

# Isabelle



Af Lars Kaos Andresen



## Indhold

### Scenarietekst

Kort beskrivelse af scenariet	3
Forhistorien	6
Scenariets elementer	7
Flashbacks	11
Spilmekanikker	12
Opstart af scenariet	14
Oversigtsark	15
Foromtalen	16

### Scener

Akt 1 - scene 1 - Jægere i krypten	17
Akt 1 - scene 2 - Den gamle præst	19
Akt 2 - scene 3 - Sigøjnere i natten	21
Akt 2 - scene 4 - Professoren	23
Akt 2 - scene 5 - Ankomst til Wolfsburg	25
Akt 2 - scene 6 - Afgang fra Wolfsburg	26
Akt 3 - scene 7 - Greven og Isabelle	27

### Øvrigt indhold

Fire roller på hver fire sider	
12 disciplinkort - tre til hver rolle	
Fire karakterark	
Otte flashbackscener i hver fem eksemplarer	
Otte beskrivelser af erindinger til flashbacks	
Et brev fra en heksejæger (evt. handout til scene #1)	
Et brev til en professor (evt. handout til scene #4)	
En masse små træbrikker til karakterarket	



Close my eyes

Feel me now

I don't know how you could not love me now  
You will know, with her feet down to the ground  
Over there, and I want true love to grow  
You can't hide, oh no, from the way I feel

My Bloody Valentine, Sometimes



### Kolofon

Tekst og layout: Lars Kaos Andresen  
Illustrationer: Thomas Bjerregaard Nielsen  
Korrektur: Maya Krone og Kristoffer Apollo

Tak til Thomas Bjerregaard og Bjarke Larsen (Dæmon Bjarke) for mange heftige rollespilsoplevelser med vampyrer i årene 1991-1993. Good times!

Tak til Thomas Munkholt for feedback ...  
og mange gode rollespilsoplevelser, selv  
om det ikke er med vampyrer.

# Indledning



**I**sabelle handler om fire vampyrer, der vågner i år 1880 og opdager, at de har mistet deres menneskelighed, og om hvordan de vælger at affinde sig med denne skæbne – personificeret ved deres fælles skaber, Isabelle. Scenariet er et episk drama fyldt med store følelser, tragiske skæbner og vigtige valg. Det er storladet skønhed forenet med mørk ondskab. Det er overnaturligt sensuelt i en smuk og forfærdelig verden.

Isabelle tager udgangspunkt i rollespillet *Vampire the Masquerade*, men kendskab til rollespillet er ingen forudsætning for at fungere som hverken spilleleder eller spiller. Isabelle er desuden et remake af et scenarie ved samme navn fra Fastaval 1994, men dette har heller ingen betydning for hverken spilleleder eller spillere.

*Vampire the Masquerade (first edition)* er et rollespil om at miste sin menneskelighed i den oftest ulidelige tilværelse som udød vampyr. Sexede vampyrer. Mørke. Stærke. Samtidig martrede og fyldt med selvhad og tvivlen over deres egen eksistensberettigelse. Vampire var i 1990'erne dét populære eksistentialistiske rollespil, hvor man ikke mere frygtede monstret ude i mørket, men i ekstatiske teenagefryd jagtede og frygtede monstret i sit eget indre.



## Forfatterens forhold til Vampire

Jeg spillede kun Vampire i 1991-1993, og jeg har aldrig haft andre bøger end den første regelbog. Det betyder, at jeg ikke er opmærksom på, hvad der ellers er udgivet af bøger til Vampire, og det er derfor meget muligt, at du har spillet noget Vampire, som er helt anderledes end det Vampire, jeg spillede med mine venner i starten af 1990'erne for snart 25 år siden. Så forvent ikke, at din Vampire-lore kan eller skal bruges i scenariet.

## Fakta om scenariet

Isabelle er for fire spillere og én spilleleder. Scenariet er skrevet til at blive spillet på fire-fem timer, men det kan spilles hurtigere, og man kan også nemt bruge længere tid på det. Det kan spilles af alle uanset alder og køn, og der er heller ikke noget problem i, at gruppen består af spillere i forskellige aldersgrupper. Det vil dog være godt, hvis spillerne har nogenlunde samme holdning til, hvad det er, de gerne vil spille.

## Kort synopse

Træt af dage har en vampyren Isabelle kaldt sine børn til sig for at sove med dem i en glemt krypt for evigt. Mange år senere vågner de fire vampyrer af dvalen, fordi deres skaber, Isabelle, kalder på hjælp. Vampyrerne har sovet så længe, at de ikke kan huske meget fra deres tilværelse som vampyrer, men de ved, at de må finde Isabelle, før hun bliver fundet af en gruppe heksejægere.

Historien foregår over to nætter, hvor vampyrerne skal bevæge sig gennem et snedækket Sydtyskland til det slot, hvor Isabelle er bortført til. Undervejs på deres færd husker vampyrerne (gennem flashbackscener) mere og mere fra deres tilværelse som vampyrer. I starten opfatter vampyrerne sig selv som ædle, endog smukke væsener, men efterhånden erindrer de, at de alle er blevet til umenneskelige monstre, som er langt fra de mennesker, de var engang.

Når de finder Isabelle, skal de hver især afgøre med sig selv, hvilken skæbne de ønsker for hende, for hinanden og ikke mindst for dem selv. Med andre ord starter scenariet smukt og eventyrligt, og det ender med al sandsynlighed mørkt og tragisk.

Isabelle er et meget åbent scenarie, hvor spillerne kan tage meget initiativ på egen hånd. Det er svært for dig som spilleleder at 'ødelægge' scenariet. Så længe du sørger for, at vampyrerne vågner i krypten, og at scenariet ender med, at vampyrerne finder Isabelle, så er alt godt. Selve handlingen er ikke i fokus - det er vampyrernes historier, vi er interesserede i.

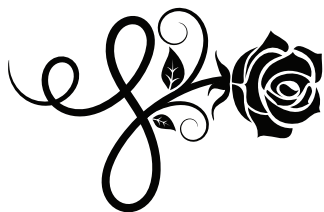
# Indledning



## De fire roller

Scenariet har fire roller, der alle er vampyrer: Arthur, Christine, Franco og Alex.

- 1300-tallet: Arthur er Isabelles første skabelse. Arthur var en loyal og gudstro ridder i 1300-tallet. Han reddede Isabelle fra en gruppe heksejægere, og som tak gav hun ham evigt liv i skyggerne. Arthur har levet som vampyr i en falsk bevidsthed om, at Isabelle er en engel, og at alle de forfærdelige ting, han har gjort for hende og siden på eget initiativ, har været for at bekæmpe ondskaben og djævelskab.
- 1400-tallet: Christine var en fransk møller og tidlig enke. Hun forsøgte i sin klare sans for retfærdighed at hjælpe en kvinde fra at blive brændt på bålet og blev i stedet selv brændt næsten til døde. Isabelle blev tiltrukket af hendes uselviske mod og sans for retfærdighed. Christine mistede sit holdepunkt, da Isabelle forlod hende, og hun blev en næsten dyrisk vampyr uden samvittighed, som mistede enhver fornemmelse for retfærdighed.
- 1500-tallet: Franco var en spansk, lavadelig kunstner, hvis kærlighed til et andet menneske førte til hans død. Isabelle blev tiltrukket af den stærke kærlighed, som Franco rummede. Som vampyr mister Franco evnen til at føle kærlighed, og han erstatter kærligheden med en blanding af lyst og had.
- 1600-tallet: Alex var en charmerende forbryder og opportunist, der skjulte sin identitet som kvinde og blev musketer. Da hun blev afsløret, var hendes vilje til hævn så stærk, at Isabelle fik øje på den. Da Isabelle forlader Alex, forsøger Alex at hævne sig på Isabelle og slå hende ihjel, men Alex får ikke sin hævn.



## Isabelle på Fastaval

På rollespilskongresser er der mange forskellige typer deltagere. Isabelle er derfor skrevet, så det kan køres på forskellige måder. Den ene måde er at fokusere på følelser, drama og plot i nævnte rækkefølge, og den anden måde er at fokusere på plot, drama og følelser i denne rækkefølge. I en række af scenerne er der præsenteret ideer til, hvordan du som spilleleder kan fokusere på enten følelser eller plot. Dramaet skal altid være til stede.

Om du skal køre den ene eller den anden stil, afhænger af dine spillere. Som udgangspunkt mener jeg, at scenariet er mest spændende, når der fokuseres på vampyrernes følelser, men på en rollespilskongres kan vi ikke styre, hvilke spillere vi får. Og det er ikke alle spillere, der kan forvalte en vampyrs følelser, og sådanne spillere vil få mere ud af at spille et scenarie, hvor der også er plads til plot. Følelser og plot behøver ikke være modsætninger. I den bedste verden er der store følelser, voldsomt drama, spændende plot og episk action.

## Stemning

Isabelle er et gotisk eventyr, og stemningen er derefter. Både skønhed og det hæslige er overdrevet i sit billedsprog. Vampyrer er 'larger than life'. Det er smukt, romantisk og samtidig tragisk og forfærdeligt.

Konkret kommer meget af scenariets stemning til udtryk ved de beskrivelser, som du kommer med som spilleleder. Især i starten af scenariet er det væsentligt, at du formidler stemningen for spillerne, så de kan følge op på det og selv være med til at skabe og forstærke stemningen.

Vampyrer er meget sanselige væsener, og de oplever verden anderledes end mennesker. I starten af scenariet, hvor vampyrerne er i tæt forbindelse med deres menneskelighed, vil de i høj grad opleve verden som smuk og forunderlig. Efterhånden som de erindrer mere og mere fra deres tilværelse som vampyrer og bliver klar over, at mennesket fylder mindre og mindre i dem selv, vil de

# Indledning



opleve verden på en helt anden måde. Hvor mennesker, de møder i starten, er smukke og fascinerende væsener, bliver de efterhånden bare til dyr for vampyrene.

I de enkelte scener er der lagt op til, hvordan du som spilleleder kan ændre dine beskrivelser af omgivelserne, alt efter om rollerne er tæt på deres menneskelighed eller ej. Måske vil du også komme ud for, at en vampyr oplever og ser omverdenen anderledes end en anden vampyr.

## Stil og tone

Isabelle er et klassisk, åbent 'old school'-scenarie i Fastaval-traditionen, der som udgangspunkt spilles om et bord, uden at der er tænkt i, at spillerne skal rejse sig og agere, selv om de selvfølgelig er velkomne til dette. Der er et kronologisk forløb, som spillerne kan handle ret frit i. Spillernes indflydelse på scenariet kommer primært til udtryk gennem deres roller. Der er en overordnet fortælling i scenariet, men den enkelte spiller skal i højere grad også gennem indlevelse i sin rolle tage ansvar for sin egen vampyrs fortælling.

Scenariet indeholder flashbackscener som fortælleteknisk mekanik og bryder på den måde med det ultraklassiske 1990'er-Fastavalscenarie.

Tonen i scenariet er alvorlig, patosfyldt og rørende, men også uhøjtidelig. Scenariet tager ikke sig selv alt for alvorligt. Vi ved godt, at det er en guilty pleasure at søbe rundt i vampyrers selvhad og manglende evne til at håndtere livets ulidelige, evige mørke. Det vil være fantastisk, hvis scenariet kan give en spiller en klump i halsen, men det er den samme klump i halsen, man får, når man ser en rigtig god Disney-film med løver, der dør, eller bæster, der giver deres liv for en umulig kærlighed. Dette er ikke selvhøjtideligt drama, men derfor kan det stadig godt røre os. (Hvis man spiller med teenagere i sin gruppe, så er det hele selvfølgelig dødelig alvor!)

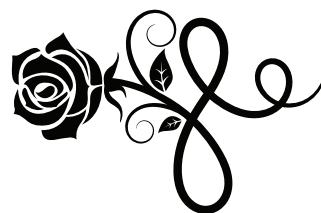
## Introduktion af flashbacks

Der er i alt otte flashbacks - to til hver af vampyrene. Hvert flashback er beskrevet på et scenekort og spilles i en scene af cirka 5 minutters varighed. Det vil sige, at det skal være hurtigt, kort og intenst. Flashbackscenerne beskrives mere indgående senere i scenariet.

## Introduktion af spilmekanikker

Isabelle indeholder en række simple spilmekanikker, der er inspireret af rollespillet Vampire the Masquerade. Hver vampyr har to **Discipliner** - særlige vampyrevner, som vampyren kan gøre brug af ved at bruge **Blod**. Hvilken effekt disciplinerne har, står beskrevet på de disciplin-kort, som spillerne får udleveret. Desto mere en vampyr husker fra sit vampyrliv, desto stærkere bliver vampyren, og får derfor efter hver flashbackscene et nyt disciplin-kort udleveret.

Blod repræsenterer, hvor mange kræfter vampyren har at tære på. Får vampyren et **Sår** i en kamp, skal hun bruge blod for at helbrede sig selv. Bruger en vampyr sine discipliner, koster det blod. Og bruger vampyren blod, bliver vampyren også nødt til at drikke blod. Når vampyrene mindes deres liv som vampyrer, mister de **Menneskelighed**, og slår vampyren mennesker ihjel på en særlig grum måde, falder vampyrens menneskelighed også. Mister en vampyr al sin menneskelighed, bliver vampyren til et tankeløst monster. Spilmekanikkerne beskrives mere indgående senere i scenariet.





## Forhistorie

Vampyren Isabelle har over en 400-årig periode fra 1300-1700 gjort fem mennesker til vampyrer. Fem mennesker, som hun er blevet forelsket i, og som har udstrålet den menneskelighed, som er fjernere og fjernere fra hende selv. Efterhånden som hendes børn og elskere også mister deres menneskelighed, mister Isabelle kærligheden til dem, og hun finder et nyt menneske at forelske sig i og gøre til vampyr. Hendes tidligere partner, elsker og trofaste følger kasseres.

Sådan går det i en tid, indtil Isabelle selv får nok af denne farce af en tilværelse. Hun opsøger sammen med sin nuværende elsker en kirke i Sydtykland med en gammel og glemt krypt og tilkalder sine fire fortabte børn. Stadig bundet af blodet til Isabelle har de intet andet valg end at adlyde hendes kalden. Sammen med dem lægger hun sig til at sove i en selv for vampyrer dødlignende søvn kaldet for torpor.

Sådan kunne de have sovet til den dag i dag, men engang i starten af 1800-tallet taler en ung præst over sig, og fortæller om væsenet Isabelle, der ligger i en krypt under en kirkegård, og en ung greve - Rotstein af Wolfsburg - finder og åbner Isabelles kiste. Grev Rotstein forelsker sig straks i det smukke væsen og bringer hende til sit slot. Han forstår, hvad hun er, og den forelskede greve forsøger at vække Isabelle af sin dødesøvn. Han giver hende blod fra sig selv, fra landsbyboerne, fra unge

jomfruer. Men intet vækker Isabelle, og han affinder sig med at elske den døde kvinde i kisten.

Greven bliver ældre, og døden bliver også nærværende for ham, og han ønsker ikke at dø. Han vil leve evigt med Isabelle, og i sin afmagt fortæller han sin hemmelighed til en gammel professorven, som er ekspert i det overnaturlige og det unaturlige. Greven ønsker professorens hjælp til at vække vampyren i sit slot. Han beder sin gamle ven om at være yderst diskret, men det er den gamle professor ikke. Han fortæller et selskab af okkultister om sin kommende og spændende rejse til Wolfsburg, hvor han skal forsøge at vække en smuk vampyr ved navn Isabelle, der er fundet i en gammel krypt under en kirkegård.

Navnet vækker minder hos en okkultist, heksejæger og leder af det gamle broderskab Ordo Venefica, der før, for mange år siden, er stødt på Isabelle. Et møde, som næsten betød den gamle ordens udryddelse, og et møde, som ikke er glemt eller hævnnet. Lederen sender to akolytter af sted for at lede efter krypten, mens han selv iværksætter en ekspedition mod Wolfsburg og slottet.

Kort efter ankommer to akolytter fra ordenen til kirken med krypten, og med vold og magt får de præsten til at vise dem, hvordan de finder ned i krypten, hvor vampyrerne ligger. Præsten bønfalder dem om at lade være. Ikke fordi han vil beskytte vampyrerne, men fordi han vil beskytte verden mod vampyrerne.

De unge mænd finder kisterne. Fjerner låget af den første og bedste kiste, hvor den yngste af vampyrerne - Isabelles seneste elsker Henri DeForge - ligger i sin dødesøvn. De ved, hvad de bør gøre. Trods instrukser om at vente gribes de af ungdommens ildhu, og de hamrer en kraftig stage af kirsebærtræ ned i vampyrens indtørrede hjerte med en hammer af ibenholt.

Vampyren dør med et lydøst skrig. Et skrig, som kun høres af Isabelle, der mærker, at et af hendes børn dræbes. Hendes sind vågner, men hendes krop er stadig død og borte. Kun det kraftfulde blod fra en vampyr kan vække hendes kød til live. Hun skriger højt til sine fire resterende børn, at de skal komme hende til hjælp. Nu!

---

### Historisk korrekthed?

Scenariet foregår engang i 1880'erne i Sydtykland om vinteren. En tid med skødefrakker, høje hatte, tromlerevolvere og gentlemen. Men vi går ikke op i historisk korrekthed. Der er forhåbentligt ikke alt for mange anakronismer i scenariet, men det betyder ikke noget, hvorvidt det er realistisk, at Franco havde et homoseksuelt forhold til en murer i Spanien i 1500-tallet, eller om der ikke fandtes tohåndssværd, da Arthur var ridder i 1300-tallet. Som sagt er vi ovre i den fantastiske genre, så hvis du får en spiller, der tilfældigvis har viden om en af de perioder, der nævnes i scenariet, så gør med det samme opmærksomhed på, at dette IKKE er History Channel!



## Hvad skal der ske?

Scenariet består af tre akter: En første akt, hvor vampyrerne (og spillerne) får en fornemmelse af, hvad det er der foregår, og de bliver præsenteret for deres opgave. En anden akt, hvor vampyrerne udsættes for forskellige situationer på deres færd til Isabelle, og hvor de begynder at erindre mere om, hvem de rent faktisk er, og en tredje og sidste akt, hvor de konfronteres med Isabelle og skal vælge, hvilken skæbne de ønsker for hende - og for dem selv.

Helt simpelt udspiller scenariet sig over to nætter. Uanset hvor meget vampyrerne skynder sig, kan de ikke nå frem til Isabelle på én nat. I løbet af den første nat møder de to heksejægere nede i deres krypt, en gammel præst, der kender til deres eksistens, en sigøjnerfamilie, der har hjulpet heksejægerne, og en russisk professor, der er tilkaldt af greven for at hjælpe med at vække Isabelle. Vampyrerne overnatter i byen Wolfsburg og møder her den anden nat flere heksejægere, som de håndterer på den ene eller anden måde. Fra Wolfsburg er der ikke langt til grevens slot, og her møder de den døende greve og Isabelle, og de beslutter sig for, hvad de vil gøre.

### Næsten total frihed

Isabelle kan køres som et meget åbent scenarie. Det eneste, der ligger fast, er, at scenariet skal ende oppe hos Grev Rotstein, hvor rollerne skal møde Isabelle, og at de på deres vej derop skal have en række flashbacks til deres tilværelse som vampyr. Hvordan de kommer derhen, hvad de oplever på vejen, og hvor mange mennesker de slagter eller ikke slagter, er ikke så vigtigt. Så hvis dine spillere ikke gør helt, som scenariet lægger op til, men har det sjovt, så kør med det. På samme måde er der derfor heller intet i vejen for at improvisere, så længe du husker på, at de skal nå frem til grevens slot, inden spillerne bliver trætte og ikke gider mere. Det er nærmest umuligt at 'ødelægge' scenariet.

## Ordo Venefica

Scenariet indeholder et plot med en gruppe heksejægere med navnet Ordo Venefica. Heksejægerne har været på jagt efter Isabelle i mange århundreder, og de har også fået nys om, at Isabelle er dukket op igen. Det er to akolytter fra denne orden, der i starten af scenariet slår en vampyr ihjel i krypten. Hvor meget dette plot skal fylde i scenariet, er op til dig og dine spillere. Det er ikke essentielt for historien om de fire vampyrer og Isabelle. I teorien kunne det undlades fuldstændig, men det kan bruges til at skabe spænding, action og formål for spillere, der har brug for mere end 'blot' at føle sig som en vampyr.

## Isabelle uden fokus på plot

Enten kan spillerne fokusere på deres vampyrer, deres interne forhold, deres følelser, og hvordan de oplever verden omkring dem. Denne måde vil tiltale spillere, der holder meget af indlevelse og dramatisk rollespil, og som holder af at føle gennem deres rolle og rollespille sammen. Hvis der spilles på denne måde, så behøver der ikke være de store forhindringer og udfordringer for spillerne - de vil skabe deres egne udfordringer i kraft af flashbacks og have udfordringer nok i rollespillet med hinanden og de mennesker, som de møder. I dette tilfælde vil handlingen i scenariet være, at de skal rejse frem til slottet, hvor Isabelle ligger, og beslutte, om de vil vække Isabelle, eller om de vil tage livet af hende og på den måde blive fri af hende.

## Isabelle med fokus på plot

Eller det er muligt at sætte mere fokus på plottet med heksejægerne. Vampyrerne skal finde Isabelle før Ordo Venefica, og de skal bekæmpe nogle af ordenens medlemmer. Der er flere af bipersonerne, der kan føre vampyrerne mere eller mindre i retning af Ordo Venefica. Der kan lægges vægt på, at ordenen er lige i hælene på vampyrerne og Isabelle. Det er dog ikke meningen, at det skal komme til et egentligt opgør mellem heksejægerne og Isabelle - scenariets klimaks ligger i vampyrernes opgør med Isabelle.



## Hvordan er vampyrer i Isabelle?

Dengang Vampire the Masquerade kom frem i starten af 1990'erne, var det et nyt og spændende syn på vampyrer. Det her var længe før True Blood og ikke mindst Twilight. Vampire the Masquerade var heftigt inspireret af forfatteren Anne Rice, der i 1970'erne udgav romanen Interview with the Vampire. Anne Rice var groft sagt den forfatter, der for alvor tog skridtet og forvandlede vampyren fra antagonist til protagonist og samtidig gjorde den hidtidige underspillede seksualitet mere fremherskende og direkte i historierne. Anne Rices vampyrer blev populære i 1980'erne, men det var stadig mest for et mindre publikum. Interview with the Vampire blev udgivet på dansk i 1991 - samme år som Vampire the Masquerade udkom. Anne Rices vampyrer blev for alvor først mainstream i Danmark med filmatiseringen af Interview with the Vampire i 1994.

- Vampyrerne i Vampire the Masquerade er meget som vampyrerne i Anne Rices bøger. De er mere menneskelige end Dracula og Nosferatu. De har nemmere ved at indgå i det menneskelige samfund, og der fokuseres i endnu højere grad på det tragiske i vampyrerne, og på deres søgen efter menneskelighed.
- Vampyrerne i Isabelle er i høj grad menneskelige, og det er netop konflikten mellem deres menneskelighed og den umenneskelighed, der ligger i at leve som udød og drikke blod af mennesker, der er dramaet i scenariet.
- Kan ikke tåle dagslys - direkte sollys vil brænde vampyren op og slå vampyren ihjel for evigt.
- Vampyrer er sårbare over for ild.

---

## Hvis du har passive spillere

En gruppe passive spillere, der ikke tager initiativ til rollespil, eller som har svært ved at spille indlevelselsrollespil og som måske er mere vant til at fortælle, hvad deres character gør, end bare at handle som deres roller, kan godt få glæde af scenariet. Der indgår biper-soner i alle scener, og hvis dine spillere er passive, så gør bipersonerne endnu mere aktive, end de er i scenariet, så vampyrerne kan reagere på dem.

- Vampyrer er ikke påvirket af kors, vievand eller andre kristne symboler.
- De fire vampyrer er bundet til Isabelle af et blodsband. Blodsbandet giver en næsten telepatiske kontakt mellem vampyrerne og Isabelle. (Se næste side).
- De fire vampyrer kan ikke selv skabe vampyrer - det er kun Isabelle, der kan det.
- Vampyrerne taler hinandens sprog. De har levet i mange år i Europa og taler alle tysk, fransk, spansk, engelsk og italiensk.
- Vampyrer er sensuelle og seksuelle væsener. De har ikke sex, men at suge blod af hinanden er for vampyrer mere ophidsende end noget andet. (Der er intet til hindring for, at nogle af de fire vampyrer tiltrækkes af hinanden.)
- Kun Isabelle kan skabe andre vampyrer - de fire roller kan ikke selv skabe vampyrer.

## Tidslinje

**Præ-1300-tallet:** Isabelle skabes som vampyr. Måske er hun den oprindelige vampyr? Måske er hun Eva? Hendes oprindelse er ikke defineret.

**1335:** Arthur forvandles til vampyr.

**1412:** Christine forvandles til vampyr - Arthur overlades til sig selv.

**1502:** Franco forvandles til vampyr - Christine overlades til sig selv.

**1654:** Alex forvandles til vampyr - Franco overlades til sig selv.

**1732:** Henri de Forge forvandles til vampyr - Alex overlades til sig selv.

**1750:** Isabelle er træt af livet og kalder sine vampyrer til sig for at sove sammen for evigt i en glemt krypt under en tysk kirke.

**1835:** Greven finder Isabelle og bringer hende hjem til sit slot.

**1875:** Greven er døende og tilkalder hjælp fra en gammel ven, der har viden om vampyrer.

**1875:** To heksejægere slår en af vampyrerne i krypten ihjel. De øvrige fire vampyrer vågner, og scenariet tager sin start.



# Scenariets elementer



## Blodsbåndet til Isabelle

Når Isabelle skaber en vampyr, bliver denne vampyr bundet til hende via et blodsbånd. Vampyrer elsker Isabelle, kan ikke skade hende og bliver i mange henseender nødt til at adlyde hendes bud, selv om vampyren ikke ønsker det. Forestil dig en forelskelse - bare mange gange stærkere. Det kan være forfærdeligt at være forelsket, følelsen kan være blandet med både had og vrede mod den, man er forelsket i.

Isabelle kunne have løst sin elskere fra blodsbåndet, når hun fandt en ny kærlighed, men det har hun ikke gjort, så vampyrerne er blevet ved med at elske hende, savne hende og til tider føle hende, selv om hun kunne være tusinde kilometer borte.

## Blodsbåndet som spillederredskab

Blodet binder vampyrerne sammen, og det betyder blandt andet, at de har mulighed for at stå i en slags telepatiske kontakt med hinanden, men det er ikke noget, som spillerne selv kan styre. Som spilleder kan du bede en vampyr om at beskrive sine følelser i et øjeblik, og så kan du beslutte, om de andre vampyrer - eller en af dem - skal kunne mærke den følelse. De har potentialet for at være voldsomt empatiske over for hinanden.

Ved at få vampyrerne til at dele deres følelser med hinanden, bliver den udvikling, som de går igennem, når de erindrer mere fra deres liv, også det mere tydelig, og til forskel fra, når det blot er en indre monolog, som de øvrige roller ikke kan høre (selv om spillerne hører den), så kan det her bruges aktivt ved at lade en eller alle de andre vampyrer fornemme denne følelse, og eventuelt spørge ind til den. På den måde kan blodsbåndet bruges til at fremelske både konflikter og alliancer mellem rollerne.

- Blodsbåndet kan også bruges til at lade Isabelle være i en slags telepatiske kontakt med de fire vampyrer, men fordi der allerede er så mange bipersoner for rollerne at interagere med, kan det mindske spillernes behov og lyst for at spille med hinanden, hvis også Isabelle blander sig som biperson. Brug hellere blodsbåndet til at give rollerne indsigt i hinanden, men brug det spar-

somt, så det ikke bliver anstrengende for spillerne.

- Blodsbåndet spiller blandt andet den rolle i historien, at vampyrerne til sidst i scenariet ikke bare kan vælge at slå Isabelle ihjel direkte.
- Blodsbåndet og dets betydning nævnes for spillerne i introduktionen af deres rolle.
- Der er i de første tre scener ideer til, hvordan du kan bruge blodsbåndet. I de sidste scener afhænger brugen af blodsbåndet i høj grad af, hvilke vampyrer, der har haft flashbacks, og hvordan gruppedynamikken er. Blodsbåndet er selvfølgelig inspireret af Blood Bond i Vampire the Masquerade, men det følger ikke reglerne for Blood Bond slavisk.

## Forholdet mellem de fire roller

Vampyrerne har aldrig før været sammen i en gruppe. De har haft kendskab til hinandens eksistens, men har ikke dybe forhold til hinanden - heller ikke, hvis de havde kunnet huske alt fra starten af scenariet. Der er ikke skrevet nogen deciderede intriger eller forhold ind i rollerne, som det er planen skal udleves. Det fremgår i flashbackscenerne, at:

- **Arthur** er blevet droppet af Isabelle til fordel for Christine - og det var Arthurs skyld, at Christine blev brændt på bålet.
- **Christine** er blevet droppet af Isabelle til fordel for Franco, og det var Christines skyld, at Franco og hans elsker blev tævet ihjel af bøller.
- **Franco** er blevet droppet af Isabelle til fordel for Alex, og det var Franco, der dræbte Alex' kaptajn og var skyld i, at Alex tabte sin duel.
- **Alex** er blevet droppet af Isabelle til fordel for Henri (som dør i starten af scenariet).

Det betyder, at de efter første flashbacks får noget fælles historie at køre på, som de enten kan holde imod hinanden eller tilgive hinanden for. Det vil sige, at Christine og Franco har et forhold til to af de øvrige vampyrer på denne måde, og at Arthur og Alex har et forhold til én af de øvrige vampyrer.



## Potentielle konflikter

**Alex mod alle andre.** Alex er gruppens antagonist. Hun har potentiale til fra starten af at opføre sig på en måde, som de andre vampyrer vil reagere på af forskellige grunde. Hun var også som menneske en på mange måder konfliktsøgende person. Hun kan nemt komme i konflikt med i særdeleshed Franco og Christine, som er meget vendt mod henholdsvis kærlighed og retfærdighed. Hun kan også lægge sig ud med Arthur, men det er også muligt, at den gamle kriger og Alex finder en alliance i hinanden.

**Arthur mod Franco og Christine.** Arthur er gammeldags og hård og kan være skånselsløs og firkantet, men han er samtidig også en mand af ære og fornøft - han har potentiale til at lægge sig gevaldigt ud med Franco og til dels også Christine, hvis han kører på at opfatte verden som sort/hvid.

## Potentielle alliancer

**Franco og Christine.** Den mest åbenlyse alliance er mellem Franco og Christine, for de minder på overfladen om hinanden. Franco er følsom og empatisk, og Christine er intuitiv og retfærdig. Det kan gøre særligt ondt, når Christine husker, at hun er skyld i, at Franco mistede sin elskede.

**Arthur og Christine.** Arthur kan få en ridderlig beskyttertrang over for Christine, men det kan være, at Christine vil tage det ilde op at blive behandlet sådan af en mand. Og når Arthur husker, at han fik Christine brændt på bålet som heks, kan han enten blive selvretfærdig eller angrende.

**Arthur og Alex.** De to deler en krigermentalitet, men det er helt op til spillerne, om de finder en alliance der.

## Regelløst og terningeløst

En af grundreglerne i system- og terningeløst rollespil er: "Som udgangspunkt lykkes alt det, spilleren gør med sin rolle."

Udover discipliner, blod, sår og menneskelighed er der ikke noget system til Isabelle. Der bruges heller ikke terninger. Al kamp og lignende fortælles af spillerne og spil-

lederen. Det betyder, at der ikke er terninger til at afgøre noget. Det er i stedet dig som spilleleder, der kommer til at afgøre, hvordan kampe forløber. I de enkelte scener er der beskrevet ideer til, hvordan dette kan gøres, men du kan også komme ud for situationer, der ikke er forudset. Her er rådene:

- Spillelederen og spillerne er sammen om at skabe historien, dramatiske situationer og episke kampe.
- Der er ingen terninger – ingen tilfældigheder.
- Spilleledere og spillere bruger ord til at beskrive handlinger og skabe billeder.
- Gruppen er sammen om at udvikle og fortælle historien.
- Spillelederen er en facilitator – ikke en dommer.
- Frihed under ansvar – og konsekvens derefter.
- Lyt til spillernes beskrivelser, og fremelsk dem eventuelt med spørgsmål.
- Træf afgørelser, der er bedst for historien
- Lad ikke den dominerende spiller, der har ordet i sin magt, bestemme alt - husk de mere afdæmpede spillere og hjælp dem.
- Hvis det er roller, der er oppe at slås, så husk at være fair, og forklar eventuelt den spiller, hvis rolle taber en kamp eller en konflikt, at det er, fordi det bringer historien videre på en god måde, så spilleren ikke føler sig uretfærdigt behandlet.

Isabelle egner sig særligt godt til at spille system- og terningeløst, for i de allerfleste konflikter med mennesker vil de fire vampyrer have overtaget. Det handler ikke om, hvorvidt vampyrerne kan overmande en sigøjnerfamilie og drikke deres blod. Det handler om, hvordan de gør, hvorfor de gør det. og ikke mindst om de kan få sig selv til at gøre det, når den levende dreng med de blanke øjne beder for sit liv og sin sjæl. Det handler ikke om, hvorvidt jægeren rent faktisk har en mulighed for at slå vampyren ihjel med sin riffel, men det handler om give vampyren en mulighed for at være barmhjertig, selv om jægeren lige har sendt en kugle gennem kroppen på hende, eller give hende muligheden for at gå amok i en retfærdig og tilfredsstillende blodrus.



## Flashbacks

I starten af scenariet har vampyrerne ingen erindring om deres vampyrliv, men i løbet af scenariet husker de mere om deres liv som vampyrer. Den primære indsigt, de får gennem dette, er, at de i deres tilværelse som vampyrer alle har forrådt deres idealer og de ting, som gjorde dem til enestående mennesker. De er simpelt sagt gået fra at være gode til at være onde (man kan diskutere, hvor meget vampyren Alex har flyttet sig, men hun har nogle andre ting at slås med).

Denne indsigt præsenteres for spillerne gennem korte flashbacks, hvor den vampyr der har flashbacket, spilles af sig selv, og de øvrige personer i flashbacket spilles af de andre spillere. Det er dig som spilleleder, der præsenterer flashbacket for spillerne, men meget af informationen står på de scenekort, som spillerne får udleveret. Når flashbacket er spillet, får den rolle, det handlede om, en lille selvstændig beskrivelse af, hvad hun nu husker.

Der er to flashbackscener til hver vampyr. Den første scene handler om den nat, hvor de hver især er blevet forladt af Isabelle. I hver af disse scener optræder Isabelle, og der er henvisninger til den vampyr, som overtager rollen som Isabelles elsker. (For Alex er dette ikke fremhævet, for hun efterfølges af vampyren Henri, der dør i starten af scenariet, og som altså ikke spilles).

Den anden flashbackscene er en erindring fra et af vampyrernes laveste og mest bestialske øjeblikke. Det er her, at vampyrerne husker og bliver klar over, at de er blevet monstre.

Udfaldet på flashbackscenerne er ikke helt fastlåst, og spillerne har stadig mulighed for at forme deres vampyrer gennem flashbackene, og de øvrige vampyrer, der eventuelt medvirker, har også deres egen fri vilje. Så hvis nogle af vampyrerne gør noget andet end det, der er forventet, så lad dem, og spil videre på det.

- Der er to flashbacks til hver vampyr.
- Alle flashbackscener er i fem eksemplarer - et til spillelederen og til hver spiller. Eksemplarerne er ens.
- Det er dig som spilleleder, der igangsætter et flashback.

I scenarieteksten er der givet ideer til, hvornår det vil være passende og dramatisk, men det har ikke nogen plotmæssig betydning.

- Et flashback kan starte når som helst. Det kan være midt i en kamp, at Franco pludselig får øje på en frossen rose, der minder ham om noget. Så spilles flashbacket, og når det er færdigt, går I tilbage til præcis det øjeblik, hvor I slap handlingen - den eneste forskel er, at Franco nu pludselig husker, at han slog en ung dreng ihjel, fordi han var misundelig på, at han var glad og lykkelig.
- Flashbackene er voldsomme, voldelige og blodige - til forskel fra det nutidige narrativ, som er mere afdæmpet og følelsesorienteret.
- Første flashbacks finder sted de nætter, hvor Christine, Franco og Alex blev forvandlede til vampyrer. Det betyder, at dele af den scene er beskrevet i rollebeskrivelsen, men det gør ikke noget, at flashbackscenen afviger fra dette.
- Hvis et flashback kører af sporet, så går du enten ind og får det tilbage på sporet eller stopper det bare før tid. Hurtigt videre.
- **Vigtigt:** Når flashbacket er færdigt, udleverer du det handout, der forklarer spilleren, hvad vampyren husker, til den vampyr, der har husket noget.

### Hvornår skal flashbacks spilles?

Der er ingen faste regler for, hvornår flashbacks skal spilles, men de otte flashbacks kunne være fordelt således ud på de scener, som er beskrevet i scenariet:

- Opvågning i krypten: Ingen flashbacks
- Mødet med den gamle præst: Ét flashback
- Mødet med sigøjnerfamilien: To flashbacks
- Mødet med Professor Alexander: To flashbacks
- Ankomst til Wolfsburg: Ét flashback
- Aften i Wolfsburg: Ét flashback
- Ankomst til slottet: Ét flashback
- Mødet med Isabelle: Ingen flashbacks



## Spilmekanikker

Spilmekanikkerne i Isabelle er inspireret af mekanikkerne i det oprindelige Vampire the Masquerade, men forsimplet i meget høj grad. Spilmekanikkerne er med i scenariet for at hjælpe spillerne til at fange stemningen og give dem nogle redskaber, som de kan bruge til at påvirke historien. Spilmekanikkerne er der både for at vise spillerne, hvad deres vampyrroller kan, men sætter også nogle grænser, som de kan bruge i deres rollespil (de er for eksempel begrænset af blodet).

Det er op til dig og dine spillere i hvor høj grad, I vil bruge mekanikkerne i jeres spil. Man kan godt forestille sig en gruppe, som ikke behøver at gå op i blodpoint og sår og som hellere vil fokusere på det dramatiske. Men man kan også forestille sig en gruppe, hvor det er godt for dem at have de konkrete holdepunkter, som spilmekanikkerne giver. Mekanikkerne kan være med til at skabe gode rollespilssituationer. I teorien kan spilmekanikkerne og karakterarket droppes fuldstændig, og I kan vælge at gå all-in på drama og følelser.

Alle spilmekanikkerne fremgår på de enkelte rolleark.

## Discipliner

Hver rolle har tre discipliner - særlige evner - som vampyren kan gøre brug af. Det kan for eksempel være at blive voldsomt stærk eller meget hurtig. Hver disciplin er beskrevet på et kort, som spilleren har foran sig, og der står beskrevet på kortet, hvilken effekt disciplinen har.

### Spillernes karakterark

Hver spiller har et karakterark til sin rolle, der gør det nemt at holde styr på discipliner, blod, menneskelighed og sår. I stedet for at bruge blyanter og kuglepenne, bruger du de små farvede træbrikker. Rød for blod, grøn for menneskelighed og sort for sår. Disciplinkortene er antydte, men uden detaljer, så spillerne kan få en fornemmelse af, hvilke discipliner de senere får.

Når en vampyr bruger en disciplin, skal spilleren betale den mængde blod, der er angivet på kortet. Jo mægtigere disciplinen er, desto mere blod koster det at bruge disciplinen. Vampyren kan kun bruge en disciplin, hvis hun har blod nok til det. Effekten holder i en enkelt scene. I starten har vampyrerne kun én disciplin, men jo mere de husker gennem flashbackscener, desto flere får de.

- Starten af scenariet: De har et disciplinkort til den første disciplin.
- Efter første flashback: De får disciplinkortet til deres anden disciplin.
- Efter andet flashback: De får det sidste disciplinkort, som er en stærkere udgave af deres første disciplin.

## Blod

Vampyrer har brug for blod, når de skal bruge deres evner, helbrede sig selv, hvis de er blevet såret eller på anden vis skal være overmenneskelige. Hvis vampyren bare går og hygger sig for sig selv, så er forbruget af blod meget lavt, og i teorien ville vampyren kunne overleve på dyreblood. Men hvis vampyren virkelig vil bruge sine kræfter, så skal der menneskeblod til.

- Hver vampyr kan maksimalt rumme 10 blodpoint. Hver vampyr har 2 blodpoint til at starte med.
- Et menneske, der tømmes komplet for blod, rummer omkring 6 blodpoint. Et barn lidt mindre - en stor mand lidt mere.
- Drikker en vampyr mere end halvdelen af blodet i et menneske, er dette menneske prisgivet, vil være svag, blive bevidstløs og dø.
- Vampyrerne kan give hinanden blod i en én til én ratio. Det kan for eksempel bruges, hvis en af vampyrerne kvier sig ved at drikke blod fra et menneske. For vampyrer er det voldsomt intimt at drikke blod af hinanden. Det kan også være seksuelt for dem. Enhver vampyr smager unikt.
- Blod kan bruges til at helbrede en vampyr. Et blodpoint flytter en vampyr en kategori i sår.



## Sår

Der er fire tilstande, som en vampyr kan være i. Ingen sår, såret, hårdt såret eller uskadeliggjort. En vampyr kan ignorere at være såret og kan handle fuldstændig normalt. Er vampyren hårdt såret, skal dette fremgå i rollespillet, men som sådan kan vampyren stadig handle. Til forskel fra mennesker forbløder en vampyr ikke, men det er ikke rart for nogen vampyr at have huller i sig, være forbrændt eller på anden måde været såret.

En uskadeliggjort vampyr skal bruge blod for at helbrede sig selv til minimum hårdt såret. Har vampyren ikke blod til dette, skal hun have hjælp fra nogen, som kan give hende blod.

## Menneskelighed

Den evige kamp for en vampyr består i ikke at glide væk fra sin menneskelighed. Hvis en vampyr mister al sin menneskelighed, bliver vampyren til et monster uden følelser, selvkontrol eller forståelse for skønhed og kærlighed - vampyren bliver et dyr. Jo ældre en vampyr bliver, desto større sandsynlighed er der for, at der ikke

er meget menneskelighed tilbage. Isabelles ønske om at sove for evigt var en reaktion på, at hendes forbindelse til sin menneskelighed var ved at forsvinde.

- Når vampyrerne vågner i starten af scenariet, har de alle fem (maksimum) i menneskelighed. Efter deres første flashback mister de 1 i menneskelighed, og efter det andet flashback mister de 2 i menneskelighed.
- Hvis en vampyr i scenariet foretager sig noget umenneskeligt og forfærdeligt over for mennesker, så kan du også lade dem miste 1 point mere, så vampyren i alt kommer ned på 1 i menneskelighed hen imod slutningen af scenariet.
- Mekanikken spiller ikke nogen egentlig rolle i scenariet, men det tydeliggør over for spillerne, at de forandrer sig, når de husker, hvem de var som vampyrer, og at de er ved at blive de vampyrer, som de var engang, og at de skal vælge at kæmpe for at beholde den smule menneskelighed, de har tilbage.
- Hvis en vampyr beslutter sig for at frigøre sig fra Isabelle, og det lykkes at få brudt blodsbåndet, så beløn dem ved at give dem noget af deres menneskelighed tilbage.





## Opstart

**Før du fordeler spilpersoner**, så snak lidt med spillerne, og fortæl dem om, hvad det er, de skal spille. Brug samtalen til at vurdere, hvem der vil egne sig til at spille hvad.

- Isabelle er et gotisk drama, hvor rollernes følelser betyder meget, og det er vigtigt, at I som spillere giver udtryk for de følelser.
- Det er et scenarie med megen indlevelse - det er med andre ord vigtigt, at I sætter jer ind i jeres rolles følelser og væsen og bruger det I jeres spil med hinanden.
- Det er et scenarie, hvor der kan være plads og tid til at gå i detaljen og ligefrem dvæle ved detaljer.
- Scenariet er inspireret af Vampire the Masquerade, som grundlæggende handler om vampyrers kamp for at beholde deres menneskelighed (og en masse halløj med klaner og den slags, som ikke spiller nogen rolle i dette scenarie).
- Stemningen er storladet, episk og romantisk. Husk det, når I spiller jeres roller. Det er Dramatisk!
- Det er et alvorligt scenarie - men ikke selvhøjtideligt.

### Fordeling af roller

**Alex** er den mindst komplekse af vampyrerne, og Alex kan spilles af hvem som helst. Alex er også den vampyr, hvor der er mindst på spil, og som gennemgår den mindste forandring. Alex vil egne sig godt til den lidt usikre spiller.

**Franco** er en romantisk skikkelse, og det er vigtigt, at han spilles af en spiller, som formår at trænge igennem, for ellers kan han drukne. Der er potentiale for stor tragedie

---

### Giv spillerne plads

Hvis du har spillere, der fanger scenariet, stemningen og formålet, så giv spillerne den plads, som de har brug for. Husk på, at der som sådan ikke er nogen af bipersonerne ud over Isabelle, der er essentielle for scenariet. Bipersonerne skal ikke overtage scenariet - vi vil også gerne have, at spillerne spiller rollespil med hinanden, og det kan blive meget nemt at glemme, hvis de hele tiden skal forholde sig til bipersoner. Giv dem plads før eller efter, at bipersonerne har været en del af scenen.

i Franco, og han egner sig til en erfaren og udfarende spiller, som er vant til at fylde meget. Han er den mest introverte og stille rolle.

**Arthur** er umiddelbart en handlingens mand og gruppens kriger. Pas på med at give Arthur til den spiller, som gerne vil spille noget action (medmindre du er klar over, hvad du gør), for Arthur indeholder en dybere tragedie om at miste troen, som måske vil gå tabt i spillerens kærlighed til Arthurs tohåndssværd.

**Christine** er en stærk og stædig person, og hun skal gerne spilles af en stærk spiller, som er vant til at tage styring - ikke fordi Christine nødvendigvis skal være leder, men fordi hendes retfærdighedssans er vigtig i starten af scenariet.

### Introduktion af spilmekanikker

**Spilmekanikkerne er nogenlunde** selvforklarende ud fra spillernes vampyrark, men det kan være en god idé lige at give en kort introduktion af:

- Discipliner: Hvordan de bruger discipliner (bruger den mængde blod, der står på kortet, evnen varer i en scene).
- Blod: Hvordan de får nyt blod (suger det fra mennesker eller fra hinanden - et voksent menneske indeholder 6 blodpoint).
- Sår: Hvordan de kan bruge et blodpoint på at gå et niveau i sår op.
- Menneskelighed: Det er deres kontakt til deres menneskelighed.

Forklar også ideen med flashbackscenerne - især så spillerne er med på, at det handler om, hvordan de har mistet Isabelle, og hvordan de har mistet deres menneskelighed, så de ikke indædt kæmper imod udviklingen.

### Klargøring i vampyrarket

Hver vampyr har:

- 2 ud af 10 blodpoint
- 5 i menneskelighed
- Ét disciplinkort (den første disciplin på arket)
- Ingen sår

# Overigtsark



## Roller

**Arthur:** Loyal, ærefuld ridder.

**Christine:** Modig, retfærdig møller.

**Franco:** Poetisk, kærlig kunstner.

**Alex:** Opportunistisk, handlekraftig kriminel.

## Bipersoner

**Andrew Perkins:** Studerende og heksejæger.

**John Collins:** Studerende og heksejæger.

**Eduard Bargeld:** Gammel præst med kendskab til vampyrerne

**Stephan:** Sigøjner hyret af heksejægerne.

**Mirela:** Sigøjner hyret af heksejægerne.

**Drina:** Datter af Stephan og Mirela

**Florica:** Datter af Stephan og Mirela.

**Professor Alexander:** Okkultisk og ven af greven.

**Maria:** Professorens assistent.

**Grev Hermann von Rotstein:** Gal greve, der har bortført Isabelle og nu vil leve evigt.

**Isabelle:** Gammel vampyr - og den eneste vampyr, der kan skabe andre vampyrer.

## Planlagte scener

**Scene 1:** Vampyrerne vågner i krypten og skal håndtere de to heksejægere.

**Scene 2:** Vampyrerne møder den gamle præst, der har kendt til dem hele sit liv.

**Scene 3:** Vampyrerne møder en familie af sigøjnere, som har hjulpet de to heksejægere med at finde dem.

**Scene 4:** Vampyrerne får et lift af Professor Alexander, der kender til meget vampyrteori.

**Scene 5:** Vampyrerne ankommer til byen Wolfsburg og finder et sted at sove om dagen.

**Scene 6:** Vampyrerne vågner i Wolfsburg, hvor heksejægere måske er i gang med at advare byboerne om vampyren på slottet.

**Scene 7:** Vampyrerne møder den gamle greve og konfronterer endeligt den sovende Isabelle og skal beslutte, hvad de vil gøre med hende.

## Spilmekanikker

**Discipliner:** Særlige vampyrstyrker. Beskrevet på kort. Hver vampyr starter med den første disciplin, og får en ny disciplin for hvert flashback.

**Blod:** Kilde til vampyrens særlige evner. Discipliner kræver blod, vampyrer kan helbrede sig selv med blod. Hver vampyr starter med to blod. Mennesker har cirka seks blod i sig.

**Menneskelighed:** Målestok for, hvor tæt vampyren er på at være menneske. Alle vampyrer starter med fem i menneskelighed. De mister én i menneskelighed for det første flashback og to i menneskelighed for det sidste flashback.

**Sår:** En simpel målestok for, hvor såret en vampyr er. Let såret, hårdt såret og uskadeliggjort.

## Flashbacks

**Arthur 1:** Isabelle forlader Arthur, mens Christine bliver brændt på bålet.

**Arthur 2:** Arthur slår en fattig familie ihjel, fordi de er i ledtog med djævelen.

**Christine 1:** Isabelle forlader Christine, og Christine er skyld i at Franco bliver dræbt.

**Christine 2:** Isabelle æder en ung kvinde - og måske hendes to børn.

**Franco 1:** Isabelle forlader Franco, og Franco blander sig i Alex' duel mod Francois.

**Franco 2:** Franco møder lykkelige unge mennesker og slår dem ihjel.

**Alex 1:** Alex opdager, at Isabelle vil forlade hende, og forsøger at slå Isabelle ihjel.

**Alex 2:** Alex forsøger at skabe en vampyr og opdager, at det ikke er muligt.

**Husk:** Udlever beskrivelsen af, hvad vampyren husker, når en vampyr har gennemspillet et flashback.



## Isabelle

*”Jeg elsker dig. For evigt og altid.”*

*Christine forsøgte at svare, men ingen lyd kom ud mellem hendes sortsvedne læber. Lugten af brændt hår blandede sig med en sødlig og frisk duft fra den mund, der nærmede sig hendes ansigt. En rød og forsigtig tunge berørte let hendes sorte og afskallede hud.*

*”Jeg dør nu,” tænkte Christine og ville lukke sine øjne, men der var ingen øjenlåg at lukke.*

*I det flakkende lys fra flammerne så hun flere af sine naboer fra landsbyen ligge livløse og forvredne på markedspladsen spredt omkring det store bål, hvor Christine indtil for lidt siden havde stået omspændt af flammerne. Klynkende lyde fra mennesker blandede sig med flammernes knitren.*

*”Shhh, du dør ikke. Du skal være sammen med mig nu,” hviskede Isabelle, mens de røde læber søgte ned mod den forbrændte hals. Et sidste, stille suk forlod Christine, da vampyrens tænder brød den ødelagte hud, og tog smerten væk.*

**Forventet spilletid:** 4-5 timer.

**Antal spillere:** 4 spillere + 1 spilleder.

**Sprog:** Det bliver muligt at spille scenariet i en engelsk udgave.

**Stikord:** Drama, romantik og lidt lækker vampyraction. Scenariet kører på de store klinger og klassiske Vampire-forestillinger om vampyrer.

**Spillertype:** Du elsker de store følelser og kan holde et straight face, når vampyrernes martres i deres smerte over det evige livs umenneskelighed.

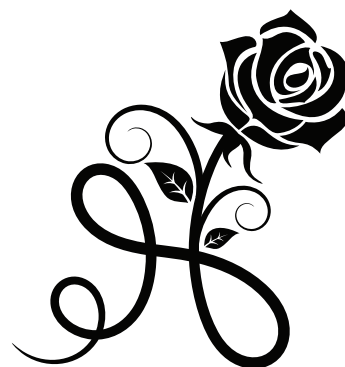
**Spilledertype:** Kan du græde blod på kommando, vil det være fantastisk! Flashbackscenerne kræver lidt overblik, men ellers bliver der masser af mulighed for selv at spille med i kraft af bipersonerne.

**Om forfatteren:** Lars har skrevet scenarier til Fastaval i over 20 år. Faktisk er Isabelle en genfortolkning af hans første Fastaval-scenarie fra 1994. Han er til daglig en hård redaktionschef, men dybt inde i ham skrider en lille skikkelse forgæves af en blodrød måne.

### 158 år senere.

I en glemt krypt under en gammel, tysk kirke vågner fire vampyrer fra en hundredeårig søvn. En søvn, der skulle have været deres sidste. Bragt sammen af deres skaber for længe siden for at sove for altid sammen. Nu kalder hun atter på dem, og hendes kald bringer dem tilbage til ulivet.

Isabelle er et patosfyldt, romantisk drama om fire vampyrer, der en vinternat i 1800-tallets Tyskland skal findes deres skaber. Isabelle er inspireret af Vampire The Masquerade, men spilles regel- og terningeløst. Der er en simpel spilmekanik baseret på elementerne ‘disciplines’, ‘humanity’ og ‘blood pool’ fra Vampire. Scenariet er klassisk i sin opbygning. Der er én rolle til hver spiller og en spilleder til at køre scenariet. Scenariet indeholder flashbacks-scener, der bliver kørt som bipersonrollespil.





# Akt 1 - Scene 1 - Jægere i krypten



Under kirkegården til en gammel tysk, ensomt beliggende landsbykirke ligger en glemte krypt. I mange år har den været muret til. Kun to gange har der været fremmede i krypten. For 40 år siden fandt en greve krypten, og han tog vampyren Isabelle med sig. Og nu - nu er der atter fremmede i det kolde mørke. De går rundt med lygter og tilbageholdt åndedræt og betragter de støvede kister i det tyste rum med det lave, hvælvede stenloft. De fornemmer ondskaben i kisterne, men de forstår ikke, hvor farlig en færd de er på. De går hen til en kiste og kigger på det store tohåndssværd, der ligger på låget, men de rører det ikke. Til sidst bliver de to unge mænd i fornuftige tweedjakker enige om en kiste, og de åbner låget. I kisten ligger et mumificeret, men velbevaret lig af en mand klædt i violet silkejakke. En pæl af kirsebærtræ findes frem. En hammer med skaft af ibenholt i højre hånd. Vampyren når ikke at vågne, men krampetrækninger går gennem det gamle kød, mens en besynderlig og krydret duft spreder sig fra kisten. Huden falder sammen og lægger sig på knoglerne.

*"Du barmhjertige, Perkins! Jeg tror ved den gode gud, at der var tale om en ægte vampyr! Den gik jo simpelthen i opløsning!"*

## Hvad skal der ske?

Heksejægerne er englændere, der studerer i en tysk by, og de er lærlinge i ordenen Ordo Venefica. **Andrew Perkins** og **John Collins**. De er studerende og gentlemen og er midt i tyverne. De to unge akolytter fra Ordo Venefica har slået vampyren Henri deForge - Isabelles seneste elsker - ihjel med en træpæl. Det er så voldsomt, at Isabelle vågner mentalt i grevens slot langt derfra, og det første, hun gør, da hun fornemmer fare, er at vække de øvrige vampyrer, og det er her, at scenariet starter.

Vampyrerne vågner i deres kister og fornemmer de to unge heksejægere i krypten. Når heksejægerne opdager,

at vampyrerne vågner, går de panisk til angreb på den første og den bedste af vampyrerne og prøver at hamre en pæl i hjertet på den. Det skal ikke lykkes, men det ville være godt, hvis en af de andre vampyrer kom til hjælp hurtigt.

Om du kører scenen med fokus på action og spænding eller med fokus på skønhed og dramatik, er op til dig - men husk, at dit valg her sætter tonen og stemningen for resten af scenariet.

## Blod

Det er tanken, at vampyrerne slår de to unge mænd ihjel - enten i den indledende kamp eller for at drikke deres blod. Hvis vampyrerne har fået dem til at bløde, så har de kun omkring tre-fire blodpoint i sig, og hvis de er uskadede, så har de seks blodpoint i sig hver. Blod kan være en motivationsfaktor for vampyrerne i spillet, så giv dem ikke for meget blod fra starten. Der er en idé i, at de er sultne.

Hvis vampyrerne ikke slår dem ihjel, men tager dem til fange, forhører dem, fortryller dem eller noget helt fjerde, så kød med på det. Det gør ikke noget, at de ikke slår dem ihjel. Husk på, at de kun er akolytter, og de ved ikke særligt meget om Ordo Venefica.

## Plottet med heksejægerne

Hvis du gerne vil fokusere på plottet med Ordo Venefica og den smule investigation, der ligger i dette, så lad vampyrerne finde **telegrammet fra stormesteren (handout #1)**, der beder de to unge mænd om at rejse til Wolfsburg og finde en gammel landsbykirke, hvor der er udsigt til bjergene, og finde ud af, om der er en skjult krypt. Brevet giver vampyrerne viden om heksejægerne og viden om, at der er andre heksejægere på vej mod Wolfsburg.

# Akt 1 - Scene 1 - Jægere i krypten



## Stemning

Giv alle spillere plads til at beskrive, hvordan deres vampyr reagerer i de første sekunder, efter de er kommet til bevidsthed, og få dem til at fortælle, hvordan de åbner deres kiste.

Vampyrerne opfatter verden anderledes end mennesker. De ser den og føler den mere tydeligt. Deres sanser er skarpere - især Francos. Brug dette, når du fortæller, hvordan menneskene ser ud. Vampyreren ser, hvordan menneskets hår rejser sig på armene. Hvordan pupillerne bliver store af frygt. Kan høre hjertet slå hurtigere og pumpe blodet rundt. Lugte sveden på deres hud. Lad heksejægerne være inkompetente og slagne af rædsel i kampen. De kan godt være farlige. En af heksejægerne kan have en stor Webley-revolver, som han skyder vildt omkring sig med, og en anden heksejæger sprøjter vievand ud på vampyrerne, hvilket ikke har nogen effekt.

- Støv, der har ligget stille i årtier, og som pludseligt hvirvler rundt.
- Den sidste udånding fra en af de unge mænd, der lugter en smule af pebermynte fra det bolsje, han spiste for fem minutter siden.
- En af de andre vampyrers smukke øjne, læber eller andet, der understreger, at vampyrerne er sensuelle og seksuelle væsener (der er intet til hindring for, at de bliver tiltrukket af hinanden). Kør gerne på dette i starten af scenariet, inden deres grimme fortid kommer frem.

## Brug af blodsband

Disse bemærkninger i denne og de følgende scener er kun forslag til inspiration. Om du overhovedet bruger redskabet eller ej, er helt op til dig selv.

- Få evt. **Franco** til at fortælle, hvad han føler på et tidspunkt, hvor der enten sker noget dramatisk eller poetisk, og lad Christine fornemme denne følelse, så du styrker et potentielt sammenhold mellem de to.
- Få evt. **Alex** til at fortælle, hvad hun føler i kampens hede - især hvis hun har handlet voldsomt eller drabeligt - og lad Arthur fornemme denne følelse. Det kan skabe en potentiel konflikt mellem Arthur og Alex.



# Akt 1 - Scene 2 - Den gamle præst



**E**n af kryptens mure er brudt ned, og en gammel stentrappe fører op til en endnu en nedbrudt mur, som står åben ind til et lille mausolæum.

Der er koldt. En åben gitterlåge fører ud i en smuk have, der er dækket af sne. Snefnug drysser tyst ned fra himmelen, selv om den ser skyfri ud, og sneen lægger sig på statuerne af sørgende engle og grædende kvinder. Fra et kirsebærtræ høres en lyd - det er en ugle, der drejer hovedet og stift betragter de fire vampyrer. De kan høre dens hurtige vejrtrækning. Den blinker og flyver væk, og de kan se, hvordan snefnuggene hvirvler rundt i luften i dens spor.

Udenfor er en smuk og glitrende verden. Fuldmånen står over de tyske bjerge og sender et overjordisk lys ned over kirkegården. Lyset blænder næsten vampyrerne. Fra mausolæet, hvor vampyrerne kommer op, går der fodspor i sneen, som fører over til en ensom, lille landsbykirke, der ligger langt fra anden beboelse. Det er tidlig aften. Vampyrerne kan høre en stille gråd ovre fra den mørke kirke.

## Hvad skal der ske?

Vampyrerne skal møde præsten Eduard Bargeld, som kan fortælle dem om, hvad der er sket, og fortælle, hvor Isabelle er. Det er ikke meningen, at vampyrerne kun skal 'forhøre' Eduard i scenen. Brug Eduard som en katalysator til at få vampyrerne til at tale selv og også gerne tale med hinanden. Giv spillerne rum til dette.

## Eduard Bargeld

Eduard var til stede, da Grev Rotstein for over 40 år siden fandt Isabelle. Eduards bedstefar, der også var præst, blev af Isabelle pålagt at skjule vampyrerne i den glemte krypt, og siden gik opgaven videre i slægten af præster, og i hele Eduards voksne liv har han gået med hemmeligheden om, at der under mausolæet lå monstre. Han har viet sit liv til at beskytte verden mod vampyrerne. Han hader dem ikke, men han hader den byrde, det har været på hans liv. Det har forhindret ham i at rejse bort, og de

senere år har han været martret af tanken om, at han ikke har fået en søn, som han har kunnet give opgaven videre til, og han har ikke turde fortælle andre om det. For 40 år siden var han som ung mand så uforsigtig at fortælle sin ven - den unge grev Rotstein - om væsenerne i kælderens, og greven forråbte hans tillid, og han har fortrudt sin handling lige siden.

Tidligere på dagen kom de to unge englændere til kirken, og de gennemskuede, at han løj, og de bankede sandheden ud af ham.

Nu sidder Eduard nedbrudt og ødelagt i kirken og græder. Når han endelig ser vampyrerne, bliver det ansvar, der har hvilet på hans skuldre i 40 år, taget fra ham. Det er en kæmpe lettelse. Eduard er ikke i tvivl om, at han skal dø nu, og han bliver på det nærmeste lettet over at se, at de fire personer foran ham ligner mennesker, og at de ligefrem er smukke. Lad der være et gran af håb i Eduard om, at vampyrerne måske slet ikke er så onde.

Eduard vil gerne tale med vampyrerne. Han vil gerne fortælle, at Grev Rotstein tog Isabelle for 40 år siden. Han vil også gerne fortælle, at hans bedstefar og far har fortalt om den dag for over 100 år siden, da de alle ankom til kirken. Men i den historie, hans bedstefar fortalte, var vampyrerne ikke smukke, som de er nu. De lignede monstre.

Eduard kan også fortælle, at de to heksejægere ankom i følge med en gruppe sigøjnere, der har slået lejr lidt længere nede i dalen. Han ved ikke, om der er flere heksejægere dernede.

Hvad vampyrerne beslutter sig for at gøre med Eduard, er op til dem. Eduard vil ikke gøre modstand, hvis de slår ham ihjel. Hans mission er fejlet.

## Stemning

Stemningen er endnu eventyrlig, og i scenen med Eduard også sørgelig. Fokuser på Eduards øjne. Fortæl, hvordan de kigger på vampyrerne med en blanding af forundring og sørgmodighed. Lad Eduard være meget følelsesfuld, og brug voldsomme følelsesudbrud over for spillerne, når han fortæller sin historie, for at få dem til at reagere

# Akt 1 - Scene 2 - Den gamle præst



og spille med på det (så det ikke bliver en klinisk forhørs-scene). Samtidig kan du også med Eduard vise spillerne, at det er meningen, at de store følelser kommer frem i scenariet.

- Når de kommer op af krypten, er der så utroligt stille, fordi de ikke selv trækker vejret. Der er intet blod der pumper rundt, som de kan høre. Der er kun verden omkring dem!
- Jesus bevæger hovedet i kirken og kigger på en af spillerne med et sørgmodigt udtryk.
- Støvet i kirken fanges af månelysen i et overjordisk og magisk lys - det er, som om støvet står stille.
- Lyden af Eduards vejrtrækning. Lungers hvæsen, der er en konstant påmindelse om, at vampyrerne ikke selv trækker vejret.
- Lad en af de andre vampyrer lægge mærke til noget smukt eller seksuelt fascinerende ved den vampyr, der taler med Eduard. Måden, hendes læber bevæger sig på. Måden, lårmusklerne strammes i læderbukserne. Dette kan bruges senere i scenariet til at tydeliggøre den forskel, der kommer i, hvordan de opfatter hinanden.

## Flashback

Under denne scene bør du køre et flashback, og hvis det bliver en længere scene, kan du køre to. Det første

### Tip om flashbacks

Francos første flashback er det nok mest komplekse flashback, så lad være med at starte med det. Det vil være mest effektfuldt at lægge ud med enten Arthurs flashback, hvor han får Christine brændt på bålet, eller Christines flashback, hvor hun er skyld i, at Francos kærlighed og Franco selv dør.

flashback kan køres allerede, når vampyrerne kommer ud og oplever natten og månen. Det andet flashback kan være, når en af vampyrerne fokuserer på noget, eller hvis Eduard griber ud efter en af dem eller lignende. Der er ikke nogen bestemt kronologi i, hvornår hvilken vampyr får et flashback, men den enkelte spiller skal først have flashback #1, som handler om Isabelle, og derefter flashback #2.

## Brug af blodsband

Få evt. **Arthur** til at fortælle om sine følelser, når han står foran Jesus på korset. Arthur har et potentielt problematisk forhold til sin religion, som spilleren måske gerne vil køre på. Du kan for eksempel spørge ham, om han har lyst til at fortælle dig, hvad han føler - så kan han jo svare nej.

Få evt. **Christine** til at fortælle om, hvad hun føler, når hun hører den gamle mands tragiske historie, så hun får mulighed for at vise sin empati med den gamle mand, hvilket vil være fint at lade alle de andre vampyrer føle.

Få evt. den vampyr, som har fået et **flashback** til kort tid efter at fortælle, hvad hun føler. Det giver spilleren mulighed for at fortælle, om hun føler anger, forfærdelse, stolthed eller noget helt andet, og det kunne selvfølgelig være interessant at lade den vampyr, det er rettet imod, fornemme denne følelse.



# Akt 2 - Scene 3 - Sigøjnere



Natten er stadig ung og jomfruelig. Lyset fra bålet rammer træerne omkring det og lyser de nøgne kroner op med et gyldent og forunderligt skær. Duften af røgen fra bålet, røgen fra tobak og duften af kaffe blander sig med den frostklare duft og virker så menneskelig, at det ville gøre ondt i sjælen på enhver, der ikke har haft menneskeligt selskab i 100 år.

## Hvad skal der ske?

Det er op til vampyrerne, hvad de vil gøre ved den lille sigøjnerlejr, hvor der er to voksne og to børn. Sigøjnerne har viden om heksejægerne, og måske er nogle af vampyrerne sultne. Meningen med scenen er at give vampyrerne nogle mennesker at interagere med og give spillerne en scene, hvor det er helt op til dem, hvad de vil gøre. Hvis der flyder blod, så sker det på vampyrernes foranledning. Primært kan de bruge sigøjnerne Mirela og Stefan til at få viden om lokalområdet og om heksejægerne.

Hvis stemningen er til det, kan det være en god idé at skabe indre spænding mellem vampyrerne ved at lokke Alex med den lille pige. Alex er den af vampyrerne, der på dette tidlige tidspunkt i scenariet, er mest tilbøjelig til at gøre umenneskelige ting.

## Mirela & Stefan

Sigøjnerfamilien består af to voksne - **Mirela** og **Stefan** - og to piger (**Drina** og **Florica**, hvis du skal bruge navne på dem). De kender bjergområdet omkring Wolfsburg godt, og er blevet hyret af de to heksejægere til at føre dem til kirken. Hvis det ikke var for Mirela og Stefan, så havde heksejægerne ikke fundet netop den kirke, hvor vampyrerne holdt til så hurtigt. Stefan har aldrig rigtig troet på historierne, men der er blevet fortalt historier om kirken og om præsten. Der går en legende om, at en præst i kirken var så barmhjertig, at han tog Djævlen til sig en nat og gav ham husly, og som tak forbandede Djævlen ham og hans slægt til altid at være præster i denne kirke. Stefan har fra sin bedstefar også hørt historier om greven, der engang var venner med præsten i

kirken, og som nu siges at have låst sig inde på sit slot og kun kommer ud om natten. Og om mennesker, der forsvinder, hvis de bevæger sig for tæt på grevens slot. Så de tog imod englændernes sølv og førte dem til vampyrernes krypt, for selv om Stefan er overtroisk og godt ved, at der findes ting ude i natten, som man skal undgå, så troede han ikke, at der ville ske andet, end at englænderne ville se kirken.

Hverken Mirela og Stefan er i tvivl om, at noget er helt galt, når de ser de fire vampyrer komme gående gennem sneen - uden de to englændere. Deres tøj ser gammelt og fremmed ud, og vampyrerne har en sær aura omkring sig.

Sigøjnerne er gæstfri, selv om de er både vagtsomme og bange for vampyrerne. De ved godt, hvad vampyrer er, og de tror også på vampyrer, men de tror ikke så meget på dem, at de for alvor havde regnet med at møde nogle. De er respektfulde, men også stolte. Hvis Mirela og Stefan opdager, at deres liv er i fare, vil de gøre hvad som helst for at redde deres børn - også tilbyde dem selv til vampyrerne.

---

## Kickstart til passive spillere

Hvis du har en gruppe spillere, der ikke rigtig forstår det der med at spille rollespil og leve sig ind i sin rolle, og scenariet virker lidt dødt, så kan du uden problemer lade tre soldater på patrulje komme forbi lejren med sigøjnere og lade dem begynde at spille op over for sigøjnerne og vampyrerne. Det kan eventuelt tvinge vampyrerne til at hjælpe sigøjnerne, fordi de kan identificere sig med de udstødte sigøjnere, eller det kan provokere dem til at handle. Soldaterne er udstyret med moderne bolt-action rifler, som kan affyre et skud, og som lades hurtigt igen. Kun hvis det er nødvendigt at forvandle scenariet til et action-scenarie, skal du bruge denne løsning. Igen er det ikke meningen, at soldaterne skal være en reel trussel over for vampyrerne, men det giver vampyrerne mulighed for at handle og finde ind, til deres indre bæst. De kan eksempelvis hedde **Gerber**, **Wolfgang** og **Celeb**.

# Akt 2 - Scene 3 - Sigøjnere



## Flashback

Scenen med sigøjnerne er også beregnet til at danne baggrund for et eller to flashbacks. Hvis du har tænkt dig at køre to flashbacks, så start med et relativt hurtigt, for du kan ikke vide, om scenen pludselig eksploderer voldsomt.

## Stemning

Stemningen er stadig primært smuk og eventyrlig. Selv om nogle af vampyrene er begyndt at huske, så husker ingen af dem endnu de forfærdelige ting, de har gjort. Stefan, Mirela og deres to piger er meget levende mennesker i modsætning til den gamle præst. De er fyldt af livskraft, livsmod ... og blod.

- Ånden fra menneskene bliver til damp i den kolde nat. Det er smukt og et fantastisk bevis på, at det er levende, varme mennesker, der sidder i natten derude.
- Duften fra Stefans pibe - tobakken skaber næsten billeder af fjerne lande.
- Latteren fra de to små piger, der næsten krystalliseres i den klare vinternat og står som små, eksploderende stjerner på himmelen.

## Brug af blodsband

Få evt. **Alex** til at fortælle, hvad hun føler, når hun taler med de to små piger. Det giver spilleren mulighed for at afsløre, om Alex er depraveret, om hun overvejer at æde pigerne og slå alle sigøjnerne ihjel og så videre. Om det skal deles med andre vampyrer, er et godt spørgsmål - du kan uden tvivl skabe en konflikt mellem Arthur og Alex på denne måde.

Få evt. **Franco** til at fortælle om, hvad han føler, når han ser en særligt smuk detalje - en violet vinterrose - i håret på en af de små piger. Eller få ham til at fortælle, hvad han føler, når han ser den smukke, stærke og stolte Stefan, og del denne følelse med Arthur.



# Akt 2 - Scene 4 - Professoren



**F**ørst hører de en hest vrinske langt borte i natten - så lyden af hovslag mod den hårde, frosne jord, og i det klare månelys kommer professor Alexanders vogn til syne. Professor Alexander er også på vej mod grev Rotstein. Han er tilkaldt af greven selv, som er en gammel ven af den russiske professor - de studerede sammen for længe siden. Alexander er ekspert i det okkulte og det overnaturlige, og grev Rotstein har brug for hans hjælp til at vække Isabelle. Professorens diligence er præcis, hvad vampyrerne har brug for til at komme hurtigere til Wolfsburg, og professoren har intet imod at give dem et lift. Han er social og har kedet sig i selskab med sin unge assistent, Maria.

## Hvad skal der ske?

Scenen med professoren og hans assistent er ganske åben. Det er en scene, hvor der er mulighed for at spille rollespil, og professoren kan bruges på flere måder. De kan lege katten og musen med ham, eller professoren kan gennemskue, at de tror, at de er vampyrer. De kan vise ham, at de er vampyrer, hvilket han vil blive helt utroligt fascineret af. De kan slå ham ihjel og tage hans diligence, eller de kan forsøge at blive venner og allierede med ham. Det er mest spændende for det videre scenarie, hvis de ikke slår ham ihjel, men det er op til dem selv.

Med diligencen kan vampyrerne nå frem til Wolfsburg og finde et sted at overnatte inden dag gry.

## Professor Alexander

Professoren er en gammel mand, som stadig har et ungt, positivt og humoristisk sind. Han tænker i muligheder og løsninger. Han er nysgerrig og ønsker altid at vide mere. Han har studeret det overnaturlige hele sit liv. Han har deltaget i seancer, besøgt spøgelseshuse og har talt med mange mennesker besat af dæmoner, men han har i sit 75-årige liv aldrig set noget, der har overbevist ham om, at det overnaturlige findes ... men nu krydses hans veje af fire vampyrer, som er på vej mod samme desti-

nation. Professoren er åbenmundet og taler gerne med vampyrerne. Professoren kan bruges til, at vampyrerne kan spejle sig i et menneske, der ikke er bange for dem, og som ikke ønsker at bekæmpe dem.

Professoren kan fortælle, at Grev Rotstein er blevet sær og underlig. Han har ikke haft meget kontakt med ham, men han har hørt historier om, at han har lokket unge mennesker op til sig, som er forsvundet. Men intet er blevet bevist.

Grev Rotstein har skrevet efter Alexanders hjælp. Normalt ville Alexander være ligeglad, men professoren fortæller, at han har en vampyr i sit slot - en vampyr, han har haft i snart 40 år, og han kan ikke vække hende, og han har brug for Alexanders ekspertviden - og det var for meget et eventyr til, at professoren kunne lade det ligge.

Hvis vampyrerne aldrig kommer til at tale med Alexander, så kan de finde brevet fra Grev Rotstein, som de får som **handout #2**, og professoren kan også bare give dem det, hvis det giver mening.

## Assistenten Maria

Maria er en kvinde i starten af 30'erne, som har fungeret som professorens assistent i næsten 10 år. Hun er også modig og nysgerrig, men modsat professoren værdsætter hun sit liv i meget høj grad, og hvis vampyrerne opfører sig underligt - og især hvis de afslører, hvad de er, bliver hun ramt af dødsangst. Det vil ikke være svært for vampyrerne enten at skræmme hende fra sans og samling - eller berolige hende og få hende til at slappe af. Det kommer helt an på, hvad vampyrerne er ude på. Maria kan bruges som et menneske, der reagerer naturligt på vampyrerne og bliver slagen med rædsel, så vampyrerne kan reagere på dette. Maria tjener ikke noget formål for handlingen.

## Stemning i scenen

Nogle af vampyrerne er begyndt at huske, hvem de var engang, og det kan være, at de har mistet endnu mere Menneskelighed ved at slå sigøjnere ihjel. De vampyrer,

# Akt 2 - Scene 4 - Professoren



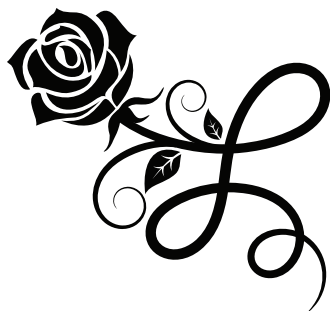
der stadig har en høj menneskelighed (du vurderer selv, hvad der er højt), oplever stadig primært verden og især mennesker som smukke og fascinerende. Det gælder især for Franco, men også Christine og Arthur har blik for skønheden. Alex har et svagt punkt for erfaring og ekspertise, og hun kan fascineres af professorens vidende øjne og hans selvsikkerhed.

Vampyrer med tre eller mindre i menneskelighed ser det grimme:

- Forfaldet i den gamle mands ansigt med rynker fyldt med støv, snavs og fedt.
- Den fremmede lugt af menneske - sved, tis, svovl i ånden.
- Marias hud, der på overfladen ser glat ud, men er dækket af snavs og tilstoppede porer.

Vampyrer med fire eller fem i menneskelighed ser det smukke og fascinerende:

- Fascinerende rynker i gammel hud.
- Marias smukke hår, der falder ned over hendes ansigt og bevæger sig, når vognen vipper.
- Lugten af Marias rosenparfume, der vækker minder om lys og liv.
- Lyden af Marias hjerte, der pumper hurtigere og hurtigere.
- Lugten af Maria, der bliver ophidset i selskabet med vampyrerne.
- Landskabet, der farer forbi, hvor det er muligt at se hver enkelt lille gren på træerne i silhuet mod månen.



## Flashbacks

Under turen med Alexander bør du køre minimum to flashbacks. Det er derfor en god idé at køre et flashback tidligt i scenen, så du kan nå at køre et mere, uden at det kommer til at virke forceret. På dette tidspunkt er det meget muligt, at du har kørt de første fire flashbacks og skal i gang med de fire sidste flashbacks. Vær opmærksom på, at vampyrerne har potentiale for stor forandring, når de for alvor husker, hvad de var som vampyrer.

## Blodsband

Få evt. **Alex** til at fortælle, hvad hun føler, når Alexander lystigt fortæller, hvordan han har gjort en gruppe heksejægere opmærksomme på hendes eksistens. Måske vil hun være glad, fordi det er derfor, at hun er blevet vækket.

## Plottet med heksejægerne

Professoren kan fortælle, at der var andre, som var meget nysgerrige. Han fortalte om grevens brev til et møde i selskabet (som han kalder det) Ordo Venefica - et okkult selskab, som altid prøver at lokke ham med ind i deres inderste cirkler. Alexander bryder sig ikke meget om dem, men de har en fantastisk vinkælder og nogle vanvittige teorier, som er ganske underholdende. De TROR rent faktisk på det overnaturlige, hvilket Alexander finder underholdende. Hvis du vil, kan Alexander fortælle, at det næsten lød, som om Ordo Venefica også ville tage ud og lede efter hende Isabelle, og at han hørt, at de er på vej hertil og nok er et lille døgn bagefter.

- Ja, professoren har fortalt Ordo Venefica, hvor han skulle hen.
- Ja, professoren har fortalt om, at greven skrev i sit brev, at han havde fundet vampyren i en krypt i en gammel landsbykirke i udkanten af Wolfsburg.
- Ja, professoren har også fortalt, at navnet på vampyren er Isabelle.



# Akt 2 - Scene 5 - Ankomst Wolfsburg



**W**olfsburg ligger idyllisk mellem bjergene. En halvstor, velhavende landsby med høje bindingsværkshuse, store stenhuse, markedspladser, en imponerende kirke, beværtninger, kroer, et teater. Men for vampyrerne er enklaven af mennesker ikke kun rar og behagelig. Jo mere vampyrene husker, desto fjernere fra menneskene er de. Og der er også fremmede, mærkelige ting i Wolfsburg. Gaderne er oplyste af hvæsende gaslys. Menneskene går mærkeligt klædt og fører sig frem med en selvsikkerhed, som de ikke gjorde om natten på vampyrernes tid.

## Hvad skal der ske?

Vampyrerne ankommer til Wolfsburg så sent på natten, at de ikke kan nå helt op til grevens slot. Der er kort tid til solen står op - det er allerede begyndt at lysne på himmelen. De må forlade diligencen og finde et sted at overnatte.

Det er muligt, at de ankommer til Wolfsburg alene. Måske ankommer de sammen med Alexander. Måske ved han, at de er vampyrer. Måske ved han det ikke. Måske vil de ikke tillade, at han tager op til greven. Måske har de 'overbevist' professoren om, at han skal hjælpe dem og passe på dem, mens de sover. Det er alt sammen fint. Det betyder selvfølgelig noget, hvorvidt Alexander tager op til greven eller ej, men det er ikke afgørende for scenariets handling eller klimaks, og du kan køre det helt, som spillerne ønsker.

Der skal ikke gå 'problem solving' i scenariet. Det er ikke svært for dem at finde et sted at sove. Et teater under ombygning. Kælderen til et forladt hus. En aflåst krypt.

Det er lidt op til dig selv, hvor meget du vil gøre ud af ankomsten til Wolfsburg. Der ligger potentielt mere spil og spænding, hvis det er det, I er ude efter, i den næste nat. Scenen kan i teorien tages ganske hurtigt, hvilket kan anbefales, hvis spillerne er trætte, eller hvis I allerede har brugt en del tid.

## Stemning i scenen

Jo mindre menneskelighed en vampyr har tilbage, desto mere ubehageligt og fremmedgørende oplever vampyren byen. Hvis for eksempel Franco har meget menneskelighed, så vil han forundres over de fantastiske lamper og deres hvæsende lyd, og hvordan lyset får sneen til at lyse op så smukt. Men hvis han ikke har meget menneskelighed tilbage, så vil lamperne være skræmmende og afsløre alle de grimme ting.

- Rotter med gule øjne, der lusker i snesjappet, og som ikke er spor bange for vampyrerne.
- Lyset fra de sære, hvæsende lamper kaster skygger af vanskabte skikkelser.
- Smeltet gul sne, der stinker af svovl - et bevis på menneskenes ubehagelige evne til at udskille affaldsstoffer.

Men der kan også stadig være vampyrer med menneskelighed nok til, at verden er smuk:

- En lang istap, der hænger ned med en enkelt dråbe vand på sig, der fungerer som en prisme i det forsvindende månelys.
- En ung bager, der kommer ud fra et bageri i en fantastisk sky af melstøv (evt. sidste flashback til Christine).
- Gentag en af detaljerne fra starten, hvor en vampyr lagde mærke til noget, der var tiltrækkende ved en anden vampyr, men kør nu på, at vampyren stadig finder det tiltrækkende, selv om det er tydeligt, at der er tale om dødt og umenneskeligt kød.

## Flashbacks

Det vil nok være mest passende med et enkelt flashback i denne scene, men det afhænger af, hvordan du kører den, og hvor mange flashbacks I mangler.

# Akt 2 - Scene 6 - Afgang Wolfsburg



**S**å tæt på solen og den uopnåelige dag. Om vinteren opfører mennesker sig, som om det var dag, når det er mørkt. De bevæger sig naturligt rundt og virker, som om, at mørket er deres naturlige element. Der er mennesker på markedspladserne. Der er børn, der leger og kaster med sne. Der er larm, liv og støj. Det er så velkendt og dog så fremmed.

## Hvad skal der ske?

Denne scene afhænger meget af, hvor meget du gør ud af plottet med heksejægerne, og om du ønsker at skabe spænding og eventuelt vil have en actionscene.

Det er især, hvis scenariet er vinklet over mod action, spænding og plottet med heksejægerne, at der er grundlag for at få mere ud af Wolfsburg.

## Plottet med heksejægerne

Ordo Venefica er på sporet af vampyrerne. I løbet af dagen er der ankommet en gruppe heksejægere, som afventer deres anfører. De står på markedspladsen og er ved at hidse en folkemængde op og agiterer for, at greven er blevet gal, og at det er ham, der har bortført de unge mennesker i byen og drukket deres blod. Vampyrerne kan selv vælge, om de vil blande sig, angribe heksejægerne midt på markedspladsen, stikke af fra byen eller noget helt tredje. Det er op til spillernes temperament.

Uanset hvad er det meningen, at vampyrerne skal nå op til greven, og hvis heksejægerne er en del af scenariet, så ligger det i luften, at der er ved at samle sig en folkemængde, som vil gå op til grevens slot og sætte en stopper for ham i aften. Hvis vampyrerne har spildt blod i byen, så er stemningen nok mere opkørt end ellers.

## Muligheder i Wolfsburg

Når vampyrerne vågner, er det sidst på eftermiddagen i Wolfsburg. Det betyder, at byen er fuld af liv. Børn leger i sneen på gaden. Kaner kører gennem byen med bjælder. Mennesker går rundt og handler og taler sammen. Det er alt sammen velkendt, men også utroligt fremmed for vampyrerne - det er en verden, som de ikke mere er en del af.

Hvis tiden er knap eller hvis I ikke har gjort noget ud af heksejægerne og den del af historien, så er det ikke meningen, at der skal ske noget i byen.

## Stemning i scenen

På dette tidspunkt vil flere af vampyrerne være nede på to i menneskelighed, og verden begynder at være for alvor fremmed og uhyggelig. Det er svært at forudse, præcis hvad der vil ske i scenariet, så derfor bliver ideerne en smule ukonkrete.

- Fokuser på, at menneskene fremtræder som noget, der ikke er mennesker. Brug eventuelt ord, der normalt bruges om dyr, når du beskriver dem. Snuder om næser. Poter om hænder. Gøen om deres latter.
- Ting, som normalt opfattes som smukke, fremstår grimme eller fremmede. Et stjernes kud er som en negl, der flår bugen op på et svin. Et leende barn er som en hysterisk og forstyrrende lille dæmon, der skriger af dem.
- Skab kontraster ved at skifte synsvinkel i et kort øjeblik for at vise, at der stadig ER menneskelighed i vampyrerne.

## Flashbacks

Det vil være fint, hvis alle flashbacks er afviklet ved udgangen på denne scene, men du kan også holde et enkelt flashback tilbage til ankomsten til slottet. Scenariets klimaks - mødet med Isabelle - skal ikke indeholde flashbackscener.

# Akt 3 - Scene 7 - Greven og Isabelle



**D**et er tredje og sidste akt af scenariet. Sandsynligvis husker vampyrerne nu alt og ved, hvilke forfærdelige væsener de er blevet, og hvor meget ondt Isabelle har forvoldt dem og menneskene. Grevens slot ligger som en mørk og fortabt borg, der ser ud som om, at den er vokset op og ud af bjerget som en hård og gammel byld. Rester af menneskeligt affald driver ned fra en vindue. Der er mørkt i de fleste af borgens grove åbninger. Porten er lukket.

## Hvad skal der ske?

Vampyrerne ankommer til grevens slot. De møder Grev Rotstein, der er lykkelig over, at de er ankommet, for de kan hjælpe med at vække Isabelle - eller måske kan en af dem forvandle ham til vampyr (tror han). Isabelle selv ligger mumificeret i en glaskiste. Hun er mentalt vågen, mens hendes krop kan kun vækkes med vampyrblod. Mens en vred folkemængde (måske) er på vej mod slottet anført af heksejægerne, skal de fire vampyrer nu beslutte, hvad de skal gøre.

Det betyder ikke det store, om Alexander er hos greven eller om vampyrerne ligefrem ankommer sammen med ham.



## Plottet med heksejægerne

Hvis heksejægerne fylder noget i historien, så er de på vej op til borgen sammen med en stor del af byens befolkning, der er bevæbnet med høtyve, fakler og improviserede våben. Det er ikke meningen, at vampyrerne skal kæmpe mod dem, men det giver scenen mere dramatik. Det giver også vampyrerne mulighed for at kaste sig i døden i kamp med menneskene (ikke at dette skal spilles, men det er en spektakulær måde at ende livet på for en vampyr).

## Grev Rotstein

Den tyske greve fandt Isabelle for 40 år siden i krypten. Det var den unge præst, der havde talt over sig. Dengang var Isabelle ikke mumificeret, men lignede sit sædvanlige, forførende jeg. Greven forelskede sig og fragtede hende hjem til sit slot. Her har han gennem årene forsøgt at vække Isabelle til live. Han har aldrig været i tvivl om, at hun kan vækkes eller vil vågne af sig selv.

Efterhånden som Grev Rotstein er blevet ældre, er han blevet mere og mere gal. Han har forsøgt at kysse hende. Give hende sit eget blod. Give hende blod fra en jomfru. Give hende blod fra en stærk mand. Men intet er lykket. Til sidst tilkalder han sin gamle ven, Alexander, som er ham, han har sin viden om vampyrer fra.

Greven skal primært bruges til at vise, hvor forfærdeligt det er, at hans største ønske er at blive vampyr. På dette tidspunkt vil de fleste af vampyrerne hade deres skæbne og ønske, at de aldrig havde mødt Isabelle. Men her står en gammel mand, som er så bange for døden, at han vil gøre alt for at blive ligesom dem. En gammel mand, som mener, at det evige liv må være det bedste i verden, og at ingen pris er for høj. Han vil sælge sin sjæl for at blive vampyr.

Greven er ikke kun en ynkelig skikkelse. Han er drevet, og han rummer meget vilje, men han er på ingen måde nogen trussel over for vampyrerne. De kan vælge at slå ham ihjel, hvis de vil.

## Isabelle

Isabelle er en tragisk og næsten ynkelig skikkelse. Hun er umenneskelig. Hun har ingen empati. Hun tænker kun på sine egne behov og føler ingen forståelse for andre. Hun kan uden problemer lade, som om hun er følsom og forstående, hvis det taler til hendes fordel. Scenariet handler ikke om Isabelle, og der er ingen frelse for hende i scenariet. Frelsen for de øvrige vampyrer ligger i at frigøre sig fra hende. Hun er skurken i scenariet, og det er hendes skyld, at de fire hovedpersoner selv er blevet påført så meget ondt, og at de har påført så mange andre ondt.

# Akt 3 - Scene 7 - Greven og Isabelle



Isabelle er scenariets omdrejningspunkt, og endelig møder de hende. Hun ligger i en glaskiste. Hendes krop er i torpor, mens hendes sind er vågen. Hun havde så lidt forbindelse til den menneskelige verden, at hun ville have sovet for evigt, hvis ikke nogen havde slået et af hendes børn ihjel.

Hun ønsker nu at blive vækket. Hun har igen fået lyst til at se, hvad der er sket i de levendes verden, mens hun har sovet. Den stakkels greve har gennem årene givet hende så meget kærlighed og så meget af sin menneskelighed, at hun er parat til at fortsætte.

Hun beder den svageste af sine børn om at give sig sit blod - hun ved, hvem der vil være mest tilbøjelig til at lyde hendes bud. Hun kan ikke tale, men hun taler til dem.

Hvis en af vampyrerne går hen, åbner kisten og sætter sit blødende håndled eller lignende for Isabelles læber, så drikker hun. Og hun drikker indtil den vampyr er død, medmindre en af de andre stopper det. Og der er intet, vampyren kan gøre for at forhindre det ud over at tigge og bede Isabelle om at holde igen. Men hun er SULTEN!

## Hvad kan vampyrerne gøre?

- De kan prøve at slå Isabelle ihjel. Det vil være rigtig svært for dem på grund af blodsbandet. Det nemmeste vil være, at få greven, Alexander eller andre til at gøre det. De kan evt. bruge deres evner til at tvinge greven til at hamre en pæl gennem hendes hjerte. Hvis det er fedt for historien, at det er vampyrerne selv der gør det, så lad dem gøre det - især hvis de alle bliver enige om det. Hvis de bruger deres fælles styrke, så kan de gøre det. Slår de Isabelle ihjel, bliver de løst fra deres blodsband. De får alle noget af deres Menneskelighed tilbage, og scenariet slutter.
- De kan vække Isabelle. Isabelle vil ikke være videre taknemmelig, og hun vil med det samme tømme greven for blod og forvandle ham til en vampyr. Hun vil opføre sig overlegent og nedladende over for dem og gøre dem klart, at hun er færdig med dem. Men hun vil ikke løse

dem fra blodsbandet - hun kan jo få brug for dem en anden gang. Hvis de på dette tidspunkt går til angreb på Isabelle, vil de opdage, at de ikke kan slå hende ihjel på grund af blodsbandet.

- De kan overlade Isabelle til Ordo Venefica. Uanset om heksejægerne har haft en stor eller lille rolle i scenariet, så er de på sporet af hende, og greven er ikke i stand til at hjælpe hende. Hvis de ikke gør noget - hvis de ikke blander sig, så vil Ordo Venefica tage livet af hende for dem. Dette kan gøres mere eller mindre aktivt. De kan decideret give hende til dem, eller de kan forlade hende, så hun bliver overladt til heksejægerne, som kan gøre det færdigt, de startede i 1335.
- De kan komme op at slås over, hvad det er, at de skal gøre og slå hinanden ihjel.

## Hvordan ender scenariet?

Om det skal ende mørkt og tragisk, eller om der skal være et håb, er op til dig og spillerne. Men det ender ikke lykkeligt. Isabelle elsker dem ikke. Hun er færdig med dem. Den mest lykkelige slutning, man kan forestille sig, er, at de frigør sig fra Isabelle.

Slut scenariet, når det er passende dramatisk, og der er truffet en beslutning om, hvad de gør, eller hvordan det ender for vampyrerne. Træk det ikke ud for længe. Hvis spillerne ikke kan blive enige, og der går 'diskussionsklub' i den, så spring frem og sig, at portene sprænges og folkemængden strømmer op ad trappen, eller at de sætter ild på slottet, eller at det bliver morgen.

## Stemning

Stemningen i afslutningsscenen afhænger meget af, hvordan den bliver afviklet. Den kan enten ende med at være smuk og tragisk, hvis vampyrerne er enige om, at de må slå Isabelle ihjel, men at de ikke kan, fordi de stadig elsker hende, eller stemningen kan være intens og voldsom, hvis vampyrerne er ved at komme op at slås samtidig med, at en vred menneskemængde står neden for portene med fakler og høtyve.

# Arthur



## Velkommen til din rolle som vampyr

Du skal spille en vampyr, der har ligget i dvale i 100 år i en gammel krypt. Når du vågner, kan du ikke huske detaljer fra din tilværelse som vampyr. Undervejs i scenariet vil I spille flashbackscener, hvor din rolle begynder at erindre livet som vampyr. Scenariet handler i høj grad om, hvordan livet som vampyr har forandret din rolle på en sørgelig, tragisk og dramatisk måde. Det handler om store følelser, som du gerne må vise i dit spil.

Rollebeskrivelsen er primært prosatekst, som beskriver din rolle som menneske og dit møde med vampyren Isabelle, og hvordan du selv blev forvandlet til vampyr. Beskrivelsen går ikke i detaljer med udseende, og det er meningen, at du mere skal få en fornemmelse af, hvordan din rolle er, i stedet for at jeg dikterer den for dig. Det betyder også, at du er velkommen til at fortolke rollebeskrivelsen og give din rolle særlige detaljer som for eksempel kropssprog og tøj, som du synes passer til vampyren

## Rollerne

Selv om I alle er skabt af Isabelle, så har I ikke haft meget med hinanden at gøre, og I husker heller ikke detaljer fra jeres liv som vampyrer, men I har en umiddelbar forståelse for, hvem I hver især er, på grund af blodsbandet, så hvis I vil undgå at skulle gennem en in-game præsentation af hinanden, er her en oversigt over rollerne.



**Arthur:** Det første af Isabelles børn. 1300-tallet. En engelsk riddersmand. Ærefuld. Loyal. Næsten medmenneskelig af en krigsmand at være.



**Christine:** 1400-tallet. Det andet af Isabelles børn. En fransk møller. Retfærdig. Forstående. En stærk personlighed.



**Franco:** 1500-tallet. Det tredje af Isabelles børn. En spansk lavadelig kunstner. Fyldt af kærlighed. Poetisk. Empatisk. Et følsomt væsen.



**Alex.** 1600-tallet. Det fjerde af Isabelles børn. En fransk opportunist. En overlever. Tilpasning. Snedig. Et væsen med forståelse for hævn.

Historien foregår engang i 1880'erne - det vil sige, at I gik i dvale i midten af 1700-tallet, men historisk korrekthed er ikke essentielt, så det betyder ikke noget, om du kender til mode og den slags fra den tid. Vampyrer er tidløse.

## Blodsband

I er alle vampyrer, der er skabt af Isabelle, og derfor er I bundet til hende af blodsbandet. Hun kunne have løst dig fra det, men det har hun ikke gjort. Blodsbandet betyder, at du ligger under for Isabelles magt. Du kan ikke direkte slå hende ihjel. Det er som en stærk og voldsom forelskelse. Du er ikke fri. Du elsker hende dybt, men du kan også have alle mulige andre følelser blandet sammen med den betingelsesløse og forfærdelige kærlighed, som forelskelsen er. Så længe du er bundet af blodet til Isabelle, bliver du aldrig fri.



## Arthur. Menneske. 1335

”Lad være,” siger Arthur for sig selv, da han ser de to sammenbidte mænd træde ud fra gyden. Arthur bemærker, at de har stået stille et stykke tid, og kulden har gjort deres led stive. Luften er hård og kold, og hvide tåger står ud af munden på de mennesker, der traver gennem gaden, hvor de mange fødder forhindrer sjasket i at blive hårdt i frosten.

”Jeg er sikker på, at der kommer sne, sir Arthur,” siger den unge adelsmand konverserende, mens han kigger op på himmelen, der stadig er blå, selv om solen er gået ned. Den er så klar, at kontrasten til de skidenbrune gader, de grå huse og de hvide, blege mennesker næsten er uvirkelig.

Riddersmanden Arthur nikker og svarer, mens han henkastet vender hovedet og kaster et hurtigt blik bagud. De to mænd længere fremme har lange, mørke kapper, som falder ind over og dækker deres højre arm. Bagude ser Arthur en mand komme gående med en bue i hånden. Ingen pil fremme, dog. Der er stadig mennesker på gaden.

”William. Når jeg trækker mit sværd, så skal du løbe ind til den pottemager, der er lige fremme,” siger Arthur lavmælt, men meget bestemt.

”Huh,” svarer den unge mand. Arthur havde håbet, men ikke forventet, at drengen var fornuftig eller i det mindste opmærksom.

De to mænd styrer nu direkte mod Arthur og hans unge følgesvend. Han er ikke bekymret for dem. Han er bekymret for manden bagved med buen. Sværd kan undviges, og hans ringbrynje er stærk, men en pil kan snige sig ind mellem ringene. Det ville næppe være nok til at sætte ham ud af spillet, men Arthur havde set mangan en mægtig mand blive slagen af feber og råd mange dage efter, at pilen var trukket ud.

Arthur stopper næsten op og lader den unge adelsmand komme et skridt foran og springer så hurtigt frem, løfter den lette, unge mand fra jorden og kaster ham skråt frem, så han flyver ind over pottemagerens bord og ind i det skurlignende hus. Han hører lyden af jern mod skeders messingkanter, før han ser sværdene blive trukket.

Venstre hånd løsner i en bevægelse kappespændet, og den tykke vinterkappe glider af ham, da han tager et skridt frem. Der er ikke tid til at trække sværd. Han ville blotte sig, og selv om de to mænd ikke er øvede krigere, kunne de være heldige.

Arthur knytter næven, går ned i knæene, bevæger sig let til højre og lader sværdet passere over sig, bevæger sig frem, holder balancen, rækker højre arm op, så sværdet

glider af på brynjen og passerer forbi uden at skade noget. Råb fra forskrækkede markedsfolk. Forsøger at se, hvor manden med buen er. Håber inderligt, at unge Sir William bliver liggende.

”Hold hovedet nede, knægt,” siger Arthur, og denne gang er stemmen skap og bydende.

Stadig ikke tid til at trække sværdet, men tid til at trække en kniv.

\*\*\*\*\*

”Nåde herre. Jeg ønsker ikke at dø,” siger den eneste overlevende af de tre mænd og tager sig til sin arm. Hans bue ligger på jorden sammen med fire pile, han havde haft skjult i hoserne.

”Slå ham ihjel, ridder, slå ham ihjel, det svin,” råber unge Sir William med en høj og skinger stemme.

Arthur ignorerer stemmen og bøjer sig ned. Han taler lavt.

”Hvad tror du, der sker, hvis jeg lader dig leve? Tror du, at Lord Cuthbert vil behandle dig nådigt, efter du har forsøgt at slå hans nevø ihjel?”

Bueskytten ser op på Arthur med øjne, der begynder at indse, at alt er slut for ham. Arthur kan se, at det er en hård og svær erkendelse, og er imponeret over, hvor hurtigt manden kommer frem til det.

”Tror du ikke hellere, at jeg skal være hurtig og adlyde den unge herres ord, så jeg efterfølgende kan bruge det som forklaring, når jeg bliver spurgt, hvorfor du ikke hænger nede i kælderens og skriger på din mor, mens herrens jagthunde trækker dine tarme ud af dig?”

Arthurs stemme er stadig lav. Han kan se svaret i bueskyttens øjne, og selv om der ikke er andre muligheder, forsøger skytten instinktivt at undvige kniven, der borer sig gennem hans hals. Arthur snitter med voldsomt kraft til venstre, så døden kommer hurtigere. Blodet sprøjter voldsomt ud på gaden og blander sig med det brune mudder.

”Jaaaa ... sådan! Så kan han sgu lære det!” råber den unge Sir William bag Arthur.

”Per istam sanctan unctionem et suam pissimam misericordiam,” siger Arthur stille, mens han gør korsets tegn over den døende mand.

Mens han nødtørftigt og måske ufortjent giver skytten en hurtig udgave af den sidste nadver, får Arthur øje på en skikkelse, der betragter ham. Han kan ikke se ansigtet,

# Arthur



som er skjult i en mørk kutte, men han kan se et stort, mørkt hår. Og øjne. Øjne, der kigger på blodet, der pumper mere og mere stiltfærdigt ud af den døende bueskytte. Arthur føler en voldsom gysen gå gennem sig, og han gør korsets tegn over sit eget bryst uden at tænke over det.

\*\*\*\*\*

Luften er tyk af røg, snak og råb. Røgen kommer fra de store åbne ildsteder. Store jagthunde ligger i varmen fra ilden og gnaver på ben fra vildsvin. Arthur har fået en hædersplads ved Baron Cuthberts bord, men han nyder ikke aftenen. Det går ham ikke på at dræbe mænd i kamp. Det har han gjort så mange gange før, men han bryder sig ikke om at aflive mennesker. Og bueskyttens øjne følger ham denne aften. Eller er det øjnene, der betragtede efterfølgende, som han stadig ser for sig.

Arthur skåler, men han smiler ikke, mens unge sir William fortæller historien om, hvordan Arthur på ingen tid slagtede - knægten bruger ordet slagtede flere gange - slagtede angriberne, som var de svin. Hvordan deres åbne kroppe lå og dampede i vinterkulden, og hvordan han kunne se hjertet på en af dem holde op med at slå.

Arthur finder kun afsky i den unge mands højstemte ord over kampen, men han viser det ikke. Arthur er loyal, og Lord Cuthbert er en god og gudstro herre.

Til sidst undskylder Arthur sig og forlader festen.

\*\*\*\*\*

Sneen har forvandlet den grå by til et fortryllet og kontrastfyldt landskab af mørke skygger og rene hvide flader. Selv den normalt mudrede gråsorte gade er hvid og jomfruelig. Kulden er kommet pludseligt, og Arthur trækker sin tykke uldkappe omkring sig. Ingen andre er ude om natten. Hvis de ikke fester hos baronen, ligger de i deres senge og forsøger at holde varmen. Fra enkelte huse ser han tynd hvid røg stige mod mørket, men det er ikke fra ild, der bliver holdt ved lige.

Sneen knirker under hans fødder, men den sætter også en sælsom dæmper for alle lyde. Det er, som om Arthur går i en helt anden by end den, han var i tidligere på dagen. De vante huse ser anderledes ud med hvide tage. Han føler sig for første gang denne dag opløftet. Måske er der ligefrem nogle, der er oppe i kroen. Han er næsten

kommet i humør til et krus varmt vin og lidt terningespil. Og selskab fra almindelige mennesker, der ikke råber på død.

Turen gennem byen fører ham op forbi markedspladsen og kirken. Arthur overvejer at gå ind i kirken og bede, men tanken om terningespil er næsten for tæt på, og han føler sig behageligt syndig. Han stopper i stedet op foran kirken og gør korsets tegn, men går i stå, før korset bliver færdigt.

Døren til kirken står på klem. Han kan se lys fra flakkende kærter inde i kirken og kan høre ophidsede, dæmpede stemmer. Noget er helt galt.

Arthur skubber forsigtigt til den tunge trædør og træder ind på kirkens hellige og velkendte sorte stengulv. Den sædvanlige lugt af fugtig kalk er blandet med en duft, som han ikke genkender. Arthur går hurtigt, men stille, gennem våbenhuset og ind i det svagt oplyste kirkerum.

Omkring alteret står fem mørkkledte skikkelser. De ligner ikke præster, selv om Arthur kan se, at to af dem har kors i hænderne. Arthur går videre ind i kirken. Han lister sig ikke frem og forsøger ikke at skjule sig, men han gør heller ikke opmærksom på sin tilstedeværelse.

Noget ER helt galt. Han mærker en besynderlig uro i sig, som han sjældent har følt, efter han svor sit liv og sin gerning til Gud og fralagde sig al synd. En uvilje til at se, hvad de fem mænd står omkring. En fornemmelse af, at han bare burde vende om. Når de bevæger sig, kan han svagt ane noget, der ligner hud i det flakkende lys fra deres kærter.

Pludselig flytter en af mændene sig, og Arthur kan se. Den nøgne unge kvinde ligger fastspændt på alteret med kraftige reb, der bider ned i hendes bløde og lyse hud. Hendes sorte, lange hår ligger spredt ud over den lyse granit. Hendes læber er røde, og hendes øjne vidt åbne. En af de kutteklædte mænd har en lang stage i hånden. Han diskuterer noget med de andre mænd på et sprog, som Arthur genkender som fransk, men han forstår dem ikke.

Arthur vender blikket væk fra kvindens utildækkede nøgenhed. Noget forfærdeligt skal til at ske i kirken. Uanset hvad der nu end sker, vil der flyde blod. Arthur træffer en hurtig beslutning og trækker sit sværd. Lyden får straks mændene til at vende sig. Uden at tøve går Arthur med hastige skridt og sit langsværd næsten nonchalant ud til siden op mod alteret. Den forreste af mændene har en kraftig træhammer i hånden. Hans slidte



ansigt fordrejes i overraskelse.

”Non, non, non, vous ne compre ...” siger han, men Arthur hører kun lyden af metallet, der skraber mod mandens ribben.

Lugten af blod bliver overvældende.

\*\*\*\*\*

Arthur vender sig mod alteret. Kvindens lyse hud er stribet af blod. Han forsøger at lade være med at kigge på hendes hvide bryster og den mørke trekant mellem hendes ben, og hans blik søger i stedet op mod hendes øjne.

Hun er død, tænker Arthur og lægger sværdet fra sig på alteret ved siden af kvinden. Han trækker sin læderhandske af og rører forsigtigt hendes kind. Kold.

Arthurs hjerte banker hurtigere, end da kampen havde været mest voldsom. Det er, som om den hvide hud fortryller ham og beder ham om at røre ved sig. Arthur har aldrig rørt en anden kvinde end sin mor. Det gør mere ondt i ham, end han ville have troet, da det går op for ham, at hun er død. Han har ikke følt sådan for et menneske før, og her er endda et menneske, som han end ikke kender.

Han løsner hurtigt hendes bånd, og bøjer sig ned for at tage en af de fremmede mænds kapper til at dække hendes krop med. Han hører ikke noget bag sig, men han fornemmer en bevægelse. Hans sværd ligger på alteret.

Kvinden står foran ham. Blodet begynder langsomt at løbe ned ad hendes hvide krop. Selv fra hendes øjne løber der blod. Hendes rosenrøde læber er skilt i et smil, og han kan se hendes kridhvide tænder. Hun siger noget på et fremmed sprog. Arthur forstår det ikke, men det er det smukkeste, han nogensinde har hørt. Arthur falder på knæ.

Hun går langsomt frem mod ham uden en lyd. Arthurs hører sit blod suse i ørene. Et sted langt, langt borte råber han, at han skal rejse sig og løbe ud af kirken og ikke se sig tilbage, men han gør det ikke. Hun går hen til Arthur og omfavner ham, så hans ansigt bliver trykket ind mod hendes mave og underliv. Han ryster.

Hun bøjer sig ned over Arthur og hvisker i hans øre. Han dufter noget sødt og behageligt, som et friskt vindpust fra en æblelund i en glemt barndom, og han føler sig mere ør og lykkelig, end han nogensinde har gjort. Tårerne flyder ned over hans ansigt, og han mærker, hvordan en over-

raskende varm tunge slikker på hans grove kind.

Hun skubber blidt til ham, og han lader sig falde bagover på kirkegulvet. Hun kravler op og sætter sig overskrævs på ham og kysser hans læber. Arthur smager blod. Hun kysser ham på hans kinder. Hun kysser ham på hans hals. Et langt kys, og han var hendes for altid og evigt.

\*\*\*\*\*

## Arthur. Vampyr.

Arthur er en gudstro vampyr, der ser verden klart og tydeligt foran sig. Stolt. Ædel. Handlekraftig.

*Du vågner som af en dyb søvn og ved ikke, hvor du er. En svag fornemmelse af barakker og stenvægge flimrer forbi dig, men de forsvinder straks igen, afløses af et skræmmende glimt af en solbeskinnet slagmark og fremmede flag, som også forsvinder og afløses af mørke. Du ligger i en kiste, men i stedet for at gå i panik, giver kisten dig tryghed.*

*Isabelle har brug for dig! Du ved, hvad du er. Du er en kriger. En kriger, der jager sit bytte. Det bytte, der har for tjent at modtage guds straf. Isabelle er en engel, der viste sig for dig. Du slår mennesker ihjel, men kun ondskaben.*

*Noget er helt galt. Du kan mærke de andre vampyrer omkring dig. De andre vampyrer - men ikke Isabelle. De andre vampyrer er din familie, dine brødre ... dine blodsbrødre? Bundet sammen af blodet. Du er Arthur. Du ved, hvem du er, men du ved ikke hvorfor, og hvordan du er. Dine instinkter er på plads, selv om din hukommelse er væk lige nu.*

*Du ved, at du ligger i en kirke, og at du lagde dig her sammen med hende. Men noget er galt. Isabelle er væk, og hun kalder på dig. Du mærker, hvordan den lille smule blod, der er i din krop, begynder at bevæge sig. Du mærker sulten og tørsten. Du hører stemmer.*

*”Du barmhjertige, Perkins! Jeg tror ved den gode gud, at der var tale om en ægte vampyr! Den gik jo simpelthen i opløsning!”*

*Du håber, dit tohåndssværd ligger oven på kisten.*



# Christine



## Velkommen til din rolle som vampyr

Du skal spille en vampyr, der har ligget i dvale i 100 år i en gammel krypt. Når du vågner, kan du ikke huske detaljer fra din tilværelse som vampyr. Undervejs i scenariet vil I spille flashbackscener, hvor din rolle begynder at erindre livet som vampyr. Scenariet handler i høj grad om, hvordan livet som vampyr har forandret din rolle på en sørgelig, tragisk og dramatisk måde. Det handler om store følelser, som du gerne må vise i dit spil.

Rollebeskrivelsen er primært prosatekst, som beskriver din rolle som menneske og dit møde med vampyren Isabelle, og hvordan du selv blev forvandlet til vampyr. Beskrivelsen går ikke i detaljer med udseende, og det er meningen, at du mere skal få en fornemmelse af, hvordan din rolle er, i stedet for at jeg dikterer den for dig. Det betyder også, at du er velkommen til at fortolke rollebeskrivelsen og give din rolle særlige detaljer som for eksempel kropssprog og tøj, som du synes passer til vampyren

## Rollerne

Selv om I alle er skabt af Isabelle, så har I ikke haft meget med hinanden at gøre, og I husker heller ikke detaljer fra jeres liv som vampyrer, men I har en umiddelbar forståelse for, hvem I hver især er, på grund af blodsbandet, så hvis I vil undgå at skulle gennem en in-game præsentation af hinanden, er her en oversigt over rollerne.



**Arthur:** Det første af Isabelles børn. 1300-tallet. En engelsk riddersmand. Ærefuld. Loyal. Næsten medmenneskelig af en krigsmand at være.



**Christine:** 1400-tallet. Det andet af Isabelles børn. En fransk møller. Retfærdig. Forstående. En stærk personlighed.



**Franco:** 1500-tallet. Det tredje af Isabelles børn. En spansk lavadelig kunstner. Fyldt af kærlighed. Poetisk. Empatisk. Et følsomt væsen.



**Alex.** 1600-tallet. Det fjerde af Isabelles børn. En fransk opportunist. En overlever. Tilpasning. Snedig. Et væsen med forståelse for hævn.

Historien foregår engang i 1880'erne - det vil sige, at I gik i dvale i midten af 1700-tallet, men historisk korrekthed er ikke essentielt, så det betyder ikke noget, om du kender til mode og den slags fra den tid. Vampyrer er tidløse.

## Blodsband

I er alle vampyrer, der er skabt af Isabelle, og derfor er I bundet til hende af blodsbandet. Hun kunne have løst dig fra det, men det har hun ikke gjort. Blodsbandet betyder, at du ligger under for Isabelles magt. Du kan ikke direkte slå hende ihjel. Det er som en stærk og voldsom forelskelse. Du er ikke fri. Du elsker hende dybt, men du kan også have alle mulige andre følelser blandet sammen med den betingelsesløse og forfærdelige kærlighed, som forelskelsen er. Så længe du er bundet af blodet til Isabelle, bliver du aldrig fri.



## Christine. Menneske. 1412

Luften er hvid af støvet fra korn og mel. Møllestenenes konstante kværnen er høj, men for Christine er det ikke en ubehagelig lyd.

”Pokker tage dem, frøken Møller! Jeg havde aftalt en pris med Deres mand, og nu kan De ikke tillade Dem at ændre på den.”

Landmanden råber højere, end han behøver, for at overdøve møllestenene og maskineriets knirken og knagen.

”De betaler præcis det samme som alle de andre bønder. Jeg kender ikke til nogen aftaler med min mand. Der står intet i bøgerne om, at De skulle have en særpris,” svarer Christine igen.

Melstøvet står omkring hende i en sky. Det har farvet hendes gyldne hår næsten gråt og skjuler, at hendes kinder er røde af ophidselse. Hvis det stod til hende, så sendte hun Brissout væk, og så kunne han finde et andet sted at få malet sit korn. Men det ville ikke være rimeligt. Og det er meget muligt, at din afdøde mand rent faktisk havde lavet en aftale med Brissout.

”Det er ikke retfærdigt,” bruser det ud af den tykke mand, og han stamper i brædderne for at vise sin harme.

”Nu skal jeg sige Dem, hvad der ikke er retfærdigt! Det er ikke retfærdigt, at de skal have en bedre pris end de andre bønder. Deres høst er den bedste på egnen, og de får allerede en for høj pris for deres korn hos greven!”

Christine fortryder sine ord, straks hun har sagt dem, som hun har gjort så mange gange før.

Brissout bliver rolig, nikker langsomt og smiler på en ubehagelig måde.

\*\*\*\*\*

Kroen er næsten fyldt. Det hårde arbejde i marken er for de fleste overstået. To ungersvende synger en sang om, hvordan at så marken er ligesom at gøre kur til en smuk kvinde, og høsten er som at bære hende ind i bryllupsengen og deflorere hende. Brødrene har længe kastet øjne efter Christine. Hun er en smule ældre end dem, og hun er klar over, at hun er et yderst godt parti. Men hun har ikke haft lyst til at gifte sig igen. Hun havde heller ikke lyst til at gifte sig første gang. Christine har det bedre nu, end hun havde det, før hun blev enke.

En tragisk ulykke i møllen. Underligt, at så en erfaren møller begår en så fatal fejl. Det tog næsten en uge, før råd i armen slog ham ihjel. En uge, hvor han havde haft masser af muligheder for at fortælle omverdenen, at det var hende, der havde skubbet ham. Og selv om han ikke

sagde noget, så vidste hun godt, at der var nogle, der fortalte historier om, at hun var skyld i ulykken. At hun ville have møllen for sig selv.

Hendes gyldne hår glider ind foran hendes ansigt, og hun slår det væk med en lidt for koket bevægelse, og hun hører nogle grine. De syngende brødre smiler til hende og synger nu åbenlyst til hende. Deres høst har været god, men sådan er det ikke for alle. Markerne nord for floden blev næsten alle slået ned af hagl og regn. Der er ingen af bønderne fra den egn, der synger på kroen i aften.

Christine drikker af sit krus og tænker på sin selvretfærdige tale til Brissout om, at alle skulle betale den samme pris. Talen forhindrede hende ikke i at give nogle af bønderne med fejlslagen høst en væsentligt lavere pris end den, som Brissout og de andre betalte, og selv om hun sagde, at de ikke skulle sige noget, så har hun fornemmelsen af, at ...

Hendes bekymrede tanker afbrydes, og da hun kigger op, fanges hun af et sæt grågrønne øjne fra den anden ende af kroen. Madeleine med det korte, sorte hår kigger på hende. Den kloge kone, Madeleine. Madeleine med den lyse, rene hud. Christine smiler til hende og opdager så, at de giftelystne brødre bemærker det.

Madeleine tømmer sit krus og rejser sig fra sin taburet. Christine når at ønske, at hun går over til hende og ønsker samtidig, at hun holder sig langt væk fra hende. Hun har ikke brug for mere sladder nu.

Hun mærker et stik af skuffelse, da den sorthårede Madeleine selvsikkert går gennem krolokalet og ude i det begyndende mørke. Solen er næsten lige gået ned.

Christine ser ud ad vinduet, at to skikkelser venter på Madeleine. En kvinde og en mand. Hun kan ikke se dem tydeligt i mørket, men kvinden har en smuk kjole på, og manden er stor. Måske har han en rustning på. De er fremmede. De ligner adelige. Nu mærker Christine et klart jag af skuffelse og jalousi. Hun har ingen mystiske fremmede, der venter på hende.

Hun betragter den fremmede, og det er, som om hun kan se hende, selv om det er mørkt. Det er som om, at der kommer et mørkt lys fra hende, der viser hendes silkebløde læber, lyse marmorhud og lange øjenvipper. Som et væsen fra en anden verden, hvor alting er smukt, sofistikeret og fortryllende. Og det føles som den fremmede betragter hende, men så træder den store, kraftige skikkelse imellem, og Christine opdager, at det er blevet så mørkt og koldt, at hun intet kan se derude. Hun føler sig pludseligt mere ensom, end hun nogensinde har gjort,



og hendes hjerte synker ned i et hul mørkere end natten.

\*\*\*\*\*

”Hvad kan jeg gøre for Dem, frue?” spørger Christine. Hun forsøger at lyde rolig og fattet, men hun kan mærke, at hendes hjerte slår hurtigere, end hun har prøvet før, og hendes krop fyldes af en besynderlig kraft, hun ikke har følt før.

Den fremmede kvinde står udenfor i mørket. Hun har ryggen til. Christine ønsker, at hun ville vende sig om, så hun kunne se mere af det ansigt, som hun kun havde oplevet en antydning af natten før. Ingen ved, hvem de fremmede er. Ingen ved, hvor de bor, eller hvorfor de besøger jeres by.

”Må jeg komme indenfor?” spørger den fremmede kvinde. Hendes stemme er mørk, og selv om hun taler et korrekt fransk, kan Christine høre en fremmed accent, som hun ikke genkender.

”Selvfølgelig, frue. Vil De ikke komme indenfor?” spørger Christine og åbner døren til møllen endnu mere og skynder sig at rette på sin kjole.

”Merci,” siger kvinden, men i stedet for at vende sig om og træde ind, går hun ned ad stien væk fra møllen. Christine bliver stående i mørket og kigger efter hende, og da kvinden vender sig for foden af bakken, er det lige ved, at Christine løber ned mod hende ... men så tør hun ikke og bliver stående.

\*\*\*\*\*

Christine drømmer om natten foruroligende og fantastiske drømme, hvor hendes elsker med det lange, sorte hår kysser hendes hals og slikker på hendes øjne. Drømmene får hende blot til at længes endnu mere. Hun vågner træt og udmattet.

\*\*\*\*\*

”Neej, neej. Lad være! Jeg har ikke gjort jer noget ondt. Jeg har hjulpet jer!”

Madeleines skrig giver genlyd ud over markedspladsen, og hendes bøn bliver mødt af en blanding af latter og hånlige råb.

Christine kommer løbende ned fra møllen. Hun ser, at omkring en tredjedel af landsbyens beboere er samlet på pladsen. Det er mørkt, og først forstår hun ikke, hvad det er, de er i færd med. Madeleine står bundet til en høj pæl. Hendes tøj er revet itu, og hendes ene øje er hævet og

lukket. Omkring hende er unge og ældre mænd ved at bære brænde til et bål, som de bygger op omkring Madeleine.

Christine tager fat i bagersvenden, der står lidt i baggrunden.

”Hvad laver de? Hvad foregår der?” spørger hun cho-keret.

Bagersvenden kigger lidt forskrækket på hende.

”Jeg har ikke noget med det at gøre,” siger han og trækker sig væk fra hende, men stiller sig, så han stadig kan følge med i, hvad der sker.

Christines øjne begynder at vænne sig til mørket. Hun ser, at der er omkring ti mænd, der fører an. Det ser ud til, at lederen er Brissout. Han råber ordrer ud til de andre mænd og råber ud til de cirka 20 tilskuere, at Madeleine er en heks, og at hun er skyld i den dårlige høst.

”Din høst fejlede sgu da ingenting,” siger Christine, men ikke så højt, at nogen hører det.

Hun går frem og tager fat i andre af beboerne i landsbyen.

”Hør nu ... det kan vi ikke lade dem gøre. Madeleine har ikke gjort noget. Hun har ikke noget med høsten at gøre! Der er ikke nogen, der har forbandet høsten!”

Men uanset hvem hun tager fat i, så glider de væk fra hende, som om de ikke hører hende. Christine kigger sig omkring i et håb om at få øje på en fornuftig mand, som kan sætte en stopper for det. Måske er smeden kommet hjem fra sin handelstur tidligere end forventet, men hun kan ikke se ham nogen steder. Og hvis han havde været her, så havde han allerede stoppet Brissout.

Et par mørke øjne møder Christine. Helt henne ved brønden står den fremmede kvinde. Hun er ikklædt en stor, mørk kappe. Hendes sorte hår bølger ud under kappen. Der kommer en styrke fra hende, som var hun en dronning blandt bønder. Hun er en dronning blandt bønder. Hun har styrken til at sætte en stopper for denne galskab. Hun vil hjælpe, hvis Christine træder frem og maner sine medborgere til besindelse. Hun vil stille sig ved siden af hende. Den fremmede dronning med sin tro riddersmand ved sin side, som vil trække sit blanke sværd og sætte Brissout på plads en gang for alle!

Christine løber frem og stiller sig foran den skrigende Madeleine.

”Stooooop! Kan I ikke se, at det er Brissout og hans slæng, der er forbryderne, og ikke Madele ...”

Slaget afbryder hende, og hun mister bevidstheden.

Hun vågner med en hosten. Forvirret. Hører råb.

”Brænd heksen, brænd heksen, brænd heksen!, lyder det taktfast.

Hun står i røg, og da hun vil løbe væk fra røgen, opdager



hun, at hun ikke kan bevæge sig. Det gør ondt i hendes arme, det gør ondt i hendes hoved, det gør ondt i hendes fødder, og hun kan smage blod i munden.

”Hvad ...,” forsøger hun at sige og hoster igen.

Flammerne slikker pludseligt op ad hendes lyse sommerkjole, som bryder i brand.

Christine skriger, da det går op for hende, hvor hun står, og hvad der sker. Noget knitrer tæt på hendes øre, og lugten af brændt hår trænger dybt ind i hende.

”Neeeeej,” skriger hun og ser Brissout stå og klappe taktfast med glimtende øjne. Han griner og smiler til hende.

”Forbandede morder,” vil hun skrig, men da hun trækker vejret ind for at få luft at råbe med, hoster hun, så det føles som om hendes hoved eksploderer. Flammerne står op omkring hende, og heden føles umenneskelig.

Christine drejer hovedet for at undgå flammerne og mærker noget varmt og vådt ramme sig i ansigtet. Gennem flammerne ser hun Brissouts hoved hænge skævt på hans krop. Hun hører skrig. Flammer, der knitrer. Noget, der plasker. Flere skrig og lyde, som hun ikke har hørt før. Hun når at tænke, om smerten vil gøre hende vanvittig, før hun dør, og så omslutter et mørke hende. Hun svæver væk fra flammerne, og ligger blødt i nogens arme.

Det smukkeste ansigt i verden kigger på hende. Fyldige, blodrøde læber i et ansigt af lys alabaster. Øjne af gløddende rav og blodsten. Tænder så hvide som mælk med striber af rødt, tykt blod. Og ansigtet taler til hende.

”Jeg elsker dig. For evigt og altid,” siger den fremmede kvinde og smerten erstattes af en forunderlig lykkefølelse så kraftig, som noget Christine aldrig har følt før. Christine forsøger at svare, men ingen lyd kommer ud mellem hendes sortsvedne læber. Lugten af brændt hår blander sig med en sødlig og frisk duft fra den mund, der nærmer sig hendes ansigt. En rød og forsigtig tunge berører let hendes sorte og afskallede hud.

”Jeg dør nu,” tænker Christine i et lykkeligt øjeblik og vil lukke sine øjne, men der er ingen øjenlåg at lukke. I det flakkende lys fra flammerne ser hun flere af sine naboer fra landsbyen ligge livløse og forvredne på markedspladsen spredt omkring det store bål, hvor Christine indtil for lidt siden stod omspændt af flammerne. Klynkende lyde fra mennesker blander sig med flammernes knitren.

”Shhh, du dør ikke. Du skal være sammen med mig nu,” hvisker Isabelle, mens de røde læber søger ned mod den forbrændte hals. Et sidste stille suk forlader Christine, da vampyrens tænder bryder den ødelagte hud og tager smerten og livet væk.

## Christine. Vampyr.

Christine er en medmenneskelig vampyr. En retfærdig vampyr, der ikke bare dræber i flæng, men kun æder dem, der har fortjent at blive ædt - og kun sjældent tager liv.

*Isabelle tog et liv og gav i stedet Christine en evig nat. Barn af Isabelle. Datter af blodet og uendeligt liv.*

*Du vågner, men du ved ikke, hvor du er. Du er ikke på dit værelse. Værelse? Har du et værelse? Du er i en kiste. I et sekund skræmmer tanken dig. Du ser nogle korte glimt af en mark i solskin, men billederne forsvinder i samme sekund, som de er kommet. Kisten gør dig tryk.*

*Du ved, hvad du er. Du er en jæger, der drikker menneskes blod. Du ligner dem, men du er ikke mere som dem ... ikke helt som dem. Du føler stadig glæde. Du er stadig så meget menneske, at du ikke bare jager hvem som helst. Du udvælger dit bytte med omhu, og hvis du en sjælden gang slår et menneske ihjel, så er det, fordi det menneske har fortjent at dø. Og det er en mand. En grov mand, der gør andre ondt og som møder et retfærdigt endeligt.*

*Men der er noget galt. Du kan mærke andre vampyrer omkring dig. De er dit blod. De er Isabelles blod. Hun kalder på dig. Du husker, at du er Christine. Du ved, hvad du er, men du kan ikke huske hvordan og hvorfor. Dine instinkter og personlighed er intakt, men din hukommelse er væk. Du er en retfærdig vampyr. Du forsøger at undgå at tage liv, når du jager. Og du jager ikke, som var det dyr, du skulle nedlægge - du respekterer menneskene og forsøger at se dem som lige med dig selv. Du foretrækker at jage ligesindede, intelligente, fornuftige og følsomme mennesker og afskyr store, brovtende mænd, som du ikke bryder sig om at drikke blod af.*

*Du ved, at du ligger i en kirke, og at du lagde dig her sammen med hende. Men noget er galt. Isabelle er væk, og hun kalder på dig. Du mærker hvordan den lille smule blod, der er i din krop, begynder at bevæge sig. Du mærker sulten og tørsten. Du hører stemmer.*

*”Du barmhjertige, Perkins! Jeg tror ved den gode gud, at der var tale om en ægte vampyr! Den gik jo simpelthen i opløsning!”*



## Velkommen til din rolle som vampyr

Du skal spille en vampyr, der har ligget i dvale i 100 år i en gammel krypt. Når du vågner, kan du ikke huske detaljer fra din tilværelse som vampyr. Undervejs i scenariet vil I spille flashbackscener, hvor din rolle begynder at erindre livet som vampyr. Scenariet handler i høj grad om, hvordan livet som vampyr har forandret din rolle på en sørgelig, tragisk og dramatisk måde. Det handler om store følelser, som du gerne må vise i dit spil.

Rollebeskrivelsen er primært prosatekst, som beskriver din rolle som menneske og dit møde med vampyren Isabelle, og hvordan du selv blev forvandlet til vampyr. Beskrivelsen går ikke i detaljer med udseende, og det er meningen, at du mere skal få en fornemmelse af, hvordan din rolle er, i stedet for at jeg dikterer den for dig. Det betyder også, at du er velkommen til at fortolke rollebeskrivelsen og give din rolle særlige detaljer som for eksempel kropssprog og tøj, som du synes passer til vampyren

## Rollerne

Selv om I alle er skabt af Isabelle, så har I ikke haft meget med hinanden at gøre, og I husker heller ikke detaljer fra jeres liv som vampyrer, men I har en umiddelbar forståelse for, hvem I hver især er, på grund af blodsbandet, så hvis I vil undgå at skulle gennem en in-game præsentation af hinanden, er her en oversigt over rollerne.



**Arthur:** Det første af Isabelles børn. 1300-tallet. En engelsk riddersmand. Ærefuld. Loyal. Næsten medmenneskelig af en krigsmand at være.



**Christine:** 1400-tallet. Det andet af Isabelles børn. En fransk møller. Retfærdig. Forstående. En stærk personlighed.



**Franco:** 1500-tallet. Det tredje af Isabelles børn. En spansk lavadelig kunstner. Fyldt af kærlighed. Poetisk. Empatisk. Et følsomt væsen.



**Alex.** 1600-tallet. Det fjerde af Isabelles børn. En fransk opportunist. En overlever. Tilpasning. Snedig. Et væsen med forståelse for hævn.

Historien foregår engang i 1880'erne - det vil sige, at I gik i dvale i midten af 1700-tallet, men historisk korrekthed er ikke essentielt, så det betyder ikke noget, om du kender til mode og den slags fra den tid. Vampyrer er tidløse.

## Blodsband

I er alle vampyrer, der er skabt af Isabelle, og derfor er I bundet til hende af blodsbandet. Hun kunne have løst dig fra det, men det har hun ikke gjort. Blodsbandet betyder, at du ligger under for Isabelles magt. Du kan ikke direkte slå hende ihjel. Det er som en stærk og voldsom forelskelse. Du er ikke fri. Du elsker hende dybt, men du kan også have alle mulige andre følelser blandet sammen med den betingelsesløse og forfærdelige kærlighed, som forelskelsen er. Så længe du er bundet af blodet til Isabelle, bliver du aldrig fri.



## Franco. Menneske. 1502

Læberne bliver aldrig, som Franco har forestillet sig, at de skal være. Hvis det ikke var fordi, at han havde set de store italienske mestre gøre det, ville han tro, at det var umuligt at overføre den skønhed, der findes i et levende menneske, til papir.

”Kan man forelske sig i et et papir?” spørger han stille sig selv, mens kulstykket bevæger sig let og hurtigt over papiret. De bløde kurver fanges, læberne let adskilte. Omverdenen forsvinder fra Franco, og støjen fra byggepladsen dæmpes. Han føler sig skamfuld og samtidig opildnet over at føle kærlighed og begær efter et par læber, som han kun har set i en kort stund, men han ved, at han næppe kommer til at se dem igen, så det er ikke for alvor farligt.

”Er det mig, du tegner?” lyder en stemme foran Franco. Et kort sekund er han overbevist om, at stemmen er en del af hans fantasi, men det går op for ham, at noget skygger for solen.

Han taber sit papir, der er gjort fast til en træplade, og den falder i Francos verden langsomt ned på brostenene foran skikkelsen, som står i silhuet foran ham. Det tynde stykke kul brækker i tre stykker mellem fingrene på Franco med en knasende lyd, som når man træder på et insekt.

”Undskyld,” fremstammer han og skygger for solen med sin sorte hånd, og han får øje på læberne. Og munden. Den brune hud på de høje kindben. Den lange hals. Det krøllede, mørke hår. Og øjnene. Franco dvæler ved de brune øjne.

Den unge murer samler papiret op. Franco overvejer at løbe sin vej, men han hørte, at der ikke var uvenlighed i spørgsmålet, og et sjældent mod i hans hjerte får ham til at blive siddende på kanten af springvandet.

”Du har siddet her og tegnet før,” siger den unge mand og rækker Franco tegnebrættet.

Franco svarer ikke, men tager imod tegnebrættet. Mureren holder fast i det i et par sekunder, mens Franco også rører ved det. Så slipper han.

”Sommetider drikker jeg et glas vin derovre om aftenen,” fortsætter han og peger over på en lille taverna, og går tilbage til sit arbejdsbord, der er ved at være færdige med pausen.

En svag duft af sved og murstøv hænger stadig i luften,

og Franco beslutter sig for, at han aldrig vil glemme den duft, uanset hvad der sker i hans liv.

\*\*\*\*\*

Aftenen og mørket er ikke Franco ukendt, men alligevel er situationen ny for ham. Han plejer at finde et mørkt sted i skyggerne, hvor han kan betragte nattens liv omkring sig. Han har på den måde set mere, end de fleste unge mænd på hans alder har set, men han har oplevet langt mindre, end de har. Han har lyst til at opsøge byggepladsen igen i nat for at se, om han igen ville se de to kvinder, der fortryllede ham i går. Han forstår ikke helt, hvad det var, at han så. Det var ikke den type coitus, som han har betragtet gennem vinduer hos almindelige mennesker, men det var kødeligt, og det var lystfyldt på en måde, der vækkede en lyst i ham selv stærkere end noget, han havde følt før. En lyst, der måske er med til at give ham modet til at forstå, at det var en invitation til at ses, som mureren gav ham.

Franco ved, at hans følelser har bedst ved at blive inde i ham selv. Han ved, at han ikke lever op til de forventninger, der er til en ung lavadelig mand, og at hans familie næppe vil betale yderligere til hans underhold, hvis de kendte til de tanker, der svæver rundt i ham.

Denne aften går han bevidst midt på gaden. Det føles grænseoverskridende, og han siger til sig selv, at de øvrige mennesker, der er fremme på gaden i mørket, ser en selvsikker, ung mand med omend ikke moderne, så pæne klæder og en kårde ved siden. De ved intet om den tumult af følelser og tanker, der står på i hans sind.

Følelsen af at nogen betragter ham, forlader ham ikke, men han skubber følelsen væk.

\*\*\*\*\*

Lykke er et for lille ord. Franco har lyst til at fortælle alle han, møder, at han først nu for alvor ved, hvad kærlighed er, og at intet menneske før ham, har oplevet at være så fyldt af kærlighed, som han er nu. Men han ved, at han må holde denne kærlighed hemmelig. At denne kærlighed hører natten til. At denne kærlighed ikke er naturlig. Og han er ligeglad. Han er unaturlig og har aldrig været i tvivl om det.



”Franco!” lyder en klar og høj stemme, og Nicolas springer ned fra springvandet og går Franco i møde. Hans hår ser nyvasket ud, og Franco kan næsten fornemme hans duft, før han når helt hen til ham. De sætter sig sammen på kanten af springvandet og taler sammen, og Franco er ikke bevidst om, hvad de taler om. De drikker af den samme flaske vin, og for Franco er det den bedste vin i verden.

”Vis mig dine tegninger,” siger Nicolas, og normalt ville Franco protestere og undslå sig, men i stedet griber han ned i sin taske og tager rullen af papirer op og løsner sløjfen omkring dem. Han viser dem frem til Nicolas uden et ord.

”Det er mig, ikke?” Nicolas peger på en hånd, der hviler på et ben.

Franco nikker og tager en slurk af den søde vin.

”Hvem er det?” spørger Nicolas og peger på en tegning af en kvinde i en hættekappe. Sort, langt hår strømmer frem fra hættens.

”Jeg ved det ikke. Jeg kunne ikke se hendes ansigt i mørket,” svarer Franco.

”Hvad mener du? Du har da tegnet hendes ansigt,” siger Nicolas, og denne gang skal Franco lige til at protestere, men han ser på tegningen, og han ser ansigtet. Han kan ikke huske, at han har tegnet det. Han ved ikke, om han har set ansigtet, eller om han har drømt det frem.

”Kan man forelske sig i et stykke papir?” hvisker han, og det går op for ham, at han aldrig vil kunne tegne et så perfekt og smukt ansigt nogensinde igen. At han aldrig vil se et så smukt og perfekt ansigt igen.

”Hej piger - hygges I jer?” lyder en stemme ud fra mørket, og Franco taber sin tegning i samme øjeblik, som fortrylleselsen brydes. Et par mørke skygger træder hen imod springvandet.

”Hvad satan, Nicolas. Jeg troede sgu, at det var løgn og latin, men det ser ud til, at den lyshårede lille lækkermås havde ret i, at du går rundt og leger bøs!”

Franco og Nicolas rejser sig.

”Lad os løbe,” hvisker Franco, men Nicolas ryster på hovedet.

”Pis af med jer,” siger Nicolas højt og klart, men Franco kan høre angsten i hans stemme.

Hvorfor vil han ikke løbe, tænker Franco og mærker, hvordan panikken begynder at trænge sig på, som han ser de tre store murere komme tættere på. En af dem har en kraftig murhammer i hånden. Den midterste har et

kort, rundt stykke træ og den sidste bærer en grim og simpel flaske, som han nu drikker af.

Franco får øje på tegningen af kvinden på jorden foran ham, og i et sekund forsvinder tvivlen, angsten og panikken. Han trækker med en hurtig bevægelse sin kårde og peger den mod den forreste af de tre mænd.

”Forsvind med det samme, og jeg vil glemme jeres opførsel denne aften, men tag et skridt nærmere, og I vil fortryde jeres ord,” siger Franco og lyder præcist lige så frygtløs, som han i et øjeblik føler sig. Han ser tvivlen i deres øjne, og de stopper. Franco kan se, at de ikke havde forventet den svada fra ham.

”Ja, pis nu af med jer,” siger Nicolas så, og Franco ser med det samme, at det var det forkerte. Den forreste af mændene tager to hurtige skridt frem og svinger hammeren mod Franco.

Han ønsker, at han undviger slaget og stikker sin kårde ind i halsen på den kraftige murer, men hammeren rammer ham på skulderen, og han taber sin kårde, der falder ned på brostenene som et stykke ligegyldigt metal.

Nogen tager fat i ham og kaster ham hen ad jorden.

”Bare lad ham stikke af. Det er Nicolas, vi er efter,” hører Franco en stemme siger, mens han ligger på de hårde brosten. Han kan ikke bevæge sin højre arm, og det føles, som om der står nogen oven på den. Franco trækker vejret, og han hoster støv og slim ud på brostenene. Det knaser mellem hans tænder.

Nicolas skriger af smerte, og lyden vækker Franco. Han kommer op på knæ, og han ser de tre murere stå omkring Nicolas og rejser sig helt op.

”Lad os løbe,” hvisker Franco, og han ser ud mod de mørke gader. Han kan forsvinde derud og lade, som om de to forgående dage aldrig er sket. Vende tilbage til at betragte alting på afstand. Lade kærligheden være noget, der kun er inde i ham selv, og som ikke vedrører andre. Han er ikke i tvivl om, at hvis han gør det, slår de Nicolas ihjel. Det gør de måske under alle omstændigheder.

Franco ser sine tegninger hvirvle rundt i støvet omkring de fire mænd henne ved springvandet. Blod fra Nicolas rammer det perfekte portræt, og han går frem mod dem. Samler sin kårde op med venstre hånd, og stikker den uden at tøve i ryggen på en af de tunge murere, der skriger i overraskelse.

\*\*\*\*\*



Franco havde aldrig troet, at døden ville gøre så ondt. Og han er sikker på, at døden venter ham. Over ham blinker stjernerne, og det føles næsten barmhjertigt bare at lukke øjnene og forsvinde, men han kan stadig høre Nicolas trække vejret besværet lidt derfra. Hans åndedræt kommer i korte, hurtige gisp. Der lugter underligt. Franco tænker, at det må være, fordi de har stukket hans kårde igennem ham så mange gange. At det er hans indre, der lugter underligt.

Så drejer han hovedet lidt for at se Nicolas en sidste gang, og han ser i stedet de tre murere ligge spredt rundt omkring på pladsen. Han har før prøvet at se ting, som ikke er der, og hvis ikke nu skulle være tiden til det, hvornår så? De damper i nattekulden. Deres hvide klæder er mørke, og de ser ødelagte ud. De er grimme, og han vender atter blikket mod stjernerne.

Han ville gerne skrive alle sine følelser ud, da det går op for ham, at det åndedræt, som han lige hørte før ovre fra Nicolas, var det sidste. Nu er der helt stille - og så hører han tyste fodtrin.

Stjernerne over ham forsvinder og erstattes af det perfekte ansigt. Blodrøde løber, hud som lys elfenben og mørke øjne som sorte smaragder, der kigger langt ind i ham og betragter hans sjæl.

”Shhh, min kære Franco. Der er så meget kærlighed i dig. Du er ikke færdig med at elske endnu, er du?”

”Dig. Har tegnet dig,” hvisker Franco, mens en mærkelig fornemmelse af at drukne uden at være i nærheden af vand rammer ham.

”Ja Franco. Ingen har set mig før, som du ser mig. Giv mig din kærlighed, og du vil være min. For evig og altid.”

”Jeg elsker dig,” siger Francos læber, og selv om ingen lyd er at høre fra ham, er det alt, hvad Isabelle vil høre, og hun omslutter ham i dødens mørke.

\*\*\*\*\*

## Franco. Vampyr

Franco er en følsom og empatisk vampyr. Hans kærlighed til mennesket er intakt, og det gør ondt i ham, når han skal drikke blodet fra et uvilligt offer.

*Isabelle slukkede gløden i Franco, lige før den gik ud af sig selv, og gav ham et evigt liv i skyggerne.*

*Du vågner. Det er ikke som at vågne af søvn. Det føles som at blive revet ud af et sted, hvor der ikke er bevidsthed eller liv og blive smidt ind i tørt og modvilligt kød. Et glimt af et smukt solbrændt ansigt i solskin dukker op og forsvinder straks.*

*Du ved instinktivt, hvad du er. Du er et uvæsen, der lever af andres liv. Af menneskers blod. Det er skammeligt. Som at suge deres værdighed, som om den tilkom dig. Hvem har givet dig retten til at gøre dig til herre over andres liv? Isabelle ... Isabelle. Noget er helt galt.*

*Hun var her, da du lagde dig til at sove. Da du lagde dig til at dø. Ikke at du husker det, men du er ikke i tvivl. Og du er heller ikke i tvivl om, at hun ikke er her nu.*

*Du husker, at du er Franco, men andet dukker ikke op. Du kan mærke andre vampyrer omkring dig. De er dit blod. De er Isabelles blod. Hun kalder på dig. Dine instinkter og personlighed er intakt, men din hukommelse er væk. Du mærker, at du er en vampyr, der undgår at gøre ondt. Du undgår at tage liv, når du jager. Og du jager ikke, som om menneskene er dyr - du jager dem som mennesker, der har fortjent din respekt - indtil de har vist det modsatte. Så jager du dem!*

*Du ved, at du ligger i en kirke, og at du lagde dig her sammen med hende. Men noget er galt. Isabelle er væk, og hun kalder på dig. Du mærker, hvordan den lille smule blod, der er i din krop, begynder at bevæge sig. Du mærker sulten og tørsten. Du hører stemmer.*

*”Du barmhjertige, Perkins! Jeg tror ved den gode gud, at der var tale om en ægte vampyr! Den gik jo simpelthen i opløsning!”*

*Noget er helt, helt galt!*





## Velkommen til din rolle som vampyr

Du skal spille en vampyr, der har ligget i dvale i 100 år i en gammel krypt. Når du vågner, kan du ikke huske detaljer fra din tilværelse som vampyr. Undervejs i scenariet vil I spille flashbackscener, hvor din rolle begynder at erindre livet som vampyr. Scenariet handler i høj grad om, hvordan livet som vampyr har forandret din rolle på en sørgelig, tragisk og dramatisk måde. Det handler om store følelser, som du gerne må vise i dit spil.

Rollebeskrivelsen er primært prosatekst, som beskriver din rolle som menneske og dit møde med vampyren Isabelle, og hvordan du selv blev forvandlet til vampyr. Beskrivelsen går ikke i detaljer med udseende, og det er meningen, at du mere skal få en fornemmelse af, hvordan din rolle er, i stedet for at jeg dikterer den for dig. Det betyder også, at du er velkommen til at fortolke rollebeskrivelsen og give din rolle særlige detaljer som for eksempel kropssprog og tøj, som du synes passer til vampyren

## Rollerne

Selv om I alle er skabt af Isabelle, så har I ikke haft meget med hinanden at gøre, og I husker heller ikke detaljer fra jeres liv som vampyrer, men I har en umiddelbar forståelse for, hvem I hver især er, på grund af blodsbandet, så hvis I vil undgå at skulle gennem en in-game præsentation af hinanden, er her en oversigt over rollerne.



**Arthur:** Det første af Isabelles børn. 1300-tallet. En engelsk riddersmand. Ærefuld. Loyal. Næsten medmenneskelig af en krigsmand at være.



**Christine:** 1400-tallet. Det andet af Isabelles børn. En fransk møller. Retfærdig. Forstående. En stærk personlighed.



**Franco:** 1500-tallet. Det tredje af Isabelles børn. En spansk lavadelig kunstner. Fyldt af kærlighed. Poetisk. Empatisk. Et følsomt væsen.



**Alex.** 1600-tallet. Det fjerde af Isabelles børn. En fransk opportunist. En overlever. Tilpasning. Snedig. Et væsen med forståelse for hævn.

Historien foregår engang i 1880'erne - det vil sige, at I gik i dvale i midten af 1700-tallet, men historisk korrekthed er ikke essentielt, så det betyder ikke noget, om du kender til mode og den slags fra den tid. Vampyrer er tidløse.

## Blodsband

I er alle vampyrer, der er skabt af Isabelle, og derfor er I bundet til hende af blodsbandet. Hun kunne have løst dig fra det, men det har hun ikke gjort. Blodsbandet betyder, at du ligger under for Isabelles magt. Du kan ikke direkte slå hende ihjel. Det er som en stærk og voldsom forelskelse. Du er ikke fri. Du elsker hende dybt, men du kan også have alle mulige andre følelser blandet sammen med den betingelsesløse og forfærdelige kærlighed, som forelskelsen er. Så længe du er bundet af blodet til Isabelle, bliver du aldrig fri.



## Alex. Menneske. 1654

Soldaten blotter sig uforsigtigt, da han træder et skridt frem for at komme tættere på Alex, så han kan angribe med sin venstre hånd, hvor han holder et lille skjold. Alex tager et næsten umærkeligt skridt bagud, der får soldaten til at bevæge sig så langt frem, at han kommer i ubalance, og med en hurtig og glidende bevægelse træder Alex til side, så hans finte pludselig bliver til et klodset angreb, der efterlader hans side blottet. Og da Alex presser spidsen af kården mod hans side, lader han skjold og sabel falde til jorden.

Omkring dem klapper musketererne og soldaterne. Soldaterne klapper lidt mere afdæmpet, men den unge mand giver alligevel Alex hånden og smiler. Han tørrer lidt sved at panden med en støvet hånd, som han bruger til at skygge for solen.

”Der er ingen skam i at blive slået af en musketer,” siger han lavt og blinker til Alex, inden han samler sin sabel og sit skjold op og går over til sine fæller, der klapper ham på ryggen.

”Tre ud af tre. Ikke dårligt, Alex,” siger kaptajnen og springer ned fra den trappe, hvor han har betragtet kampene. Han skridter over de grove sten, og Alex ser hvor elegant han bevæger sig uden at træde uhensigtsmæssigt et eneste tidspunkt. Og han ser ikke engang ned på stene. Det er, som om han føler dem.

”Men du må ikke blive uforsigtig, bare fordi dine modstandere er utrænede og uforsigtige. Hvis den sidste soldat havde haft omtanke, ville han have udnyttet din selvsikkerhed til at lokke dig i en fælde. Du er for selvsikker,” dømmes den ældre, gråhårede mand og peger på Alex med sin langfinger i et langt øjeblik. De andre musketerer bliver helt stille.

”Men selvfølgelig hr. kaptajn. Jeg er Kongens musketer!” svarer Alex og hendes våbenbrødre bryder ud i jubel, og selv kaptajnen griner.

\*\*\*\*\*

For Alex er det så tæt på at være lykkelig, som noget kan være. Hun har kunne fortrænge løgnen så lang tid, at hun næsten selv er holdt op med at tænke på det. Alex er død. Alex døde for næsten et år siden i en lille by flere dages rejser fra Paris. Det var ikke hende, der myrdede ham, men hun holdt om ham, mens han døde. Han nåede at fortælle, at han var på vej til Paris for at gøre tjeneste blandt kongens musketerer. Fortalte, hvor ulykkelig han

var over ikke at gøre sin familie ære. En ung, smuk, lyshåret mand med høje kindben og pæne tænder.

Hun tog Alex' tøj, hans brev om tjeneste, hans våben. Og så gravede hun to grave. En til den unge mand, der aldrig ville blive musketer, og en til den røver, som hun havde dolket i ryggen seks gange, da han var færdig med at slå den lyshårede dreng ihjel. Hun overvejede at lægge dem i det samme hul, men det havde den unge musketer alligevel ikke fortjent.

\*\*\*\*\*

Adrenalin fra kampene har ikke forladt Alex, da hun skridter over gårdspladsen og ser Francois og Philippe komme omkring et hjørne sammen med kommandanten. Der går tre musketerer med dem. Hun ved i det øjeblik, at hun er afsløret. Hun kan se det på Francois og Philippes smil og deres selvsikre gang. Og se det på kommandantens alvorlige ansigt.

Alex overvejer om de vil slå hende ihjel på stedet. Uden at tøve et sekund løsner hun sit bælte og lader sin kårde og kniv falde til jorden og hæver hænderne over hovedet.

”Jeg overgiver mig uden kamp,” råber hun så højt, at flokken af musketerer omme bag lageret hører hende og kommer løbende for at se, hvad der foregår.

Baghåndsslussingen er lige ved at bringe hende i knæ.

”Så er det altså sandt?” spørger kommandanten og ser vantro på musketeren foran ham.

”Ja! Og jeg forstår ikke, hvorfor Francois og Philippe ser så selvtilfredse ud. I vil for altid være kendt som musketererne, DER BLEV SLÅET AF EN KVINDE!” råber hun, så alle på pladsen hører det.

Denne gang bringer knytnæven hende i knæ. Hun smager blodet og griner højt, mens hun modtager slagene fra Francois og Philippe. Ingen gør noget for at stoppe dem.

”Og I kalder jer ærefulde mænd,” siger hun besværet og spytter blod og snot ud på den støvle, der lige har sparket hende i mellemgulvet, og kort efter mister hun bevidstheden.

\*\*\*\*\*

Skammen er for stor for musketererne. Ingen retssag. Intet fængsel. Kun et aflåst værelse og en vished om, hun vil dø, når mørket falder på, og ingen vil forbinde liget



af en grim, tynd kvinde med de ædle musketerer. Alex' tidligere kaptajn redder hendes liv. Hun bander og forbander. Hun ønsker ingen hjælp. Ingen barmhjertighed. Ingen velvilje fra den mand, som hun som den eneste har respekteret og set som noget, hun kunne kalde for en far. Han er ligeglad. Han slår hende ud, og da hun vågner ligger hun i en lade. Det er mørkt. Der er tøj ved siden af hende. Endda en taske med lidt mad og lidt mønter.

For første gang siden hun var en lille pige, græder Alex. Græder over det, hun har mistet. Græder over, at hun stadig ønsker at være musketer.

Hun opdager at nogen betragter hende, og hun griber efter sin kårde, men den er der ikke.

"Shhh, bare græd. Det lyder smukt. Jeg har ikke hørt en så ægte gråd i mange år. Jeg kunne ligefrem ønske at høre hvilke fortrædeligheder der fremkalder så stærke følelser i Dem," siger en stemme. Selv om sproget er fransk, er der en accent af noget andet. Stemmen er dyb, næsten mørk og hæs. Som om personen, der taler, ikke bruger sin stemme ofte. Selv ordene lyder arkaiske.

Alex mærker hårene rejse sig på nakken af hende. Rejser sig på armene. Hendes brystvorter bliver hårde som kirsebærsten og hun mærker pludselig den metalliske smag af blod meget tydeligt i munden. Og først da opdager hun læber mod sin hals. Bløde læber. En duft af blomster og sjældne krydderier.

"Åhhhhhh ... ikke endnu," siger stemmen i øret på Alex, og selv om Alex ikke vil have det til at stoppe, siger hun ikke noget.

"Du er ikke færdig endnu," er det sidste Alex hører, fører hun atter falder hen i en dyb søvn i laden.

\*\*\*\*\*

Alex føler ingen skam. De følelser af sorg og tab, som hun følte om natten er væk - erstattet af en klar og målrettet følelse af hævn. Og selv om Alex ikke selv lader sig styre af ære og skam, så forstår hun de to ting glimrende efter fire måneder sammen med musketererne.

Hun er svag, og hun har intet våben, men hun er klar over, at hun skal reagere hurtigt, mens de øvrige musketerer sandsynligvis håner og driller Francois og Philippe. Reagere, mens de stadig føler vreden over, at det lykkedes hende at forsvinde.

"Vil du være min sekundant?" spørger Alex.

Kaptajnen vender sig om så hurtigt, at det er lige ved, at han spilder vin ud af sit glas, men kun lige ved.

"Alex? Hvad laver du her?" spørger han, og hans buskede

øjnebryn stritter vildt og voldsomt.

Hun går frem mod ham, og presser sin mund mod hans. Mærker de grove skægstubbe, som hun har betragtet i månedsvis, mod sit ansigt. Holder hans hoved fast med sin højre hånd og fører sin varme tunge ind i hans mund og kan smager rødvinen, der nu plasker mod krogulvet.

\*\*\*\*\*

Duggen har lagt sig på græsset, og træernes blade får natten til at dufte forunderligt. Det store egetræ kaster en lang skygge i det kraftige lys fra fuldmånen.

"Du er færdig efter det her, gamle mand," siger Francois og kaster et vredt blik mod kaptajnen, der står ved Alex' side.

"Var din mund, knægt! Jeg er stadig din overordnede," svarer han uden at hæve stemmen og tilføjer så: "Hvis nogen kendte til dette, så var ingen af os musketerer i morgen."

Francois og Philippe rækker deres kapper til deres sekundanter. Du har set den ene før, men Francois' duellant er fremmed og har et hårdt og uhyggeligt ansigt.

"Hvem vil først?," spørger Alex, og Philippe træder frem.

Kampen er hurtigt afgjort. Philippe forventer, at Alex kæmper, som hun har gjort som musketer, men Alex kan langt flere tricks, end hun nogensinde har vist sine tidligere våbenbrødre. Philippe ligger og gisper på jorden. Selv Francois ser ikke overrasket ud, og han trækker sin kårde og går frem mod Alex.

Alex ser noget oppe i træet. En skygge, der bevæger sig. Noget, der blokerer for stjernernes lys. Alex mærker hårene rejse sig på sine arme, og hun skal lige til at sige noget til Francois, men han træder frem og gør sig klar til kamp.

Selv om den forrige kamp var forbi hurtigt, er hun forpustet, og hun kan mærke sveden køle hendes varme pande. Francois er ikke dum som Philippe, men hun kan klare ham. Han er stærkere, men hun er hurtigere. Han er begrænset af sin træning. Hun kæmper frit og uden hæmninger. Hun mærker, at hun har overtaget, og kan fornemme, at Francois bliver usikker.

Hun ser ikke, hvad der foregår bag hende, men hun hører råbet og træder distraheret tilbage og blokerer et stik fra Francois.

Kaptajnen er sunket på knæ med to sværd igennem sig. Den ukendte duellant trækker sin kårde ud af kroppen på ham og stikker den nu i halsen på ham.

Alex blinker, og i et sekund mister hun koncentra-



tionen, og et sekund er alt, hvad Francois har brug for. Kården gennemborer hendes side, og selv om hun prøver at parere i det øjeblik, hun registrerer smerte, går det skarpe og spidse metal gennem begge hendes lunger.

Alex skriger, men ikke af smerte. Hun skriger af vrede og hamrer sin kårde ned på skulderen af Francois, så den knækker. Slaget gør nok ikke engang ondt på ham, og Alex ser hans smil, samtidig med at hun drejer sig hurtigt og flår kården ud af hans hånd med sin krop. Nu mærker hun smerten, og hun mærker, at alting bliver tungt.

Hun falder fremover, og Francois lader sig som altid narre af finten, og før han opdager noget, sidder den knækkede kårde dybt i hans hals, og nu er det ham, der falder bagud.

”For helvede. Lort. Så slå dog tøsen ihjel,” råber han med panik i stemmen, men Alex gør ikke modstand mere. Hun lader sig falde tilbage på det våde, bløde græs og kan næsten høre blodet skulpe i sine lunger.

”Lort,” mumler hun, og blodet sprøjter ud af munden på hende og rammer hendes hvide kinder.

De to sekundanter nærmer sig. Hun kan høre deres skridt i græsset. Hun prøver at trække vejret, men det er svært. Hun mærker endnu mere blod ramme sit ansigt, men det kommer ikke fra hendes egen mund denne gang.

Hun hører stemmer bag sig - stemmer, der taler på spansk. Hun forstår ikke, hvad de siger. Ophidsede stemmer.

Stjernehimmelen over Alex forsvinder, og det føles som om mørket er døden, der møder hende, men døden har blodrøde læber, øjne som brændende blodsten og en hud, der er så lys og glat, at Alex aldrig har set noget så smukt og rent, og skønheden får tårer frem i hendes øjne, og hun mærker for første gang et ønske om ikke at dø.

”Bare rolig, Alex. Du skal ikke dø nu. Du skal være sammen med mig nu,” siger Isabelle til den kvindelige musketer, der for næsten et minut siden trak sit sidste åndedræt og hvis sidste hjerteslag ikke pumper blodet rundt i kroppen på hende, men pumper det ind i Isabelles mund, der drikker, drikker og drikker.

\*\*\*\*\*

## Alex. Vampyr.

Alex er en fantastisk vampyr. Et effektivt rovdyr, der forstår at udnytte enhver svaghed til sin egen fordel. Det handler om Alex. Hvorfor skulle det handle om andre?

*Du vågner. Det er ikke nogen behagelig opvågning. Som at rive de døde ud af deres evige søvn. Du ved ikke, hvem du er, men du ved instinktivt, at du ligger i en kiste. Et sted meget langt væk i dit sind skaber denne vished et halvt sekunds frygt, men så bliver du tryk. Kisten er et trygt sted.*

*Du ved ikke, hvem du er, men du ved, hvad du er. Du er en jæger. Et væsen over menneskene. Noget, de ikke forstår. Noget, de ikke vil forstå. Du er Alex. Et kort glimt af en blå uniform blaffer forbi dine øjne, men forsvinder igen. Minder om en sol, som du aldrig mere vil se. Du hører natten til. Du jager om natten. Du udvælger det bytte, der giver dig størst nydelse.*

*Men noget er galt. Et smerte, som ikke er i din krop, har vækket dig. Det er ikke nogen velkommen smerte, for den minder dig om det, der gør dig svag. Isabelle. Isabelle er væk. Isabelle kalder. Isabelle har brug for hjælp. Isabelle, Isabelle.*

*Du ved, at du er Alex. Du har dine instinkter, selv om du ikke kan huske. Og du ved, at du bliver nødt til at lyde hendes bud, selv om du ikke ønsker det ... og du ved ikke, hvorfor du ikke ønsker det. Du er vågen. Det betyder blod. Du mærker, hvordan den rest af blod, der er i din krop, langsomt vågner til live ved tanken, og dine lemmer vågner til dåd. Det er lige ved, at sulten overdøver din trang til at hjælpe (hade) Isabelle.*

*Du kan mærke andre. Andre vampyrer. De er også Isabelles. Gamle. Ældre end dig. Men det er ikke dem, der taler. Stemmerne lyder friske. De kommer med luft i lunger. Hjerter, der banker. Blod, der pumper. Mænd. Unge mænd. Spændstige mænd. Sulten er sød.*

*”Du barmhjertige, Perkins! Jeg tror ved den gode gud, at der var tale om en ægte vampyr! Den gik jo simpelthen i opløsning!”*

**Arthur**  
**Stærk som en konge**  
Arthur bliver så stærk som noget menneske. Han kan svinge sit tohåndssværd i én hånd, og han løfte et voksent menneske.



**Arthur**  
**Hud som læder**  
Arthurs krop bliver hård og hans hud som sejt læder. Sværds slag giver kun overfladisk skrammer og selv kugler trænger ikke dybt ind.



**Arthur**  
**Stærk som en kæmpe**  
Arthur bliver uovervindeligt stærk. Han kan slå en armeret port ind med sine næver og flå metal fra hinanden.



**Christine**  
**Som en høg**  
Christine bliver hurtig og adræt. Hun løber 100 meter på 10 sekunder og bevæger sig, så hun overrumpler alle mennesker.



**Christine**  
**Ude af syne**  
Christine forsvinder kortvarigt fuldstændig af syne, som var hun usynlig.



**Christine**  
**Som et lyn**  
Christine bliver så hurtig, at mennesker ikke opfatter hendes bevægelser, før hun er over dem. Løber 100 meter på 3 sekunder.



**Franco**  
**Mærk verden**  
Francos sanser bliver så skarpe, at han opfatter alt omkring sig - også mennesker i nærheden, som han fornemmer.



**Franco**  
**Elsk mig, frygt mig**  
Franco fanger fortryller et menneske med sit blik, og mennesket vil gøre - næsten - alt for at stille Franco tilfreds.



**Franco**  
**Læs mennesket**  
Franco bevæger sig ind i et menneskes sind og tanker. Han ser ind i deres sjæl og kan bevæge sig helt ind i menneskets minder.



**Alex**  
**Lyd mit bud**  
Alex kan give et menneske en kort og simpel ordre, som mennesket må adlyde.



**Alex**  
**Som et dyr**  
Alex kan forvandle sig helt eller delvist til en ulv eller flagermus i kort tid.



**Alex**  
**Total kontrol**  
Alex overtager den totale kontrol over et menneske. Fortryllesen forsvinder ved daggy.



# Arthur

Arthur

Stærk som en konge

Arthur

Stærk som en kæmpe

Arthur

Hud som læder

Blod



Menneskelighed



Som et menneske med ære

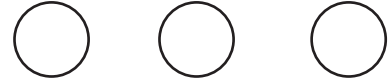
Som en tyv og ransmand uden omtanke for sit offer

Som en røver og bandit uden samvittighed

Som en morder uden følelser for sit offer

Et væsen uden omtanke for liv og følelser

Saar



Let såret - du kan nemt ignorere smerten

Hårdt såret - det gør ondt, men du kan handle

Uskadeliggjort - du skal bruge blod eller have hjælp

# Christine

Christine

Som en høg

Christine

Ude af syne

Christine

Som et lyn

Blod



Menneskelighed



Som et menneske med ære

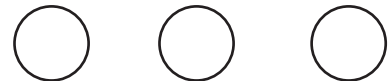
Som en tyv og ransmand uden omtanke for sit offer

Som en røver og bandit uden samvittighed

Som en morder uden følelser for sit offer

Et væsen uden omtanke for liv og følelser

Saar



Let såret - du kan nemt ignorere smerten

Hårdt såret - det gør ondt, men du kan handle

Uskadeliggjort - du skal bruge blod eller have hjælp

# Franco

Franco

Mærk verden

Franco

Elsk mig, frygt mig

Franco

Læs mennesket

Blod



Menneskelighed



Som et menneske med ære



Som en tyv og ransmand uden omtanke for sit offer



Som en røver og bandit uden samvittighed



Som en morder uden følelser for sit offer



Et væsen uden omtanke for liv og følelser

Saar



Let såret - du kan nemt ignorere smerten



Hårdt såret - det gør ondt, men du kan handle



Uskadeliggjort - du skal bruge blod eller have hjælp

# Alex

Alex

Lyd mit bud

Alex

Som et dyr

Alex

Total kontrol

Blod



Menneskelighed



Som et menneske med ære



Som en tyv og ransmand uden omtanke for sit offer



Som en røver og bandit uden samvittighed



Som en morder uden følelser for sit offer



Et væsen uden omtanke for liv og følelser

Saar



Let såret - du kan nemt ignorere smerten



Hårdt såret - det gør ondt, men du kan handle



Uskadeliggjort - du skal bruge blod eller have hjælp

# Arthur husker I



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker den forfærdelige nat, hvor han blev forladt af Isabelle. I en fransk landsby fik Isabelle øje på en spændende kvinde, og Arthur blev jaloux. Arthur overbeviste sig selv og landsbyboerne om, at kvinden var en heks, og at hun skulle brændes på bålet. Dengang mente Arthur, at han var i sin gode ret til det, for kvinden var jo en heks.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er dit værk, at landsbyboerne er ved at brænde den unge møller, Christine, som heks. Du har set, hvordan Isabelle har betragtet hende, og det er forkert. Helt forkert.

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er uforstående, rædselsslagen og angst. Du er ved at blive brændt ihjel af dine naboer, og du forstår ikke hvorfor.

**Alex:** Du spiller bonden Brissout. Du bryder dig ikke om Christine, men det er den karismatiske, fremmede riddersmand Arthur, der har overbevist dig om, at hun er en ægte heks, og at hun bør brændes på bålet.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du er ikke interesseret i Arthur mere. Du har fået øje på kvinden Christine.

**Scenens start:** Det er nat. Markedspladsen i en lille, fransk landsby. 1400-tallet. Et bål brænder. Midt i bålet står Christine bundet til en pæl. Arthur prøver at overbevise Isabelle til at glemme Christine.

**Scenens slutning:** Scenen slutter, når Isabelle afviser Arthur og bevæger sig frem for at redde Christine.

# Arthur husker I



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker den forfærdelige nat, hvor han blev forladt af Isabelle. I en fransk landsby fik Isabelle øje på en spændende kvinde, og Arthur blev jaloux. Arthur overbeviste sig selv og landsbyboerne om, at kvinden var en heks, og at hun skulle brændes på bålet. Dengang mente Arthur, at han var i sin gode ret til det, for kvinden var jo en heks.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er dit værk, at landsbyboerne er ved at brænde den unge møller, Christine, som heks. Du har set, hvordan Isabelle har betragtet hende, og det er forkert. Helt forkert.

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er uforstående, rædselsslagen og angst. Du er ved at blive brændt ihjel af dine naboer, og du forstår ikke hvorfor.

**Alex:** Du spiller bonden Brissout. Du bryder dig ikke om Christine, men det er den karismatiske, fremmede riddersmand Arthur, der har overbevist dig om, at hun er en ægte heks, og at hun bør brændes på bålet.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du er ikke interesseret i Arthur mere. Du har fået øje på kvinden Christine.

**Scenens start:** Det er nat. Markedspladsen i en lille, fransk landsby. 1400-tallet. Et bål brænder. Midt i bålet står Christine bundet til en pæl. Arthur prøver at overbevise Isabelle til at glemme Christine.

**Scenens slutning:** Scenen slutter, når Isabelle afviser Arthur og bevæger sig frem for at redde Christine.



# Arthur husker I



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker den forfærdelige nat, hvor han blev forladt af Isabelle. I en fransk landsby fik Isabelle øje på en spændende kvinde, og Arthur blev jaloux. Arthur overbeviste sig selv og landsbyboerne om, at kvinden var en heks, og at hun skulle brændes på bålet. Dengang mente Arthur, at han var i sin gode ret til det, for kvinden var jo en heks.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er dit værk, at landsbyboerne er ved at brænde den unge møller, Christine, som heks. Du har set, hvordan Isabelle har betragtet hende, og det er forkert. Helt forkert.

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er uforstående, rædselsslagen og angst. Du er ved at blive brændt ihjel af dine naboer, og du forstår ikke hvorfor.

**Alex:** Du spiller bonden Brissout. Du bryder dig ikke om Christine, men det er den karismatiske, fremmede riddersmand Arthur, der har overbevist dig om, at hun er en ægte heks, og at hun bør brændes på bålet.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du er ikke interesseret i Arthur mere. Du har fået øje på kvinden Christine.

**Scenens start:** Det er nat. Markedspladsen i en lille, fransk landsby. 1400-tallet. Et bål brænder. Midt i bålet står Christine bundet til en pæl. Arthur prøver at overbevise Isabelle til at glemme Christine.

**Scenens slutning:** Scenen slutter, når Isabelle afviser Arthur og bevæger sig frem for at redde Christine.

# Arthur husker I



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker den forfærdelige nat, hvor han blev forladt af Isabelle. I en fransk landsby fik Isabelle øje på en spændende kvinde, og Arthur blev jaloux. Arthur overbeviste sig selv og landsbyboerne om, at kvinden var en heks, og at hun skulle brændes på bålet. Dengang mente Arthur, at han var i sin gode ret til det, for kvinden var jo en heks.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er dit værk, at landsbyboerne er ved at brænde den unge møller, Christine, som heks. Du har set, hvordan Isabelle har betragtet hende, og det er forkert. Helt forkert.

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er uforstående, rædselsslagen og angst. Du er ved at blive brændt ihjel af dine naboer, og du forstår ikke hvorfor.

**Alex:** Du spiller bonden Brissout. Du bryder dig ikke om Christine, men det er den karismatiske, fremmede riddersmand Arthur, der har overbevist dig om, at hun er en ægte heks, og at hun bør brændes på bålet.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du er ikke interesseret i Arthur mere. Du har fået øje på kvinden Christine.

**Scenens start:** Det er nat. Markedspladsen i en lille, fransk landsby. 1400-tallet. Et bål brænder. Midt i bålet står Christine bundet til en pæl. Arthur prøver at overbevise Isabelle til at glemme Christine.

**Scenens slutning:** Scenen slutter, når Isabelle afviser Arthur og bevæger sig frem for at redde Christine.

# Arthur husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker den forfærdelige nat, hvor han blev forladt af Isabelle. I en fransk landsby fik Isabelle øje på en spændende kvinde, og Arthur blev jaloux. Arthur overbeviste sig selv og landsbyboerne om, at kvinden var en heks, og at hun skulle brændes på bålet. Dengang mente Arthur, at han var i sin gode ret til det, for kvinden var jo en heks.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er dit værk, at landsbyboerne er ved at brænde den unge møller, Christine, som heks. Du har set, hvordan Isabelle har betragtet hende, og det er forkert. Helt forkert.

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er uforstående, rædselsslagen og angst. Du er ved at blive brændt ihjel af dine naboer, og du forstår ikke hvorfor.

**Alex:** Du spiller bonden Brissout. Du bryder dig ikke om Christine, men det er den karismatiske, fremmede riddersmand Arthur, der har overbevist dig om, at hun er en ægte heks, og at hun bør brændes på bålet.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du er ikke interesseret i Arthur mere. Du har fået øje på kvinden Christine.

**Scenens start:** Det er nat. Markedspladsen i en lille, fransk landsby. 1400-tallet. Et bål brænder. Midt i bålet står Christine bundet til en pæl. Arthur prøver at overbevise Isabelle til at glemme Christine.

**Scenens slutning:** Scenen slutter, når Isabelle afviser Arthur og bevæger sig frem for at redde Christine.

# Arthur husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker en for længe siden - efter han blev forladt af Isabelle hvor han dræbte en fattig familie (en gruppe djævletilbedere), der blev tyranniseret af en gruppe lejesoldater.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er længe siden, at du er blevet forladt af Isabelle. Der er kun dig og dit trofaste tohåndssværd.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, som Arthur hører for sig selv. Du overtaler ham til, at han må stoppe djævlefamilien foran ham - ellers vil de sprede ondskaben.

**Alex:** Du spiller en fattig kvinde, der er bange for at blive myrdet af lejesoldaterne.

**Franco:** Du spiller en lejesoldat, der har planer om at voldtage kvinden og slå hendes mand og barn ihjel, før de kommer ind i sikkerhed (for dig) bag byens porte.

**Scenens start:** Arthur står og betragter et optrin foran en byport, og på et tidspunkt blander han sig i konflikten.

**Scenens slutning:** Når Arthur er færdig med aftenens gerning, og han har taget de liv, som har fortjent at blive sendt til helvede.

# Arthur husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker en for længe siden - efter han blev forladt af Isabelle hvor han dræbte en fattig familie (en gruppe djævletilbedere), der blev tyranniseret af en gruppe lejesoldater.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er længe siden, at du er blevet forladt af Isabelle. Der er kun dig og dit trofaste tohåndssværd.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, som Arthur hører for sig selv. Du overtaler ham til, at han må stoppe djævfamilien foran ham - ellers vil de sprede ondskaben.

**Alex:** Du spiller en fattig kvinde, der er bange for at blive myrdet af lejesoldaterne.

**Franco:** Du spiller en lejesoldat, der har planer om at voldtage kvinden og slå hendes mand og barn ihjel, før de kommer ind i sikkerhed (for dig) bag byens porte.

**Scenens start:** Arthur står og betragter et optrin foran en byport, og på et tidspunkt blander han sig i konflikten.

**Scenens slutning:** Når Arthur er færdig med aftenens gerning, og han har taget de liv, som har fortjent at blive sendt til helvede.

# Arthur husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker en for længe siden - efter han blev forladt af Isabelle hvor han dræbte en fattig familie (en gruppe djævletilbedere), der blev tyranniseret af en gruppe lejesoldater.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er længe siden, at du er blevet forladt af Isabelle. Der er kun dig og dit trofaste tohåndssværd.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, som Arthur hører for sig selv. Du overtaler ham til, at han må stoppe djævfamilien foran ham - ellers vil de sprede ondskaben.

**Alex:** Du spiller en fattig kvinde, der er bange for at blive myrdet af lejesoldaterne.

**Franco:** Du spiller en lejesoldat, der har planer om at voldtage kvinden og slå hendes mand og barn ihjel, før de kommer ind i sikkerhed (for dig) bag byens porte.

**Scenens start:** Arthur står og betragter et optrin foran en byport, og på et tidspunkt blander han sig i konflikten.

**Scenens slutning:** Når Arthur er færdig med aftenens gerning, og han har taget de liv, som har fortjent at blive sendt til helvede.

# Arthur husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker en for længe siden - efter han blev forladt af Isabelle hvor han dræbte en fattig familie (en gruppe djævletilbedere), der blev tyranniseret af en gruppe lejesoldater.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er længe siden, at du er blevet forladt af Isabelle. Der er kun dig og dit trofaste tohåndssværd.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, som Arthur hører for sig selv. Du overtaler ham til, at han må stoppe djævlefamilien foran ham - ellers vil de sprede ondskaben.

**Alex:** Du spiller en fattig kvinde, der er bange for at blive myrdet af lejesoldaterne.

**Franco:** Du spiller en lejesoldat, der har planer om at voldtage kvinden og slå hendes mand og barn ihjel, før de kommer ind i sikkerhed (for dig) bag byens porte.

**Scenens start:** Arthur står og betragter et optrin foran en byport, og på et tidspunkt blander han sig i konflikten.

**Scenens slutning:** Når Arthur er færdig med aftenens gerning, og han har taget de liv, som har fortjent at blive sendt til helvede.

# Arthur husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Arthur husker en for længe siden - efter han blev forladt af Isabelle hvor han dræbte en fattig familie (en gruppe djævletilbedere), der blev tyranniseret af en gruppe lejesoldater.*

**Arthur:** Du spiller dig selv. Det er længe siden, at du er blevet forladt af Isabelle. Der er kun dig og dit trofaste tohåndssværd.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, som Arthur hører for sig selv. Du overtaler ham til, at han må stoppe djævlefamilien foran ham - ellers vil de sprede ondskaben.

**Alex:** Du spiller en fattig kvinde, der er bange for at blive myrdet af lejesoldaterne.

**Franco:** Du spiller en lejesoldat, der har planer om at voldtage kvinden og slå hendes mand og barn ihjel, før de kommer ind i sikkerhed (for dig) bag byens porte.

**Scenens start:** Arthur står og betragter et optrin foran en byport, og på et tidspunkt blander han sig i konflikten.

**Scenens slutning:** Når Arthur er færdig med aftenens gerning, og han har taget de liv, som har fortjent at blive sendt til helvede.

# Franco husker I



## Hvad går scenen ud på

*Franco er duellant til en natlig duel et sted i Frankrig. Han har bestemt sig for, at kvinden Alex skal dø, og har overtalt to musketerer til at acceptere en duel fra hende.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en jaloux udgave. Isabelle har kigget på mandekvinden, og du vil tage hende ud af spillet og stoppe den spirende kærlighed - rive den op med rode, før den griber fast i Isabelle.

**Alex:** Du spiller dig selv.

**Christine:** Du spiller Isabelle - du sidder i et træ i nærheden og betragter duellen. Du forhindrer Franco eller Francois i at slå Alex helt ihjel, og sender Franco væk.

**Arthur:** Du spiller musketeren Francois, der hader den selvsikre Alex, der har ladet som om, at hun var en mand, så hun kunne blive musketer.

**Scenens start:** Alex har bekæmpet den ene musketer og skal til at kæmpe mod den anden. Franco blander sig og dræber Alex duellant - en gammel kaptajn - med sin kårde, og scenen starter med Francos beskrivelse af den gamle mands død.

**Scenens slutning:** Når Isabelle har forklaret Franco, hvorfor han ikke skal være sammen med hende mere, og Isabelle går hen til den døende Alex.

# Franco husker I



## Hvad går scenen ud på

*Franco er duellant til en natlig duel et sted i Frankrig. Han har bestemt sig for, at kvinden Alex skal dø, og har overtalt to musketerer til at acceptere en duel fra hende.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en jaloux udgave. Isabelle har kigget på mandekvinden, og du vil tage hende ud af spillet og stoppe den spirende kærlighed - rive den op med rode, før den griber fast i Isabelle.

**Alex:** Du spiller dig selv.

**Christine:** Du spiller Isabelle - du sidder i et træ i nærheden og betragter duellen. Du forhindrer Franco eller Francois i at slå Alex helt ihjel, og sender Franco væk.

**Arthur:** Du spiller musketeren Francois, der hader den selvsikre Alex, der har ladet som om, at hun var en mand, så hun kunne blive musketer.

**Scenens start:** Alex har bekæmpet den ene musketer og skal til at kæmpe mod den anden. Franco blander sig og dræber Alex duellant - en gammel kaptajn - med sin kårde, og scenen starter med Francos beskrivelse af den gamle mands død.

**Scenens slutning:** Når Isabelle har forklaret Franco, hvorfor han ikke skal være sammen med hende mere, og Isabelle går hen til den døende Alex.

# Franco husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Franco er duellant til en natlig duel et sted i Frankrig. Han har bestemt sig for, at kvinden Alex skal dø, og har overtalt to musketerer til at acceptere en duel fra hende.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en jaloux udgave. Isabelle har kigget på mandekvinden, og du vil tage hende ud af spillet og stoppe den spirende kærlighed - rive den op med rode, før den griber fast i Isabelle.

**Alex:** Du spiller dig selv.

**Christine:** Du spiller Isabelle - du sidder i et træ i nærheden og betragter duellen. Du forhindrer Franco eller Francois i at slå Alex helt ihjel, og sender Franco væk.

**Arthur:** Du spiller musketeren Francois, der hader den selvsikre Alex, der har ladet som om, at hun var en mand, så hun kunne blive musketer.

**Scenens start:** Alex har bekæmpet den ene musketer og skal til at kæmpe mod den anden. Franco blander sig og dræber Alex duellant - en gammel kaptajn - med sin kårde, og scenen starter med Francos beskrivelse af den gamle mands død.

**Scenens slutning:** Når Isabelle har forklaret Franco, hvorfor han ikke skal være sammen med hende mere, og Isabelle går hen til den døende Alex.

# Franco husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Franco er duellant til en natlig duel et sted i Frankrig. Han har bestemt sig for, at kvinden Alex skal dø, og har overtalt to musketerer til at acceptere en duel fra hende.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en jaloux udgave. Isabelle har kigget på mandekvinden, og du vil tage hende ud af spillet og stoppe den spirende kærlighed - rive den op med rode, før den griber fast i Isabelle.

**Alex:** Du spiller dig selv.

**Christine:** Du spiller Isabelle - du sidder i et træ i nærheden og betragter duellen. Du forhindrer Franco eller Francois i at slå Alex helt ihjel, og sender Franco væk.

**Arthur:** Du spiller musketeren Francois, der hader den selvsikre Alex, der har ladet som om, at hun var en mand, så hun kunne blive musketer.

**Scenens start:** Alex har bekæmpet den ene musketer og skal til at kæmpe mod den anden. Franco blander sig og dræber Alex duellant - en gammel kaptajn - med sin kårde, og scenen starter med Francos beskrivelse af den gamle mands død.

**Scenens slutning:** Når Isabelle har forklaret Franco, hvorfor han ikke skal være sammen med hende mere, og Isabelle går hen til den døende Alex.

# Franco husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Franco er duellant til en natlig duel et sted i Frankrig. Han har bestemt sig for, at kvinden Alex skal dø, og har overtalt to musketerer til at acceptere en duel fra hende.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en jaloux udgave. Isabelle har kigget på mandekvinden, og du vil tage hende ud af spillet og stoppe den spirende kærlighed - rive den op med rode, før den griber fast i Isabelle.

**Alex:** Du spiller dig selv.

**Christine:** Du spiller Isabelle - du sidder i et træ i nærheden og betragter duellen. Du forhindrer Franco eller Francois i at slå Alex helt ihjel, og sender Franco væk.

**Arthur:** Du spiller musketeren Francois, der hader den selvsikre Alex, der har ladet som om, at hun var en mand, så hun kunne blive musketer.

**Scenens start:** Alex har bekæmpet den ene musketer og skal til at kæmpe mod den anden. Franco blander sig og dræber Alex duellant - en gammel kaptajn - med sin kårde, og scenen starter med Francos beskrivelse af den gamle mands død.

**Scenens slutning:** Når Isabelle har forklaret Franco, hvorfor han ikke skal være sammen med hende mere, og Isabelle går hen til den døende Alex.

# Franco husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Franco husker en nat, hvor han går på gaden og ser tre unge opstemte mennesker - to mænd og en kvinde. Han følger efter dem og fører en indre dialog med Isabelle, hvor han overbeviser hende om, at kærligheden ikke findes, og han ender med at gøre dem ondt - for der findes intet smukt i verden.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en kærlighedsløs og umenneskelig udgave.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, der taler med Franco og overbeviser ham om, at hvis der ikke findes kærlighed fra dig, så findes der slet ikke kærlighed i verden - heller ikke for andre.

**Arthur:** Du spiller en ung forelsket mand, der går sammen med sine to gode venner og fortæller dem om, hvorfor du er lykkelig.

**Alex:** Du spiller en ung kvinde, der er lykkelig for at være sammen med mennesker, som hun elsker.

**Scenens start:** De tre unge mennesker går på gaden og opdager, at der er nogen (noget), der forfølger dem.

**Scenens slutning:** Når Franco har gjort sin gerning, og efterladenskaberne ligger på gaden.

# Franco husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Franco husker en nat, hvor han går på gaden og ser tre unge opstemte mennesker - to mænd og en kvinde. Han følger efter dem og fører en indre dialog med Isabelle, hvor han overbeviser hende om, at kærligheden ikke findes, og han ender med at gøre dem ondt - for der findes intet smukt i verden.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en kærlighedsløs og umenneskelig udgave.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, der taler med Franco og overbeviser ham om, at hvis der ikke findes kærlighed fra dig, så findes der slet ikke kærlighed i verden - heller ikke for andre.

**Arthur:** Du spiller en ung forelsket mand, der går sammen med sine to gode venner og fortæller dem om, hvorfor du er lykkelig.

**Alex:** Du spiller en ung kvinde, der er lykkelig for at være sammen med mennesker, som hun elsker.

**Scenens start:** De tre unge mennesker går på gaden og opdager, at der er nogen (noget), der forfølger dem.

**Scenens slutning:** Når Franco har gjort sin gerning, og efterladenskaberne ligger på gaden.

# Franco husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Franco husker en nat, hvor han går på gaden og ser tre unge opstemte mennesker - to mænd og en kvinde. Han følger efter dem og fører en indre dialog med Isabelle, hvor han overbeviser hende om, at kærligheden ikke findes, og han ender med at gøre dem ondt - for der findes intet smukt i verden.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en kærlighedsløs og umenneskelig udgave.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, der taler med Franco og overbeviser ham om, at hvis der ikke findes kærlighed fra dig, så findes der slet ikke kærlighed i verden - heller ikke for andre.

**Arthur:** Du spiller en ung forelsket mand, der går sammen med sine to gode venner og fortæller dem om, hvorfor du er lykkelig.

**Alex:** Du spiller en ung kvinde, der er lykkelig for at være sammen med mennesker, som hun elsker.

**Scenens start:** De tre unge mennesker går på gaden og opdager, at der er nogen (noget), der forfølger dem.

**Scenens slutning:** Når Franco har gjort sin gerning, og efterladenskaberne ligger på gaden.



# Franco husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Franco husker en nat, hvor han går på gaden og ser tre unge opstemte mennesker - to mænd og en kvinde. Han følger efter dem og fører en indre dialog med Isabelle, hvor han overbeviser hende om, at kærligheden ikke findes, og han ender med at gøre dem ondt - for der findes intet smukt i verden.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en kærlighedsløs og umenneskelig udgave.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, der taler med Franco og overbeviser ham om, at hvis der ikke findes kærlighed fra dig, så findes der slet ikke kærlighed i verden - heller ikke for andre.

**Arthur:** Du spiller en ung forelsket mand, der går sammen med sine to gode venner og fortæller dem om, hvorfor du er lykkelig.

**Alex:** Du spiller en ung kvinde, der er lykkelig for at være sammen med mennesker, som hun elsker.

**Scenens start:** De tre unge mennesker går på gaden og opdager, at der er nogen (noget), der forfølger dem.

**Scenens slutning:** Når Franco har gjort sin gerning, og efterladenskaberne ligger på gaden.

# Franco husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Franco husker en nat, hvor han går på gaden og ser tre unge opstemte mennesker - to mænd og en kvinde. Han følger efter dem og fører en indre dialog med Isabelle, hvor han overbeviser hende om, at kærligheden ikke findes, og han ender med at gøre dem ondt - for der findes intet smukt i verden.*

**Franco:** Du spiller dig selv i en kærlighedsløs og umenneskelig udgave.

**Christine:** Du spiller Isabelles stemme, der taler med Franco og overbeviser ham om, at hvis der ikke findes kærlighed fra dig, så findes der slet ikke kærlighed i verden - heller ikke for andre.

**Arthur:** Du spiller en ung forelsket mand, der går sammen med sine to gode venner og fortæller dem om, hvorfor du er lykkelig.

**Alex:** Du spiller en ung kvinde, der er lykkelig for at være sammen med mennesker, som hun elsker.

**Scenens start:** De tre unge mennesker går på gaden og opdager, at der er nogen (noget), der forfølger dem.

**Scenens slutning:** Når Franco har gjort sin gerning, og efterladenskaberne ligger på gaden.

# Christine husker 1

## Hvad går scenen ud på

*Isabelle fortæller Christine, at hun ikke indeholder den menneskelighed og den kærlighed, som Isabelle har brug for, og hun forlader hende til fordel for et nyt menneske.*

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er jaloux, vred og ulykkelig - dit holdepunkt i din tilværelse er ved at forlade dig.

**Arthur:** Du spiller Isabelle. Du ved, at Isabelle har forrådt den unge mand, som du har set så meget kærlighed i, og du ved, at han vil dø i nat og blive din nye kærlighed. Din gamle kærlighed, Christine, ved ikke, at du er her. I nat forlader du hende.

**Alex:** Du spiller en hadsk murer, der sammen med dine to venner er på vej hen for at banke jeres ven Nicolas og hans bøsseven ihjel - det var en lyshåret ung kvinde, der fortalte jer, hvad der forgik.

**Franco:** Du spiller dig selv - du sidder sammen med Nicolas.

**Spilleleder:** Du spiller Nicolas - Francos kæreste.

**Scenens start:** Christine står i mørket i udkanten af en plads i en spansk by. Hun betragter tre voldsmænd, der er på vej hen for at slå to homoseksuelle mænd ihjel.

**Scenens slutning:** Når Isabelle forlader Christine og går hen for at dræbe murerne og drikke Francos blod.



# Christine husker 1

## Hvad går scenen ud på

*Isabelle fortæller Christine, at hun ikke indeholder den menneskelighed og den kærlighed, som Isabelle har brug for, og hun forlader hende til fordel for et nyt menneske.*

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er jaloux, vred og ulykkelig - dit holdepunkt i din tilværelse er ved at forlade dig.

**Arthur:** Du spiller Isabelle. Du ved, at Isabelle har forrådt den unge mand, som du har set så meget kærlighed i, og du ved, at han vil dø i nat og blive din nye kærlighed. Din gamle kærlighed, Christine, ved ikke, at du er her. I nat forlader du hende.

**Alex:** Du spiller en hadsk murer, der sammen med dine to venner er på vej hen for at banke jeres ven Nicolas og hans bøsseven ihjel - det var en lyshåret ung kvinde, der fortalte jer, hvad der forgik.

**Franco:** Du spiller dig selv - du sidder sammen med Nicolas.

**Spilleleder:** Du spiller Nicolas - Francos kæreste.

**Scenens start:** Christine står i mørket i udkanten af en plads i en spansk by. Hun betragter tre voldsmænd, der er på vej hen for at slå to homoseksuelle mænd ihjel.

**Scenens slutning:** Når Isabelle forlader Christine og går hen for at dræbe murerne og drikke Francos blod.



# Christine husker 1

## Hvad går scenen ud på

*Isabelle fortæller Christine, at hun ikke indeholder den menneskelighed og den kærlighed, som Isabelle har brug for, og hun forlader hende til fordel for et nyt menneske.*

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er jaloux, vred og ulykkelig - dit holdepunkt i din tilværelse er ved at forlade dig.

**Arthur:** Du spiller Isabelle. Du ved, at Isabelle har forrådt den unge mand, som du har set så meget kærlighed i, og du ved, at han vil dø i nat og blive din nye kærlighed. Din gamle kærlighed, Christine, ved ikke, at du er her. I nat forlader du hende.

**Alex:** Du spiller en hadsk murer, der sammen med dine to venner er på vej hen for at banke jeres ven Nicolas og hans bøsseven ihjel - det var en lyshåret ung kvinde, der fortalte jer, hvad der forgik.

**Franco:** Du spiller dig selv - du sidder sammen med Nicolas.

**Spilleleder:** Du spiller Nicolas - Francos kæreste.

**Scenens start:** Christine står i mørket i udkanten af en plads i en spansk by. Hun betragter tre voldsmænd, der er på vej hen for at slå to homoseksuelle mænd ihjel.

**Scenens slutning:** Når Isabelle forlader Christine og går hen for at dræbe murerne og drikke Francos blod.



# Christine husker 1

## Hvad går scenen ud på

*Isabelle fortæller Christine, at hun ikke indeholder den menneskelighed og den kærlighed, som Isabelle har brug for, og hun forlader hende til fordel for et nyt menneske.*

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er jaloux, vred og ulykkelig - dit holdepunkt i din tilværelse er ved at forlade dig.

**Arthur:** Du spiller Isabelle. Du ved, at Isabelle har forrådt den unge mand, som du har set så meget kærlighed i, og du ved, at han vil dø i nat og blive din nye kærlighed. Din gamle kærlighed, Christine, ved ikke, at du er her. I nat forlader du hende.

**Alex:** Du spiller en hadsk murer, der sammen med dine to venner er på vej hen for at banke jeres ven Nicolas og hans bøsseven ihjel - det var en lyshåret ung kvinde, der fortalte jer, hvad der forgik.

**Franco:** Du spiller dig selv - du sidder sammen med Nicolas.

**Spilleleder:** Du spiller Nicolas - Francos kæreste.

**Scenens start:** Christine står i mørket i udkanten af en plads i en spansk by. Hun betragter tre voldsmænd, der er på vej hen for at slå to homoseksuelle mænd ihjel.

**Scenens slutning:** Når Isabelle forlader Christine og går hen for at dræbe murerne og drikke Francos blod.



# Christine husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Isabelle fortæller Christine, at hun ikke indeholder den menneskelighed og den kærlighed, som Isabelle har brug for, og hun forlader hende til fordel for et nyt menneske.*

**Christine:** Du spiller dig selv. Du er jaloux, vred og ulykkelig - dit holdepunkt i din tilværelse er ved at forlade dig.

**Arthur:** Du spiller Isabelle. Du ved, at Isabelle har forrådt den unge mand, som du har set så meget kærlighed i, og du ved, at han vil dø i nat og blive din nye kærlighed. Din gamle kærlighed, Christine, ved ikke, at du er her. I nat forlader du hende.

**Alex:** Du spiller en hadsk murer, der sammen med dine to venner er på vej hen for at banke jeres ven Nicolas og hans bøsseven ihjel - det var en lyshåret ung kvinde, der fortalte jer, hvad der forgik.

**Franco:** Du spiller dig selv - du sidder sammen med Nicolas.

**Spilleleder:** Du spiller Nicolas - Francos kæreste.

**Scenens start:** Christine står i mørket i udkanten af en plads i en spansk by. Hun betragter tre voldsmænd, der er på vej hen for at slå to homoseksuelle mænd ihjel.

**Scenens slutning:** Når Isabelle forlader Christine og går hen for at dræbe murerne og drikke Francos blod.

# Christine husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Christine husker en nat, hvor hun er sulten og alene. Hun jager i Londons gader og går ind i et lille hus, hvor der sidder en kvinde for sig selv.*

**Christine:** Du spiller dig selv i en udgave, hvor der kun er små flager af menneskelighed og den gamle Christine tilbage.

**Alex:** Du spiller Isabelles stemme, der overbeviser Christine om, at hun skal slå dem alle ihjel, at det ikke betyder noget, hvem der lever, og hvem der dør.

**Arthur:** Du spiller en ung kvinde, der sidder og strikker i din lille og usle stue.

**Franco:** Du spiller en 10-årig dreng, der hører mærkelige lyde inde fra stuen - du er sammen med din lillesøster på fire år - en lille, lyshåret pige med blå øjne.

**Scenens start:** Christine bryder ind i huset for at æde kvinden.

**Scenens slutning:** Når Christine forlader huset og er færdig med at gøre det, hun kom for at gøre, og alt hvad der er tilbage, er det spildte blod.

# Christine husker 2

## Hvad går scenen ud på

*Christine husker en nat, hvor hun er sulten og alene. Hun jager i Londons gader og går ind i et lille hus, hvor der sidder en kvinde for sig selv.*

**Christine:** Du spiller dig selv i en udgave, hvor der kun er små flager af menneskelighed og den gamle Christine tilbage.

**Alex:** Du spiller Isabelles stemme, der overbeviser Christine om, at hun skal slå dem alle ihjel, at det ikke betyder noget, hvem der lever, og hvem der dør.

**Arthur:** Du spiller en ung kvinde, der sidder og strikker i din lille og usle stue.

**Franco:** Du spiller en 10-årig dreng, der hører mærkelige lyde inde fra stuen - du er sammen med din lillesøster på fire år - en lille, lyshåret pige med blå øjne.

**Scenens start:** Christine bryder ind i huset for at æde kvinden.

**Scenens slutning:** Når Christine forlader huset og er færdig med at gøre det, hun kom for at gøre, og alt hvad der er tilbage, er det spildte blod.



# Christine husker 2

## Hvad går scenen ud på

*Christine husker en nat, hvor hun er sulten og alene. Hun jager i Londons gader og går ind i et lille hus, hvor der sidder en kvinde for sig selv.*

**Christine:** Du spiller dig selv i en udgave, hvor der kun er små flager af menneskelighed og den gamle Christine tilbage.

**Alex:** Du spiller Isabelles stemme, der overbeviser Christine om, at hun skal slå dem alle ihjel, at det ikke betyder noget, hvem der lever, og hvem der dør.

**Arthur:** Du spiller en ung kvinde, der sidder og strikker i din lille og usle stue.

**Franco:** Du spiller en 10-årig dreng, der hører mærkelige lyde inde fra stuen - du er sammen med din lillesøster på fire år - en lille, lyshåret pige med blå øjne.

**Scenens start:** Christine bryder ind i huset for at æde kvinden.

**Scenens slutning:** Når Christine forlader huset og er færdig med at gøre det, hun kom for at gøre, og alt hvad der er tilbage, er det spildte blod.



# Christine husker 2

## Hvad går scenen ud på

*Christine husker en nat, hvor hun er sulten og alene. Hun jager i Londons gader og går ind i et lille hus, hvor der sidder en kvinde for sig selv.*

**Christine:** Du spiller dig selv i en udgave, hvor der kun er små flager af menneskelighed og den gamle Christine tilbage.

**Alex:** Du spiller Isabelles stemme, der overbeviser Christine om, at hun skal slå dem alle ihjel, at det ikke betyder noget, hvem der lever, og hvem der dør.

**Arthur:** Du spiller en ung kvinde, der sidder og strikker i din lille og usle stue.

**Franco:** Du spiller en 10-årig dreng, der hører mærkelige lyde inde fra stuen - du er sammen med din lillesøster på fire år - en lille, lyshåret pige med blå øjne.

**Scenens start:** Christine bryder ind i huset for at æde kvinden.

**Scenens slutning:** Når Christine forlader huset og er færdig med at gøre det, hun kom for at gøre, og alt hvad der er tilbage, er det spildte blod.



# Christine husker 2

## Hvad går scenen ud på

*Christine husker en nat, hvor hun er sulten og alene. Hun jager i Londons gader og går ind i et lille hus, hvor der sidder en kvinde for sig selv.*

**Christine:** Du spiller dig selv i en udgave, hvor der kun er små flager af menneskelighed og den gamle Christine tilbage.

**Alex:** Du spiller Isabelles stemme, der overbeviser Christine om, at hun skal slå dem alle ihjel, at det ikke betyder noget, hvem der lever, og hvem der dør.

**Arthur:** Du spiller en ung kvinde, der sidder og strikker i din lille og usle stue.

**Franco:** Du spiller en 10-årig dreng, der hører mærkelige lyde inde fra stuen - du er sammen med din lillesøster på fire år - en lille, lyshåret pige med blå øjne.

**Scenens start:** Christine bryder ind i huset for at æde kvinden.

**Scenens slutning:** Når Christine forlader huset og er færdig med at gøre det, hun kom for at gøre, og alt hvad der er tilbage, er det spildte blod.



# Alex husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Alex opdager, at Isabelle har fundet interesse for en ung og mærkelig mand, og hun konfronterer Isabelle på et værtshus, og forsøger at slå Isabelle ihjel, da det går op for hende, at Isabelle vil forlade og kassere hende.*

**Alex:** Du spiller dig selv. Hvis du ikke kan få Isabelle, så skal ingen have hende.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du har ingen følelser mere for uvæsenet Alex, der er blevet groft og plumbt, og du har brug for ny inspiration.

**Christine:** Du spiller en ung og overlegen adelsmand - Henri DeForge - med syge fantasier om smerte og død. Du har to pistoler (et-skuds flintelås) i bæltet, og du har set døden i Isabelles øjne.

**Arthur:** Du spiller en mand på kroen, der sidder og er ved at vinde et spil kort.

**Scenens start:** Isabelle sidder og kærtegner Henri på hans skarpe hage, da Alex træder ind.

**Scenens slutning:** Når Isabelle er færdig med at straffe Alex fysisk ... eller når det går op for Alex, at hun ikke KAN slå Isabelle ihjel.

# Alex husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Alex opdager, at Isabelle er blevet interesseret i en ung og mærkelig mand, og hun konfronterer Isabelle på et værtshus og forsøger at slå Isabelle ihjel, da det går op for hende, at Isabelle vil forlade og kassere hende.*

**Alex:** Du spiller dig selv. Hvis du ikke kan få Isabelle, så skal ingen have hende.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du har ikke længere følelser uvæsenet Alex, der er blevet grov og plump, og du har brug for ny inspiration.

**Christine:** Du spiller en ung og overlegen adelsmand - Henri DeForge - med syge fantasier om smerte og død. Du har to pistoler (et-skuds flintelås) i bæltet, og du har set døden i Isabelles øjne.

**Arthur:** Du spiller en mand på kroen, der sidder og er ved at vinde et spil kort.

**Scenens start:** Isabelle sidder og kærtegner Henri på hans skarpe hage, da Alex træder ind.

**Scenens slutning:** Når Isabelle er færdig med at straffe Alex fysisk ... eller når det går op for Alex, at hun ikke KAN slå Isabelle ihjel.

# Alex husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Alex opdager, at Isabelle er blevet interesseret i en ung og mærkelig mand, og hun konfronterer Isabelle på et værtshus og forsøger at slå Isabelle ihjel, da det går op for hende, at Isabelle vil forlade og kassere hende.*

**Alex:** Du spiller dig selv. Hvis du ikke kan få Isabelle, så skal ingen have hende.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du har ikke længere følelser uvæsenet Alex, der er blevet grov og plump, og du har brug for ny inspiration.

**Christine:** Du spiller en ung og overlegen adelsmand - Henri DeForge - med syge fantasier om smerte og død. Du har to pistoler (et-skuds flintelås) i bæltet, og du har set døden i Isabelles øjne.

**Arthur:** Du spiller en mand på kroen, der sidder og er ved at vinde et spil kort.

**Scenens start:** Isabelle sidder og kærtegner Henri på hans skarpe hage, da Alex træder ind.

**Scenens slutning:** Når Isabelle er færdig med at straffe Alex fysisk ... eller når det går op for Alex, at hun ikke KAN slå Isabelle ihjel.

# Alex husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Alex opdager, at Isabelle er blevet interesseret i en ung og mærkelig mand, og hun konfronterer Isabelle på et værtshus og forsøger at slå Isabelle ihjel, da det går op for hende, at Isabelle vil forlade og kassere hende.*

**Alex:** Du spiller dig selv. Hvis du ikke kan få Isabelle, så skal ingen have hende.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du har ikke længere følelser uvæsenet Alex, der er blevet grov og plump, og du har brug for ny inspiration.

**Christine:** Du spiller en ung og overlegen adelsmand - Henri DeForge - med syge fantasier om smerte og død. Du har to pistoler (et-skuds flintelås) i bæltet, og du har set døden i Isabelles øjne.

**Arthur:** Du spiller en mand på kroen, der sidder og er ved at vinde et spil kort.

**Scenens start:** Isabelle sidder og kærtegner Henri på hans skarpe hage, da Alex træder ind.

**Scenens slutning:** Når Isabelle er færdig med at straffe Alex fysisk ... eller når det går op for Alex, at hun ikke KAN slå Isabelle ihjel.



# Alex husker 1



## Hvad går scenen ud på

*Alex opdager, at Isabelle er blevet interesseret i en ung og mærkelig mand, og hun konfronterer Isabelle på et værtshus og forsøger at slå Isabelle ihjel, da det går op for hende, at Isabelle vil forlade og kassere hende.*

**Alex:** Du spiller dig selv. Hvis du ikke kan få Isabelle, så skal ingen have hende.

**Franco:** Du spiller Isabelle. Du har ikke længere følelser uvæsenet Alex, der er blevet grov og plump, og du har brug for ny inspiration.

**Christine:** Du spiller en ung og overlegen adelsmand - Henri DeForge - med syge fantasier om smerte og død. Du har to pistoler (et-skuds flintelås) i bæltet, og du har set døden i Isabelles øjne.

**Arthur:** Du spiller en mand på kroen, der sidder og er ved at vinde et spil kort.

**Scenens start:** Isabelle sidder og kærtegner Henri på hans skarpe hage, da Alex træder ind.

**Scenens slutning:** Når Isabelle er færdig med at straffe Alex fysisk ... eller når det går op for Alex, at hun ikke KAN slå Isabelle ihjel.

# Alex husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Alex sidder på en havnekro og taler med en gruppe soldater og er i skikkelse som mand ved at forføre en ung soldat, da stemningen vender, og blodet flyder. Hun forsøger at forvandle den unge mand til vampyr, men han dør i forfærdelige lidelser, da han drikker hendes blod.*

**Alex:** Du spiller dig selv i en uhyggelig udgave uden respekt for menneskeliv.

**Franco:** Du spiller Isabelles stemme, der håner Alex og fortæller hende, at de alle griner af hende, de ved, at hun er en kvinde, de ved, at hun ikke rummer noget ægte.

**Christine:** Du spiller en ung soldat, der er fascineret af den forunderlige Alex, der både virker ung og gammel på samme tid.

**Arthur:** Du spiller en ældre soldat, der er opmærksom på, hvad ham Alex er ude på.

**Scenens start:** Alle sidder og taler sammen på havnekroen, og selv om stemningen er hyggelig, er der også noget galt.

**Scenens slutning:** Når det går op for Alex, at hun ikke selv kan skabe en vampyr.

# Alex husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Alex sidder på en havnekro og taler med en gruppe soldater og er i skikkelse som mand ved at forføre en ung soldat, da stemningen vender, og blodet flyder. Hun forsøger at forvandle den unge mand til vampyr, men han dør i forfærdelige lidelser, da han drikker hendes blod.*

**Alex:** Du spiller dig selv i en uhyggelig udgave uden respekt for menneskeliv.

**Franco:** Du spiller Isabelles stemme, der håner Alex og fortæller hende, at de alle griner af hende, de ved, at hun er en kvinde, de ved, at hun ikke rummer noget ægte.

**Christine:** Du spiller en ung soldat, der er fascineret af den forunderlige Alex, der både virker ung og gammel på samme tid.

**Arthur:** Du spiller en ældre soldat, der er opmærksom på, hvad ham Alex er ude på.

**Scenens start:** Alle sidder og taler sammen på havnekroen, og selv om stemningen er hyggelig, er der også noget galt.

**Scenens slutning:** Når det går op for Alex, at hun ikke selv kan skabe en vampyr.

# Alex husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Alex sidder på en havnekro og taler med en gruppe soldater og er i skikkelse som mand ved at forføre en ung soldat, da stemningen vender, og blodet flyder. Hun forsøger at forvandle den unge mand til vampyr, men han dør i forfærdelige lidelser, da han drikker hendes blod.*

**Alex:** Du spiller dig selv i en uhyggelig udgave uden respekt for menneskeliv.

**Franco:** Du spiller Isabelles stemme, der håner Alex og fortæller hende, at de alle griner af hende, de ved, at hun er en kvinde, de ved, at hun ikke rummer noget ægte.

**Christine:** Du spiller en ung soldat, der er fascineret af den forunderlige Alex, der både virker ung og gammel på samme tid.

**Arthur:** Du spiller en ældre soldat, der er opmærksom på, hvad ham Alex er ude på.

**Scenens start:** Alle sidder og taler sammen på havnekroen, og selv om stemningen er hyggelig, er der også noget galt.

**Scenens slutning:** Når det går op for Alex, at hun ikke selv kan skabe en vampyr.

# Alex husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Alex sidder på en havnekro og taler med en gruppe soldater og er i skikkelse som mand ved at forføre en ung soldat, da stemningen vender, og blodet flyder. Hun forsøger at forvandle den unge mand til vampyr, men han dør i forfærdelige lidelser, da han drikker hendes blod.*

**Alex:** Du spiller dig selv i en uhyggelig udgave uden respekt for menneskeliv.

**Franco:** Du spiller Isabelles stemme, der håner Alex og fortæller hende, at de alle griner af hende, de ved, at hun er en kvinde, de ved, at hun ikke rummer noget ægte.

**Christine:** Du spiller en ung soldat, der er fascineret af den forunderlige Alex, der både virker ung og gammel på samme tid.

**Arthur:** Du spiller en ældre soldat, der er opmærksom på, hvad ham Alex er ude på.

**Scenens start:** Alle sidder og taler sammen på havnekroen, og selv om stemningen er hyggelig, er der også noget galt.

**Scenens slutning:** Når det går op for Alex, at hun ikke selv kan skabe en vampyr.

# Alex husker 2



## Hvad går scenen ud på

*Alex sidder på en havnekro og taler med en gruppe soldater og er i skikkelse som mand ved at forføre en ung soldat, da stemningen vender, og blodet flyder. Hun forsøger at forvandle den unge mand til vampyr, men han dør i forfærdelige lidelser, da han drikker hendes blod.*

**Alex:** Du spiller dig selv i en uhyggelig udgave uden respekt for menneskeliv.

**Franco:** Du spiller Isabelles stemme, der håner Alex og fortæller hende, at de alle griner af hende, de ved, at hun er en kvinde, de ved, at hun ikke rummer noget ægte.

**Christine:** Du spiller en ung soldat, der er fascineret af den forunderlige Alex, der både virker ung og gammel på samme tid.

**Arthur:** Du spiller en ældre soldat, der er opmærksom på, hvad ham Alex er ude på.

**Scenens start:** Alle sidder og taler sammen på havnekroen, og selv om stemningen er hyggelig, er der også noget galt.

**Scenens slutning:** Når det går op for Alex, at hun ikke selv kan skabe en vampyr.

# Arthur husker 1



*Isabelle tog dit liv, da hun forvandlede dig til vampyr. Men hun tog dit hjerte og din sjæl, da hun forlod dig. Forlod dig for at kaste sig over en kvinde. En heks, der med sine lyse lokker og store blå øjne, fortryllede din engel. Du husker nu. Du husker nu, at Christine var en kvinde. En almindelig møller - en af de svage mennesker, som du engang for ufattelig længe siden havde taget en ed om at beskytte. En riddersmands ære forsvandt, da livet forsvandt fra dig. Isabelle ... en engel. En engel, der drak dit blod og lod dig trænge op i hende, mens dit blod stadig pumpede. Ikke djævelskab. Din eneste fysiske kærlighed.*

*Hun forlod dig og overlod dig til dig selv, og uden din sjæl blev tilværelsen mørk og dyster.*

# Arthur husker 2



*Åh gud ... det er jo dig, der er djævelen. Du husker nu. Det er dig, der er det onde, som de troende frygter og holder borte med bønner. Men Isabelle er en engel? Er du en engel? En falden engel? Eller har du ret i, at de alle er i ledtog med mørket, og det kun er dig, der har set Guds Lys og forstår hans bud. Syndere alle til hobe, men lad den, der er uden synd kaste den første sten. Lad den, der er uden synd **FLÆKKE SINE FJENDER MED SIT SVÆRD!** Åh Gud. Hvad har du dog gjort Arthur? Du svor at ville beskytte de svage. At tjene Guds ord. Hvad har du dog gjort, Arthur? Du har tjent en engel ... en falden engel. Hvordan kan du retfærdiggøre din egen eksistens?*

# Christine husker 1



*Isabelle reddede dit liv og gav dig til gengæld en evig død. I levede i mørket, og Isabelle lyste op, men du var ikke nok for hende. Hun lovede dig evig kærlighed. Kærlighed stærkere end den, du nogensinde havde følt fra nogen mand eller noget menneske. En kærlighed, der kunne vare evigt, men som ikke var evig. Mørket blev mørkere. Isabelle fik øje på en anden. En mand. En pyntesyg og følsom mand, der rummede noget, som du ikke mere kunne give Isabelle. Din skyld ... NEJ! Ikke din skyld! Isabelle forlod DIG! Lyset forsvandt. Din sans for retfærdighed ændrede sig. Dine idealer ændrede sig i takt med, at natten lyste mindre og mindre. De har ikke fortjent bedre. De har ikke fortjent retfærdighed.*

# Christine husker 2



*Åh stakkels Christine, hvad har du dog gjort. Du husker nu. Husker, hvordan det ikke mere gjorde ondt at tage et liv. Hvordan du forklarede dig selv, at det var ok. Hvordan Isabelle fortalte dig at ... men - var hun der overhovedet? Hvordan Isabelle fortalte dig, at de havde fortjent det. Hvordan de alle havde fortjent det. For det var da Isabelle, der havde talt til dig, ikke? Det var hende, der fik dig til at gøre de forfærdelige ting ved mænd, der havde fortjent det. Kvinder, som var på mændenes side. Og børn som ville vokse op til at blive mænd. Du husker deres skrig om nåde. Deres rædselsslagne blikke, når det gik op for dem, hvad du var. Hvad du er!*

## Franco husker 1



*Isabelle gav dig et liv, du aldrig havde turde drømme om. Hun gav dig kærlighed, der ikke var betinget af køn eller alder. For første gang så du, hvordan natten i virkeligheden var. Du havde før følt natten som dit sande element, men Isabelles kys viste dig den sande nat. Du ville aldrig komme til at savne solen og lyset. Hun lovede dig evig kærlighed, og du troede på hende. Naiv som du var, troede du på, at nogen kunne elske dig for evigt. At kærligheden var evig. Isabelles kærlighed er uden tvivl evig, men den blev ikke rettet mod dig. Din kærlighed forsvandt med hendes. Din fascination af det skønne blev ikke mindre, men det skønne forsvandt. Isabelle fandt en anden at rette sin kærlighed mod, efter at hun havde suget dig tør. Tør for elskov. Følelser. Menneskelighed. Du blev en tom skal. Aldrig mere frygtede du natten, eller at nogen kunne gøre dig ondt, men ingen kunne heller ikke mere fascinere eller fortrylle dig. Alle hænder er krogede og grimme. Alle læber vrænger af dig.*

## Franco husker 2



*Franco, Franco, hvad har du dog gjort. Du husker nu. Større lidelser har intet andet væsen bragt til så mange. Kærligheden har altid været en løgn ... kærligheden og troen på, at der stadig var skønhed, forsvandt gennem årene, langsomt lidt efter lidt, dryppede den ud af dig, som blod, der ikke stivner og til sidst efterladet mennesket som en tom og tør skal. Det er det, du er - en tom og tør skal, der kun ligner et menneske, men hvor alt, hvad du forstår ved skønhed er noget ... STOP! Isabelle er stadig ... der er stadig noget i dig, du har genfundet noget. Men du husker! Du husker de forfærdelige ting, du har gjort, og det tog dig 100 år at glemme det bare for én enkelt kort, lykkelig nat. Du er et monster, men hvordan kan du fornægte følelser, for er selvhad og selvynk ikke følelser ... og er det, du føler for Isabelle, ikke kærlighed ... had ... forfærdelse ... lyst.*

# Alex husker 1



*For anden gang i dit liv gav du din loyalitet til nogen. Din troskab. Ja, ligefrem din kærlighed. En kærlighed, som du end ikke havde vist, var til stede i dig. Noget dybere end troskab. Noget, der var så stærkt, at det kunne overvinde døden. Noget, der var så stærkt, at du først i døden fik troen på, at livet var værd at leve. At sætte pris på. Og så tager hun det væk fra dig. Aldrig før er så stærk kærlighed blevet vendt til så stort had. Forrådt af din elskede. Din fader- og moderskikkelse i ét. Hun brugte dig og kasserede dig, men hun slap dig ikke fri. I sekundet, hvor du kunne have afsluttet det, tøvede du - og det gjorde du, fordi du ikke kunne. Fordi kærligheden stadig er der, fordi du ikke kan slippe kærligheden fra dig, og fordi ... OP I RØVEN MED KÆRLIGHEDEN! Du er ikke afhængig af nogen! Du gør, som du selv vil, og du skal nok blive fri!*

# Alex husker 2



*Du har aldrig været et menneske. Ikke ligesom dem. Ikke ligesom alle de andre. Isabelle forandrede dig ikke. Hun så bare, hvad du var, og benyttede sig af det. Der er intet at kæmpe for ud over hævn. Francois forrådt dig. Kaptajnen svigtede dig. Franco forrådt dig. Isabelle kasserede dig. Du har kun dig selv, og det er over 100 år siden, at du mistede dig selv. Det er smukt. Det står så klart. Du er herre over din egen skæbne. Du kan gøre alt, hvad du vil ... lige bortset fra AT DU STADIG SKAL LYDE ISABELLES BUD!! Du bliver ALDRIG, ALDIG fri. Du er hendes slave. En ussel, naiv og svag slave, der stadig længes efter hendes kærlighed, hendes tilgivelse - den forståelse, du aldrig har mærket fra andre.*

# Handout # 1. Udleveres eventuelt i scene 1.

N<sup>o</sup> 12-15 P.D.

Von der Kgl. Bayerischen Telegraphen-Station in Hamburg

## Telegramm

an

Ordenen har fået kendskab til en gammel fjende fra De  
Mørke Tider. En ekspedition er ved at blive klargjort og sendt  
af sted. Jeres lokation, i Harzen er tæt på.

I skal spejde. Tag til Wolfsburg. Find en ensomt beliggende  
kirke på en bakke kaldet for Mohnberg.

Udforsk denne kirke. Afvent ekspeditionens ankomst.

in

Gegen Empfangsbescheinigung

Franco.

Dem Boten zur Bestellung an den Adressaten übergeben am ten 1882

Uhr Min. Vor Nach Mittags.



## Handout # 2. Udleveres eventuelt i scene 4.

Kære Alexander, min gamle ven

Jeg skriver kun til dig fordi, at jeg har prøvet alt andet. Mit liv er snart slut, men det behøver ikke være sådan. Jeg ved, at der findes evigt liv. Jeg har beviset for, at der findes evigt liv. Det ligger lige her ved siden af mig, og det er så tæt på og dog alligevel helt uden for min rækkevidde.

Det er snart en menneskealder siden, at jeg mødte en ung præst, som fortalte mig, at der i en skjult krypt ved hans kirke på Mohnberg nær mit hjem lå et væsen kaldet for Isabelle. Jeg ville normalt have afoist hans historie som overtro, hvis det ikke var fordi, at det var anden gang, at jeg hørte historier om netop denne kirke og krypten.

Jeg skulle have ladet være, men jeg tvang den unge præst til at vise mig krypten. Jeg tvang ham Alexander. Først tvang jeg blot, at det var en krypt med seks mumier, men det gik op for mig, at hun ikke var død. Aldrig har jeg set et smukkere væsen Alexander. En vampir. Isabelle.

Jeg har sagt til mig selv, at det var galskab, der slog mig. Men jeg har også sagt til mig selv, at det var hendes vilje. Jeg tog hende hjem til mit slot, og her har hun været lige siden. Men jeg kan ikke vække hende Alexander. Jeg har forsøgt med blod. Mit eget blod. Blod fra jomfruer i landsbyen. Jeg ved, at hun kun sover. Jeg ved, at hun kan give mig evigt liv, og tiden er ved at rinde ud for mig.

Jeg kender ingen anden, der ved så meget om den slags væsener, som du gør Alexander. Hjælp mig en sidste gang som en tak, for den hjælp jeg engang gav dig for så længe siden.

Tro ikke at jeg er gal Alexander. Vanøttig af kærlighed måske, men ikke gal. Vent med at dømme mig til, at du selv har set hende. Og hjælp mig med at vække hende. Giv mig vilje uden for at takke mig, og jeg vil kunne betale din hjælp tilbage. Tifold.

Det haster Alexander. Jeg er i mit livs efterår, og der skal blot en enkelt storm til at blæse mit lys ud for evigt.

Hermann von Rotstein, Wolfsburg