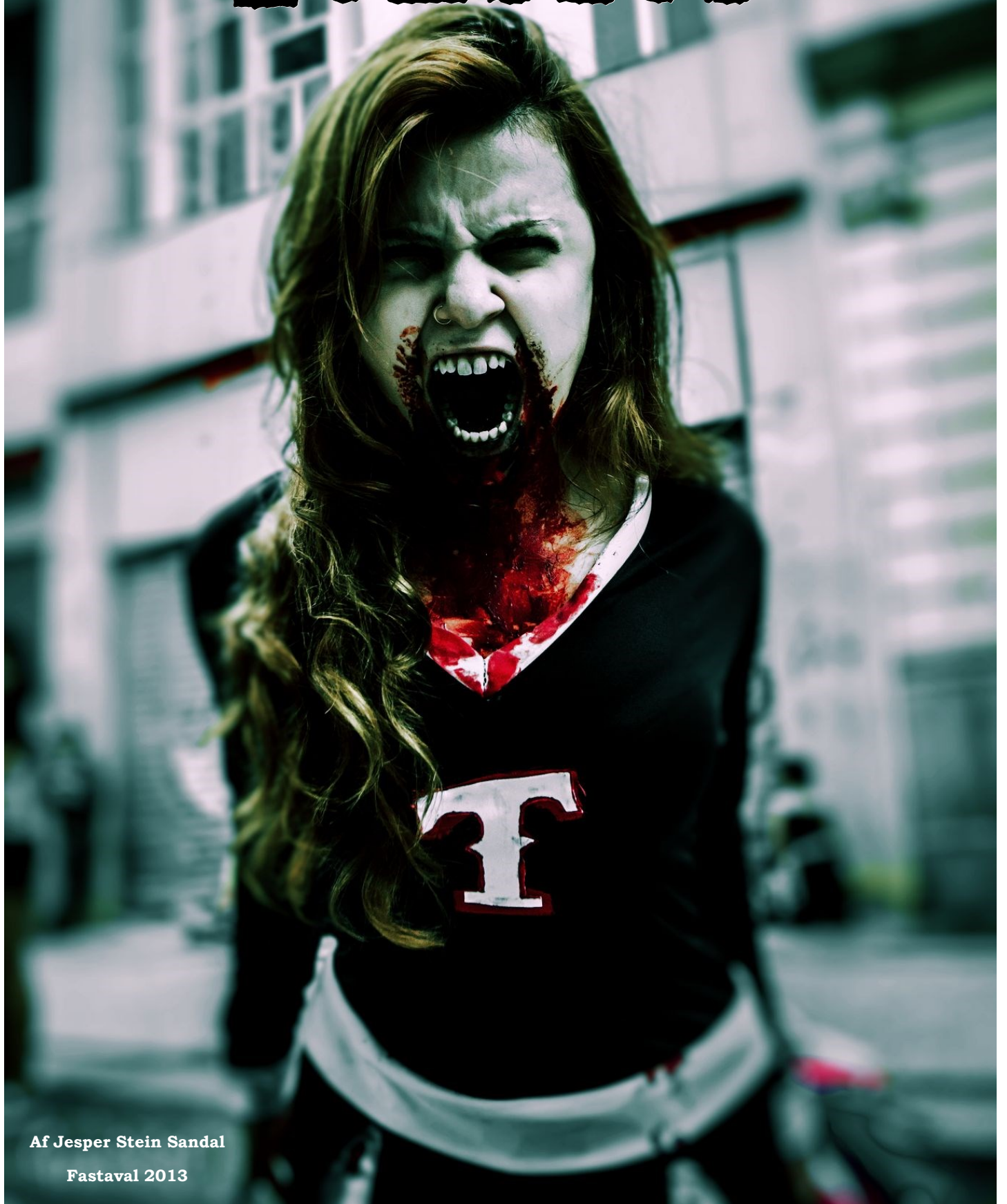


Vampires vs. Zombies



Af Jesper Stein Sandal

Fastaval 2013

Indhold

Overblik	3
Afvikling	4
Briefing af spillerne	5
Setting	6
Regler	7
Spilledertips	10
Forslag til scener	11
Zombieidéer	13
Zombie-stats	14



Idé, tekst og layout:
Jesper Stein Sandal

Wushu Open: Daniel Bayn
<http://danielbayn.com/wushu/freebies.html>

Forsidefoto: Gianluca Misiti
<http://www.flickr.com/photos/grmisiti/>

Øvrige fotos:
Jesper Stein Sandal

Aeviin
<http://www.flickr.com/photos/aeviin/>

Gianluca Misiti

Sean Connors
<http://www.flickr.com/photos/eyeline-imagery/>

Sheba_Also
<http://www.flickr.com/photos/shebalso/>

Yoshihiro Kawaoka, University of Wisconsin-Madison
<http://www.news.wisc.edu/newsphotos/influenza.html>

Caio Shiavo
<http://www.flickr.com/photos/caioschiavo/>

Andy Wilson
http://www.flickr.com/photos/by_andy/

All content provided under Creative Commons License 2.0, non-commercial use.

Bohemian Typewriter font by Lukas Krakora, non-commercial use only.

Overblik

Tak fordi du har valgt at være spilleleder på Vampires vs. Zombies. Scenariet er beregnet til at blive spillet på cirka to timer med én spilleleder og op til fire spillere, og hvis I ikke er bange for at improvisere jer vej gennem den zombieapokalyptiske sandkasse, så kan scenariet køres med ganske lidt forberedelse.

Som spilleleder er der dog et par praktiske ting, du skal have styr på. Det meste vil formentligt falde dig helt naturligt, hvis du har prøvet at spille nyere rollespil, hvor spillerne er medejere af den fælles fortælling.

Vampyrer og zombier

Scenariet er en actionspækket fortælling om fire sultne vampyrer, som nogle uger efter zombieapokalypsen er løbet tør for friskt blod. De lægger derfor en plan: De vil forsøge at kæmpe sig gennem den zombiefyldte by til en skole, hvor de mener, at en gruppe mennesker har forskanset sig.

Vampyrerne vil tilbyde deres særlige vampyrkræfter som hjælp til at forsvare de overlevende mennesker i bytte for at måtte drikke lidt blod.

Scenariet foregår i en ikke nærmere bestemt amerikansk provinsby, og spilpersonerne er vampyrer, som tilmed også alle tidligere har arbejdet på den lokale *high school* som henholdsvis lærere og skolesygeplejerske. Det er netop deres gamle arbejdsplads, hvor de har hørt, at der er overlevende.

Handlingen i scenariet vil dreje sig om kampen om at nå frem til skolen gennem byen. Den del af scenariet er meget åben, men når de når frem, så vil de skulle overbevise de overlevende om, at vampyrer er det mindste af to onder.

Der vil dog ikke gå lang tid, efter vampyrerne er kommet ind på skolen, før zombierne slipper gennem forsvarsværkerne, og det hele ender i et zombieblodbad.

De bloddryppende terninger

Der er regler med i Vampires vs. Zombies. Det er mest fordi terningerne giver et element af tilfældighed og bliver brugt til at få spillerne i gang med at lægge ekstra drama i fortællingen. Det forudsætter fantasifulde og ansvarlige spillere, men reglerne er på ingen måde strenge. De er er hjælp til at øge spændingen og tvinge spillerne til at være med i historien.

Der er meget få specifikke regler, du skal kende. Grundprincippet lyder, at jo flere dramatiske detaljer, spillerne lægger i deres beskrivelser, jo flere terninger får de at rulle med, og jo større er sandsynligheden for, at det usandsynlige kan lade sig gøre. Og det skal spillerne have lov til, så længe alle morer sig.

Mere behøver du strengt taget ikke vide om reglerne, men detaljerne står beskrevet i regelafsnittet senere i scenariet.

En sandkasse fyldt med zombier

Scenariet er en sandkasse. Der er altså ingen fastlagte scener, og spillerne har frie hænder til at vælge deres egen vej gennem scenariet.

Der er dog en ramme uden om sandkassen, og den er i dette tilfælde, at spilpersonerne har lagt en plan om at forsøge at komme frem til en gruppe overlevende mennesker og overtale dem til at indgå en alliance.

Slutningen på scenariet ligger også fast. Hvis spilpersonerne får overtalt menneskene til at lukke dem ind på skolen, så går der ikke længe, før zombierne finder en vej ind, og det hele ender i et blodbad. Præcis hvordan blodbadet ender, er det ikke sikkert, at I når at spille helt til ende, men se på det som et oplæg til en 2'er.



Afvikling

1. Briefing af spillerne

Spillerne skal vide, hvad scenariet går ud på, og hvordan de skal spille det. Især bør du understrege, at de har et medansvar for at gøre oplevelsen fantastisk.

2. Uddeling af spilpersoner

Spilpersonerne har tro mod zombiegenren begrænset dybde, men spillerne er velkomne til selv at digte videre. Scenariet er kort, så der er heller ingen hemmeligheder eller intriger, udover hvad spillerne finder på undervejs. Derfor er der heller ingen spilpersoner, der er sværere at spille end andre, da spillerne selv har frihed til at fortolke rollen.

3. Etablér settingen

Fortæl kort om, hvordan zombieapokalypsen ramte byen, og hvordan spilpersonerne har forskanset sig, men nu har drukket den sidste pose blod. Snak med spillerne, hvis du vil have deres forslag til at tilpasse settingen ved at sætte krydderi på byen og de ydre omstændigheder for scenariet.

4. Sæt handlingen i gang

Få spillerne til at fortælle om deres plan, og kast dem ud i første fase så hurtigt som muligt. En oplagt udfordring kunne være at skaffe et køretøj eller nogle våben.

5. Klip, klip, klip!

Der skal ikke bruges for meget tid på handling, som ikke fortjener at blive genfortalt over en øl efter spillet, så vær ikke bange for at runde scener af og klippe videre, hvis de trækker ud, eller de har nået deres højdepunkt.

6. Afrunding

Forhandlingen med de overlevende bør ikke tage for lang tid. Det er svært at undgå, at den bliver komisk, men det er vigtigt at etablere en vis følelsesmæssig forbindelse mellem spilpersonerne og de overlevende på skolen, fordi det lægger op til slutningen, hvor zombierne løber dem alle over ende.

Briefing af spillerne

Før I går i gang, bør du briefe spillerne om spillet. Især skal de lige have en chance for at indstille sig på settingen, og de skal vide, at det godt må gå lidt tjept med at komme gennem scenerne.

Det er frivilligt, om du vil inddrage spillerne i at definere settingen nærmere. Du kan bruge det som en let opvarmning af idémusklerne at blive enige om i fællesskab, hvor scenariet foregår, om det foregår på en bestemt årstid, og hvordan zombierne opstod. Det er dog ikke noget, der skal bruges mange minutter på.

De skal vide, at de er vampyrer

Spilpersonerne er vampyrer. Ikke superseje vampyrer, og heller ikke monstre. Men vampyrer med en del menneskelige personlighedstræk ved siden af de overnaturlig evner. I dette scenarie kan vampyrer bevæge sig hurtigt, men kun i kort tid, de er stærkere end mennesker, de regenererer, og de kan forsøge at skræmme eller charmere mennesker.

De skal kende settingen

Scenariet foregår i en amerikansk provinsby, som jeg har døbt Pleasantville. Det er op til jer, om I vil placere den geografisk, og det er også op til jer, om I vil lade placeringen spille en rolle i scenariet. For eksempel kunne det være snestorm, *Zombies on Ice*. Handlingen udspiller sig nogle uger eller en måned efter zombieapokalypsen, og civilisationen er kollapsede.

De skal kende grundpræmissen for reglerne

Det gælder om at bruge beskrivelser, og jo flere fede detaljer man lægger i sin beskrivelse, jo flere terninger får man at slå med. Alle har mulighed for at nedlægge veto.

Scenariet er skrevet til at bruge D10-terninger, men kan også spilles med D6. Oddsene bliver lidt bedre med D6, fordi det gælder om at slå mindst 7 på 1D10 eller mindst 4 på 1D6, men det er lettere at finde en stor bunke D6 end D10.

Det er svært at dø som vampyr, men det kan ske, hvis man bliver flået fra hinanden af en horde af zombier

De skal vide, at det er en sandkasse, men missionen er givet på forhånd

Spilpersonerne har besluttet sig for at opsøge en gruppe mennesker, som muligvis har forskanset sig på spilpersonenes gamle arbejdsplads, Pleasantville High School. De vil forhandle sig til, at de hjælper med at forsvare mod zombierne i bytte for lidt blod. Det er helt frit, hvordan de vil nå dertil. Det betyder også, at de meget gerne må komme med forslag til scener, som eksempelvis »vi skal finde våben i byggemarkedet«.

De skal vide, at der bliver klippet, så de behøver ikke gå i detaljer med at komme fra A til B i handlingen

Tiden er begrænset, så det gælder om at få spillet de bedste scener. Derfor er det mindre vigtigt at bruge tid på at gå i detaljer med forberedelser, og mere vigtigt at nyde selve actionen.

De skal vide, at de selv har medansvar for handlingen

Essensen i scenariet er at få en fed oplevelse i fællesskab. Derfor bør spillerne ikke holde sig tilbage med gode idéer. Det er ikke sikkert, at alle når at blive brugt. Det er heller ikke sikkert, at alle roller kommer i centrum hele tiden, men spillerne er ikke mod hinanden. De bør tværtimod hjælpe hinanden med forslag til at gøre en scene endnu mere dramatisk, og det er ikke ondskabsfuldt at foreslå en eskalering af en scene, som øger risikoen for en anden spillers rolle. Jo større risiko, jo mere episk kan det blive.

Setting

Pleasantville

Scenariet foregår i en typisk amerikansk provinsby. Den er ikke stor nok til at være en ægte storby, men det står dig helt frit for at ændre det, hvis du har gode idéer til at lede spillerne ud i problemer mellem skyskraberne *downtown*.

Jeg har døbt byen Pleasantville, og alle spilpersonerne er tidligere gymnasielærere på Pleasantville High School. De blev alle forvandlet til vampyrer ved en julefest cirka ét år før scenariet finder sted. De har levet skjult som en lille ad hoc familie, forsynet med blod fra hospitalets blodbank. Den eller de vampyrer, som *turnede* dem, er forsvundet.

Tidspunktet for scenariet er ikke fastsat nærmere end blot vores nutid. Det er helt op til dig og spillerne, om årstiden skal være en del af scenariet, og være piskende regnvejr, snestorm, hedeølge eller bare almindeligt forårsvejr. Byen behøver ikke være nærmere placeret på landkortet, men det står jer frit for at lade handlingen foregå nær Louisianas sump, Arizonas ørken, Wyomings ødemarker eller New Jerseys strandpromenader. Tag jer gerne friheder med at finde på vejnavne, motorvejsnumre, lokale fastfoodkæder og al anden lokalkolorit.

Byen indeholder alle nødvendige lokaliteter, som I ønsker. Spilpersonerne kan plyndre Walmart eller byggemarkedet for brækjern og økser, eller måske finde en pantelåner, der har skydevåben, hvis der ikke ligefrem ligger en stor jagt- og fiskeributik i byen. Der er også masser af køretøjer, der kan bruges fra kommunens bulldozere eller snepløve til mountain bikes og Segways.

Undervejs vil spilpersonerne skulle tage kampen op mod zombier, og det kan foregå på lokaliteter som fodboldstadionet, burgerbaren, broen over floden, shoppingcenteret, benzintanken, dyrskuepladsen, bryggeriet, savmøllen, rensningsanlægget eller hvor I nu har lyst.

Zombierne

Det er ikke vigtigt, hvordan zombieapokalypsen begyndte. Det kan være en virus, der er undsluppet fra et laboratorium eller et overnaturligt fænomen. Vampyrer er immune over for, hvad det end er, men civilisationen er kollapsede i ugerne efter udbruddet.

Zombierne er som udgangspunkt de klassiske langsomme zombier, men kast gerne et par specielle varianter ind blandt horden.

Vampyrer kan ikke drikke blod fra zombierne, men zombierne reagerer instinktivt på vampyrerne, som om de var mennesker og vil forsøge at overmande vampyrerne og æde dem. Det er en meget ubehagelig oplevelse for en vampyr, der har en overnaturlig evne til at regenerere og dermed trække pinen i langdrag.

Zombier går efter lyde og bevægelser, og de er mest farlige, fordi de aldrig giver op, og fordi der altid kommer to nye zombier rundt om hjørnet, når man har nakket én.

Vampyrer

I dette scenarie kan vampyrerne ikke forvandle sig til flagermus, men de kan dog visse overnaturlige ting.

Bevæge sig hurtigt: Kortvarigt er vampyrer i stand til at bevæge sig lynhurtigt, men kun i nogle få sekunder. Vampyrerne kan altså ikke bare sprinte fra den ene ende af byen til den anden.

Styrke: Overmenneskelig styrke gør vampyrer i stand til at springe højere og længere end selv superatleter, og de kan sparke og slå hårdere og løfte tunge genstande.

Regeneration: Vampyrerne kan regenerere, men kun til en vis grænse. Bliver de flået længe nok af zombierne, så er det slut. Overfladiske skrammer forsvinder til gengæld på sekunder.

Charme og frygt: Under de rigtige forhold kan en vampyr let hypnotisere et menneske til at gøre næsten hvad som helst. Det forudsætter dog, at personen er forholdsvis villig eller i hvert fald ubevidst om vampyrens hensigter. Noget lettere er det at blotte sit sande vampyr-jeg og skræmme mennesker, så de enten flygter eller bliver lammet af frygt.

Sårbarheder: Ligesom zombierne dør ved at blive ramt i hjernen, så sker det samme for vampyrer, hvis de bliver ramt i hjertet. Traumatet skal dog være voldsomt nok til, at de ikke når at regenerere nok til at overleve, og det er derfor, det er en god idé at banke en pæl gennem et vampyrhjerte. Afhugning af hovedet eller andre tilstrækkeligt voldsomme skader er dog også nok til at destruere end vampyr. Sollys, ild og diverse andre ting kan også være skadelige for vampyrer.



Regler

Reglerne til *Vampires vs. Zombies* er inspireret af indie-rollespilssystemet *Wushu Open* af Daniel Bayn, men jeg har forenklet det yderligere for at passe til de korte scenarier på Fastaval. Samtidig har jeg pakket det ind i noget, der gerne skulle minde om rollespilsklassikeren *Vampire*.

For dem, der kender *Wushu* i forvejen, er der et par større ændringer, som jeg har valgt at lave for at gøre det lettere for nye spillere, men grundidéen om at det handler om at opmuntre spillerne ved hjælp af terningerne, har jeg beholdt.

Første regel: Det skal være fedt!

Reglerne bygger på én meget enkelt grundpræmis: Jo federe spillerne er, jo mere bliver de belønnet. Som spilleleder bør du være gavmild og endda presse på for at få spillerne til at gå endnu længere i deres beskrivelser og være endnu mere originale - eller klichéfyldte, hvis det passer bedre til den stil, I vælger.

Anden regel: Det skal være sjovt!

Realismen ligger bagbundet i bagagerummet i dette

scenarie. Det burde være ganske åbenlyst alene ud fra titlen. Så det er ikke vigtigt, om kampe overholder fysikkens love, eller at spillersonerne ikke har nogen træning i kampsport, bombefremstilling eller gaderæs. Først og fremmest skal vi have det sjovt, så spillerne skal have lov til at udleve de fleste af deres fantasier, selvom de er urealistiske, så længe det bliver inden for rammerne af fortællingen.

Terningpuljen

Wushu Open er et *dice pool*-system. Det vil sige, at man ligesom i spil som *GURPS*, *Shadowrun*, *Vampire* eller *Burning Wheel* skal forsøge at fylde hænderne med så mange terninger, som man kan slippe af sted med, før man ruller dem. Jo flere af terningerne, der viser over en vis værdi, jo flere *successer* har man, og det er dét tal, der afgør, hvor godt man klarer sig. Bemærk, at dette er ét af punkterne, hvor *Vampires vs. Zombies* ikke følger *Wushu*-reglerne.

Scenariet antager som udgangspunkt, at man bruger tilsidede terninger, D10, men man kan også omregne til almindelige sekssidede terninger, D6, hvis man er i bekneb for D10.

Det gælder om at slå 7 eller højere på hver D10. Jo flere terninger, der viser 7 eller derover, jo flere succeser har man. Bruger I D6, vil en succes være 4 eller derover.

Jo flere terninger man har at rulle med, jo flere succeser burde man få, så det gælder om at få så mange terninger i sin pulje som muligt.

Kamprunder

Der er to faser af kamprunden: Beskrivelse og Udførelse. I den første fase beskriver man, hvad man vil gøre, og den beskrivelse afgør, hvor mange terninger, man får i sin pulje. I den anden fase ruller man terningerne og ser, hvor galt det er gået.

Hver kamp består ideelt set blot af 1-5 kamprunder, så det gælder om at udnytte sin korte tid i rampelyset.

Hvem er med i kampen? Ikke alle spillere behøver være involveret i alle kampe eller kamprunder. Giv dem, der har en fed idé, plads til at folde sig ud, men skær hellere lidt ned på kampen frem for at tvinge spillere til at slå en terning, bare fordi det er deres tur.

Selvfølgelig bør du give alle spillere en chance for at vise sig frem, men gør det i så fald hellere ved eksempelvis at isolere en spiller og sætte spilleren i en presset situation. En lidt tilbageholdende spiller kan have lettere ved at finde på noget, hvis du hjælper med at sætte scenen op.

Beskrivelsesfasen

Jævnfør de to første regler, så vil vi have fede, sjove kampe eller udfordringer. Så derfor belønnes spillerne for underholdende beskrivelser ved at tilføje flere terninger til deres pulje.

Som udgangspunkt består éns pulje af et antal terninger, som svarer til det antal *prikker*, man har i den evne eller færdighed, der er mest relevant.

Men det er kun begyndelsen. Hvert dramatisk element, spilleren bruger i sin beskrivelse, føjer nemlig en ekstra terning til puljen.

Hvis du ikke bare kvaser en zombie, men ligefrem udser dig zombie-quarterbacken fra den rivaliserende high-schools football-hold, river gearstangen ud af hans '67 Mustang og forsøger at bore den gennem hans øje, mens du brøler: »Touchdown!» - så får du flere terninger at rulle med.

I dette tilfælde kan det udløse én terning for at udvælge og beskrive ét bestemt offer. Endnu en terning for at beskrive et originalt våben, og endnu én for at beskrive, hvordan det bruges. Og til sidst en fjerde ekstra terning for at sætte trumf på med en punchline.



Hvor mange ekstra terninger? Det kan være en god idé for at holde tempoet oppe at begrænse mængden af ekstra terninger til maksimalt 3-4 og gøre spillerne opmærksomme på det.

Hvad skal tælle? Både du som spilleleder og hver spiller har mulighed for at nedlægge veto, hvis de mener, at en spiller lægger noget i sin beskrivelse, som ikke passer ind eller bare ikke gør sig fortjent til en ekstra terning.

Udførelsesfasen

Når både du og spillerne har beskrevet, hvad der skal ske i runden, så skal der rulles terninger. Antallet af terninger, man ruller, svarer til summen af det, man har i sin evne eller færdighed, plus de ekstra terninger, man har fået fra sin beskrivelse.

Evne eller færdighed? Spilpersoner og monstre har både evner og færdigheder. Evnerne er grundlæggende fysiske og mentale egenskaber, mens færdighederne er tillærte eller unikke. Som udgangspunkt bør man nøjes med at bruge evnerne, men der kan være tilfælde, hvor en færdighed passer perfekt til situationen, og så skal den selvfølgelig bruges.

Hvem vinder? Man slår altid mod sine modstanderes slag og sammenligner antallet af succeser. Hvis zombie-quarterbacken slår 4 succeser, og spilleren slår 5 succeser, så lykkes det for spilleren.

Og når det ikke lykkes? Det sjoveste er altid, når noget går galt. Inddrag gerne spillerne og lad den spiller, der netop har fejlet, få mulighed for at gøre det fejlslagne forsøg mere spektakulært.

I scenen med zombie-quarterbacken, kunne den 150 kilogram tunge forsvarer fra footballholdet instinktivt, til trods for sin zombietilstand, nå at tackle spilpersonen, hvorefter spilpersonen bliver begravet under en bunke zombier i football-uniformer.

Blood-poolen

Ligesom i Vampire har hver spilperson en begrænset Blood-pool, som er point, der kan bruges til at undgå helt at blive sat ud af kampen. Hvert point fra Blood-poolen kan bruges til at ignorere én af modstanderens succeser.

Hvis spilpersonen ovenfor blot tabte med én succes, kunne spilleren vælge at bruge ét point fra spilpersonens Blood-pool og måske kravle ud fra bunken af udøde footballspillere, før de fandt ud af at prøve at æde ham.

Når man ikke har flere point tilbage i sin Blood-pool, er man ude af kampen. Man får ét point tilbage for hver halve liter blod, man drikker.

Spilleren skal også beskrive, hvordan det foregår - eventuelt med din hjælp - når han skal bruge et point fra Blood-poolen. Pointene er en abstrakt størrelse, som dækker over, at man presser sine vampyrkræfter til det yderste.

Humanity (optional rule)

Hvis I gerne vil bruge mere tid på scenariet, så kan I også inddrage *Humanity*. Den afspejler, hvor meget monster man er blevet som vampyr. Jo mindre Humanity, man har tilbage, jo sværere vil det for eksempel være dels at få mennesker til ikke at løbe skrigende væk til den nærmeste mark med hvidløg, og dels at modstå ikke bare at begynde at drikke løs af de stakkels varmbloedede skabninger.

En vampyr mister i dette spil 1 point i Humanity, hver gang han eller hun drikker blod direkte fra et menneske (du kan eventuelt lade spilpersonen slippe, hvis donoren synes, det er ok at være en menneskelig Sodastream, og vampyren udviser dårlig samvittighed over sin last). Man mister også 1 point i Humanity, hvis éns Blood-pool har været nede på 0.

Hvis I bruger reglen om hjælpeterninger, så kan du vælge, at man i stedet for at miste fra sin Blood-pool, i stedet mister fra sin Humanity eller kan bruge et point fra Humanity, hvis man ikke har ret meget tilbage i sin Blood-pool.

Modstandere

Som spilleleder skal du også have chancen for at more dig med at beskrive de udøde horder, brændende benzintanke, og dine inderste zombiefantasier. Derfor har du to typer modstandere til din rådighed.

Zombiehorderne: Det er de navnløse, tilfældige zombier, som mest er farlige, fordi der er så mange af dem, og bliver ved med at komme og aldrig giver op. Imidlertid er den enkelte zombie uinteressant. Så når du bruger horderne, så er det spillerne, der er i centrum, omgivet af de udøde.

Du tildeler horden et antal point, som svarer nogenlunde til det antal succeser, som du regner med, at spillerne kan opnå pr. runde, gange antallet af runder, kampen skal vare. Hvis du regner med, at to spillere vil gøre noget i hver runde og få i gennemsnit fire succeser hver, så skal du altså give horden 8 point for hver runde, du synes, kampen skal vare.

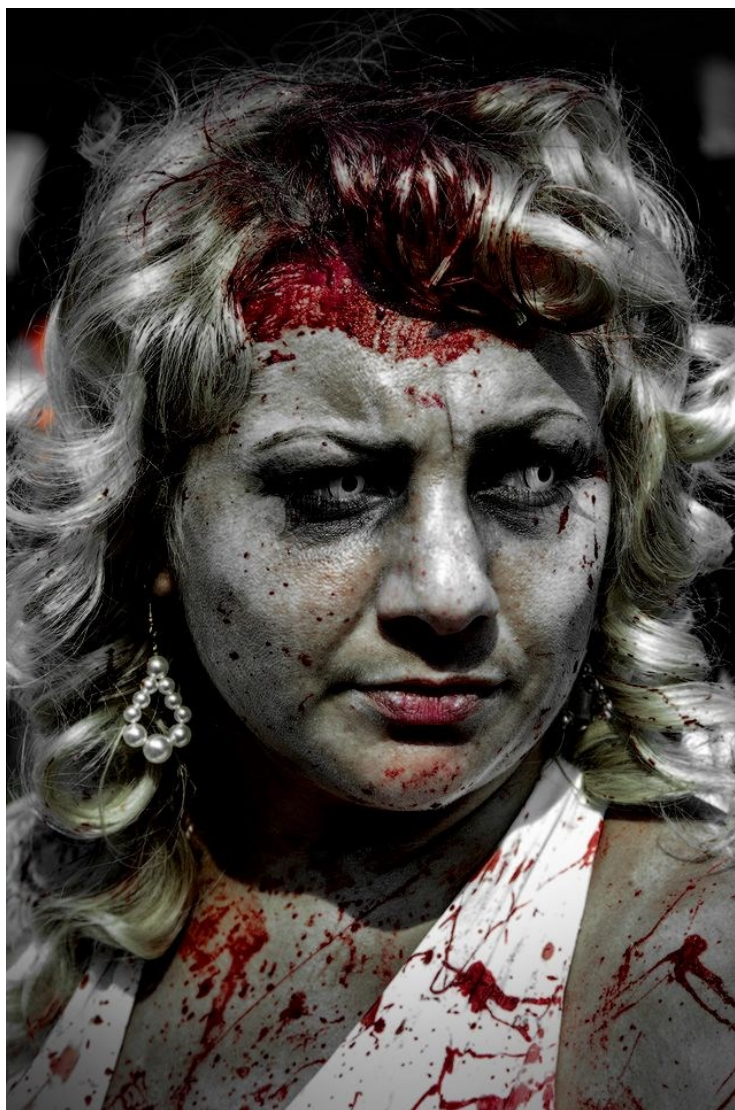
Du skal ikke rulle nogen terninger for horden, den er der blot, for at lade spillerne vise, hvor seje de er. Men sejhed kan have sin pris. **Hvis man ikke slår nogen succeser på sit slag, så koster det ét point fra sin Blood-pool.** Husk at beskrive, hvordan pointene mistes - det kan være zombier, der bider, våben, der jammer, eller en zombie, der går ild i, men det kan også være vampyren, der er nødt til at gøre noget overnaturligt såsom at regenerere et sår eller bruge alle sine kræfter på at rive sig fri af zombierne.

Zombiebossen: Der vil være enkelte zombier, som er mere formidable modstandere end de navnløse horder. Og sådan nogle skal man ind i mellem slås med mand-til-mand.

Som udgangspunkt er en kamp med en boss, noget der udføres af én spilperson, men spilpersonen kan byttes ud undervejs, og de andre kan forsøge at hjælpe. Men det er én spiller, der slår, og du får lov til at slå igen - med terninger.

I skiftes til at beskrive, hvad der sker, hvorefter der rulles terninger, og det hele gentages. Ligesom spilpersonerne har en Blood-pool, som holder dem gående, selvom de skulle tabe en enkelt runde, så har zombiebosserne en *Brain-pool*. Giv bossen 1-5 point - eller flere, hvis spillerne har været lidt for kække.

Gør spillerne opmærksomme på, at *de først får lov til at beskrive et dødbringende slag, efter kampen er afgjort*. Man kan altså ikke beskrive, hvordan man banker støvsugerrøret ind i øjensoklen, tænder støvsugeren og suger zombiens hjerne ud, allerede i første runde. Man er nødt til at gøre sig fortjent til at nå dertil. Når man har vundet, får man til gengæld lov til at beskrive, hvordan man gør det af med sin modstander med alle de detaljer, man lyster.



Hjælpeterning (optional rule): Hvis du vil lade spillerne samarbejde mere om de fede beskrivelser, så kan du lade op til én spiller bruge én hjælpeterning, når en anden spiller er oppe mod en zombieboss eller tilsvarende episk udfordring. Det kræver selvfølgelig en god beskrivelse, men koster også spilleren ét point fra Blood-poolen eller fra Humanity.

Investigation og andre bløde rul

Som udgangspunkt er reglerne beregnet til at skabe dramatik, spænding og tilfældighed. Ud over kampe kan det også være interessant at benytte sig af terningerne til mere bløde dele af spillet til alt fra at konstruere en brandbombe over at bruge en rendegraver som rambuk til at finde en okkult bog på biblioteket.

Ligesom i kampe skal spillerne bruge en evne eller færdighed fra deres spilperson og bruge beskrivelse til at lægge flere terninger i deres pulje.

Du sætter en sværhedsgrad fra 1-6, hvor 1 er lige akkurat sværere end pærelet og 6 er tæt ved komplet usandsynligt. Spilleren skal bruge lige så mange succeser eller flere for at klare sit slag.

Spilledertips

Din rolle som spilleleder i Vampires vs. Zombies kommer til at dække mange facetter af faget. Tempoet er vigtigt, så du skal kunne klippe på de rigtige tidspunkter. Du skal dog ikke stresse for at nå et bestemt antal scener.

Scenariet er en sandkasse, så spillerne kan gøre næsten hvad som helst, der passer inden for rammen af fortællingen. Derfor skal du kunne improvisere og gå med på spillernes idéer. Du må dog meget gerne tilpasse dem, så spillerne ikke er i tvivl om, at det stadig er dig, der bestemmer.

Det er ikke sikkert, at dine spillere finder på noget originalt eller sjovt, men du er nødt til at opmuntre dem alligevel for at holde deres fantasi i gang. Giv

udtryk for din begejstring, når de gør noget fedt, og kom gerne med forslag, der kan gøre en scene endnu sjovere. Hvis spillerne har svært ved at beskrive, hvad deres spilpersoner gør, så saml tråden op og smør selv ekstra blod, vold og overdrevne effekter på.

Der er regler indblandet, så du skal kunne lade som om, at du kender reglerne til punkt og prikke. Det behøver du ikke, men der er en lille risiko for, at du får én eller flere spillere, som går meget op i reglerne. Den vigtigste regel er, at det skal være sjovt for alle. Reglerne er ikke en simulering, men et redskab til at få det sjovere. Men det kan altså være nødvendigt at bluffe, hvis spillerne forsøger at misbruge systemet og efter venlige henstillinger stadig ikke forstår konceptet om at have fælles ansvar for fortællingen. Brug gerne forfatteren som undskyldning, hvis de klager over huller i reglerne.



Forslag til scener

Det er helt op til dig og spillerne, præcist hvad der skal ske i scenariet, hvor det skal foregå og hvordan. Men nedenstående scener og stikord kan bruges som inspiration.

Åbning: Forskanset i boghandlen

Spilpersonerne har i de første dage af zombieapokalypsen forskanset sig på lageret af den lokale afdeling af boghandlerkæden Barnes & Noble. Det er her, de har forsøgt at holde et par køletasker med blod fra blodbanken kolde, og det er her, de har lagt planen om at finde en mere permanent løsning i form af en alliance med overlevende mennesker. Men på et tidspunkt skal de forlade deres midlertidige fæstning.

Giv spillerne mulighed for at lægge en plan, men kun i hovedtræk, og den behøver ikke være komplet. Det vigtigste er at have de 1-2 første trin klar.

Derefter er det tid til at slippe ud af butikken. Vælger de vareindleveringen i gyden eller gå gennem butikken? Er der zombier?

Butikken ligger som en del af et større indkøbsområde med flere store butikker, som sælger tøj, elektronik, køkkenudstyr, sko, ting til boligindretning og et stort supermarked med dagligvarer. Butikkerne omkranser en stor parkeringsplads, hvor bilerne nu er parkeret temmelig tilfældigt som resultat af panikken, da zombierne kom.

Getaway: Til Ron-mobilen!

Spilpersonernes mål er i den anden ende af byen, og der kører ingen busser. Derfor har de brug for at finde et transportmiddel. Det mest hårdføre køretøj i deres besiddelse, er sløjdlæreren Ron Woods pickup-truck, men kan de få den ud af parkeringspladsen? Og hvordan reagerer zombierne, når Ron tænder den store V12-motor?

Der er også alternative transportmidler. Indkøbsvogne, et par cykler, skateboards, en minibus fra en lokal frimenighed, en masse andre biler og måske en lastbil, der har leveret frosne kalkuner til supermarkedet.

Her er foruroligende stille

Amerikanske biler sluger benzin, og tanken stod allerede faretruende tæt på tom, da de satte sig ind i bilen. Nu er de nødt til at stoppe og enten tanke benzin fra benzintanken eller finde et nyt køretøj. Strømmen i byen kommer og går, men lige nu er der strøm ved benzintanken.

Der er ingen zombier i syne, indtil lige pludselig. Det er farligt at kæmpe med zombier, mens man forsøger at tanke benzin, og der skal ikke mere end en gnist til at skabe en endnu farligere zombie, nemlig den brændende zombie, som blot stavrer videre og sætter ild til alt på sin vej, inklusive flere zombier.



Til våben!

Det er lettest at skaffe improviserede våben, som koblen, golfkøller, baseballbats, ukrudtsbrændere, økser, vandrør og lignende i byens velassorterede byggemarkeder og storbutikker som Walmart. Skydevåben er lidt sværere, men hvis spillerne insisterer, så kan de enten finde en våbenafdeling i Walmart, en pantelåner med våben, en jagtforretning, eller de kan lægge vejen forbi politiet. Jo voldsommere eller flere våben, de vil have, jo sværere skal de have det. Der er masser af zombier, som måske pr. instinkt er taget i Walmart, og pantelåneren har måske nået at sætte fælder op for folk, der forsøgte at plyndre hans butik.

Gameday: Det udøde udehold

Tæt ved high school ligger fodboldstadionet, hvor der skulle spilles hjemmekamp i amerikansk fodbold, da zombieapokalypsen ramte. Nu er de store brød fra udeholdet blevet til zombier, som vel at mærke er beskyttet med hjelme og nu ser ud til at arbejde bedre

sammen som udøde, end de gjorde, da de var i live. Især risikerer man at få ballade, hvis man kvaser kraniet på én af udeholdets cheerleadere. Brug gerne tribuner, en kaotisk parkeringsplads og måske en zombiestadionspeaker og et højttaleranlæg, der stadig er tændt, som kulisser.

Kan vi nasse en kop blod?

Skolen er befæstet og omkranset af dynger af zombier, som endnu ikke er blevet brændt af, fordi de overlevende på skolen ikke har mere benzin til at sætte gang i ligbålene. Sandsynligvis vil spillersonerne blive hilst velkommen af skud, men kan med lidt forsigtighed få de overlevendes leder i tale.

Daniel Whitehead var viceinspektør på Pleasantville High School og er nu talsmand for de overlevende, der har forskanset sig på skolen. Han er en intelligent mand i 40'erne, som allerede så afmagret ud, før zombierne kom. Han kan genkende de tidligere lærere og skolesygeplejersken, som i sin tid forsvandt uden forklaring (der lå bare fire opsigelser på hans skrivebord mandagen efter julefesten). Han er under omstændighederne mistroisk, og det bliver ikke bedre, hvis spillerne forsøger at skjule, at de er vampyrer, og han opdager det.

Lægger de kortene på bordet, vil de overlevende holde en kort rådslagning. Spillerne skal levere et par gode argumenter, eller eventuelt lige tæske en zombie eller to for at understrege deres pointe, før de modvilligt bliver lukket ind. Ellers får de lov til at blive udenfor (og daggry nærmer sig).

Sidste skoledag

Uanset om de bliver lukket ind på skolen, bryder ind, eller venter udenfor, så kommer zombierne væltende. Er spillersonerne kommet ind, kan de nå at drikke lidt blod, inden zombierne afbryder dem. En stor horde af zombier, med den tidligere inspektør i spidsen, som muligvis er halvt zombie og halvt vampyr (helt op til dig), har fundet en vej gennem forsvarsværkerne og går nu amok på skolens gange. Scenariet ender i kaos med en mulighed for spillerne for at tæske et par sidste zombier, eller forsøge at tage kampen op mod den ultimative zombieboss. Og udenfor er solen ved at stå op.

Zombieidéer

The Doctor (læge, der forsøgte at finde en kur og prøvede den på sig selv)

Sygeplejersken

Football-spillere (hjelme, store)

Straffefanger lænket sammen med fodlænker

Halv zombie i indkøbsvogn, skubbes af to andre zombier

Ekstremt fed zombie (hårdfør)

Zombie med tændt motorsav gennem overkroppen

Nøgne zombier

Cheerleader-zombier (sparker, slår vejrmøller)

Rockbandet (makeup, kostumer, instrumenter)

Zombie med atletikspyd gennem overarmen

Redneck-zombie med håndgranater i bæltet

Zombie med pumpgun gennem maven, skyder af og til, når han går

Præstezombie og hans hallelujafølge

Zombie af mand, som forsøgte at tage kampen op iført hjemmelavet rustning

Berømthed som zombie

Creepy børnezombier

Zombier i beskyttelsesdragter

Zombie uden hænder, men spidse knoglestumper

Zombier af folk, der plyndrede en pengetransport og nu drysser kontanter

Fastfood-zombier i kædens uniformer («Fries... fries...»)

Zombie på en havetraktor med plæneklipper

Politizombier i riot gear

Sammenfiltrede zombier (tarmknode)

Zombier, der mangler én eller flere legemsdele

Santa-Zombie

Nonne-zombier med krucifikser og vievand

Maskot-zombie fra sportshold eller fastfoodkæde

Zombie-skiftehold fra den kemiske fabrik

Zombie med ild i, der sætter ild til andre zombier

Zombie, der viser sig efter dødsstødet ikke at være en zombie

Stivfrossen zombie

Zombie viklet ind i højspændingskabel med strøm i

Fransk zombie med hvidløgssranke om halsen

Hammerkasterzombie, der ikke kan give slip på sin hammer

Sprinterzombie

Zombie, der drikker en hjerne fra et kranie som en milkshake

Zombie med iPad gennem brystet, som stadig virker

Skaterzombie med ghettoblaster

Dryppende zombier, der stinker af benzin



Zombie med en barnevogn fyldt med kropsdele

Zombie på rulleskøjter

Teenagezombie i lyserødt med zombie-chihuahua i taske

Dværgzombie med stærke tænder

Zombie på Segway med cykelhjelme

Cowboyzombie

Kokkezombie, der fægter om sig med en kødøkse

Bikerzombie

Bikini-carwash-zombier

Zombiedeltagere fra kostumebal/Comic Con

Vegetarzombie i »MEAT IS MURDER!« t-shirt

Zombie-stats

Fast Zombie

Strength: 2 Charisma: 0 Perception: 2
Dexterity: 3 Manipulation: 0 Intelligence: 1
Stamina: 2 Appearance: 0 Wits: 0

Athletics: 2
Alertness: 3
Brawl: 3
Dodge: 1
Melee: 1
Stealth: 2

Slow Zombie

Strength: 3 Charisma: 0 Perception: 1
Dexterity: 1 Manipulation: 0 Intelligence: 1
Stamina: 2 Appearance: 0 Wits: 0

Athletics: 1
Alertness: 2
Brawl: 3
Dodge: 1
Melee: 1
Stealth: 4

Durable Zombie

Strength: 5 Charisma: 0 Perception: 1
Dexterity: 1 Manipulation: 0 Intelligence: 1
Stamina: 4 Appearance: 0 Wits: 0

Athletics: 1
Alertness: 1
Brawl: 5
Dodge: 1
Melee: 3
Stealth: 2

Smart Zombie

Strength: 2 Charisma: 0 Perception: 3
Dexterity: 4 Manipulation: 0 Intelligence: 3
Stamina: 2 Appearance: 0 Wits: 2

Athletics: 3 Firearms: 2
Alertness: 3 Drive: 2
Brawl: 2
Dodge: 3
Melee: 3
Stealth: 2

Special Zombie

Strength: 2 Charisma: 0 Perception: 2
Dexterity: 2 Manipulation: 0 Intelligence: 1
Stamina: 5 Appearance: 0 Wits: 1

Athletics: 1
Alertness: 2
Brawl: 3
Dodge: 1
Melee: 5
Stealth: 4

Leader Zombie

Strength: 4 Charisma: 1 Perception: 2
Dexterity: 2 Manipulation: 0 Intelligence: 2
Stamina: 3 Appearance: 0 Wits: 1

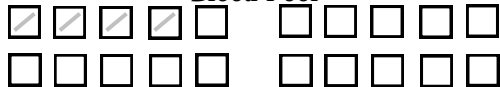
Athletics: 4
Alertness: 2
Brawl: 6
Dodge: 3
Melee: 4
Stealth: 3

JESSICA SWANSON

Attributes

Strength _____ ●●○○○○○○ **Charisma** _____ ●●●○○○○○ **Perception** _____ ●●○○○○○○○
Dexterity _____ ●●●●○○○○ **Manipulation** _____ ●●●○○○○○ **Intelligence** _____ ●●●○○○○○
Stamina _____ ●●○○○○○○○ **Appearance** _____ ●●●●○○○○○ **Wits** _____ ●○○○○○○○

Blood Pool



Humanity



Abilities

Academics _____ ●●○○○○○○○ **Empathy** _____ ●●●●○○○○○ **Melee** _____ ●○○○○○○○
Alertness _____ ●●●○○○○○ **Firearms** _____ ●●○○○○○○○ **Performance** _____ ●●●○○○○○
Athletics _____ ●●●○○○○○ **Intimidation** _____ ●○○○○○○○ **Science** _____ ●●●○○○○○
Brawl _____ ●●●○○○○○ **Investigation** _____ ●●○○○○○○○ **Security** _____ ●○○○○○○○
Computer _____ ●○○○○○○○ **Law** _____ ●○○○○○○○ **Stealth** _____ ●●●●○○○○○
Dodge _____ ●●●●○○○○○ **Leadership** _____ ●○○○○○○○ **Streetwise** _____ ●○○○○○○○
Drive _____ ●○○○○○○○ **Medicine** _____ ●●●●○○○○○ **Survival** _____ ●○○○○○○○

Storyline

Jessica Swanson var skolesygeplejerske på Pleasantville High School. En karriere, hun var nødt til at vælge, efter blot ét år som akutsygeplejerske på St. Mary's Hospital, fordi hun ikke kunne tåle at se blod. I hvert fald ikke som på traumecenteret, hvor det sprøjtede fra pulsårerne af skrigende trafikofre. Derfor sagde hun op og blev skolesygeplejerske på den nærliggende high school.

Det var Jessicas tredje julefest. Trods nedskæringer nød hun sin nye arbejdsplads, hvor hun mest tog sig af forstuvninger fra idrætstimerne og fra tid til anden måtte forklare en teenagepige, hvordan p-piller virker. Hun havde ikke bemærket den flotte, lidt ældre lærer, som vist var vikar, før festen. Og af og til ville hun i dag ønske, hun aldrig havde bemærket ham.

Det første, hun husker af sit nye liv, var tørst. Omtumlet famlede hun sig rundt i den mørke lejlighed, fandt vandhanen og prøvede at drikke, men blev næsten kvalt, og tørsten brændte blot endnu værre. Hun fik åbnet køleskabet i håb om, at en kold cola ville hjælpe, men nogen havde tømmt det og blot efterladt en blodpose fra blodbanken. En Post-it på posen sagde 'til Jessica'.

Ingen på et hospital lægger mærke til en sygeplejerske, der ser lidt bleg og træt ud klokken 3 om natten med en rullevogn med poser fra blodbanken. Faktisk kigger alle væk, fordi de ikke vil tænke på, hvem der har brug for alt det blod. Stedkendt på St. Mary's har Jessica kunnet

forsyne sin nye familie med det, de tørstede efter, uden nogen led overlast.

De dukkede først op i nyhederne, da det allerede var for sent. Ingen turde bruge Z-ordet, men der var ingen tvivl. De sultne udøde var overalt. Var det naturen eller en virus fra et hemmeligt laboratorium? Eller var det en forbandelse, ligesom den, der har gjort Jessica til dét, hun nu er?

Sammen med tre af Pleasantvilles andre vampyrer har Jessica barrikaderet sig i tre uger i lagerrummet bag den store boghandel Barnes & Noble. Nu er de løbet tør for blod og har derfor lagt en desperat plan. De vil forsøge at finde en gruppe overlevende mennesker og tilbyde dem en byttehandel. Lidt af deres friske blod i bytte for vampyrernes hjælp til at beskytte dem mod zombierne hver nat.

Ron Wood: Forhenværende sløjdlærer på Pleasantville High School.

Laura Spelling: Var engelsklærerinde på Pleasantville High School, indtil julefesten.

Chuck Dupont: Tidligere kemilærer på Pleasantville High School.

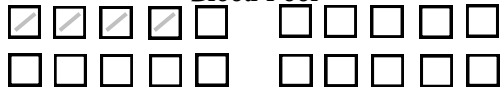
Forslag til rollen: Retskaffen, omsorgsfuld, handlekraftig, stædig, afbalanceret, pertentlig.

RON WOOD

Attributes

Strength _____ ●●●●○○○ **Charisma** _____ ●●●○○○○ **Perception** _____ ●●●○○○○○
Dexterity _____ ●●○○○○○○ **Manipulation** _____ ●●○○○○○○ **Intelligence** _____ ●○○○○○○○
Stamina _____ ●●●●○○○○ **Appearance** _____ ●●●○○○○○ **Wits** _____ ●●○○○○○○

Blood Pool



Humanity



Abilities

Academics _____ ●○○○○○○○ **Empathy** _____ ●○○○○○○○ **Melee** _____ ●●●○○○○○
Alertness _____ ●●○○○○○○ **Firearms** _____ ●●●●○○○ **Performance** _____ ●○○○○○○○
Athletics _____ ●●●○○○○○ **Intimidation** _____ ●●●●○○○ **Science** _____ ●○○○○○○○
Brawl _____ ●●●●○○○ **Investigation** _____ ●●○○○○○○ **Security** _____ ●●○○○○○○
Computer _____ ●○○○○○○○ **Law** _____ ●●○○○○○○ **Stealth** _____ ●●○○○○○○
Dodge _____ ●●○○○○○○ **Leadership** _____ ●●●○○○○○ **Streetwise** _____ ●○○○○○○○
Drive _____ ●●●○○○○○ **Medicine** _____ ●○○○○○○○ **Survival** _____ ●●●●○○○○

Storyline

Ron Wood var i 20 år sløjdlærer på Pleasantville High School. Det var hans job at forsøge at forberede de mindst boglige elever på, at der var en verden efter high school, hvor football, gamle Chevy'er og fadøl ikke længere var nok til succes. De færreste lyttede. I stedet lod de sig tryllebinde af coach Brannigan og drømmen om at blive professionelle atleter.

Ron havde drukket alt for meget til den julefest. Det havde været et langt semester, og Ron mente, han havde fortjent en ekstra bajer. Han faldt i snak med en ældre vikar, som foreslog, at de skulle finde noget bedre at drikke, og han vidste, hvor viceskoleinspektøren havde gemt en 12 års whisky, som én af eleverne med rige forældre havde forsøgt at smugle med til en skolefest.

Efter de første sjusser, kan Ron ikke huske mere. Han vågnede op med alvorlige tømmermænd og en tør hals, som skreg på en Bloody Mary. Huset var helt mørkt, og da han på vej til køkkenet ville rulle rullegardinet op, fortrød han omgående, fordi den skarpe sol føltes som at få boret knive ind i øjnene. Han rullede hurtigt for igen, åbnede sit køleskab og rakte ud efter kartonen med tomatjuice. I stedet stod han med en pose blod i hånden, hvor der med tusch stod skrevet »Til Ron«.

Ron tilbragte de første mange nætter bag rattet i sin store pickup-truck, hvor han kørte gaderne tynde i sin søgen på at finde dén, der havde gjort dette mod ham. Det var her, han fandt ud af, at

han i det mindste ikke var alene, og ikke behøvede at overgive sig til et nyt liv som natligt rovdyr.

De dukkede først op i nyhederne, da det allerede var for sent. Ingen journalister havde nosser til at bruge Z-ordet, men der var ingen tvivl. De sultne udøde var overalt. Var det en virus fra et hemmeligt laboratorium? Eller var det en forbandelse, ligesom den, der har gjort Ron til dét, han nu er?

Sammen med tre af Pleasantvilles andre vampyrer har Ron barrikaderet sig i tre uger i lagerrummet bag den store boghandel Barnes & Noble. Nu er de løbet tør for blod og har derfor lagt en desperat plan. De vil forsøge at finde en gruppe overlevende mennesker og tilbyde dem en byttehandel. Lidt af deres friske blod i bytte for vampyrernes hjælp til at beskytte dem mod zombierne hver nat.

Jessica Swanson: Skolesygeplejerske, skaffer blod fra blodbanken.

Laura Spelling: Var engelsklærerinde på Pleasantville High School, indtil julefesten.

Chuck Dupont: Tidligere kemilærer på Pleasantville High School.

Forslag til rollen: Bitter, handlekraftig, tålmodig, sarkastisk, grundig, effektiv, konfliktsøgende.

LAURA SPELLING

Attributes

Strength _____ ●○○○○○○○ **Charisma** _____ ●●●●○○○ **Perception** _____ ●●○○○○○○○
Dexterity _____ ●●○○○○○○○ **Manipulation** _____ ●○○○○○○○○○ **Intelligence** _____ ●●●●●○○○
Stamina _____ ●●●○○○○○ **Appearance** _____ ●●●○○○○○ **Wits** _____ ●●●○○○○○

Blood Pool

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Humanity

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ●

Abilities

Academics _____ ●●●●○○○○○ **Empathy** _____ ●●●●○○○○○ **Melee** _____ ●○○○○○○○○○
Alertness _____ ●●○○○○○○○ **Firearms** _____ ●●●●○○○○○ **Performance** _____ ●●●●○○○○○
Athletics _____ ●○○○○○○○○○ **Intimidation** _____ ●○○○○○○○○○ **Science** _____ ●●○○○○○○○
Brawl _____ ●○○○○○○○○○ **Investigation** _____ ●●●○○○○○ **Security** _____ ●○○○○○○○○○
Computer _____ ●●●○○○○○ **Law** _____ ●○○○○○○○○○ **Stealth** _____ ●●●○○○○○
Dodge _____ ●●●○○○○○ **Leadership** _____ ●○○○○○○○○○ **Streetwise** _____ ●●○○○○○○○
Drive _____ ●●●●○○○○○ **Medicine** _____ ●○○○○○○○○○ **Survival** _____ ●○○○○○○○○○

Storyline

Laura Spelling, eller for de fleste elever og ifølge Laura selv i alt for mange år, blot 'Miss Spelling', underviste i engelsk i de ældste klasser på Pleasantville High School. Miss var stadig ikke blevet til Mrs., da Laura rundede først 30, så 35 og siden 40, og Laura begyndte at affinde sig med, at hun var gift med sit job. Heldigvis et job hun elskede.

Hun skulle køre hjem, så hun drak blot et enkelt glas vin til julefesten. Indtil ham, der måske kunne forvandle Miss Spelling til Mrs... - hvad var hans navn? - dukkede op. Laura husker kun resten af aftenen i en rosa dis, men hun husker, at hun dansede og var lykkelig.

Da hun vågnede, var hun ikke lykkelig længere. Hun frøs, og det var mørkt i huset. Hun måtte være faldet i søvn på sofaen, men havde husket at trække gardinerne for. Eller havde det allerede været morgen, da hun kom hjem? Laura rejste sig, tændte lyset og skruede termostaten op til 72 F, selvom hun vidste, at det kom til at koste på elregningen. Da hun vendte sig fra termostaten, så hun køletasken, der stod lige inden for hoveddøren. En køletaske med en gul Post-it, der blot sagde: »Til Laura«.

Det var først, da hun stødte på en tidligere kollega klokken halv to om natten i Walmart, hvor hun selv stod og stirrede tomt på fryseskabene med færdigretter, at hun indså, at hendes gamle liv for altid var forsvundet. Ikke mere Shakespeare og

Joyce, ikke flere stile, ikke flere søvnige elever mandag eftermiddag. Ikke mere dagslys.

De dukkede først op i nyhederne, da det allerede var for sent. Ingen turde bruge Z-ordet, men der var ingen tvivl. De sultne udøde var overalt. Var det naturen eller en virus fra et hemmeligt laboratorium? Eller var det en forbandelse, ligesom den, der har gjort Laura til dét, hun nu er?

Sammen med tre af Pleasantvilles andre vampyrer har Laura barrikaderet sig i tre uger i lagerrummet bag den store boghandel Barnes & Noble. Nu er de løbet tør for blod og har derfor lagt en desperat plan. De vil forsøge at finde en gruppe overlevende mennesker og tilbyde dem en byttehandel. Lidt af deres friske blod i bytte for vampyrernes hjælp til at beskytte dem mod zombierne hver nat.

Jessica Swanson: Skolesygeplejerske, skaffer blod fra blodbanken.

Ron Wood: Forhenværende sløjdlærer på Pleasantville High School.

Chuck Dupont: Tidligere kemilærer på Pleasantville High School.

Forslag til rollen: Jordnær, sød, godhjertet, forpint, sørgmodig, beskyttende, selvopofrende.

CHUCK DUPONT

Attributes

Strength _____ ●●●○○○○○ **Charisma** _____ ●●●●○○○○ **Perception** _____ ●○○○○○○○
Dexterity _____ ●●○○○○○○ **Manipulation** _____ ●○○○○○○○ **Intelligence** _____ ●●●●○○○○
Stamina _____ ●●●○○○○○ **Appearance** _____ ●○○○○○○○ **Wits** _____ ●●●●○○○○

Blood Pool

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Humanity

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

Abilities

Academics _____ ●●●●○○○○ **Empathy** _____ ●●●○○○○○ **Melee** _____ ●●●●○○○○
Alertness _____ ●○○○○○○○ **Firearms** _____ ●●○○○○○○ **Performance** _____ ●○○○○○○○
Athletics _____ ●○○○○○○○ **Intimidation** _____ ●○○○○○○○ **Science** _____ ●●●●●●●●
Brawl _____ ●○○○○○○○ **Investigation** _____ ●●●●○○○○ **Security** _____ ●●●●○○○○
Computer _____ ●●●○○○○○ **Law** _____ ●○○○○○○○ **Stealth** _____ ●○○○○○○○
Dodge _____ ●○○○○○○○ **Leadership** _____ ●●○○○○○○ **Streetwise** _____ ●○○○○○○○
Drive _____ ●○○○○○○○ **Medicine** _____ ●○○○○○○○ **Survival** _____ ●●●○○○○○

Storyline

Chuck var en fandens god kemilærer, inspirerende, rar og tålmodig. Så længe ingen lavede narrestreger i laboratoriet. Der var altid mindst én, der havde lidt for travlt med at eksperimentere med at blande flere kemikalier i resterne af forsøget, bare for at se, hvad ville ske. Måske burde Chuck have sat pris på denne nysgerrighed, men ikke efter den gang, laboratoriet var lukket i en måned efter en elevs selvstudier.

Det var en god julefest på lærerværelset. Chuck havde underholdt sine elever med et par harmløse 'forbudte' forsøg, og han faldt hurtigt i snak med en ung, charmerende spansk lærerinde.

Det var lugten, der vækkede Chuck. Eller rettere lugtene. Kemikalier. Han lå på katederet i et mørklagt kemilokale. Han burde have haft tømmermænd, siden han ikke kunne huske mere fra julefesten, men han følte sig friskere end nogensinde før. En anden lugt fangede Chucks opmærksomhed. Under katederet lå en livløs krop. Chuck genkendte Candy Jones fra onsdagskemiholdet. Nu vidste han også, hvordan hendes blod smagte.

Modvilligt indså Chuck, at han måtte holde en lav profil. Han havde nydt at være øverst i fødekæden efter så mange år som den harmløse nørd. Han vidste ikke, hvem der havde gjort ham til vampyr, men han lærte hurtigt at sætte pris på jagten. Men byen var ikke stor nok til at stille sulten på dén måde uden at blive opdaget, og Chuck måtte nøjes

med en kostpyramide med donorblod i bunden.

De dukkede først op i nyhederne, da det allerede var for sent. Ingen turde bruge Z-ordet, men der var ingen tvivl. De sultne udøde var overalt. Var det naturen eller en virus fra et hemmeligt laboratorium? Eller var det en forbandelse, ligesom den, der har gjort Chuck til dét, han nu er?

Sammen med tre af Pleasantvilles andre vampyrer har Chuck barrikaderet sig i tre uger i lagerrummet bag den store boghandel Barnes & Noble. Nu er de løbet tør for blod og har derfor lagt en desperat plan. De vil forsøge at finde en gruppe overlevende mennesker og tilbyde dem en byttehandel. Lidt af deres friske blod i bytte for vampyrernes hjælp til at beskytte dem mod zombierne hver nat.

Jessica Swanson: Skolesygeplejerske, skaffer blod fra blodbanken.

Ron Wood: Forhenværende sløjdlærer på Pleasantville High School.

Laura Spelling: Var engelsklærerinde på Pleasantville High School, indtil julefesten.

Forslag til rollen: Opfindsom, diplomatisk, velformuleret, kynisk, nådesløs, effektiv, rar.