



Fleurette
LE VAMPIRE SLAYERETTE

EN TRC PRØDUKTION SKREVET TIL KØNGRESSER I 2004 DEBUTTERET PÅ FASTAVAL 2004.

FØRØRD	3
SYNOPSIS	4
KØRT OM SPILPERSONERNE	5
DE TRE VAMPYRER	7
INSTRUKTØR- GUIDE	8
FLEURETTES VERDEN, HVAD ER BUFFY	8
KOM GODT I GANG	8
OM HANDØUTS	9
OM SPILMEKANIK	10
OM RØLLESPILLET	10
AFSNIT 22: 1. AKT	11
SCENE 1. EN PIGE TIL UNDSÆTNING	11
SCENE 2. AMULETTENS MYSTERIUM	13
AFSNIT 22: 2. AKT	14
SCENE 1. TRØLDMANDEN	14
SCENE 2. TEE- KRAAL- DÆMØNEN:	16
SCENE 3. DEN HELLIGE KNIV	18
AFSNIT 22: 3. AKT	20
SCENE 1. JAGTEN	20
SCENE 2. RITUALET	24
VALGET	25
REGLER	27
DET GRUNDLÆGGENDE	27
SVÆRHEDSGRADER	28
MØDSTILLET SLAG	29
KAMP	30
DRAMAPØINTS	31
ONE- LINERS	31
VAMPYRER AD LIBITUM	32
SKURKENE	32
AMULETTEN OG RITUALET	34
FLØWCHART	36
APPENDIX A.	I
RITUALET I TEKST	I
SLAYEREN DER DØDE	III
VALGET FØR DEN ÆDLE SJÆL	IV
STRADH INFORMATION	VIII
DE TRE INGREDIENSER	IX
FAUSTUS	XI

FØRØRD

Kære spilleleder,

Velkommen til vores forsøg på at lave et underholdningsscenarie. I dette scenarie er der masser af plads til rollespil, gøgl, semi-live og intriger, men fokus er nu engang på action og et relativt simpelt plot.

Plottet er skåret efter samme model som de fleste afsnit i Buffy TV-serien, og kan minde om et orienteringsløb, med en række af poster, som deltagerne skal forbi. For at komme videre til den næste post, er der en opgave der skal løses.

Scenariet er skrevet af en gruppe fanboys og en fangirl, der alle holder så meget af Buffy, at vi gerne ville spille noget rollespil i den verden. Det blev så til det her scenarie, der både er noget helt andet – og så alligevel helt det samme som almindeligt Buffy.

Scenariet har sin egen hjemmeside, hvor alle interesserede kan gøre sig kloge på scenariet. Der er flere forskellige baggrundsoplysninger sammen med en gennemgang af reglerne. Der står ikke noget vigtigt, der ikke er med i selve scenariet – men det kan måske spare dig for at forklare en masse for spillerne, hvis de allerede har været forbi hjemmesiden og smugkigge (hvilket jo er meningen med hjemmesiden). Skulle du ikke allerede have set hjemmesiden, finder du den her: **www.slayerette.dk**

Vi håber, at både du og spillerne får en god fornøjelse med spillet. Og selvfølgelig har du frie hænder til at rette scenariet til, så I alle får en god lørdag aften på Fastaval.

Har du nogle spørgsmål, er du velkommen til at kontakte os.

Venligst
Forfatterne

Kontakt:
Co-Producer: Mike Ditlevsen

Adresse:
Bevtoftgade 7. 4.tv.
1736 Kbh V

Mail: mike@trc.dk
Telefon: 51804224
ICQ: 2882894

Hjemmeside for Fleurette: **www.slayerette.dk**

Tak til følgende personer:

Medlemmerne af TRC for at havde playtestet og kommet med ideer.
Peter Brodersen

SYNOPSIS

Dette scenarie er en kærlig fortolkning af Buffy the Vampire Slayer tv-serien. Handlingen foregår i Val Du Soleil, en fiktiv by i 1600-tallets (år 1633) Frankrig. Scenariet er den sidste del i en sæson på 22 afsnit, og spillpersonerne har også været ude for lidt af hvert gennem det foregående år. Men nu er det afslutningen på sæsonen.

Hovedskurkene er tre vampyrer Tristan, Radovan og Ilvana, der er introduceret tidligere i sæsonen. De tre vampyrer vil befri deres gamle mester, overvampyreren Stradh von Zarovich, fra et fængsel i Helvedet. For at befri overvampyreren, skal de tre vampyrer bruge nøglerne til Helvedets Port, og derfor er de taget til Val Du Soleil. Det er nemlig her i byen at troldmanden Faustus, er begravet, og ham skal vampyrerne bruge. Faustus var en mægtig dæmontroldmand, der havde tilranet sig nøglerne til Helvedets Port.

Faustus' sjæl er bundet til hans døde krop. Vampyrerne vil derfor vække sjælen til live igen, og derefter tvinge Faustus til at åbne Helvedets Port for deres herre Strahd von Zarovich.

For at vække den døde troldmand til live, skal vampyrerne ophæve den trolddom, der holder hans sjæl fanget. Til det formål skal de bruge troldmandens efterkommer: Manon de Balzac. Heldigvis for vampyrerne kommer hun til byen.

Manons slægt har gennem generationer sørget for at Faustus' grav aldrig bliver åbnet, og nu er det hendes tur til at vogte over graven. Vampyrerne kidnapper hende, og går i gang med at binde Faustus sjæl til et lys, som de senere skal benytte for at vække troldmanden til live.

Vampyrernes planer bliver selvfølgelig forpurret af vores helte, der befrier Manon og pludselig står de med det lys, hvor troldmandens sjæl er fanget. Går lyset ud, vil troldmandens sjæl slippe fri og tage kontrol over den første og bedste person. Derfor går jagten ind på de ingredienser, der skal til for at gennemføre det ritual, der i sin tid bandt troldmanden til sin grav. I mellemtiden pønser vampyrerne på hævn, og har samtidig travlt med både at skaffe lyset tilbage og gøre klar til deres eget ritual.

Manon har en amulet, der afslører de rigtige ingredienser til ritualen, og heltene skulle gerne finde dem alle sammen. Også uden at lyset går ud, eller vampyrerne får fat på det igen.

De tre ingredienser finder heltene rundt omkring i byen – de skal bruge noget sand fra en eneboer troldmand, en blomst fra en botanisk interesseret dæmon og en kniv fra en helgens grav. Det tager et par timer, og så er heltene klar til det store klimaks.

Ritualen, der binder troldmandens sjæl, skal udføres i et gammelt tårn - og her dukker vampyrerne også op. Der er masser af kamp, stress og jag. Alting skulle dog gerne lykkes for heltene, der så bare lige mangler at udføre ritualen inden at troldmandens sjæl slipper fri.

Den eneste hage er bare, at ritualen kræver, at troldmandens sjæl har bolig i et legeme. En af heltene må melde sig til at blive besat af troldmanden for en stund, mens de resterende helte afslutter ritualen, og sender troldmandens sjæl tilbage til hans legeme, hvor han så kan forsætte med at blive holdt fange. Hvem der end melder sig frivilligt til en dødelig nærkontakt med troldmandens sjæl, bliver desværre skrevet ud af serien...

KØRT OM SPILPERSØNERNE

Spilpersonerne er meget inspireret af tv-serien Buffy, og der er brugt en del krudt på at skabe både genkendelighed og glædelige overraskelser.

Fleurette Hiever

(aka "Buffy")

Helt klart den mest arketypiske af spilpersonerne. Fleurette er Den Udvalgte (på engelsk: "Slayer"). Hun bekæmper mørkets kræfter om natten, og studerer på universitetet om dagen (ingen ved hvad det egentlig er hun læser). Hendes familie bor langt væk, men hun har sin tante Christine (der også er hendes Vogter) og onkel Yvés (der er troldmand).

Hun er en klon af Buffy, som vi kender hende fra tv-seriens første sæson (ung, overmodig og har meget at lære)

Christine Maere D'Avalon

(aka "Mrs. Giles")

Er medlem af det råd, der igennem generationer har vejledt og vogtet over Den Udvalgte (Kaldt of vogtere). For tiden er det hendes niece, Fleurette, der er udvalgt til at bekæmpe mørkets kræfter. Er generelt venlig, men stiller også store krav til både sig selv, og de folk hun omgås. Ejer af et urte apotek centralt i Val du Soleil, hvor der i bagbutikken er indrettet en hemmelig træningssal hvor Fleurette træner og alle spilpersonerne mødes.

Er i begyndelsen tynget af dårlig samvittighed og tvivl. Skal senere vælge mellem sin syge broder, Yvés, eller Fleurette.

Yvés Maere D'Avalon

(aka "Willow")

Yvés er en bogorm, der studerer græsk på universitetet om dagen, og om natten studerer trolddom. Han er meget syg, og selvom hans søster gør meget for at hjælpe ham med medicin, bliver hosteanfaldende være. Han søger i de gamle galdrebøger efter trolddom der kan redde ham.

I begyndelsen har han det godt, men strabadserne tager på ham. Og han hader at vise sin svaghed for de andre. Senere står han overfor et frygteligt valg, da han ved at ofre sin elsker (Hugo), kan få mere trolddomskraft – og dermed overvinde sin sygdom.

Hugo Charpentier

(aka "Eks-Dæmonen/Xander")

Var engang en af underverdenens fyrster, men er nu fanget af en troldmands besværgelser til en evig cyklus af genfødsel og død i forskellige menneskers kroppe. Det er ikke spor tilfældigt den samme troldmand, hvis sjæl er omdrejningspunktet i scenariet. Han får først erindringen om sin fortid som dæmon gennem erindringer i drømmesyn i løbet af sine teenageår, efter han er blevet født som menneske.

Arbejder som tømmer i Val Du Soleil, og har mange opgaver på universitet, hvor han er en slags pedel. Det er her han har mødt Yvés (som han har et kærlighedsforhold med), og derved fået kontakt til resten af banden.

Er begyndt at længes mere og mere efter sine dæmonkræfter, og prøver at finde fred i sin tilværelse ved at være sammen med Yves. Men får muligheden for at vælge mellem sin kærlighed til Yvés og sine dæmoniske kræfter.

Manon de Balzac de Landes

(aka "Cordelia")

Den største frygt i hendes liv har længe været, at hun skulle brække en negl. Så bliver hun kidnappet af vampyrer, og det går op for hende, at der er mere sandhed end forventet i bedstefarens gamle historier. I begyndelsen er hun vampyrernes fange, men hun bliver hurtigt befriet af de andre spilpersoner.

Hun har et gammelt familiesmykke, som hun har fået fra sin mor inden hun tog af sted til Val Du Soleil. Smykket har stor betydning for handlingen, men Manon skænker det ikke en tanke, før hun ser en tegning i en gammel tekst.

I begyndelsen er hun lidt af en snobbet gås, men hun bliver hurtigt mere medgørlig. Og hvis det er nødvendigt for handlingen, begynder hun at få syner.

Chevalier Henri d'Herblay

(aka "Riley")

Han er engang blevet reddet af Fleurette og siden den aften har han været fascineret af hende. Hun er en smuk kvinde, der lever det liv, han selv drømmer om.

Henri er i begyndelsen lykkeligt glemt sine kærestesorger, og nyder at spille den glade helt og Manons redningsmand. Bliver mere tungsindig i takt med at situationens alvor går op for ham, og vil gøre sit bedste for at beskytte Manon.

Når han engang bliver voksen, tager han navnet Aramis og bliver til en af de tre musketerer. Hvad han laver her? Jo, fanfiction og crossovers er jo gamle venner, så derfor har vi også lavet et crossover til Dumas' musketerfortællinger. Hardcore musketerfans vil genkende ham på navnet, andre får et hint i hans baggrundsbeskrivelse.

DE TRE VAMPYRER

Tristan, Radovan og Ilvana er de tre vampyrer, der igennem hele sæsonen har chikaneret spillerne, uden de er blevet stoppet. Det er først i det sæsonens sidste afsnit at Fleurette og banden finder ud af hvad, de tre vampyrer virkelig har gået og pønset på.

Vampyrerne stammer fra den samme lille landsby i Ungarn, hvor de for over trehundrede år siden blev gjort til vampyrer af Stradh von Zarovich. De brugte lang tid på at lære deres evner at kende, alt imens de sammen med deres skaber lagde den ene landsby efter den anden øde. Deres terror blev først bragt til en ende, da deres skaber blev fanget i Helvedet.

De tre flygtede uden at se sig tilbage, og de gemte sig i lang tid. De svor hævn, og under Ilvanas ledelse har de søgt efter at øge deres styrke. Vampyrerne finder et ritual, der sætter dem i kontakt med deres herre igen, selv om han er fanget i helvede. Fra Stradh von Zarovich finder de ud af, at han godt kan befries: Det kræver bare at vampyrerne anskaffer nøglerne til Helvedes Port. Desværre befinder disse nøgler sig hos en afdød dæmontroldmand, og et større ritual er påkrævet for at vække troldmanden til live igen. Men vampyrerne har nok tid, og efter 100 års forberedelse er de klar til at udføre ritualen.

Ilvana

Hun er hjernen bag alt, hvad de tre vampyrer har fortaget sig. Hun kommer oprindeligt fra en lille adelsfamilie i Ungarn, hvor hun levede en sørgelig tilværelse. Hendes eneste trøst var, når hun kunne mishandle bønderne eller få sine fætre til at slås mod hinanden. Derfor var det en gave for hende, da hun mødte Stradh von Zarovich, som alle først troede bare var en fjern slægtning. Og da han gjorde hende til vampyr, fik hun mening med sit liv. Hun kunne udleve alle sine sadistiske drømme, og jo ondere hun var jo bedre kunne Stradh lide hende. I lang tid levede hun kun for at behage sin herre, og hele hendes tilværelse blev slået i stykker da han forsvandt. Ilvanas "liv" forsvandt, og hun svor hævn. Lige siden har hun gjort alt, hvad hun kunne, for at få sin herre og elsker tilbage.

Radovan

Han er oprindeligt fætter til Ilvana, og har hele sit live gået på jagt og slået bønder ned. Engang imellem sloges han også med sin bror Tristan. Det var ikke fordi, han syntes det var sjovt at dræbe bønderne, men det gjorde de andre. Og så var det vel okay? Radovan har aldrig skulle tænke selv, da der har altid været en eller anden, som kunne gøre det for ham. Det er også lettere bare at følge med. Da han første gang så sin kusine Ilvana, blev han dybt forelsket. Lige siden har han gjort alt, hvad hun har bedt om. At han skulle blive en vampyr betød ikke noget, for han kunne være tæt på Ilvana., Og da deres mester døde, havde de mere til fælles. Så længe Radovan står i Ilvanas skygge er han glad. Og han vil aldrig forlade hende.

Tristan

Han er storebror til Radovan, og har altid afskyet sin bror. Tristan var arving til familiens slot, og han nyder at vise sin magt. Men han har aldrig været god nok for nogen, og selv hans forældre, kunne bedre lide hans lillebror Radovan. Selv da han torturerede sine forældre ihjel, bad de Radovan om nåde. Som vampyr blev det værre. Stradh von Zarovich var kun optaget af Ilvana, selv om Tristan var bedre til alt. Siden von Zarovichs død, har han gået med planer om at forråde de andre - men først skal de lige have mesteren tilbage. Det er Tristans plan, at slå de to andre ihjel så snart de har fået kontrol over dæmontroldmanden. Hende vampyrdræbertøsen i byen kan jo bare få skylden. Det er også derfor, at Tristan ikke har dræbt Fleurette endnu.

INSTRUKTØR - GUIDE

FLEURETTES VERDEN, HVAD ER BUFFY

Det er vigtigt, når du spiller scenariet, at huske på, at det er en amerikansk TV serie. Selv om den forgår i en kulisse, der hedder 1600-tallets Frankrig, er den lige så historisk korrekt som Xena eller Herkules. Fleurette går på en slags high school, ligesom hendes venner, og da det er 1600-tallet, læser de alle sammen religion, græsk eller noget tilsvarende. Og det er Fleurettes teenage dagligdags problemer, som serien også beskæftiger sig med. Det kan være problemer, som kærester, nyt tøj og måske skolen. Der eksisterer ikke den helt store kønsforskel, da det ville være svært for tv-seere at forstå. Drengene går dog til sport, og pigerne dans.

Personerne er renlige, og en af de ting der virkelig kan gøre Fleurette sur, er hvis hendes tøj bliver snavset eller går i stykker.

Når de ikke lige jager monstre, tager de unge helte ned på marked (indkøbscenteret), for at shoppe. De har jo penge til at shoppe, og de fleste har også en hest (bil). Ellers tager spillerne ned på Fasanburet (The Bronz), hvor de kan drikke fortyndet øl og vin (de er jo ikke fyldt enogtyve endnu). Det er også her, heltene kan se de musikere, som er kommet til byen for at optræde.

Talemåden er tilpasset til det amerikanske publikum. Der bliver ikke bandet, og heltene kan sagtens bruge slang, som stammer fra det moderne samfund. Det vigtigste i talemåden er at lave sjove replikker. Som instruktør bør du belønne sjove replikken med et ekstra dramapoint.

Der er dog en hårfin linje imellem hvornår det er sjovt, og hvornår det skal være seriøst. Det er din opgave som Instruktør, at gøre det klart for spillerne, om det er passende at fyre en joke af eller ej. For eksempel er den sidste del af Akt 3, ikke lige oplagt til vittigheder, men det kan forekomme, at der findes et gyldent korn der passer ind.

KØM GØDT I GANG

Læs scenariet igennem, og bid ikke mærke i de grå kommentarboxe, da de kan henvise til specifikke ting længere henne i scenariet, og ikke har relevans for den grundlæggende historie. De er til at hjælpe, når du har læst det hele igennem første gang, og sidder med scenariet igen og nu vil gå lidt i dybden.

Efter første gennemlæsning så skulle du være rustet til at bruge de grå bokse som ekstra hjælp, specielt under scenariet, hvor der vil være råd om regler, handouts eller hvem der ved noget. Teksten i selve scenariet er også rykket lidt ind i højre side, det kan give dig lidt ekstra plads til dine personlige kommentar eller ideer.

Scenariet er bygget op med historien som udgangspunkt, og efter den, så kommer ekstra materialet, alle handouts, reglerne til systemet hvis du vælger at vil bruge det.

Vi vil dog her i begyndelse fortælle lidt om brugen af handouts og spilmekanikken i scenariet, men det er også mest for at give dig en overordnet ide om, hvad der er i vente for spillerne, og dig som instruktør.

⊕Ⓜ HANDOUTS

Vi har valgt at lave en del handouts, hvor de fleste bliver givet i begyndelsen af spillet. Det sker, når spillerne er kommet tilbage til Apoteket, for at finde ud af hvad det egentlig er der forgår.

Til at begynde med vil spillerne få en beskrivelse af ritualet, nogle sider fra gamle dagbøger og opslagsværker om forskellige personer. Du kan vælge at holde lidt igen med de mange handouts, så spillerne ikke bliver bombarderet. På den anden side, er der rigeligt med handouts til at alle spillerne har noget at lave.

De mange handouts skal også sikre, at spillerne ved hvad scenariet går ud på, og hvordan det skal slutte. Spillerne ved hvilke kræfter de er oppe i mod, og hvilke konsekvenser ritualet i sidste ende kan have. Dog er det ikke alting, der er givet på forhånd. Men spillerne skulle gerne være rustet til at klare opgaven uden for mange flow stop.

De to vigtigste handouts i spillet er beskrivelsen af ritualet, og det smykke som Manon har. Smykket er en nøgle til de ingredienser, der skal bruges i ritualet. Smykket er lavet for at forhindre spillergruppen i at splitte sig op, og gå efter flere ingredienser på samme tid. Ved at benytte hver ingrediens som en ny del i gåden, tvinger vi spillerne til at gå efter ingredienser én af gangen, og derved skulle gruppen gerne være samlet hele tiden. Det fjerner fleksibilitet i scenariet, og betyder at scenerne kommer som perler på en snor – på den anden side er det vigtigt for at bevare den rette Buffy-stemning i scenariet.

Lyset er en anden vigtig brik. Lyset signalerer den tid der er tilbage, og ideen er pivstjålet fra forrige års scenarie, Tempo, hvor fire timers hårdtpumpende underholdning efter en enkelt times introduktion, giver en god spillængde. Folk kan nå at få en god oplevelse, og bliver ikke tvunget til at hænge til klokken 3:00 – 4:00 om natten for at få afslutningen med. Derudover betyder lyset også, at heltene ikke bare kan lade det stå et sted uvogtet.

Udover de væsentlige handouts, er der også nogle ekstra ting, der mest er med for at være lækre. Det er for eksempel ingredienserne, der bliver udleveret til spillerne. Det er sandet, blomsten og kniven der skal bruges til ritualet. Og hvis spillergruppen er lidt urolige i sæderne, og gerne vil stå lidt op og lave nogle fagter og andet gøgl, kan de selv udføre ritualet. Det er nok det sjoveste, og giver forhåbentlig en rigtig god stemning til sidst, når spillerne kommer op og stå. Vi kan selvfølgelig aldrig garantere for at din gruppe af spillere er med på spøgen, men de fleste Fastaval-gængere plejer at være friske nok på lidt gøgl.

Der er i Appendiks A, tekst-versioner af de handouts, du kan udlevere til spillerne. Disse er med for at du kan læse dem igennem inden du får dem udleveret i deres rigtige form.

⊕Ⓜ SPILMEKANIK

Du har et ekstra værktøj ved hånden, hvis scenariet begynder at halte lidt. Så er Manon lige sagen - selvom hun ikke selv ved det, så ser hun syner nu og da. Normalt opfatter hun det mest som kvindelig intuition om hvor der er gode tilbud, men det kan også bruges hvis der er brug for en håndsrekning. Det kan godt være ubehageligt at havde syner, og den gode Henri vil sikkert hjælpe den unge Manon, når hun dåner over et sådanne syn.

En anden vigtig ting er vampyrer ad libitum. Hvis din gruppe elsker filmisk kamp (eller bare at rulle terninger), eller du har brug for at presse dem lidt, så findes der altid en gruppe vampyrer rundt om hjørnet. Det skal dog heller ikke være sådan, at spillerne er trætte af kamp, når de kommer til scenariets klimaks.

Der er også plads til de spillere, der elsker rollespil. Er spillerne tændte på at rollespille, skal du bare give dem plads. Der er gods nok i rollerne til en del indbyrdes spil, og I kan bare drosle ned på kamp og action undervejs.

Scenariets klimaks er heller ikke "blot" en kamp mod et "end of level monster". Der er også det valg, som heltene må tage, hvor de skal vælge, hvem der skal lade sig besætte af Faustus' sjæl. I den del af ritualet, hvor Faustus er fanget i personens krop, vil han tale igennem personen. Hvis det er Hugo, der har valgt at være personen med lyset, så bliver han fristet med løfter om at få sine kræfter. Han kan måske endda overleve ritualet ved at hjælpe Faustus til at slippe fri. Vi laver et handout til hver spilperson som er forseglede. Personen der bliver valgt til at ofre sig, åbner det forseglede brev, og læser nu sin virken. Du kan evt lade dem vide at der er en konvolut til hver, ved du giver dem en hver imens de er i gang med at finde udvalgte. Så ved de også at deres valg kan havde endnu flere konsekvenser.

⊕Ⓜ RØLLESPILLET

Hvis spillerne er mere til rollespil end action/investigation, så skal du bare krydre scenerne med noget mere de kan rollespil op imod.

Der er masser af situationer, som du kan skabe ud fra spilpersonernes baggrund:

Manon vil jo helst ikke brække sin negle, træde forkert i noget som kunne efterlade mærker på sit tøj, eller endda få lavet en flænge i den nyindkøbte kjole. Manons brokken over disse ting, skal nok kunne få gruppen sat lidt på spisen, og Henri skal nok forsvare hende, for det er jo også så synd for den stakkels pige.

Forskellige klimaer kan få Yvés helbred til at svinge, og hvad vil Hugo og Christine gøre, når de ser ham hoste mere og mere?

Eller hvad vil Henri gøre, hvis en fulderik kommer forbi og sviner Manon til?

Der er masser af ting, som du kan bruge til at skubbe rollespillet i gang, og det er vigtigt - for hvis spillerne er kommet for at blive underholdt med rollespil, så er det også det de kan få.

AFSNIT 22: I. AKT

SCENE I. EN PIGE TIL UNDSÆTNING

Natten har sænket sig over byen, gaderne er tomme mens folk har lukket sig inde i deres huse bag låste døre og skærmede skodder. Gaderne er endnu ikke tørre efter formiddagens regnskyt og gadernes brosten oplyses af månens skær.

Vores spillere (foruden Manon, som ligger bundet oppe ved kirkegården foran de tre vampyrer Tristan, Radovan og Ilvana) står i en rundkreds i en lille have ved universitetet. En trappe leder ned til en gammel kælder, hvor der engang har været katakomber. Banden har netop fundet Manons handske. Der er ingen andre lyde end den sagte vind og spilpersonernes snak.

1. Gruppen står i universitetshaven med handsken fra Manon, der er kidnappet af vampyrerne.
2. Vampyrerne er i gang med ritualet nede i katakomben.
3. Gruppen føres med spor gennem kælderen til katakomben (eventuelt hører de et skrig derinde fra, eller ser at den solide jernport ind til katakomben står på klem).
4. Gruppen overfaldes af vampyrundersætter i kælderen.
5. Mens gruppen slås med vampyrerne overhører Manon de tre vampyrs samtale.
6. Gruppen overvinder vampyrundersætterne, mens de tre hovedskurke undslipper, dog uden lyset.
7. Manon bliver befriet.

Der skal være et scenskift mellem heltene i universitetshaven og den stakkels Manon i katakomben, hvor vampyrerne er i gang med at starte deres ritual. Mens spillerne finder ud af hvordan de skal skride frem, kan du beskrive overfor Manon (mens de andre spiller hører det), hvordan de tre vampyrer holder hende fast, og begynder at mumle på et uforståeligt sprog.

Spillerne skal ledes mod katakomben. Det kan være, at Manon begynder at skribe, og vores helte kan finde vejen til hende den vej igennem. Hvis Manon ikke skriger på hjælp, kan heltene, hvis de søger rundt i haven, finde en gammel trappe, hvor der er en smedejernslåge der er brudt op nede af en trap der leder til en katakomb.

Når heltene kommer ned i kælderen, bliver de overfaldet af en flok vampyrer - gerne en 12-13 stykker, for ellers er det overstået på ingen tid. Hvis gruppen hakker dem ned for hurtigt, kan der komme flere til.

Mens de andre helte slås, kan Manon hører de tre vampyrere snakke:

Tristan: "Mine brødre, vores plan er snart ved ende. Vi har bundet Faustus' sjæl til lyset og vores herre Strad von Zarovich, vil snart være befriet fra sit fængsel i helvedet, og verdenen vil blive dækket af evigt mørke."

Ilvana svarer: "Ja, og Den Udvalgte vil ikke kunne stoppe os eller herren!"

Radovan girner: "Hehe...og den her tøs er den rette til at modtage trolldmandens sjæl. Synd at det vil koste hende livet, så hun ikke kan fornøje os bagefter."

Tristan: "Radovan, tænd lyset!"

Årvågenhed+Opdage

For at høre Manon skribe.

Eller opdage den ødelagte smedejernslåge ned til katakomben

Lyset tændes

Du skal huske at tænde lyset, du kan evt have haft et lys stående ved din side, og når det er tændt stil det hen mod Manon.

Manon mærker, at det begynder at trække gennem kælderen, og hører Ilvana sige: "Pas på lyset ikke går ud!!!"

Hun hører et "thump avvv...", efterfulgt af Tristans stemme: "Dumrian! Du var lige ved at koste os det hele, hvor mange gange har jeg ikke sagt, at når lyset først er tændt må det ikke gå ud før end ritualet er bragt til ende. Ellers vil Faustus kunne besætte hvem som helst."

Ilvana stemmer i: "Sæt det ned på jorden."

Radovan klynker svagt: "Ja ja.....Du behøver ikke slå mig."

På dette tidspunkt opdager de tre vampyrer kampen.

Tristan: "Nej! Ikke dem igen! Jeg vidste noget ville gå galt. Lad os smutte, vi klarer dem senere når vi har befriet von Zarovich!"

I forvirringen glemmer Radovan at få lyset med.

Når heltene besejrer vampyrerne i kælderen, kommer de frem til jerndøren der leder ind til katakomben, hvor ritualet blev afbrudt. Så snart banden træder indenfor, løber de tre vampyrer ud af en anden indgang til katakomben, hvor de smækker en stor metaldør i efter sig (metaldøren er ikke lige til at åbne, og når banden endelig får den op, er vampyrerne allerede sluppet væk, og er ikke til at finde). Manon ligger bundet på jorden og et lys står tændt på gulvet.

Herefter vil heltene sikkert gerne snakke med hinanden, og de vil nok fortrække sig til deres tilholdsted i apotekets bagbutik eller måske med en omvej forbi kroen Fasanburet (hvor de kan få en lille en).

SCENE 2. AMULETTENS MYSTERIUM

Lugten af alverdens urter der hænger fra loftet spreder sig ud i apotekets lokaler, og som altid er en velkendt lugt når banden mødes for at snakke. Der står krukker og glasskåle rundt på hylderne bag skranken, som indeholder ting fra diverse sumpe, og dyr. Som lyset bliver tændt spreder der sig en hyggelig atmosfære og det er som altid roligt og afslappende.

Baglokalet med sækken der hænger fra loftet og våbenstativet med Fleurettes våben optager en stor del af pladsen, men der er stadig bordet, det bord hvorom de samles som betydningsfulde folk. Det er her det alt sammen forgår, her planerne skal findes og Mysteriumrne skal knækkes og dertil er Christines biblioteks masser af bøger en stor hjælp.

1. Gruppen samles i apotekets bagbutik.
2. Banden lærer lyset betydning
3. Lærer til Manons baggrund og Amulettens Mysterium.
4. Gennem opslag i okkulte værker, finder de ritualet, som er en gåde.
5. Ved hjælp af Amuletten løser heltene den første gåde.
6. Jagten efter den første ingrediens begynder.

Heltene samles i apotekets bagbutik, der er det eneste sted, de i første omgang kan finde de informationer, der bringer dem i deres videre færd. De andre spillerer vil nok udspørge Manon om hvorfor vampyrerne er interesseret i hende. Er Manons spiller lidt træg i det, må du lige skubbe hende i gang, da der er nogle informationer der skal ud for at spillerne kan fortsætte.

Fra de informationer som Manon kan fortælle spillerne, vil de nok begynde at lede efter mere viden om ritualet, og det skal helst udleveres her, da det er det som leder spillet videre. De kan også finde informationer om vampyren Strahd von Zarovich og om troldmanden Faustus. Det skulle gerne give handouts nok på bordet til at de fleste af spillerne har noget at læse i.

Det er meget vigtigt, at få understreget overfor spillerne, at lyset ikke må slukkes før end ritualet er tilendebragt – da Troldmanden Faustus' sjæl vil besætte en person, og derved blive fri igen. Det skulle også meget gerne give heltene den ide, at det mest fornuftige lige nu er at få deres eget ritual på benene inden lyset går ud, så de kan sende Faustus' sjæl tilbage til hans grav. Alternativet er at vente til lyset går ud af sig selv, og så se den mægtige dæmontroldmand genopstå, med passende død og ødelæggelse til følge.

Manons spiller bør huske sit familiesmykke, men hvis det glipper, bør du lige minde hende om det, da den er afgørende for heltens videre færd. Spillerne burde efter lidt tankevirksomhed finde ud af, hvordan de skal finde frem til de ingredienser, der er i ritualet og begynde, at lede efter den første.

Det er Anubis-sand som de skal finde frem til, som værende den første ingrediens.

Handouts om...

Ritualet skal udleveres i denne scene.

Strahd:

Spørger de om ham så udleveres informationen.

Faustus:

Det samme med Faustus.

Tidligere Slayer:

dagbogen kan godt udleveres her for at sætte tankerne i gang om det kommende valg.

Okkulte+Intelligens

slag for at finde opslag i biblioteket.

Amuletten

Du kan altid hjælpe med ideer, kig i informationer om Amuletten side 34

Hvordan finder de næste ingrediens

I ritualet står der at man skal begynde med blodets farve, som er rødt, tallene ved rød er 25 og 22, som giver summen 47. 47 peger på farven Gul, ved at 47 passer til ydercirkelens tal 47 og indercirklen er gul, som i ritualet svare til Anubis-sand

Informationer

Yvés ved at der findes en Troldmand i udkanten af byen som har lidt specielle ingredienser som han har haft kontakt med før. Dette er en del af hans personbeskrivelse, ellers kan du hinte det hvis han har glemt det.

AFSNIT 22: 2. AKT

SCENE I. TRØLDMANDEN

Et tårn står oprejst i udkanten af byen, og her har Troldmanden Arcthos sit laboratorium. Det ellers fredfyldte tårn ser nu ud til at have været centerpunkt for en mindre opstand. Døren er blevet smadret, og indenfor ligger der glaskolber, skåle og krukker der er gået i stykker ovenpå de seneste strabadser. Lugten er olm, da de forskellige ingredienser har flydt sammen på gulvet og dannet ukendte sammenblandinger der skulle kunne få enhver stærk mand til at holde sig for munden. Der må hellere trædes varsomt, da det ikke er til at sige hvad de blandinger ellers har medbragt sig ud over den ildelugtende dunst.

1. Første ingrediens er Anubis-sand.
2. Sandet finder heltene hos Troldmanden Arcthos, der bor i udkanten af byen.
3. Banden dukker op ved Troldmandens Tårn, hvor døren er sparket ind og møblerne er smadret.
4. Troldmanden nægter at udlevere sandet, og er generelt mistænksom på banden, da han lige har været overfaldet af vampyrer.
5. Troldmanden og heltene bliver igen overfaldet af vampyrerne, der nu har fået forstærkning af Tristan.
6. Heltene tæsker vampyrerne imens troldmanden gemmer sig bag det væltede skrivebord.
7. Som tak for hjælpen udleverer Troldmanden Anubis-sand.
8. Banden vender tilbage til deres hovedkvarter i apoteket.

Handouts om...

Bykortet det kan være de gerne vil have et kort over byen.

Faustus: Hvis de ikke fik det i Akt 1, så kan det godt komme med her, imens de leder efter informationer om Anubis-sand.

Anubis-sand: Gives når de har løst opgaven.

Heltene har fundet ud af, at de skal bruge Anubis-sand.

Du kan lade spillerne ruge lidt over, hvor de kan finde frem til den ingrediens - måske vil de prøve at slå op i deres bøger. Efter lidt bogsøgen kan du eventuelt minde Yvés om, at han kender Troldmanden Arcthos, der måske har noget af det magiske sande. Troldmanden bor i sit Troldmands Tårn™ uden for byen.

Yvés ved noget

Yvés har i sin personbeskrivelse en henvisning til troldmanden.

Banden burde straks begive sig over til Troldmands Tårnet™. Da de når frem ser de, at døren til Troldmands Tårnet™ er sparket ned. Indenfor er der tegn på kamp med væltede borde, reoler, og flere afsvedne møbler (troldmandens Fireball formular). I et hjørne er Arcthos i gang med at rydde op i stakke af papir, og tre magiske koste er i gang med at feje støv og aske sammen, mens usynlige hænder samler bøger og andet habengut op fra gulvet. Arcthos mumler højlydt med sig selv:

"Forbandede vampyrer. I gamle dage var det her en fredelig lille by, så kom hende den nævenyttige Udvalgte til, og lige siden har vampyrer og demoner flokkes hertil i hobetal. Hvad man ikke må stå til tåls med disse dage."

Troldmanden er ikke venligt stemt overfor heltene, da han lige har været i kamp med nogle vampyrer – og han har allerede givet Den Udvalgte skylden for at forstyrre den ro og orden, han husker fra gamle dage.

Heltene kan prøve at få Arcthos til at slappe lidt af – og den gamle mand har en hvis svaghed for unge uskyldige piger (hvilket i hvert fald giver Manon en chance for at berolige ham – ikke mindst fordi at han godt ved, at hun ikke normalt er en del af Fleurettes bande af uromagere). Det hjælper lidt på Arcthos' humør, hvis heltene hjælper med at rydde op – Hugo kan i hvert fald hurtigt få sat døren på plads.

Årvågenhed+Manipulation

For at tale Arcthos til ro

Manon får +4 da hun er lille, sød og uskyldig.

Når heltene spørger Arcthos efter Anubis-sandet, vil han blive endnu mere mopset, og lade de unge mennesker vide, at vampyrerne skam også søgte det. De fik det ikke, og for øvrigt hader han vampyrer. Al snak om hvor alvorlig situationen er, vil bare forstærke hans opfattelse af at det hele er heltenes skyld.

Arcthos er ret udmattet efter kampen mod vampyrerne, men han vil på nægte at indgå nogle handler eller andet - og vil eventuelt true med at forvandle alle heltene til tudser, hvis de ikke forlader hans tårn. Lige som at situationen begynder at bliver tilspidset, lyder der et brag fra Troldmands Tårnets™ vinduer og dør. (Igen :])

”Ka-blam” – og der hopper en snes vampyrer ind fra alle åbninger, og atter bliver tårnkammeret raseret af kamp. Heltene vil hurtigt genkende Tristan, der leder vampyrerne, og meget gerne vil slå mod spillerne. Tristan vil prøve at få fat på lyset, men kan nemt blive holdt i skak med trusler om at puste lyset ud eller lignende. Arcthos fortrækker, og han gemmer sig bag skrivebordet – og stikker måske hovedet frem i ny og næ, hvis en af heltene får brug for lidt hjælp.

Når spillerne er ved at slå de sidste vampyrer ihjel, vil Tristan kalde dem nogle; *”forbandede skarnsunger der ikke skal blande sig i andres sager”*, hvorefter han blive til tåge og forsvinder ud af døren. Heltene vil ikke kunne fange ham, og hvis de følger efter ham forsvinder han snart imellem en tågebanke.

Efter kampen vil Arcthos være lidt mere velstemt over for heltene, og selvom han brokker sig højlydt over at skulle begynde forfra med oprydningen er han meget taknemmelig for deres hjælp. Han går ind i sit Troldmands Laboratorium™, hvor han henter en lille pose med Anubis-sand til heltene. Han ønsker dem held og lykke, og forsætter så med sin oprydning.

SCENE 2. TEE´KRAAL-DÆMONEN:

Tågen som omsluger sumpen afholder mange fra at bevæge sig så langt ud i den, da man hurtigt ville kunne fare vildt. Så det er sjældent at der er nogle der når ud til den grotte hvori der findes en Tee´Kraal-dæmon. Grotten bliver svagt oplyst af forskellige små skindende kugler der sidder fast på stilke fra vægge og loft. Det giver et blåligt skær, og den mindste vind kan få knopperne i bevægelse og skyggerne vil danse rundt i grotten som var det til elvernes højtid. Enhver lyd forstærkes og kan høres over alt i grotten, det er næsten som i en kirkes sal, og selv de mindre dyr i mosen kan virke som store og farlige for uvidende mennesker. I grotten rejser sig en trehovedet dæmon sig, som en gammel kyklop står han med tre hoveder der hver snakker for sig selv, imens han ser på sine blomsters flor.

1. Heltene finder ud af den næste ingrediens: Yeenoghu Violer.
2. Banden husker på at blomsten kan findes i hulen hos den frygtede trehovede Tre´Kraal-dæmon, som de desværre har fået monsterprygl af før.
3. Ude ved dæmons hule i sumpen, og må heltene finde ud af hvordan de får fat på Yeenoghu Violen. (Vold løser intet så de skal narre dæmonen i stedet).
4. Banden vender forhåbentlig tilbage til apoteket med den magiske blomst og helbredet i behold.

Den næste ingrediens i ritualet er Yeenoghu Violer, og alt efter hvor langt lyset har brændt ned, kan du huske dem på at Tee´Kraal Dæmonen, som de har fået tæsk af før, er botanisk interesseret og formentlig dyrker dem i sin hule. Er der er meget tid tilbage, kan heltene eventuelt tage tilbage på apoteket for at slå det op.

Handouts om...**Bykortet:**

Dog er der ikke tegnet nogen rute til dæmonen på kortet.

Hvad er Yeenoghu:

De kan finde nogle enkelte informationer om denne blomst.

Yeenoghu Violen:

Blomsten udleveres når de har fået den fra dæmonen.

Hvordan fandt de næste ingrediens

Anubis-sand er brunt, og tallene ved brun er 9 og 49, som giver summen 58. 58 peger på farven blå som i ritualet svare til Yeenoghy Violer

Tilbage til apoteket

Hvis spillerne har tid, så en tur til apoteket for at finde mere information omkring deres næste ingrediens. De kan finde lidt om hvad det er for en blomst, men mest at de dyrkes mest af en bestemt dæmon Tee´kraal.

Det er kun Tee´Kraal, der dyrker disse i Vale de Soleil – og desuden kræver de en kombination af fugtighed, varme og svovlholdig luft, der kun findes i dæmonens hule. Dæmonens hule ligger ude i mosen, hvor der er masser af koldt råddent vand, tågebanker, sære lyde samt hugorme og tudser.

Tee´Kraal er en trehovedet dæmon, og hvert af hovederne har sin særprægede personlighed. Den ene er dum, den anden sulten, den tredje irriteret. Den er stor ligner en kyklop, med dens halvskaldet isse og legemes proportioner.

Banden har før prøvet at slå denne dæmon ihjel, men de fik mange (ydmygende) bank - og selv Fleurette har stadigvæk et ar fra kampen. Banden har i stedet gjort op med sig selv, at så længe dæmonen ikke generer nogen, så lader de den være i fred (og da Tee´Kraal dæmonen helst vil dyrke blomster i fred og ro, så har der ikke været nogle konfrontationer mellem dem siden deres første møde).

Hvis heltene prøver at snige sig ind i hulen, vil de blive opdaget af dæmonen – der ikke har tænkt sig at udlevere nogle af sine Yeenoghu Violer, som er dens kæreste eje. Desuden bliver dæmonen sur på heltene, hvis de spørger efter de magiske violer. Dæmonen vil gøre nar af banden, og spørger, om de er kommet for at få tæsk igen?

De tre hoveder snakker indbyrdes, og vil de fleste spørgsmål give heltene hvert sit svar (og eventuelt diskutere indbyrdes). Inde i hulen kan heltene se resterne af de våben, som de medbragte sidste gang de var herude.

Det er meningen, at heltene skal narre Tee´Kral dæmonen. Han er jo heldigvis ret dum, og vil falde for hvilken som helst afledning. Hvis de absolut vil slås med dæmonen, vil han slå hårdt til Fleurette, så hun flyver ud gennem hulens åbning - og så kan de andre jo vælge, om de vil fortsætte kampen.

Her kan du som Instruktør vælge at give Fleurette meget i skade, eller lade hende slippe med advarslen og lande i en kold mudderpøl. Tee´Kraal ikke vil ænse spillernes slag, der bare præller af på dens hårde hud - den vil bare tage tæske på heltene til de forlader hulen. De kan ikke få fat Violerne uden at narre dæmonen, for eksempel ved at aflede dens opmærksomhed, eller få den til forlade hulen for en kort stund. Kun en meget ringe og ekstremt tåbelig plan kan fejle her.

SCENE 3. DEN HELLIGE KNIV

Fire stenstatuer sidder knælende foran sarkofaget som om de vogter det, men med respekt for dem som ligger der i. Stenblokken som ligger hen over har et tygt lag støv og afslører at der ikke har været rørt ved denne grav i lang tid. Stenblokken er blot et låg der gemmer en skakt ned til de nederste katakomber, mørket spreder sig nedaf, helt ned der hvor lyset ikke kan ramme bunden. Det er en uhyggelig stilhed der breder sig i rummet, og gravene skal endnu engang se menneskers hænder, som vil forstyrre og tag fra dem. Støv og sten falder fra statuerne da de rejser sig op som bragt til live, for at stoppe dem der måtte bære skam over gravene.

1. Banden finder ud af, at den tredje ingrediens er en kniv fra en helgen.
2. Henri ved at San Josephat af Polotsk blev begravet i en gammel ridderordens gravsted.
3. Gruppen tager ud til gravstedet, der ligger inde på en klostergrund i byen.
4. En helt eller flere bliver sendt ned i graven.
5. Statuerne ved gravens indgang kommer til live.
6. Banden får fat i kniven.
7. Endnu en gang begiver heltene sig tilbage til apoteket.

Handouts om...

Bykortet: Dog er der ikke tegnet nogen rute til dæmonen på kortet.

Polotsk: Dokumentet der indeholder lokation.

Helgens kniv: Kniven gives til dem, nede i graven.

Gruppen finder nu af at de blot mangler en kniv fra en helgen, for at have alle ingredienserne til ritualer. Alt efter hvor meget tid der er tilbage, kan du lade heltene vende tilbage til apoteket, for at slå op hvilke helgener der er begravet i Soleil, eller lade Henri huske på at San Josephat af Polotsk er begravet i byens gamle Tempelridderbygning (der ligger i forbindelse med det gamle kloster).

Det er nemt nok at komme hen til klosteret, det er til gengæld ikke helt problemfrit at

Hvordan fandt de næste ingrediens

Yeenoghy Violer er gule, og tallende ved gul er 21 og 27, som giver summen 48.

48 peger på farven grå som i ritualet svarer til en helgens kniv

Tilbage til apoteket

Hvis spillerne har tid, så kan de tage en tur til apoteket for at finde mere information omkring deres næste ingrediens. De vil kunne finde et dokument om at San Josephat af Polotsk er blevet begravet i byen, i den gamle Tempelridderbygning.

komme ind. Der er nemlig ikke er adgang for piger i munkeklosteret. Heltene kan vælge at snige sig ind ved at klatre over muren, eller klæde sig ud med munkekutter – de kan jo selvfølgelig også lade pigerne blive udenfor og vente (not bloody likely). Det kan varieres lidt efter hvor meget tid der er tilbage. Uanset hvad så kender Henri abbeden, Broder Julian, og kan derfor godt blive lukket ind selvom det er midt om natten.

Nede i gravkammeret er et sarkofag, med en stor stenblok som låg. Ved hvert hjørne sidder der en ridder-statue og knæler foran sarkofagen. De fire statuer beskytter graven, og vækkes til live på det værst tænkelige tidspunkt.

Når heltene får hevet stenblokken til side, kan de se ned i en skakt, der når flere meter ned i mørket. Der er næsten ti meter til bunden, graven er mørk og fuld af indelukket støvet luft. Heltene bliver nød til at sende en eller flere personer ned i mørket, men skakten er så smal, at Hugo ikke kan komme derned (det er fordi at han lige om lidt skal kæmpe mod ridder-statuerne). Skakten føre ned til en krypt på størrelse med et klasseværelse – hvor der er et hul i loftet op til skakten. Langs skaktens sider er der nogle gamle indhak, der kan bruges som klatrehåndtag, men de smuldrer nemt, og det er en god ide at benytte et godt reb som livlinie.

Nede i sarkofagen:

Behændighed+Akrobatik

For at klatre ned i skakten.

Modificere ud fra om de bruger reb eller ej.

Der er flere gravsteder ude i kryptens sider, og der har ikke været nogle hernede i lang tid. Luften er fyldt med støv og spindelvæv. I de forskellige gravsteder ligger indtørrede rester af betydningsfulde helgene og tempelriddere i rustning, der i deres knoglehænder knuger de om rustne sværd. Det er ikke særlig lækkert, at rode rundt i døde folks gamle ting, og lyden af knogler der knækker for at komme til en genstand, kan godt få det til at løbe koldt ned af ryggen.

Ovenpå i grakammeret:

Når timingen er bedst (altså helst mens Fleurette er kommet ned i krypten), begynder de fire ridder-statuer at bevæge på sig. Støv og puds fra de gamle sten statuer falder til gulvet, og deres sværd bliver rettet mod Hugo.

Runden efter angriber de Hugo, og alle der gør modstand. Da de er lavet af sten vil folks våben blive ødelagt ved brug her. Hvis Hugo bruger sin økse imod statuerne, vil den efter et par slag splintres. Når statuerne er blevet fjernet med noget postyr, kan det måske have vagt opsigt hos munkene i klosteret og det er tid til at komme ud derfra. Hvis der er tid til det, kan ordensbrødrene komme rendende og stille spørgsmål. Ellers springer du bare videre i handlingen.

AFSNIT 22: 3. AKT

SCENE I. JAGTEN

Det er fugtigt udenfor, det er ikke så lang tid siden det har regnet, brostenene er glatte. Vandpytter der er fyldt med snøvs plasker op på det fine tøj, da foden rammer overfladen. Imens høres de hurtige skridt fra gruppen af vampyrer lige bag en, pulsen stiger hurtigt da gyden ender bræt. Hvor nu, hvilken vej, der er en stige, øvvv den er fyldt med noget ulækkert, det er der ikke tid til at tænke på nu, skal videre, må væk fra dem inden de kommer. Fodtrinene laver ekko i de mørke gyder, og stemmen fra en runger ud over, der er ingen tvivl de er stadig klar over hvor vi er.

1. Mens heltene finder ud af hvor ritualet skal foregå, banker det på deres hoveddør: vampyrerne er kommet for at få fat på lyset.
2. Spillerne må flygte af bagvejen ud til hvor ritualet skal udføres, jagtet af vampyrerne.
3. Da de når frem til tårnet bliver de konfronteret af de 3 vampyrer.

Spillerne finder ved hjælp af amuletten frem til, at ritualet skal afholdes ved det højeste punkt i byen (det er et gammelt tårn ude ved byens galgebakke). De kan eventuelt finde stedet ved at se på deres bykort. Det er ikke utænkeligt, at Yvés vil prøve at benytte trolddomskunst for at lokalisere hvor alle vampyrerne er henne – har han prøvet det før, har det ikke rigtigt givet resultater, men nu kan du lave en herlig scene: Yvés sidder bøjet over kortet, og drypper små dråber af vampyrblod på kortet, der for hver gang de falder, rykker lidt tættere på apoteket. En stor dråbe lander direkte oven på apoteket.

Det banker på døren, og udenfor står en kæmpe flok vampyrer. Blandt dem er det tre hovedskurke Tristan, Radovan og Ilvana, der alle smiler overlegent. Vampyrerne kan ikke komme ind i apoteket, men de har taget masser af fakler med sammen med dunke indeholdende olie. De truer med at brænde apoteket ned, hvis de ikke får lyset. De er så desperate nu, at de er villige til at satse alt, og i værste fald stille sit tilfredse med at få hævn, ved at brænde apoteket ned om ørene på heltene. Det er muligt at købe sig lidt ekstra tid ved at give vampyrerne et andet lys end det rigtige, men uanset hvad vil vampyrerne sætte ild til apoteket. Heltenes mest oplagte valg er at flygte ude gennem bagvejen.

Vælger heltene at tage et opgør midt på gaden, må du gerne presse dem, og lade dem tage en god portion skade. De tre vampyrskurke vil dog slippe væk, så de kan vende tilbage ved klimaks. Mere sandsynligt er det, at heltene bliver jagtet af vampyrerne, mens de haster sig igennem byen for at nå op til tårnet.

Et andet præmis for en jagtscene kan være, at heltene på et tidspunkt mister lyset. Så kan de jage efter vampyrerne, der også vil ud til tårnet på bakken.

Jagtscenen kan være kort eller lang alt efter hvor lang tid der er tilbage. Den kan forgå til fods eller med karet – eller begge dele. Uanset hvad skal den være hæsblæsende og forpustet, for ellers er det ikke sjovt.

Vi har lavet en række sammenhængende scener du kan bruge til jagtsenen, hvor vi har givet dig nogle ting at arbejde med. Ting der kan være på vejen og reglerteknik står i grå bokse for at skære det lidt væk fra scenen, men ved hånden om du vil bruge dem.

JAGTSCENEN

Scenen begynder ved apoteket. Enten efter spillerne er stukket ud af bagdøren eller de har smadret sig vej igennem dem der står foran hoveddøren. Som Instruktør skal du være velkommen til at ændre jagten så den kommer til at passe ind.

Husk hvis spillerne har mistede lyset er det nok dem, der følger efter vampyrerne . Jagten er skrevet som om det er spillerne der bliver jaget, men det kan sagtens være omvendt.

Bliver spillerne indhentet, må de tage kampen op, eventuelt må en eller to af dem blive og slås med vampyrerne, for at købe tid til de andre. Men det vil være bedst at de ikke bliver indhentet før de når tårnet. Er spillerne meget presset er det dog kun godt.

Regler for jagten.

Spillerne skulle gerne have et lille forspring til vampyrerne. Alt efter hvor hurtigt de finder på at stikke af sted, kan de have fire til seks runders forspring. Når heltene kommer til et nyt sted på vejen, hvor der er en udfordring, kan det være de bruger lidt tid der. Det kan koste dem en rundes forspring at stoppe op. Kommer det til kamp, kan heltene også miste en rundes forspring eller to. Fejler spillerne et vigtigt terningslag, kan det også koste dem en runde. Modsat, hvis heltene finder på at forhindre deres forfølgere i at komme efter dem, kan de vinde en runde eller to i forspring.

Den spiller, som bærer lyset har -2 på alle handlinger i løbet af jagten.

Der er masser af forhindringer på vejen, og det kan føre til nogle situationer, hvor der et terningslag til for at komme udenom eller over.

Akrobatik eller **Sport** er de to færdigheder, du kan bruge til det meste. Af egenskaber er det lidt efter den aktuelle situation heltene er i, om det er årvågenhed, behændighed eller styrke.

Snæver gyde

På vej væk fra apoteket, skal spillerne først beslutte sig for hvilken vej de vil tage. Så det ikke koster dem tid, at løbe en stor omvej. Gyden er snæver, og der hænger vasketøj hen over gyden, hvilket gør det svært at se, og spillerne kan kun løbe to afgangene.

Forhindringer på vejen: Glatte brosten, vasketøj, tomme tønder, træbjælker (der ligger langs husmuren).

Regler: Det kræver et **Almen Viden + Intelligens** slag. Er der fire spillere eller flere der fejler mister de en rundes forspring, da alle lige skal med på idéen.

Kærre

Da de kommer ud af gyden, må de to forreste springe for livet da en kærre er ved at køre dem ned.

Uheldigvis er kærren på vej den modsatte vej af spillerne, så det er ikke lige til at snuppe den fra kusken. Det kan de godt, men det vil sikkert koste dem helt op til tre runders forspring. Først skal kusken overmandes, og så skal kærren vendes.

Forhindringer på vejen: Kun kærren, hvis de vil give sig til at bakse med den. Den er fyldt med øltønder på vej ned til Fasanburet, hvor der er fest her til aften.

Regler: Her vil det være klogt at klare et **Årvågenhed + Akrobatik** for ikke at blive væltet omkuld. At blive væltede omkuld koster en rundes forspring.

Byvagt

Ligesom spillerne bliver samlet igen, møder de den næste udfordring, byvagten. Lidt længere nede af gade kommer en patrulje på fem vagter rundt om hjørnet. Spillernes lige vej mod byporten er nu blokeret. Medmindre de ønsker at det skal komme til håndgemæng med byens ordensmagt Hvilket kan få alvorlige konsekvenser for dem. Det gælder om at komme ud af syne, og væk fra vagterne.

Hvis spillerne skulle være så uheldige at byvagten genkender dem, vil de nu blive forfulgt af både vagten og vampyrerne. Det kan muligvis komme til konfrontation imellem de to. Hvilket vil give spillerne en eller to runders ekstra forspring.

Regler: Her er et **Behændighed + Lusk** slag godt. Er der en der fejler bliver de set og vagten råber dem an. Er der 4 som fejler, bliver de også genkendt. Er der bare nogen der fejler vil vagterne løbe efter dem.

Blind vej

Gyden de lige er løbet ind i er fyldt med alt muligt skrammel og ragelse. Uheldigvis ender gyden blindt, og enten skal de tilbage til alle vampyrerne og byvagten eller også skal de op på taget.

Forhindringer på vejen: Det fylder med alle mulige ting i gyden. Lige fra planker med rustne søm til en brugt kærre. Masser af trækasser, og mølædte tæpper.

Regler: Det skal de slå **Årvågenhed + Opdage** for at navigere ned igennem gyden. Er der mange som fejler, kan de høre vampyrerne begynde at slå ting til side for at komme efter dem. Og de mister en rundes forspring.

Op på taget

Fra enden af gyden, er det bare op på taget af en bygning. Taget er i tredje sals højde, så det tager lidt tid at kravle op.

Forhindringer på vejen: Ja, her er der kun stigen, men den kan købe to runders forspring hvis den bliver væltet. Imens de første kravler kan nogen af de andre sagtens blokere gyden, så de vinder en rundes forspring.

Regler: for at kommer hurtigt op af stigen skal de slå **Styrke + Sport**. Er der mange, som fejler koster det en runde forspring...

Hen over tagene

Når de er kommet op skal de hen over taget, mod byporten. Selv om taget kun skråner en lille smule, er det ikke helt let. Regnen og tågen har gjort teglstenene fugtige og glatte.

Regler: Spillerne får her to forsøg til at komme sikkert hen over taget. Slå **behændighed + Akrobatik**. Første gang de fejler snubler de lidt. Anden gang falder spilleren og begynder at kurre mod kanten. Nogen må nok gøre noget hurtigt! Det har dog kostede dem en rundes forspring.

Byporten

Når de kommer til enden af taget kan spillerne se byporten. Spillerne når lige at se vagterne løbe op for at undersøge den kamplarm, som kommer fra vagtpatruljen der har mødt en vampyr eller to. Nu skal de bare ned fra taget. Der er en vogn med hør, lige under taget. Så der skal bare springes.

Regler: Det kræver et **Viljestyrke + Viljestyrke**, lykkedes det ikke bruger de lige lidt tid til at samle mod inden de springer. Og det koster en rundes forspring.

Galgebakken

Uden for byen ligger galgebakken. Det er som regel ikke et sted man gerne vil tage hen med mindre man godt kan lide at se folk blive hængt. På toppen af bakken står et gammelt vagttårn. Det er her spillerne skal op. Men nu begynder kræfterne at rinde ud hos nogen af dem, efter den lange jagt.

Regler: Slå **Udholdenhed + Sport**, for at kunne holde tempoet op ad bakken. Hvis nogen fejler slaget koster det dem en rundes forspring.

Vampyrerne skulle gerne være lige i hælene på den nu. På toppen af bakken er der dog en mulighed for at købe sig et par ekstra runder. Her står nemlig, den vogn, som bliver brugt til at transportere fanger op på bakken.

Regler: Med et **Styrke + Styrke** (kræver 5 succesniveauer) slag kan den skubbes fri, og ned mod de efterfølgende vampyrer.

Ankomst til tårnet.

Det faldefærdige tårn står øverst på bakken. Det har ikke været brugt i mange år, og døren er barrikaderede. Men spillerne skal op til det øverste kammer (det højeste sted i byen).

Regler: Kræver et **Styrke + Styrke** slag, med 15 succesniveauer at sparke sig ind. Husk succesniveauerne kan godt lægges sammen over flere forsøg. Men hvert forsøg bringer vampyrerne en runde tættere på. Der er højst to spillere, som kan sparke på døren ad gangen.

Til sidst de får sparket døren ind, samtidig med at vampyrerne dukker op.

Skulle spillerne være dem som jager, skal de stadig sparke døren op, og slås sig vej op til toppen.

SCENE 2. RITUALET

Tårnet strækker sig højt op, men det er forfalden, der er noget af toppen af tårnet der er gået i stykker, som om et lyn har slået ned i det og revet hjørnet ud af det. Skyerne samler sig, lysglimtene begynder at komme nærmere. Som om vinden den trækkes imod tårnet, trappen op er fyldt med planter der har fået lov til at leve her uden nogen forstyrrelser. Der er en stige op til næste etage, den er af træ, men den holder. Jo længere op jo mere knirker gulvet når der trædes på det, som en klagesang skriger træet, som var det levende. Længere oppe er der steder hvor træet ikke har kunne holde sig længere, hullerne i gulvet fortæller om naturens egen kræfter på dette ubeskyttede gulv, der skal passes på, en forkert bevægelse kan hurtigt betyde at man falder en etage ned.

1. Efter (eller imens) at have tæsket vampyrerne udfører heltene ritualet.
2. En af heltene (Hugo og Fleurette er de mest oplagte kandidater) må ofre sig, og være besat af Faustus' sjæl for en stund, før end Yvés kan gennemføre ritualet.
3. Verden er (endnu en gang) reddet fra dommedag.

Oppe ved bakketårnet vil heltene endelig får lov til at tæske løs på de tre vampyrer Tristan, Radovan og Ilvana. Alt efter tidspresset kan de vælge at slå dem ihjel for derefter at udføre ritualer, ellers må nogen af heltene må holder vampyrerne stangen, mens Yvés og/eller Christine udfører ritualet.

Den sidste kampscene skal have fuld skrue på de cinematiske effekter: galgebakketårnet er en gammel faldefærdig bunke sten, og mens kampen raser, kan folk falde igennem de gamle brædder (for derefter at skulle løbe op igen), blive tæsket så hårdt mod muren at de ryger igennem den, træde på rådne brædder så foden sidder fast, vælte stiger, kaste med sten og fakler – og hvad der nu ellers byder sig af muligheder. Der er trods alt mange frustrationer, der endelig skal omsættes til tørre tæsk.

Efter den sidste kampscene - eller imens den står på – står heltene foran et svært valg. Ritualet kan desværre kun sende Faustus' sjæl tilbage til graven, hvis han har taget ophold i en krop. Så lyset skal pustes ud, og en af heltene skal ofre sig, før end at ritualet kan gennemføres. Det sidste valg er scenariets klimaks, og du skal ikke lade spillerne vælge hverken for nemt eller for hurtigt.

Sæt eventuelt al action på pause, og lad hver enkelt spiller ytre sig om valget. Hvad syntes de, og hvorfor?

Hvis ikke at det bare gør lidt ondt at vælge, så er det ikke sjovt. Det er også her at du kan introducere de forseglede konvoluter. De kan ligges ud på bordet så hver skuespiller kan se at deres valg har en speciel konsekvens. Men du skal huske at det kun er skuespilleren der er valgt til at ofre sig der skal have sin konvolut. De andre fjerner du igen fra bordet.

Skuespilleren der blev valgt må nu åbne sin konvolut og læse hvad hans valg har bragt ham.

Handouts om...**De forseglede breve**

I de forseglede breve som der er lavet til spillerne om deres valg, vil der stå hvad deres valg med Faustus er.

De vil også vide hvordan de skal spille deres situation fanget i cirklen.

Der er tre stadier i ritualen, en for hver ingrediens.

Første stadie er tegning af beskyttelses cirklen. Den sørger for at sjælene bliver fanget derinde i. (Her bliver lyset pustet ud når cirklen er tegnet, så sjælen kan komme ind i kroppen på personen)

Andet stadie er bedøvelse af Faustus sjæl i den valgte krop.

Tredie stadie er at kaste Faustus sjæl tilbage til hans grav.

VALGET

Dette er klimaks; det er her at skuespillerne står overfor det valg som scenariet har bygget op til. Det forventede valg til hvem der skal stå inde i cirklen vil være Hugo, da han er en eks-dæmon, og stadig har nogle kræfter som gør at han er stærkere end resten af de almindelige personer i banden. Ellers kan det blive Fleurette som også har kræfter ud over det sædvanlige.

Hugo ofrer sig

Så snart hans krop bliver besat af Faustus' sjæl, vil Hugo mærke sine dæmonkræfter vende tilbage - og han hører troldmandens stemme, der tilbyder ham endnu flere kræfter. Hugo må nu vælge mellem at holde stand, og lade ritualen blive gennemført, eller lade sig overtale af troldmanden, og vende vennerne ryggen.

Yvés står også foran et valg, for om han vil gennemføre ritualen med Hugo, for det vil koste hans elskede livet, han kan også ofre ham til fordel for sit eget helbred.

Faustus vil tale til Yvés gennem Hugo, og bede ham om at stoppe ritualen - For alle vil det se ud som om det er Hugo selv der taler, og han fortryder sit valg, skriger af smerte og tigger og beder om at slippe. Yvés skal mærke, at han tager et valg og er presset.

Hugos valg kan føre til forskellige afslutninger.

Han for valget om han vil tage imod sine gamle kræfter, eller om han vil stå imod uden. Hvis Hugo vælger at tage imod sine kræfter vil han kunne overmande troldmanden som stadig er svækket og bryde løs fra sine lænker. Dette betyder også at Hugo vil vende tilbage til sin tidligere personlighed. Eller han kan lade ritualen blive gennemført og miste sin sjæl sammen med Faustus.

Hugo kan også vælge ikke at tage imod sine kræfter og slås imod troldmandens sjæl om kontrollen over hans krop. Dette medfører at Hugo vil dø af udmattelse, men det kan også betyde at Hugo vil få sin sjæl frelst, for sin selvofrelse.

Fleurette ofrer sig

Faustus vil overtage Fleurettes krop og snakke gennem hende, inderligt bede Christine om at stoppe ritualen, da det gør så ondt. Ingen vil vide at det er Faustus der taler, og det er selvfølgelig bedst, hvis Fleurettes skuespiller er med på legen, så Christine føler sig presset til at lave valget. Hvis det ikke lykkedes, vil Faustus tilbyde at kurere Yves, fra sin dødelige sygdom.

En af de øvrige ofrer sig

Det kommer formentlig ikke til at være en af de andre spilpersoner der skal stå inde i cirklen, da de i ritualen og teksten om den tidligere Slayer, ved at det kræver enorme kræfter at modstå en andens sjæl. Men hvis det kommer til dette vil de kort tid efter at Faustus sjæl kommer ind i dem, blive overtaget af Troldmanden som vil bruge kroppen som hans redskab for at slippe væk.

Selvom han har fået en krop, vil han stadig være svækket af ritualet, og vil forsøge at bruge sine kræfter på at slippe væk i første omgang, og så kan næste sæson altid handle om kampen imod den onde troldmand.

Første stadie - Lyset slukkes

Alt lys bliver draget imod lyset var hvor Faustus sjæl er i, og det vil blive sort omkring dem i et kort stykke tid, hvor lyset fra de andre lamper og fakler igen vil blusse op.

Faustus sjæl vil på det tidspunkt hoppe over i kroppen på den der står i cirklen.

Hvis spillerne ikke har en person i cirklen og startet ritualet når lyset slukkes, vil Faustus sjæl slippe løs, og han vil overtage en uskyldig persons krop og begynde at samle kræfter for at blive mægtig igen. Han vil som det første trække energien ud fra hans efterkommer og Manon vil falde om på jorden, kold og uden liv i kroppen.

Andet Stadie - Bedøvelsen

Bedøvelsen gør at Fleurette og Hugo kan holde Faustus sjæl fra at tage fuld kontrol over deres kroppe, men Faustus ved at bare han kan kontrollere deres stemmer så kan han nå langt. (Det er her at han begynder at tale igennem Hugo eller Fleurette)

Hvis det var en af de andre spilpersoner der var valgt vil de her bryde cirklen, men de vil være besat af Faustus og det er ham der kontrollerer dem. Han vil slippe væk.

Tredie Stadie - Ritualet afsluttes

Ritualet afsluttes med at kniven bliver holdt op mod panden af personen i cirklen. Her får skuespillerne så svaret på hvad der sker når det helle er overstået. Har de taget de rette valg, hvem kommer ud på toppen, og har sæsonen været så god at der kommer endnu en sæson med Fleurette.

Skuespillerne vil i deres udleveret forseglede konvolut have en beskrivelse af hvad der sker når ritualet afsluttes.

Har Hugo valgt ikke at bryde cirklen eller stoppe ritualet inden, så vil han falde om død, det ved han ikke før at ritualet afsluttes, han ved blot at han falder om, han skal ikke vide sin fulde skæbne, men skal vælge ud fra hvad han tror på er rigtigt for ham.

Fleurette ved at hun falder om, hun er bare ikke stærk nok til at kunne håndtere det, og hun vil dø grundet udmattelse. (Om serien fortsættes kan komme an på om de højere magter skrider ind og redder hende, det er ikke givet, så bestem endelig om hvad valget skal være.)

Du kan afslutte scenen med at en solstråle rammer den pågældendes krop fra den tilskydet himmel.

Her slutter så det sidste afsnit i første sæson af Fleurette, og vi håber at det har været en hyggelig forstilling, både for dig og for dine skuespillere.

REGLER

Fleurette the Slayerette™ kommer med sit helt eget regelsæt, som vi synes er let og enkelt For at gøre det lettere for dig, som instruktør, har vi lavet en lille oversigt der dække alt hvad du får brug for at vide. Men du skal, som Instruktør være velkommen til at til side sætte alle de regler du ikke kan lide eller indfører nogen af dine egne. Det handler om at have det sjovt.

SPILLERARKET

Der er lavet et spillerark, til hver person som er på bagsiden af deres baggrundshistorie, her er en hurtig gennemgang af hvad de forskellige ting indeholder.

Egenskaber: Det rå potentiale de har inden for to forskellige områder. Fysiske; Styrke, Behændighed, og Udholdenhed. Mentale; Intelligens, Viljestyrke, og Årvågenhed. Her skal de siges at 5 – 6 er det maksimale for et almindeligt menneske.

Færdigheder: Er de evner spilpersonen har tillært sig igennem tiden.

Kampmanøvrer: Reflekterer hvor kamporienteret spilpersonen er. Hvad de kan i kamp, og hvor meget skade det gør.

Fordele og Ulemper: Da spillerne alle er genererede efter Buffy the RPG, har de også fået en del fordele og ulemper. Der er taget højde for dem på deres personark. Og de kan give lidt ekstra at spille efter for spillerne. Men vi føler ikke der er grund til at forklarer dem i større detalje, og de fleste af dem giver sig selv. Du kan dog lige se dem igennem, og minde spillerne om at de er der, specielt ulemperne.

DET GRUNDLÆGGENDE

Systemet der bruges i **Fleurette the Slayerette™** hedder **Unisystem**. Det bruger 1d10 til alle slag. Og man slår generelt en terning i de situationer hvor, der er chance for noget kan gå galt, spillerne er stresset, der sker noget vigtigt, eller ved kamp.

Man bruger:

D10 slag + Egenskab + (Egenskab eller Færdighed) = Total

På d10 slaget er højt godt.

For at se hvor godt man klarer det refererer man til tabellen nede for.

Total	Succes-niveauer	Beskrivelse
9-10	1	Nogenlunde
11-12	2	Ok
13-14	3	Godt
15-16	4	Meget godt
17-20	5	Excellent
21-23	6	Ekstraordinært
24-26	7	Ubegribeligt
27-29	8	Heroisk
30-32	9	Super Heroisk
33-35	10	Gudestatus
+3	+1	-

Generelt betyder et slag, hvis total er 9+, at det er klaret. Men er slaget kun på 9 betyder det, at det lige er klaret, og i nogen tilfælde kan det ikke være godt nok. Nogle situationer kræver et ekstra højt niveau af succes for at kunne lykkedes. Nogen gange kan det være at spilleren ikke har den relevante færdighed, eller der ikke er en færdighed, som passer. Hvis det er tilfældet, kan spilleren lægge sin Egenskab til slaget en ekstra gang, således at hun slår 1d10 + egenskab + egenskab.

EKSEMPEL 1

Christine Maere d'Avalon leder i sit opslagsværk efter navnet på en dæmon de slog ihjel i sidste uge. Hun bruger derfor sin Intelligens 5 (Egenskab) og Okkult 4 (Færdighed) og lægger 1d10 til. Hun slår 4 og kommer derved op på 13, et **Godt** slag. Det er over 9 og derfor en succes. Hun finder ud af det var en Bakiris dæmon.

EKSEMPEL 2

*En karret er væltet ned over Hugo, og han ligger og prøver at komme fri. Da han ikke har en færdighed, som hedder løfte må han bruge sin styrke. Instruktøren vurderer, at siden han ligger under kareten er det rimeligt svært for ham at løfte den og det vil derfor kræve et **Excellent** slag, at få den skubbet af i et forsøg. Han slår så 1d10 og lægger hans Styrke 6 (Egenskab) til 2 gange. Da han slår en 8'er kommer han op på 20 sammenlagt (6+6+8), og får et **Excellent** slag. Det var lige det han skulle bruge og får skubbet kareten af sig. Havde Hugo nu kun slået 2 for en total på 14, ville det kun have været et **Godt** slag, og han ville få skubbet kareten lidt, men stadig ligge under den. Han må derfor vente til næste tur med at prøve igen.*

Succes-niveauer – hvad skal man bruge det til?

1. Succes-niveauer definere hvor godt man har klaret et slag, mange gange betyder det ikke så meget da man bare skal op på en 9'er for at slaget lykkedes. Men succes niveauet fortæller lidt om udførelsen. Man kan definere det lidt ligesom karakterer til en mundtlig eksamen. 9-10 **Nogenlunde** er lige bestået, mens 17-20 **Excellent** nok vil give dig et 10 tal.
2. I kamp får succes-niveauer en anden betydning, de lægger succes niveauet til den basis skade, som de giver.
3. Til sidst kan succes-niveauer bruges til at bestemme hvor lang tid det tager at udfører en givet ting. For eksempel skal **Fleurette the Slayerette™** til at sparke en dør ned, da flere vampyrer gemmer sig på den anden side. Instruktøren vurderer at det vil kræve 10 succeser, da det er en tyk egetræsdør. I dette tilfælde slår **Fleurette**, flere gange og lægger sine succeser sammen indtil hun er oppe på de 10 det kræver. Det tager måske en 3-4 runder, hvor vampyrerne inde i huset kan nå at flygte ned i kloakken.

SVÆRHEDSGRADER

Ud over bare at lægge Færdighed og Egenskab sammen, så kan nogen ting være sværere eller lettere end andre. Det er her sværhedsgraderne kommer ind.

Sværhedsgrad	Modifikation	Eksempel
Let	+5	Sidde på sin hest
Nogenlunde Let	+ 3, +4	Stige op på hesten
Middelmådigt	+1, +2	Hoppe af hesten
Udfordrerne	Ingen Modifikation	Ride hurtigt
Svært	-1, -2	Hoppe over en hæk på hesten
Meget Svært	-3, til -5	Spise frokost på hesten i fuld galop
Heroisk	-6, til -9	Legolas finten
Yeah, Right...	-10 eller mere	Springe over en 20 meter voldgrav

MODSTILLET SLAG

Der kan opstå situationer hvor spillerne vil konkurrer mod hinanden, eller mod en NPC. Der er typisk 3 tilfælde hvor det kan ske.

1. 2 spiller konkurrer mod hinanden, de slår begge deres færdighed + evne mod 9. Klarer de det begge 2 er det den med højest total der vinder, Det kan for eksempel være i et dart spil, de kan begge ramme skiven men det er den med højest total, som vinder spillet.
2. Fleurette er kommet op at slags med vampyren Tristan der svinger sit sværd mod hende. Han slår 18 for at ramme, og Fleurette slår 17 for at undvige (Undvige 13 + en 4'er på terningen) Tristan vinder slaget og rammer Fleurette av... Havde Fleurette slået 5 på terningen ville hun have opnået en total på 18 ligesom Tristan, men her vinder forsvareren altid, så hun havde undgået slaget.
3. Henri prøver at snige sig forbi vagterne ind til pige dormitoriet. Den aften er det Madame Blucher, som står på vagt og han skal klare et snige slag mod Madame Blucher klogskab. Henri slår en terning og lægger hans Behændighed 4 og Akrobatik 3 til, Han slår 7 og kommer derfor op på en total på 14. Madame Bluchers Klogskab er på 12, så hun ser ham ikke. Havde Henri kun haft en total på 12, ville han være blevet opdaget, da Blucher er "forsvareren" i dette tilfælde.

NPCER

I modsætning til spillerne har alle NPCerne kun 3 stats foruden deres kampmanøvrer Det er Muskler, Kampevne, og Klogskab. Tallet er deres Total, og de skal ikke slå terninger.

Muskler

bruges til alle styrkerelaterede situationer, for eksempel når de prøver at brydes med en ad spillerne.

Kampevne

Er hvor dygtige de er til at slås. Det er både det tale man skal slå mod for at undvige deres slag og det tale man skal slå mod for at ramme dem. En vampyrundersåt med kampevne 13, vil altid "slå" 13 for at ramme, og man skal altid slår mere end 13 for at ramme ham.

For eksempel en af undersåtterne er kommet op at slås med Fleurette. Han har en kampevne på 13, heldigvis for Fleurette er hendes undvige også på 13 (og hun må endda lægge 1d10 til), så han rammer hende ikke, medmindre Instruktøren giver hende en straf. Det kunne være at han angreb hende bagfra og hun så fik -5 på hendes total, og vampyren så var heldig hun ikke slog så godt på hendes slag.

Klogskab

Er hvor kløgtig NPCen er. Det er alle hans sociale og mentale evner kombineret i en. Hvor gode de er til at opdage ting, og hvor meget de tænker sig om. Det er det tal spilleren skal imod når han vil overbevise en undersåt vampyr om at han godt må slippe forbi ind på kirkegården for at stoppe det ritual de er i gang med.

KAMP

Kamp består af runder, som varer imellem to og fem sekunder, i denne periode kan alle angribe og forsvarer en gang hver. (Fleurette har dog en handling mere, som hun kan bruge til enten angreb eller forsvar). Runden er delt op i 3 segmenter Intention, Initiativ, Handling.

Intention

Det er her spillerne erklærer hvad de har tænkt sig at gøre. Når alle har erklæret hvad de vil går man videre til næste punkt:

Initiativ

Der er ingen rigtig fast regel om hvem der handler først, men generelt kan man sige at mentale evner kommer først, så skydevåben, og til sidste nærkamp. Hvis du som Instruktør gerne vil have lidt mere bestemt rækkefølge kan det klares ud fra spillernes egenskab Behændighed. Men der bør altid tages hensyn til hvordan kampen forløber, og hvad folk laver.

Handling

Her bliver de erklærede handlinger udført, og den der har højest initiativ gør noget først. Husk at spillerne kun har en angrebshandling og en forsvarshandling hver.

Angreb:

Spillerne slår en terning og lægger den Kampmanøvrer de har valgt til. Er det 9 eller bedre rammer de. Dog har vampyren lov til at forsvarer sig en enkelt gang i løbet af en kamp runde. Han slår ikke en terning med kommer bare op på sin kampevne. *For eksempel hvis Henri prøver at stikke en vampyr med sit sværd, og kommer op på en total af 11, vil det ramme, med 2 succes-niveauer, hvis vampyren ikke forsvarer sig. Beslutter vampyren dog for at undvige, vil Henri ikke ramme da den har en kampevne på 13.*

Forsvar:

Når vampyren slå en af spillerne kan de forsøge at undvige eller parere. De slår en terning og lægger deres kamp manøvre til, er totalen lig med eller over vampyrens kampevne bliver de ikke ramt. Kan spilleren ikke forsvarer sig eller vil de ikke forsvarer sig, tager de skade, da vampyrens kampevne er over 9, der er påkrævet for at ramme.

I disse situationer kan du som Instruktør give spillerne noget plus eller minus på deres Total, alt efter hvor godt de har beskrevet den handling de gerne vil udfører. Men det overlades til din dømmekraft.

Det skal påpeges at det er vigtigst at kampen køre hurtigt og er sjov for alle spillerne og dig. Derfor skal du, som Instruktør være fri til at til sidesætte kamprunden, og lave lidt slag udveksling med en spiller ad gang, såfremt det giver en bedre filmisk oplevelse.

KAMP MANØVRE

Alle spillerne har nogle kampmanøvre, som de kan bruge i løbet af de kampe de kommer ud i. Nogen af dem har flere manøvre end andre, det kommer lidt an på hvor trænet de er. Det vil sige at Fleurette har mange, og Manon har næsten ingen. Tallet ud for manøvren, er hvor god spilleren er til den pågældende manøvre. Det er summen af en Egenskab og en Færdighed, modificerede efter hvilken type manøvre det er. I kamp skal spillerne bare lægge 1d10 til det tal der står ud for den manøvre de gerne vil udfører.

De tre hoved vampyrer har også manøvre, de står sammen med deres oversigt. Alle de almindelige vampyrer har deres samlet total stående, og skal ikke slå en terning. De tre vampyrerne er dog lidt mere som spillerne, idet de også slår en d10 og lægger deres kampmanøvre til.

SKADE

Samme med deres Kampmanøvrer, står der hvor meget skade den enkelte manøvre gør. For spilpersonerne er det deres basis skade, som står her. Her kommer succes-niveauer ind i billedet igen. Succes niveauet lægges oven i skaden, så et *Excellent* slag ville lægge 5 point til den skade man giver. På spillernes ark står succes niveau tabellen, så de hurtigt kan se hvor meget ekstra skade de giver. Hvis en af spillerne vil sætte en pæl i hjertet på en vampyr, skal ekstra skaden lægges til inden man ganger med 5. Hvilket gør Fleurette til den store vampyr dræber.

VÅBENTYPER

Her under er listede forskellige våben typer, som spillerne kan bruge. Nogle af dem har brug for en lille smule ekstra regel forklaring. Har en spiller ikke kamp manøvrer til et våben på sit spiller ark, er det fordi hun ikke er særligt god med det våben. Og ønsker hun at bruge det, er hendes kampevne evne med et lig med hendes Behændighed + Færdighed – 5. Ja det er som regel ret dårligt. Som Instruktør kan du lave dette om, hvis du vil. Men det ville være ret upassende, hvis Manon lige pludselig begyndte at rende rundt med en 2 håndsøkse.

Armbroest – et godt våben til at skyde vampyrer på afstand. Dog tager det lang tid at lade - sådan cirka 4 kamp runder. Desuden får hende som bruger den lidt minus på deres Total alt efter hvor langt væk hendes mål er. Om udgangs punkt er det –2 per 10 meter. Der kan også være andre ting der giver lidt minus, så som der står nogen i vejen for skuddet, men det er op til Instruktøren at give disse minuser.

Pæl – Nok et af de mest effektive våben til at dræbe vampyrer med. Selv om det er ret svært. De færreste vampyrer syntes det er en god ide at få sat en træpæl ned i brystkassen. Pælen gør 5 gange skade, hvis den rammer en vampyr i hjertet.

Håndgemængsvåben – så som sværd, kårde, økse, bordben og andet. Flere af spilpersonerne har et eller flere af disse våben til deres rådighed. Skaden for dem er regnet ud på spillernes ark.

DRAMAPØINTS

Alle spillerne og de tre hoved vampyrer har dramapoint. Det er dem der gør heltene til helte og ikke bare almindelige dødelige. Man kan kun bruge et drama point i turen. Dramapoint kan bruge til to forskellige ting.

1. *Hvor er jeg sej.* Inden spilleren slår en terning, kan hun bruge et dramapoint på at få +10 til sin Total. Hvilket nok betyder at hun klare det.
2. *Hej, jeg er okay.* En spiller kan også bruge et dramapoint til at halvere al den skade hun har taget indtil videre i scenariet, rundet op. For eksempel, har Fleurette taget 60 point i skade, kan hun bruge et dramapoint for at halvere det til 30 point skade. Runden efter kan hun så halvere det det 15 point.

⊕ NE-LINERS

Spillerne har alle nogle one liners, de kan fyre af for at hjælpe hinanden eller sig selv. Der står på deres spillerark hvad de giver af bonus.

Men det betyder ikke at hvis de selv kommer med nogle guld-korn at de skal snydes. Hvad deres onliners skal give, det kommer lidt an på hvordan de bliver brugt, og den pågældende situation. Her er det Instruktøren der bestemmer hvilket bonus spillerne skal have.

VAMPIRER AD LIBITUM

Gemen vampyr

Muskler	16
Kampevne	13
Klogskab	9

Livspoint: **52**

Manøvre		Skade	Note
Bide:	14	17	Skal fastholde først, Ingen forsvars slag imod det.
Fastholde	13	-	
Undvige	13	-	
Spark	12	14	
Slag	13	12	

SKURKENE

Tristan, Radovan og Ivana

Tristan

Muskler	12
Kampevne	13
Klogskab	8

Husk at Tristan lægger 1d10 til alle hans slag, hvilket gør ham til en aldeles farlig modstander.

Livspoint: 90

Dramapoint: 3

Manøvre		Skade	Note
Bide:	15	24	Skal fastholde først, Ingen forsvars slag imod det.
Afvæbne	10		Fjerner våben fra modstanders hånd
Fastholde	14	-	
Undvige	13	-	
Klør	14	22	
Spark	12	19	
Slag	13	17	

Speciel evne:

Tristan kan gro klør. Det tager ham en handling at få dem frem, men de er ret effektive i kamp.

Tristan kan ligesom Fleurette, gøre en ekstra handling i løbet af en runde, enten et ekstra angreb eller forsvar.

Og så kan han forvandle sig selv til tåge. I hans tåge-form kan han ikke blive ramt af almindelige våben, og han bruger det til at kunne komme væk fra pressede situationer, eller hvis han når at se en pæl rettet imod ham.

Radovan

Muskler	14
Kampevne	12
Klogskab	7

Husk at Radovan lægger 1d10 til alle hans slag, hvilket gør ham til en aldeles farlig modstander.

Livspoint: 70

Dramapoint: 2

Manøvre	Skade	Note	
Bide:	14	22	Skal fastholde først, Ingen forsvars slag imod det.
Fastholde	13	-	
Undvige	12	-	
Spark	12	19	
Slag	13	17	
Skalde	10	25	

Speciel evne:

Radovan kan gro et lag panser, der beskytter ham imod skade. Det gør at han trækker 5 fra al den skade han tager. Han skal dog bruge en handling for at gøre dette.

Ilvana

Muskler	9
Kampevne	12
Klogskab	10

Husk at Ilvana lægger 1d10 til alle hans slag, hvilket gør hende til en aldeles farlig modstander.

Livspoint: 69

Dramapoint: 4

Manøvre	Skade	Note	
Bide:	11	18	Skal fastholde først, Ingen forsvars slag imod det.
Fastholde	10	-	
Undvige	12	-	
Spark	10	14	
Slag	12	13	

Speciel evne:

Ilvana kan gøre sig til tåge, og derved blive totalt immun over for al skade på nær magi og sollys. Det kræver dog hun bruger et drama point.

Ilvana kan gøre en ekstra ting i løbet af en runde, ligesom Fleurette, enten et ekstra angreb eller forsvar.

AMULETTE OG RITUALET

Amuletten og ritual handoutet hænger sammen. Amuletten er koden for at finde ud af hvilke ingredienser spillerne skal bruge.

Det forgår på følgende måde.

I ritual startes der med at henvise til en farve, rød.

Amuletten er en ottedelt ring, og i hver del er der 2 tal og en farve.

Når dokumentet siger »rød« kigger man på rød farve og lægger de to tal i denne del sammen.

Med summen af de to tal finder man den tilsvarende værdi i ydercirklen, og en ny farve på amuletten.

Denne farve giver løsningen på hvilken ingrediens man skal finde nu, ud fra listen i ritual.

Når ingrediensen er fundet bruges ingrediensens farve så som start farve, ligesom første gang.

Her er et eksempel.

(Der er færre ingredienser her end i ritual, men det er de rigtige tal og farver der bliver brugt her.)

I Ritual står der at man skal starter ved blodets farver (**Rød**).

De to tal i »rød« del er 25 og 22 summen af disse er 47

Den tilsvarende del i ydercirklen der passer til 47 er der hvor indercirklen er »Grøn«

Der kigges i ritual og under grøn står der Anubis hellige sand.

1. Grøn Anubis hellige sand
2. Gul Kranie fra en Juiblex dæmon
3. Brun En fjer fra en Tzeentch dæmon

Anubis-sand er brunt, og brun vil nu være den nye start farve.

De to tal i »brun« del er 9 og 49 summen af disse er 58 som svare til delen der er »Blå«

1. Orange Sekret fra en Graz'zt demon
2. Blå Yeenoghu Violer
3. Brun Dråber fra en Azaroth dæmon

Violen er gul, og man starter så fra gul som startfarve, som så blive til grå.

For at gøre det lettere for dig, kan du bruge følgende skema som fortæller dig hvilken farve du ender ved, fra en startfarve.

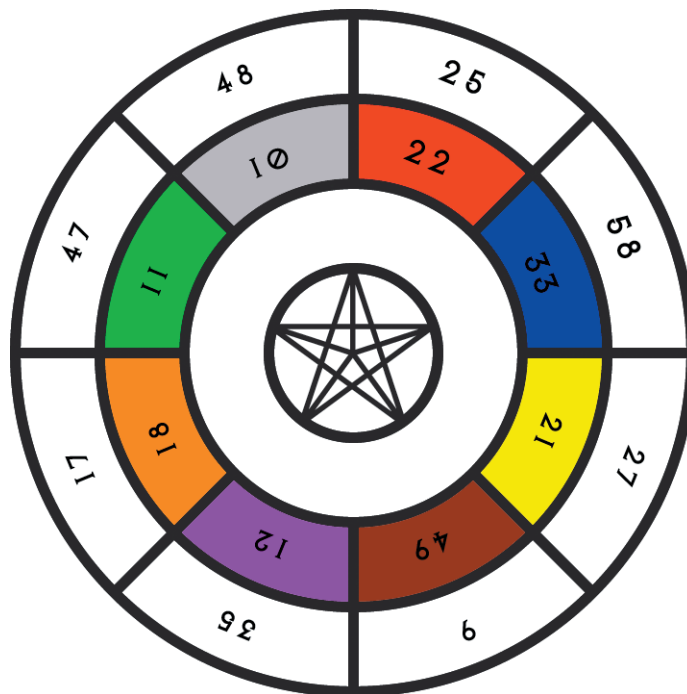
Orange	=>	lilla
Lilla	=>	grøn
Rød	=>	grøn
Gul	=>	grå
Grøn	=>	blå
Grå	=>	blå
Brun	=>	blå

Voilà , en gåde der tvinger spillerne til at løse en opgave før de begynder på den næste og derfor kan vi holde folk samlet.

Dette er smykket i en stor størrelse, som det ser ud hvis man skulle tegne det. Tallene er romertal, og skal læses som man står i midten af smykket og læser.



Dette er GM-modellen, som du kan bruge til at huske vordan de romerske tal nu fungerer. Mere så du selv er sikker på hvad det er der sker.



FLØWCHART

Optakt

Valg af spillere, introduktion til setting og regler

1. akt – Historiens begyndelse***En pige til undsætning***

Manon bliver reddet fra de tre vampyrer, og handlingen bliver sparket i gang med passende tjuhej.

Amulettens Mysterium

En stor stak handouts forklarer spillerne og heltene alt de har brug for at vide, så scenariet ikke senere går i tomgang. Lysets betydning bliver afklaret, og alle er klar over, at der er et ritual der skal gennemføres for at redde verdenen. Til ritualet skal der bruges en række ingredienser.

2. akt – Jagten på ingredienserne***Troldmanden***

Møde med troldmanden Arcthos, der har den første ingrediens (Anubis-sand). Heltene får sandet ved at kæmpe mod vampyren Tristan og en masse andre vampyrer.

Tee'Kraal-dæmonen

Den uovervindelige Tee'Kraal-dæmon skal narres, så heltene får den anden ingrediens (Yeenoghu Violer). Snilde og ikke vold bringer heltene helskindet igennem.

Den hellige kniv

Den sidste ingrediens (kniven fra San Josephat af Polotsk) skaffes gennem en blanding af lusk og kamp.

3. akt – Afslutningen***Jagten***

Heltene og vampyrer jager af sted gennem byen for at nå frem til byen højeste sted (tårnet på den gamle galgebakke), hvor ritualet skal udføres.

Ritualet

En stor filmisk kampscene, hvor heltene får vampyrerne ned med nakken. Der er også lige et ritual der skal udføres, og så skal der tages et valg mellem heltene om hvem der ofrer sig for sagen.

APPENDIX A. RITUALET I TEKST

Jeg Isabell datter af ... søster til fælder her mine værker ned for at de må finde vej videre i familiens skød. Dette er en byrde som er blevet pålagt os, et ansvar som vi ikke må lade gå i glemme. Jeg håber, vi aldrig vil få brug for denne viden igen, og at vi kan holde vores families hemmelighed fra andres åsyn.

Lær derfor jeres børn og deres børn om, hvad der er sket. Lær dem fra disse værker, og træn jer i overvågenhed. Vi må ikke glemme, at der stadig findes væsner langt ældre end os, som vil ønske besiddelse af sådanne kræfter. Jeg er bange for, at hvis han igen får lov til at træde denne jord, at de Balzac familien vil komme for dage hurtigere end vi ville kunne nå at beskytte vores kære.

Jeg har ladet en medaljon blive lavet, hvori der gemmer sig nøglen til en gåde. Du som læser dette, skal vide, at den som søger magten i stedet vil finde den sikre død. Men den som ser med lyset, vil atter kunne binde ham, hvor han ikke vil kunne true denne verden.

Med et lys skal han først fanges, og derefter bindes. Tre gange med snor skal tråden fra hans klæder snøres omkring, for at sikre hans tilfangetagelse. Når hans sjæl er bundet til lyset, skal ritualet udføres med omhu, da blot et enkelt hvisken i vinden kan få lyset til at gå ud, og hans sjæl da vil være fri til at samle kræfter.

Start med at knuse den første ingrediens, og strøg den ud i en beskyttende cirkel. Lad tegnet fremstå i midten, hvor den ædle sjæl står med lyset, hvori hans sjæl flakkes.

Sig disse ord imens du tegner den første del, og derved begynder du ritualet.

»Haec silex a corpora impuritates, Purga mentem. Purga carnem. Purga animum. Ita est!«

Den ædle sjæl skal nu lade lyset slukke, og sjælen vil nu slippe løs, vær varsom på at kun den ædle sjæl er i cirklen når dette sker, ellers vil sjælen kunne finde sted i den andens krop.

Gnid derefter den anden ingrediens i panden på den ædle sjæl, dette skal dulme sjælens kræfter, så ham, der engang var, igen vil tage form. Lad den ædle være en af godt helbred og stor styrke, for den som ikke ville kunne modstå hans fristelser, vil blive taget fra denne jord og gå i vildelse.

Sig disse ord rettet mod den udvalgte, når du med tommelfinger tegner korset i panden.

»Salve optima animus, Ab Terrena, Via aquosum Profundum, Via Igne, Ad Terrena, Esto!«

Til sidst tag da den tredje ingrediens, og hold den højt over dig i strakt arm, imens du vandrer i en cirkel om den ædle tre gange solens retning, og besværger med disse ord.

»Judica me, Deus, et discerne causam meam de gente non sancta: ab homine iniquo et doloso erue me«

På den tredje omgang skal du stå foran den ædle, og med rettet blik bryde cirklen med din hånd, mens du træder frem, for at røre hans bryst med den tredje ingrediens. Lad dette udfri hans forbandede sjæl fra den ædles legeme, så han atter ikke betræder denne jord.

Med blodets farve skal du hermed begynde din rejse, men vogt dig for dæmoner og andre i natten. Derfor vær du sikker på, at denne rejse er hvad du søger, og ikke blot er en tåbes håb om ubestridt magt.

Den første ingrediens gemmer sig her, men lad ikke det første være dit valg. Tag din tid, og lad dansen på medaljonen lære dig det du søger.

Blå	Ikantium Krystal
Brun	En fjer fra en Tzeentch-dæmon
Grøn	Anubis hellige sand
Grå	Aske fra en død Tyrlari
Gul	Kranie fra en Juiblex-dæmon
Orange	Jord fra Valterena egnen
Rød	Støvet fra den dødes grav
Lilla	Ylang kerner

En ny farver er bragt med, og du vil nu kunne fortsætte hvad du søger. Men sjældent vil du finde det alene, og derfor tag dig i akt fra det som måtte besidde det.

Blå	Yeenoghu Violer
Brun	Dråber fra en Azaroth-dæmon
Grøn	Blodet fra en kongelig famillie
Grå	Tåre, grædt på en fulmåne nat
Gul	Sved fra en Zerberus
Orange	Sekret fra en Graz'zt-dæmon
Rød	Rosensaft
Lilla	Vand fra brøndens bund

En hellig genstand, med hvilken du kan uddrive ham tilbage til hvor fra han kom.

Blå	En dråbe af det reneste vand, helliget.
Brun	Vandrestav fra en pilgrimsrejse
Grøn	De hellige tekster
Grå	En velsignet kniv, fra en helgen
Gul	Sværdet fra en ridder af guds navn
Orange	Træ fra Kristi kors
Rød	En rosekrans fra St. Antonius
Lilla	Et kors fra St. Reno

Stedet hvor du skal finde den største kræft, er der hvor du skal opføre ritualet. Lad dette være det sidste i din søgen.

Blå	Det højeste punkt ved byen
Brun	Under den ældste bygning i byen
Grøn	I guds sale
Grå	I byens midte
Gul	På Galgebakken.
Orange	Ved den dødes grav
Rød	Ved helvedts port
Lilla	I en grotte

SLAYEREN DER DØDE

[Dagbog skrevet af Vogter John Alexander Corrie]

Den 12. dag i December måned i det Herrens år 1573

I disse dage er vi i gang med at finde de sidste ingredienser, og formoder at vi kan nå at stoppe dem som har planer om at vække Faustus til live igen. Til det formål har vi fået stor hjælp af Magdalene de Balzac, en direkte efterfølger af troldmanden Faustus.

Vores modstandere endnu ikke fundet frem til troldmandens grav, men tiden render ud, og det kan ikke vare længe inden de finder frem til hans grav.

Den 13. dag i December måned i det Herrens år 1573

Den Udvalgte er vendt tilbage med de sidste ting. Vores modstandere har fundet frem til Troldmandens gravsted. Den Udvalgte har vist store egenskaber her på det sidste, selv da hun konfronterede den stærke Mazhraal dæmon, var det uden tøven. Hendes styrke er bedre end vi turde forvente. I aften stopper vi troldmanden.

Den 14. dag i December måned i det Herrens år 1573

Den Udvalgte er død. Troldmanden havde flere kræfter end forventet, og det tog voldsomt på Magdalene. Vi fik ham dog fastlåst igen, så hans drømme om at bringe Helvede til Jord ikke lykkedes.

Jeg håber, det er sidste gang de Balzac familien får brug for at udføre dette ritual. Men jeg frygter desværre det modsatte. Selvom det ville være til fordel for senere Vogtere, at havde adgang til frøken de Balzac medaljon, så er det nok det bedste at ritualet forligger i en gåde.

Jeg har skrevet til Vogternes Råd. Der er ikke mere for mig her, og jeg vender tilbage. Magdalene de Balzac rejser hjem til sin familie snarest, selvom hun dog også er svækket efter gårsdagens handlinger.

Den 15. dag i December måned i det Herrens år 1573

Jeg har taget afsked med Magdalene. Har ikke kunne slippe det sidste glimt af ritualet fra mine tanker, og det har holdt mig vågen hele natten. Forhåbentlig kan jeg få sovet, inden jeg når Vogternes borg. Hvorfor troede jeg, at hun havde styrke nok til at klare det? Jeg kan stadig høre hendes sidste skrig, hvor jeg end går. Hvordan hun bad mig om at dræbe hende, for at skåne hende for smerten.

Mine tanker går ud til den næste Udvalgte. Må Gud være med hende.

VALGET FØR DEN ÆDLE SJÆL

Fleurette:

[Dette er hvad der sker når ritualet begynder]

Der er tre stadier i ritualet, en for hver ingrediens.

Første stadie er tegning af beskyttelsescirklen. (Anubis' Sand)

Andet stadie er bedøvelse af Faustus' sjæl i den valgte krop. (Yeenoghu Violer)

Tredie stadie er at kaste Faustus' sjæl tilbage til hans grav. (En velsignet kniv)

Første Stadie

Når personen der udfører ritualet får tegnet cirklen, puster du lyset ud som en del af ritualet.

Dette afslutter første stadie, og Faustus sjæl vil slippe løs og trænge ind i dig.

Første Stadie afsluttes**Andet Stadie**

Du kan mærke hvordan Faustus sjæl begynder at flå i dig, og hvordan han får mere kontrol over din krop.

Du høre en stemme indefra der taler til dig.

Nææ, endnu en af de udvalgte sendt ud for at stoppe mig, hvad hedder du min kære, det er jo så uhøflig ikke at hilse på den som lader sit liv for en.

Men du kan godt overleve hvis du vil, bare gi mig kontrol over din krop, så skal jeg sørge for at du overlever denne lille seance her. Du vil vel ikke havde der skulle ske dine venner noget vel. Mon Henri ville gøre hvad du sagde med nogle tåre i øjnene.

Din krop bliver langsomt overtaget af Faustus, selvom du kæmper imod får han overtaget på dele af dine lemmer, og vil bruge dig til hans fordel.

Imens ritualet forgår, så skal du spille Faustus som bruger dig til at nå de andre. Til at starte med vil han bruge din viden, og prøve at få de andre lokket til at stoppe ritualet. Brug sætninger som »at det gør ondt«, og at »du ikke kan klare mere«. Spil ynkelig til at starte med, spil på at Henri syntes du er en speciel person, udnýt at Christine er din vogter, men også din tante.

Andet stadie afsluttes ved at du bliver rørt i panden med Yeenoghu Violen.

Andet Stadie afsluttes**Tredie Stadie**

Du skifter nu over til at være Faustus. Du kan tilbyde de forskellige fra gruppen hvad de ønsker. Du kan give Hugo hans kræfter tilbage, gør Yvés rask, sørge for at folk glemmer Henris dueller så han kan vende tilbage. Du kan skåne Fleurettes liv, den krop du står i, og gøre hende til en normal teenager. Give Manon evig skønhed.

Du kan vælge til sidst i ritualet om du lader ham overtage helt eller om du kæmper imod til det sidste og ofre dig selv for at sende hans sjæl tilbage til hans grav.

Ofre du dig selv, falder du om på jorden når ritualet afsluttes, og ligger stille.

Vælger du at lade Faustus overtage din krop, bryder du cirklen inden kniven rør dig. Du er nu Faustus, og du vil prøve at slippe væk hurtigt.

Tredie Stadie afsluttes

Hugo:

[Hugo har to konvolutter inde i den første konvolut, disse er hans valg om han tager imod hans dæmon kræfter eller ej]

[Dette er hvad der sker når ritualet begynder]

Der er tre stadier i ritualet, en for hver ingrediens.

Første stadie er tegning af beskyttelses cirklen. (Anubis´ Sand)

Andet stadie er bedøvelse af Faustus´ sjæl i den valgte krop. (Yeenoghu Violer)

Tredie stadie er at kaste Faustus´ sjæl tilbage til hans grav. (En velsignet kniv)

Første Stadie

Når personen der udfører ritualet får tegnet cirklen, puster du lyset ud som en del af ritualet.

Dette afslutter første stadie, og Faustus sjæl vil slippe løs og trænge ind i dig.

Første Stadie afsluttes**Andet Stadie**

Du mærker en varme brede sig i din krop. Han er her, du kan mærke det, du ved det er ham, der er ingen tvivl, men nu har han ikke dig i en cirkel hvor han kan se på, nu er i samlet, i din krop.

Du kan høre en stemme der begynder at tone from i dit hoved.

Det var da en overraskelse, er det ikke den kære Calabim dæmon jeg tidligere har stiftede bekendtskab med. De kalder dig Hugo nu, det passer da ikke godt til en mægtig dæmon som dig, vel. Du ved jeg kan give dig tilbage hvad jeg havde lånt i sin tid, du skal bare hjælpe mig, og så er alle dine kræfter dine igen. Du vil jo godt havde dem tilbage, det kan jeg føle.

Men du ved bedre, du ved godt at når du har hans sjæl i dig, så kan du selv kan vælge om du vil havde dine kræfter tilbage. Der er ingen der skal fortælle dig hvad du skal gøre, det bestemmer du selv.

Du har valget om du vil tage dine kræfter tilbage som det står skrevet i den gamle Vermizeuz galdrebog, eller om du ikke vil tage dem alligevel.

Andet stadie afsluttes ved at du bliver rørt i panden med Yeenoghu Violen.

Andet Stadie afsluttes**Tredie Stadie**

[Åben den konvolut som passer til dit valg.]

[Valget var at tag kræfterne.]

Du begynder at mærke dine kræfter vende tilbage, det er rart, det er lang tid siden du sidst har følt dig så fuld af energi. Det bliver rart at være fri igen. Nu skal du bare lade dem udføre ritualet så er det klaret.

Hahaha ved du hvad du har gjort min kære Calibim dæmon. Du troede vel ikke at jeg bare ville lade enhver tage deres kræfter tilbage, jeg er knyttet til de demoniske kræfter jeg har tilegnet mig. Vi er nu knyttet sammen mere end du tror, hvis de færdiggøre ritualet så vil din sjæl også blive kastet ud af denne krop. Hahaha hvad vil du nu gøre min kære lille Calibim, alverdens kræfter i din favn, men lige så hurtigt som du fik dem, ligeså vil du miste dem igen. Du har kun et valg, stop ritualet så redder du også dig selv.

Du tvinger ham væk, hans stemme irriterer dig, han er jo intet mere, du har dine kræfter.

Eller hvad, taler han sandt, eller prøver han at lokke dig ligesom han gjorde det for flere hundrede år

siden. Det var ellers som det stod skrevet i Galdrebogen, hans sjæl var blottet og du tog dine kræfter tilbage. Kan han virkelig havde knyttet sig selv til din sjæl nu, er der ingen chance. Men du føler jo mere magt nu end du har før.

Hvad tror du at Yvés vil gøre, han kan få magt og kræfter hvis han vælger at ofre dig, tror du hans kærlighed rækker så langt at han ikke hellere vil blive fri for hans sygdom. Han vidste jo godt du ikke ville kunne klare det alligevel, og at ofre dig sammen med dette ritual så er han heldbredt. Vis ham hvem der bestemmer.

Du har kontrol over din krop igen, er han forsvundet. Hvad skal du gøre. Stopper du ritualet eller lader du det køre til ende.

[Valget var at lade kræfterne blive.]

Du kan mærke hvordan Faustus begynder at tage hold om din krop, hvordan han tvinger dig til at gøre ting imod din vilje. Selvom du er stærk, så vinder han og får overtag lige så stille.

Du havde muligheden for at tage dine kræfter tilbage, men du valgte at du var stærk nok. Men er du det, tror du virkelig at du vil kunne holde mig fanget her, vær smart, lad mig få kontrol over din krop og jeg vil skænke dig det du engang havde. Du kan vende tilbage til hvad der engang blev taget fra dig.

Er det din elsker Yvés du stoler så meget på. Tror du virkelig han gør det for alles bedste, tror du virkelig at han har holdt sammen med dig fordi han kunne lide dig. Han er kun ude efter en ting, at finde en vej til helbredelse. Du er ham der skal give ham det, han ved at hvis han ofre dig, så kan han få flere kræfter end han har haft før, han kan helbrede sig selv.

Du spiller nu Faustus mund, du kan stadig styre din krop, men det er Faustus der taler igennem dig. Så spil det, udnyt situationen til at få de sidste ting at vide.

Til at starte med vil Faustus tale som det stadig var dig der snakkede, han vil spørge Yvés om han virkelig har tænkt sig at ofre dig, til fordel for at blive heldbredt.

Skifter dog over til at være Faustus selv, som vil tilbyde de andre lykke. Han vil tilbyde at fjerne Yvés sygdom, spil på at Christine også er interesseret i at få hendes bror helbredt, Faustus ved alt hvad du ved og mere til. Fortæl Henri at du kan få folk til at glemme at han har duelleret, og at han vil kunne vende tilbage. Fleurette kan du give hendes normale teenage liv tilbage, fortæl hende hvad hun går glip af, hvor trist det må være at sidde på kirkegården alene imens vennerne er nede på Fasanburet.

Brug Hugos tåre som et angreb imod dem, forsøg at få dem til at stoppe ritualet verbalt, eller vælger Hugo selv at stoppe det?? Du har jo stadig kontrol over din krop.

Lader du ritualet køre ud, falder du om på jorden af udmattelse.

Giver du Faustus kontrol over kroppen inden kniven rører dig, vil Faustus bryde cirklen og flygte.

Hvad er dit valg ?

Tredie Stadie afsluttes

De andre spilpersoner.

[Dette er hvad der sker når ritualet begynder]

Der er tre stadier i ritualet, en for hver ingrediens.

Første stadie er tegning af beskyttelses cirklen. (Anubis´ Sand)

Andet stadie er bedøvelse af Faustus´ sjæl i den valgte krop. (Yeenoghu Violer)

Tredie stadie er at kaste Faustus´ sjæl tilbage til hans grav. (En velsignet kniv)

Første Stadie

Når personen der udfører ritualet får tegnet cirklen, puster du lyset ud som en del af ritualet.

Dette afslutter første stadie, og Faustus sjæl vil slippe løs og trænge ind i dig.

Første Stadie afsluttes**Andet Stadie**

Du føler en stor smerte da Faustus sjæl trænger ind i det, det er som om der er tusinder af folk der skriger dig ind i hovedet. Smerten er så stor at hvis du kunne kontrollere din krop, ville du stoppe ritualet. Men du har ingen kontrol mere.

Nå, så de troede at du kunne betvinge mig, folser alle sammen. Men som tak vil jeg lade dig leve i vildelse for resten af dit liv, du vil aldrig mere føle smerte alting vil blive godt, og du vil ikke have nogen form for skyld i dit liv. Du vil vandre, og ingenting vil binde dig. Du vil være friere end fri.

Han har kontrol over dig.. Du bevæger dig ud af cirklen, du tænker ikke mere, du er ikke bekymret.

Du er blevet besat af Faustus, du bryder cirklen og stopper ritualet, du flygter derfra og alle der måtte komme i vejen vil føle din vrede.

Andet Stadie afsluttes

STRADH INFORMATION

Stradh von Zarovich
Fra Malum Libre

af Profeten Darius

Og det skal ske de Dage
Hvor Jorden rystes
De Døde kan ikke finde hvile
En klam Hånd lægges over Landet

I glemte Steder
Vil en Sjæl blive sat fri
En Sjæl der ikke kan dræbes
Med sig bærer Han helvedes Nøgler

En der skal minde os
Om svundne tider
Hvor mørket var mægtigst
Og kun En regerede

En hvis tid vil komme igen
Med Nøgler bliver det igen
Som det var engang
Mørket vil sejre

Og Den ældste
Af De ikke Døde
Vil vækkes fra Helvede
I Nattens mørke

Med sig vil Han have
Tusind År med mørke
Et Land befolket
Af De ikke Døde

Stradh von Zarovich
Den ældste af sin slags
Hans komme kan ikke stoppes
En ny tid begynder

Herrens År DCLIII

DE TRE INGREDIENSER

Anubis' hellige sand

Fra en af vogternes bøger om trolddomskraft.

Sjælebinding

Der kan således forekomme tider, hvor det bliver nødvendigt at forhandle med de døde. Til dette formål, er det dog vigtigt, at tage sine forholdsregler. Idet ikke alle afdøde sjæle er lige villige til tale med den person, som påkalder dem. Nogen sjæle er så mægtige at de kan besætte den som hidkalder sjælen. For at forhindre en sjæl i, at forsvinde eller at besætte nogen, kræver det beskyttelse. Et pentagram bliver ofte brugt til at holde sjælen i. Det kan dog ikke altid være nok. For at styrke pentagrammet kan det tegnes med kridt fra Salomonbjergget. Dog kan de stærkeste sjæle dog stadig bryde fri fra dette, og kun sand velsignet af en Anubis-præst kan holde enhver sjæl bundet. Et pentagram malet med dette sand, vil kunne binde enhver sjæl mod at slippe fri. Enkelte tilfælde beretter dog om at en vært for sjælen også har været nødvendig. Se dagbog for vogter John Alexander Corrie anno 1573.

Violacea Yeenghu

Opslag i en bog om dæmoner.

Tee' Kraal

En dæmon, fra det 17. helvede. Blev bragt til denne verden under syndfloden. Inden da blev den brugt, som slave arbejder for dæmonherren Nefraustau. Og blev tidligere brugt af dæmonherren Yeenghu, til at passe sine haver. Den er i sin natur ikke aggressiv, med mindre man trænger den op i en krog eller prøver at stjæle fra den. Den er heller ikke kendt som menneskeæder, men der har været historier at mennesker har måtte lade deres liv hvis de kom for tæt på, eller gjort den fortræd.

Særlige kendetegn; den har tre hoveder, som alle tænker selvstændigt. Dæmonen besidder en enorm styrke. En styrke så store, at ingen bånd kan holde den fanget. Dæmonen siges at kunne regenerere, selv ikke, hvis dens hoveder bliver hugget dræbes den. Tee'Kraal menes også, at være immun over for gift. Det vides ikke om der nogen måde at slå den ihjel på.

Habitat: Menes at hold til i bjergegne, især områder fyldt med huler, hvor den kan lave sit hjem. Dæmonen er især glad for fugtige huler, da dens største beskæftigelse er at være florist. Mange sjældne flora arter er at finde i dens have. Specielt Violacea Yeenghu, Violaceae Noctis, og Violaceae Letalis, er at finde hos den. Alle tre typer violer er meget sjældne og kan anvendes til magiske ritualer, dog er Tee'Kraal ikke altid lige villig til at skille sig af med sin yndlingspise.

En kniv, fra en helgen

Fra Val du Soliels kirkebog.

Helgener begravet under St. Ghislain kloster i Val du Soliel

St. Ghislain 663 AD – 707 AD

Grundlagde det kloster, hvor kirken senere blev bygget, sammen med tre andre klostre på egnen. Efter hans død, blev klosteret brændt ned, og hans sarkofag stjålet. Men riddere bragte i 929 AD. hans sarkofag tilbage til det genopførte kloster. Hvorefter han blev kanoniseret af pave John XI i 933 AD.

Sankt Tressan 845 AD – 878 AD

Bragte guds ord til de hedenske barbarer, som boede i området omkring Val du Soliel. Var en af de drivende kraft i at konvertere mange af de stammer, der boede på egnen. Kanoniseret af Pave Benedict IV i 902.

Sankt Hugh 1003 AD – 1054 AD

Oprindelig en lokal adelsmand, men han skænkede alt sit land til kirken, og blev munk i klosteret. Igennem hans gode arbejde steg han dog hurtigt inde i orden og blev inden han døde biskop. Kanoniseret af Pave Innocent II i 1137 AD.

Josephat af Polotsk 1423 AD – 1452 AD

Joseph var oprindelig af den russisk ortodokse kirke. Men konverterede i en ung alder til den romersk katolske tro. Da han fik muligheden for at prøve, at konvertere nogen folk fra Ukraine tog han af sted, selv om det muligvis ville koste ham livet. Som symbol lagde han sin kniv fra sig inden han rejste. Kort efter han ankom til Ukraine blev han dræbt. Hans lig blev bragt tilbage Val du Soliel, hvor han blev begravet. Kanoniseret af pave Paul II.

Sankt Francis de Sales 1546 AD – 1577 AD

Brugte lang tid på at konvertere calvinister fra Schweiz. I fem år vandrede han omkring med bare fødder for at bringe det katolske budskab ud. Imens måtte han sulte og finde sig i at få bank af vrede Calvinister. Men hans opgave lykkedes, og af taknemlighed blev han gjort i biskop af Val du Soliel. Kanoniseret af Pave Urban VII i 1590.

FAUSTUS

Fra Libre Demonicon

Faustus, forsvandt i 1358 AD

En af de største dæmontroldmænd der har levet. Han opfandt mange af de formularer der siden er blevet brugt til at hidkalde og kontrollere dæmoner. Han kaldte sig selv Faustus for at dække over sit virkelige navn, hvilket ikke kendes.

Da Faustus levede, stjal han nøglerne til et af de 666 Helveder. Nøglerne kunne han bruge til at få kontrol over de dæmoner, som var tilknyttet det Helvede. Det gjorde det muligt for Faustus at hærge sit hjemland, og blive en magtfuld og rig mand.

Faustus kunne gøre som det passede ham, mens dæmoner adlød hans ordre. I næsten tyve år regerede han, og hans tyranni kom først til ende, da hans søstre trængte ind på hans borg og sendte Faustus ned i Helvedet.