------|-----------------------------------|
| Skjule sig | Bådehus, forladt bunker, nabohus |
| Selskab, oplevelser | Restaurant / værtshus / diskotek |
| Medicin, stoffer, blod | Dyrlægeklinik, apotek, blodbank |
| Solcreme, ansigtsmasker | Kiosk / tankstation |
| Artefakter | Kirke, marskandiser |
| Kister, jord | Bedemand, byggemarked, havecenter |
| Transport | Havnen, P-plads, togstation |

Bipersoner

Småbørnsfamilie i det ene nabohus.

Pensionistægtepar med irriterende hund og ens tøj.

Nysgerrig og romantisk nabokone, der kontakter Tiltrækning med en besked fra "hendes kæreste". Han vil møde hende et eller andet sted.

Nyskilt mand i panikalderen med motorcykel og meget yngre kæreste.

Tankpasser: misundelig lokal teenager.

Kassedame: synsk og siger tvetydige og profetiske ting.

Pusher.

Knallertbande.

Motorcykelbande: mænd i slut40erne med lædertøj og store motorcykler.

Politibetjent.

Spilpersoner

Valg af spilperson

Baggrund

Alle spilpersoner er 19-20 år gamle. De afsluttede deres ungdomsuddannelse i august sidste år og har alle holdt sabbatår. Hvis scenariet foregår i 2020, har de haft skodjob i efteråret for at tjene til den store udlandsrejse om foråret - som så blev aflyst af Corona. Derfor har de i stedet været i sommerhus i 2 måneder og stangkeder sig. Til september skal de starte på en videregående uddannelse - eller det siger de i hvert fald til deres forældre.

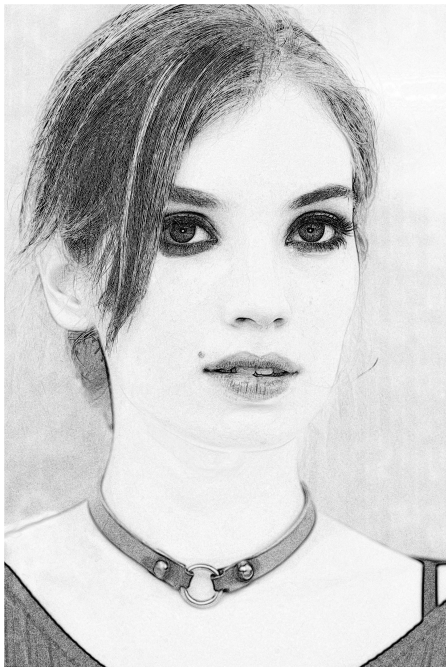
Her er sedler, som spillerne kan bruge til at vælge spilperson. Det er ikke meningen, at spillerne skal se selve karakterarkene med billeder osv, før de har valgt grundmotiv; de skal vælge alene ud fra grundmotivet.


| | |
|-----------------------------|--|
| Tiltrækning | Jeg er forelsket i vampyren. |
| Dødsangst | Vampyren skal hjælpe mig til at leve evigt. |
| Dominans. | Jeg skal bevise, at jeg er sejere end vampyren. |
| Afhængighed. | Jeg er afhængig af den rus, biddet giver. |
| Beskyttertrang. | Jeg skal beskytte de uskyldige imod uhyret. |
| Higen efter indsigt. | Vampyren har levet i århundreder, og jeg vil have den viden, den har opnået. |

Relationer

Spillerne skal have en relation til den, der sidder til højre, og den, der sidder til venstre, for dem. Her er en ordliste til inspiration. Smid evt sedler på bordet, og lad spillerne vælge. Eller lad dem selv finde på noget.

| | |
|------------------------|--------------|
| Søskende | Kærester |
| Papsøskende | Eks-kærester |
| Klassekammerater | Rivaler |
| Venner | Bedstevenner |
| Tidligere bedstevenner | Naboer |
| Fætter/kusine | Fælles hobby |

| | | |
|---|---------------------------------------|--|
|  | | Navn T6 |
| Fysisk T6 Nuværende niveau | Mentalt T8 Nuværende niveau | Socialt T10 Nuværende niveau |
| Jeg vil fange vampyren fordi Jeg er draget af ham. Mit hjerte banker hurtigere, når han er nær, og jeg længes efter følelsen af hans arme omkring mig. | | |
| Spørgsmål <i>Hvordan ved du, at du betyder noget specielt for ham? Han har kendt så mange i sine hundreder leveår?</i> <i>Hvad ville du gøre, hvis du skulle finde ud af, at der var en, der betød mere for ham end dig?</i> | | |
| Sabbatår. Hvad har du lavet siden august? | | |
| Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien? | | |
| Relationer _____ er min _____ _____ er min _____ | | |

| | | |
|--|--|---------------------------------------|
|  | | Navn T6 |
| | | |
| Fysisk T6 Nuværende niveau | Mentalt T10 Nuværende niveau | Socialt T8 Nuværende niveau |
| Jeg vil fange vampyren fordi Der må være en måde at få evigt liv på. Han skal fortælle mig hvordan. | | |
| Spørgsmål <i>Hvorfor er du så bange for at dø?</i> <i>Hvis du bliver nødt til at vælge mellem det evige liv og det at se solen, hvad vil du så vælge?</i> <i>*Kan* du vælge?</i> | | |
| Sabbatår. Hvad har du lavet siden august? | | |
| Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien? | | |
| Relationer _____ er min _____ _____ er min _____ | | |



Navn T6

Fysisk T10
Nuværende
niveau

Mentalt T6
Nuværende
niveau

Socialt T8
Nuværende
niveau

Jeg vil fange vampyren fordi

Hans slags har behandlet mennesker som kvæg i hundredevis af år. Det er slut nu!

Spørgsmål

Hvorfor er det så vigtigt for dig, at han skal beundre og frygte dig?

Hvordan vil du have det, hvis han dør, før han underkaster sig?

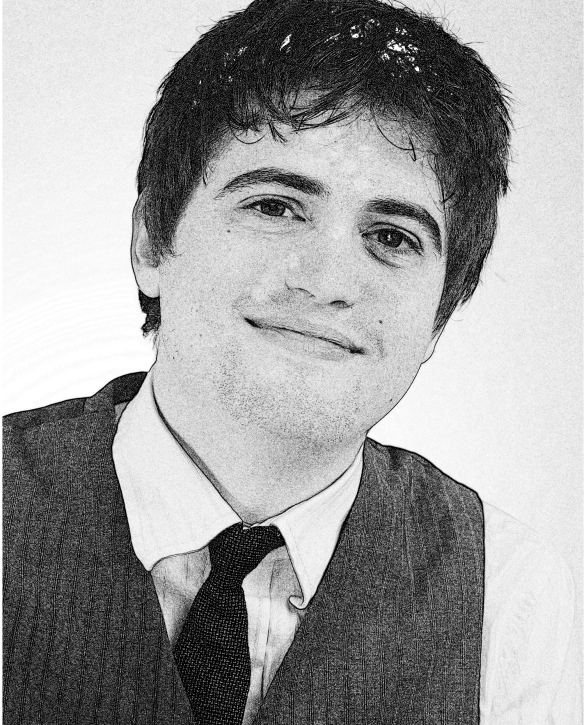
Sabbatår. Hvad har du lavet siden august?

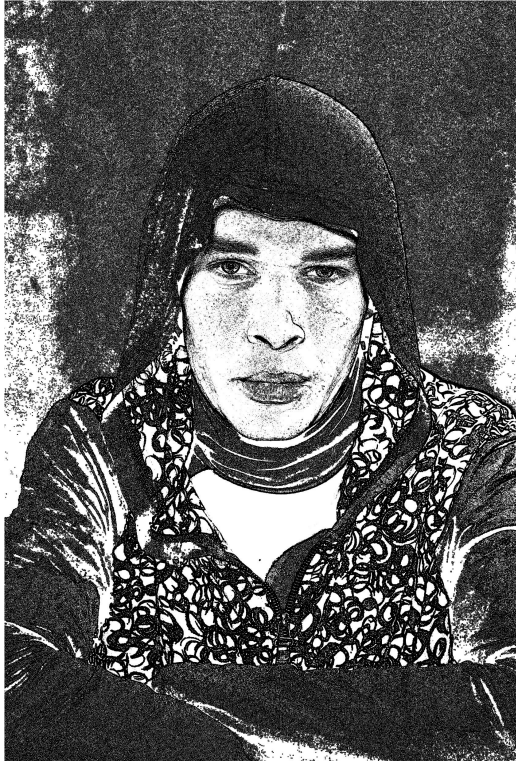
Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien?

Relationer

_____ er min _____

_____ er min _____

| | | |
|--|---------------------------------------|--|
|  | | Navn T6 |
| Fysisk T8 Nuværende niveau | Mentalt T6 Nuværende niveau | Socialt T10 Nuværende niveau |
| Jeg vil fange vampyren fordi Intet i verden får mig til at føle som jeg føler, når han suger mit blod. Svimmelheden, lethed, rusen. | | |
| Spørgsmål <i>Hvornår og hvorfor prøvede du stoffer første gang?</i> <i>Hvad er du afhængig af for tiden - udover vampyrens bid?</i> | | |
| Sabbatår. Hvad har du lavet siden august? | | |
| Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien? | | |
| Relationer _____ er min _____ _____ er min _____ | | |

| | | |
|---|---------------------------------------|---------------------------------------|
|  | | Navn T6 |
| | | |
| Fysisk T10 Nuværende niveau | Mentalt T8 Nuværende niveau | Socialt T6 Nuværende niveau |
| Jeg vil fange vampyren fordi Jeg vil forsvare de uskyldige imod ham. | | |
| Spørgsmål <i>Hvem af dine kammerater er det, der først og fremmest har brug for din beskyttelse?</i> <i>Hvad siger du til dig selv i de mørke stunder, hvor du tvivler på, at I kan vinde?</i> | | |
| Sabbatår. Hvad har du lavet siden august? | | |
| Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien? | | |
| Relationer _____ er min _____ _____ er min _____ | | |



Navn T6

Fysisk T8
Nuværende
niveau

Mentalt T10
Nuværende
niveau

Socialt T6
Nuværende
niveau

Jeg vil fange vampyren fordi

Han har en viden om kræfter og love hinsides det, vi mennesker kender til, som jeg gerne vil forstå.

Spørgsmål

Hvad vil du bruge den magt til, som vampyrens viden kan give dig?

Er du villig til at give afkald på din forstand og menneskelighed for at få vampyrens indsigt?

Sabbatår. Hvad har du lavet siden august?

Fremtidsplaner. Hvad skal du efter sommerferien?

Relationer

_____ er min _____

_____ er min _____

Minder/Flashbacks

Bed spillerne beskrive sidste gang, vampyren drak af dem. Giv dem et minde. Spørg hvis det er.

Tiltrækning

Første gang du så ham.

Du vælter ud på terrassen med et glas i hånden. Bag dig lyder musikken og de høje, glade stemmer stadig, og lyset fra vinduerne stråler ud i forårsnatten. Du kan dufte syrener og mærke brisen på dine røde kinder. Sikke en fest! Men det er også godt at få lidt luft.

Under blodbøgen kommer en skikkelse gående. Der er noget dragende ved den høje, ranke krop, der dukker frem af skyggerne under det store træ. Han drejer hovedet og ser dig lige i øjnene - og dit hjerte står stille.

Dødsangst

Sidste gang du så ham.

Luften i lokalet er tung. Der er stille, på nær den svage, uregelmæssige lyd af besværede åndedrag fra sengen. På kommoden står medicin, et glemt glas halvfuldt af vand og en vase med blomster, der hænger med hovedet.

Du er nødt til at bøje dig lidt frem fra den umagelige stol og over mod sengen for at nå hans hånd. Du knuger den. Den er stadig lun, stadig bevægelig. Men du ved, at livet rinder ud i takt med sekunderne, der går, og tårerne der triller ned af dine kinder. Du sidder stille, foroverbøjet, og venter.

Dominans

Oprør!

Det er SLUT med, at han bestemmer over dig! Din næve rammer ham på munden. Kæben og tænderne er hårde, og dine knoer bløder, men du mærker det ikke. Du mærker heller ikke blodet, der drypper fra din næse. Hele dit synsfelt er snævret ind til hans ansigtsudtryk, der stadig er overlegent. Blodet suser i dine ører, og du sanser ikke omgivelserne eller de andre, der prøver at stoppe dig, mens dine knyttede hænder planter det ene slag efter det andet i hans ansigt, på hans arme og bryst og i hans sider og mave. Du nyder følelsen af styrken i dine slag, og dine tænder skærer imod hinanden, mens du slår hurtigere og hurtigere. Før eller siden må det dumme grin forsvinde fra hans fjæs. Du føler hans næse brække under din højre kno.

Afhængighed

Søgen

Røgen ligger tæt i lokalet, og småsnakken går mellem bordene. Du føler dig opstemt, og dine sanser føles skærpede; både på grund af de par glas du har drukket, og på grund af forventningen om det, der skal komme senere.

Du spejder rundt efter sælgeren. Din kammerat kommer med en kæk bemærkning, som du ikke rigtig hører. Du kender flere af ansigterne ved bordene, men tænker, at du kan hilse på dem senere, selv om de anråber dig. Senere. Nu gælder det om at finde sælgeren. Dit blik glider rundt. Der. Han ser op fra et bord i hjørnet. Han har overtøj på indendørs, overtøj med mange lommer. Åh ha! Lige om lidt, lige om lidt, efter lidt prangen frem og tilbage, vil noget af det, han har i lommerne, være dit! Det bliver en god aften.

Beskyttertrang

Plageånder

De står uden for skolen. Der er 3 af dem i dag, og de har allerede set jer. Din lillesøster snakker stadig videre om sin underlige drøm, hvor I red på store hunde. Hun har ikke lagt mærke til noget. Der er ingen voksne i nærheden - selvfølgelig ikke.

Din hjerne arbejder på højtryk, og det føles som om tiden går langsommere. Når I når hjørnet, vil Rosa kunne løbe. Så vil de ikke kunne gøre hende noget. De er ældre end dig, men du er hurtig. Og hvis du virker bange, forventer de måske ikke, at du angriber.

Dine næver knyttes, og du trækker vejret dybt ind, fast besluttet. Du giver Rosa et diskret puf - bare hun nu forstår, hvad hun skal. Du drejer dig imod den største af dem og lader din stemme bæve lidt, idet du svarer deres tilråb med "Vil I ikke godt lade os være?".

Higen efter indsigt

De hemmelige skrifter

Der er helt stille. Kun dine bløde fodtrin lyder mellem reolerne. De tårner sig op på begge sider af dig. Hylde efter hylde med bøger. Her er bøger om alt. Århundreders viden om alt mellem himmel og jord og helt ud i rummet.

Og så er der den hemmelige viden. Den viden der rækker ud over naturens orden, over liv og død. Den viden, der blotlægger den skjulte virkelighed bag det, vi tror vi kender. For mellem bøger om fysik, geografi, historie og sprog står også de glemte bøger, de bøger man ikke taler om, de bøger hvor selv titlerne kun omtales i en hvisken.

Du ved, de er her et sted. Og når du finder dem, vil du omsider forstå.

Terningeregler

Formålet med terningslagene er at skabe uventede situationer og at understrege, at spillpersonerne er på vej imod deres undergang, det være sig fysisk, mentalt eller socialt.

Scenariet bruger en forsimplet version af Spiralis.

Lad spillerne slå Stat-tjek, når der sker noget, der sætter deres fysik, psyke eller sociale færdigheder på prøve; hvis de skal løfte noget tungt, bliver skræmt eller skal gøre sig gode venner med en skeptisk NPC. Et stattjek er et slag med én terning, nemlig stat-terningen.

Hvis spillerne vil foretage sig en handling, som kan mislykkes, skal de beskrive, hvad de ønsker at gøre, og hvad de vil opnå med det, og derefter slå et actiontjek. I et actiontjek bruger man altid sin navneterning; man kan vælge at bruge en statterning også, hvis den er relevant, og man er villig til at risikere at gå ned i level.

Hvis en spiller går ned i level, skal han eller hun beskrive, hvordan det ytrer sig. Eksempler kunne være "Min hånd hæver og er øm", hvis man går ned i level i den fysiske stat ved at slå. Eller "Naboen går over på den anden side af gaden, når hun ser mig", hvis man går ned i den sociale stat ved et forsøg på overtalelse.

Spiralis. Højt er godt, fejl fører til tab af stats.

Stats Hver spiller har 3 Stats: den fysiske, den mentale, og den sociale. Hver Stat har tilknyttet en terning, som enten er en T6, T8 eller T10, således at der er forskellige terninger til hver stat. Man starter med et stat-level der svarer til det højeste tal på terningen, der hører til. Derudover har hver spiller en T6 som er ens **navneterning**. Den repræsenterer, at man har almindelige, menneskelige færdigheder.

Terningerul Generelt er det godt at rulle højt.

Man ruller **Stattjek**, når GM beder om det, og **Actiontjek** når ens karakter gerne vil foretage sig noget.

Stattjek. Når GM vurderer, at noget ikke er ligetil

Når GM beder om et Stamina-, Sanity- eller Standingrul, rulles den tilhørende terning. Hvis man ruller *lavere* end sit nuværende level, mister man et level og skal fortælle, hvordan det giver sig udtryk i historien.

Actiontjek. Når du gerne vil foretage en handling

Hvis man vil foretage sig noget i historien, ruller man et actiontjek, der består af 1-2 terninger. Man ruller altid sin navneterning, T6. Derudover kan man en stat-terning, hvis den er relevant og man er villig til at risikere at miste levels. Den højeste terning angiver resultatet.

Hvis den højeste terning er en Stat-terning, skal man derefter rulle et Stat-tjek.

Hvis spillerne arbejder sammen, ruller alle, og den højeste terning er det samlede udfald.

| | | |
|--|---------------------|--|
| Blandet succes | Succes | Kritisk succes |
| 1,2, 3 eller 4 | 5 eller mere | Højeste side på terningen |
| Du klarer det, men med komplikationer. | Det går fint. | Du gør det imponerende godt og får et glimt af noget, der vedrører vampyren. |

Fejl og sværhedsgrad

Hvis det virker usandsynligt at et actiontjek lykkes, ruller GM eller en anden spiller et failuretjek. Hvis modstands-terningen er højest, går det galt, og den der rullede, fortæller hvordan. Kamp mod vampyren vil være af højeste sværhedsgrad, medmindre han f.eks. ligger ned eller er bundet eller hårdt såret.

| T6 | T8 | T10 |
|--------------------------------|--------------------------|----------------|
| Simpelt, lige ud af landevejen | Kompliceret, udfordrende | Utroligt svært |

Når en stat når 1

bliver man sindssyg, dør eller bliver udskudt socialt. Det skal fortælles.

Se også <https://www.trailofdice.com/spiralis.html>

Links

RPG systemet Spiralis

<https://www.trailofdice.com/spiralis.html>

Køb bykort over Gilleleje

<https://kort.billetexpressen.dk/event/sheet/bykort-over-gilleleje-158002A6BB70441F97BB8E8BB53D298B#19499>