

# Joah

the Vampire Slayer



# Indholdsfortegnelse

Introduktion	Side 1
Setting	Side 3
Oversigt over handling og temaer	Side 5
TV-serie som rollespil	Side 7
System	Side 8
Sådan spiller du	Side 9
Scenekatalog	Side 10

Bilag A - Forømtale  
Bilag B - Opstart  
Bilag C - Handouts

Previously on Joan the Vampire Slayer - Sæson 1  
Roller  
Kampkort



## Kolofon

Tekst og idé: Kristoffer Rudkjær og Mads L. Brynnum  
Layout: Kristoffer Rudkjær og Mads L. Brynnum  
Illustrationer: Johanne Sorgenfri Ottosen  
Korrektur: Peter Dalby Larsen

Tak til Anders Frost Bertelsen og Simon Steen Hansen for råd og sparring  
Tak til Rasmus Høgdall for hjælp med layout

Tak til spilstjerne:

Anders Frost Bertelsen, Christian Mandrup, Ida Niebuhr Moser Hausted, Jesper Heebøll Arbjørn, Kristian Schultz, Lene Frederiksen, Louise Hammerbak, Nynne Søs Rasmussen, Peter Dalby Larsen, Rasmus Nicolaj West, René Toft, Signe Løndahl Hertel, Simon Steen Hansen, Tina Heebøll Arbjørn og Troels Barkholt - Spangsbo.

En Absurth produktion til Fastaval 2018

# Introduktion

*Joan the Vampire Slayer* er et overnaturligt teenagedrama med plads til komik – en rollespilshyldest til tv-serien Buffy The Vampire Slayer.

I en lille by i 50'ernes USA er slayeren Joan og hendes venner udfordret af onde væsner og af livet som teenager. I denne sæson er hovedmodstanderen Alfaderen, en charmerende vampyr med en langsigtet plan, der nu går ind i sin sidste fase.

## Tema

Scenariet handler om livet som teenager og alt, der hører med af mobning, jalousi, kærlighedskvaler og jagten på identitet. Samtidig handler det om fem unges menneskers kamp mod ægte ondskab, og hvordan den konstante trussel om død og undergang gør almindelige teenageproblemer ekstra vigtige.

## Setting

I scenariets verden foregår der mere under overfladen end i vores. Vampyrer, dæmoner og andre mørke kræfter lever i det skjulte og truer menneskeheden. Men én ung kvinde - slayeren - er udvalgt til at kæmpe mod ondskaben og har fået styrken til at gøre det. Vores slayer bor i byen Lakeview, Ohio, som lige akkurat er stor nok til at have sin egen high school. Og så tiltrækker den åbenbart onde kræfter i stor stil.

## Tv-serie som rollespil

I *Joan the vampire slayer* spiller I en sæson af en tv-serie. Altså ikke produktionen af den, men fortællingen. Her er ingen skuespillere eller scener, der skal tages om, men mere en følelse af en stor historie og nogle konkrete greb til at understøtte dette. I spiller i alt 5 ud af 22 afsnit, men resten af sæsonen kommer også med. Mellem hvert afsnit skal du nemlig spørge ind til, hvad der skete i de afsnit, I ikke spiller. Det betyder også, at scenariet har et stramt plot, fordi det giver spillerne mere tid til at udvikle deres karakterer og spille relationer. De har altså ikke altid så meget indflydelse på, *hvad* der sker, men de bestemmer rigtigt meget over, *hvordan* det sker, og hvordan det påvirker karaktererne.

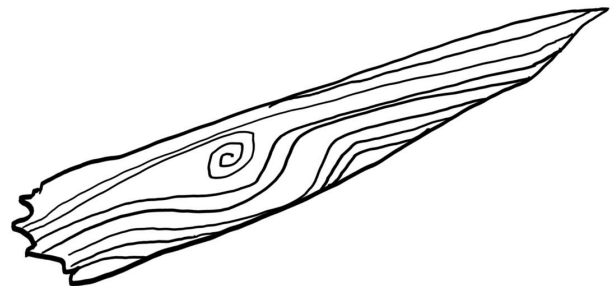
## System

I et scenarie om en "slayer" er der selvfølgelig en del kamp. Det, der er på spil, er ikke om gruppen vinder, men hvordan de gør det. Når der er action, har I derfor alle en fælles opgave med at fortælle, hvordan kampen forløber. Spillerne har personlige kampkort med et centralt valg for kampen og to inspirationsmuligheder. Som spilleleder skal du hjælpe med at binde tingene sammen og få det til at glide.

## Fortællingen

Scenariets hovedhistorie handler om Alfaderen. Han er en mægtig vampyr, som for 18 år siden formåede at avle børn med menneskekvinder i hele Lakeview. Hans plan er at lave sine børn til daggængere - mægtige vampyrer som i nogen grad kan tåle solens stråler. For med dem ved sin side vil han hurtigt kunne få kontrollen over hele byen og mere til.

Alfaderen er denne sæsonens hovedskurk, og plottet omkring ham vil fylde mere og mere i løbet af scenariet, kulminerende i et direkte opgør i det afsluttende dobbeltafsnit. Undervejs skal Joan og hendes venner dog op mod mindre skurke, som skal overvindes i det enkelte afsnit. Men det handler hele tiden om rollernes udvikling og relationer, og alle har noget på spil.



## Roller

Fortællingens hovedroller er en vennegruppe, der jagter vampyrer og andre onde væsner. De fem medlemmer er:

- **Joan** - Konfliktsky og forsigtig om dagen, selvsikker og overmodig i rollen som slayer.
- **Will** - Joans populære og overbeskyttende storebror.
- **Marti** - Tjekket cheerleader, der troede, at hun skulle have været slayer, indtil Joan blev udvalgt.
- **Becca** - Gruppens lidt sære skriftkloge, hvis adoptivfar er en dæmon.
- **Liam** - Moden og rolig. Holder moralen oppe i gruppen, men har selv anlæg for melankoli. Liam viser sig undervejs i scenariet, at være et af Alfaderens børn.

## Om at spillede

*Joan the Vampire Slayer* skal vare cirka fem timer alt inklusive. Du skal styre fortællingen med hård hånd og ikke være bange for at trække handlingen i den rigtige retning. På den måde kan spillerne koncentrere sig om deres karakterers udvikling og interne forhold. Du spiller derudover scenariets bipersoner. Den mest markante af disse er Ms. Merrick, Joans vogter, altså den der træner og hjælper slayeren i hendes kamp mod ondskaben.

## Buffy og Joan

Scenariet om Joan er sat i samme univers som tv-serien *Buffy the Vampire Slayer*. Hvor Buffy foregår i 90'erne og 00'erne, er vores historie sat i 50'erne. Slayerens kræfter går videre til en ny, når hun dør, så vi har tænkt Joan som en af de tidlige slayere, der kom før Buffy, men det er ikke afgørende. Det vigtige er, at der ikke er nogen forbindelse mellem Buffy og Joan i form af fælles bipersoner eller lignende.

# Setting

*Joan the Vampire Slayer* foregår i samme univers som *Buffy the Vampire Slayer* - det der populært blandt fans kaldes *The Buffyverse*. Det betyder dog ikke, at du eller spillerne behøver at være Buffy-eksperter for at spille scenariet. Og vi bruger heller ikke hver en lille detalje i den ret omfattende og ikke helt konsistente setting. Alt du skal vide, har vi nemlig skrevet i dette afsnit. Noget af det lærer spillerne om undervejs i scenariet, noget af det skal du introducere for dem ved spilstart - det sidste finder du sammen med info om Lakeview og andet opsummeret i "Bilag B - Opstart".

## Slayere, vampyrer og andre okkulte forhold

Vampyrer, dæmoner og andre **onde væsner** er virkelige, men gemmer sig for mennesker. Og mennesker er overraskende gode til at bortforklare alt, de ikke tror på, når de konfronteres med det.

De mørke kræfters modpol er **slayeren**, som altid er en ung kvinde. Slayeren er mange gange stærkere, hurtigere og mere hårdfør end et almindelig menneske og kan uden problemer holde stand mod vampyrer og andre dæmoner. Når den gamle slayer dør, overføres hendes kræfter til en ny.

Slayerens kræfter afhænger i Buffy ofte af, hvad plottet kræver. Det betyder, at selvom en almindelig vampyr sjældent er en udfordring for slayeren, så *kan* den godt være det. I scenariet er der på Joans kampkort inspiration til, hvordan hun kan være mindre effektiv, som spilleren kan benytte, hvis vedkommende synes det passer ind.

**Vogterne** er en hemmelig organisation, der støtter op om slayerne. En slayer vil altid have en vogter, der guider eller beordrer alt efter vogterens personlige stil. Og så står de altid parat med et kæmpe bibliotek med gamle skrifter om alskens dæmoner. I scenariet hedder Joans vogter Ms. Merrick, og hun spilles af dig.

**Potentials** er unge kvinder med anlæg for at blive slayers. De bliver fundet og trænet af vogtere, men det ikke sikkert, at det er en af dem, der overtager rollen, når den nuværende slayer dør. Potentials har ingen overnaturlige kræfter. I scenariet er Marti en potential.

**Vampyrer** er en særlig art af dæmoner. De skabes ved, at en vampyr drikker al blod fra et menneske og tvinger mennesket til at drikke vampyrens blod. Nogle nætter senere vil ofret vågne op igen (eventuelt i deres kiste), nu som vampyrer. Det menneske, der var engang, er imidlertid væk, og i stedet er der en dæmon, som dog beholder menneskets minder og noget af dets personlighed. Vampyrer er altid onde. De er hurtige og stærke, og så kan de regenerere de fleste sår. Vampyrer bliver stærkere med alderen. Vampyrer ligner almindelige mennesker, men de kan "vampe ud", hvilket får deres hugtænder til at komme til syne og gør deres pande ben-agtig og ond. De bliver typisk stærkere, når de afslører sig på den måde.

Vampyrer er grundlæggende døde, der alligevel lever. De er kolde, deres hjerte slår ikke og det er kun via det blod, de tilraner sig (menneske- eller dyreblood), at de kan "leve" og bevæge sig. Vampyrer kan godt have sex, men der kommer ikke børn ud af det.

Vampyrer sover helst om dagen. De begynder at brænde, hvis de kommer i kontakt med direkte sollys, men kan godt stå i skygger. De bliver ætset af vievand. De er ligeglade med hvidløg eller rindende vand - den slags er skrøner. De dør, hvis de får hugget hovedet af eller bliver stukket igennem hjertet med en træpæl eller andre genstande af træ, der minder om såsom et smadret stakit, resterne af en stol, en blyant og så videre. Ryger hovedet eller kommer der træ igennem hjertet, bliver de til støv - eller som amerikanerne ville sige, bliver de "dusted". Deres tøj og ejendele bliver også til støv, hvilket meget belejligt gør der ikke ligger vampyrrester over det hele. Vampyrer kan ikke gå ind i et hjem, medmindre de er inviteret eller ejeren er død.

Derudover findes der en masse andre forskellige typer af **dæmoner**. Det er dog en vigtig pointe, at ikke alle dæmoner er onde. Dæmoner bliver også tit til røg, slim eller lignende, når de dør.

**Magi** findes. Den kan udøves af vampyrer, dæmoner og mennesker. Således har Becca lært at kaste lidt illusionsmagi. Den mægtigste magi tager som regel form af omfattende og krævende ritualer.

### Daggængere

I vores fortælling introducerer vi en særligt art af vampyrer: Daggængere. Daggængere er en art supervampyrer, der er stærkere end den almindelige vampyr og som endda kan tåle direkte sollys i kortere perioder. Daggængere er uhyre sjældne og betragtes af både vampyrer og vogtere som en skrøne. At skabe en daggænger kræver da også ganske særlige forhold. For det menneske, der skal gøres til daggænger, skal være barn af et menneske og en vampyr. En umulighed medmindre man finder et smuthul som for eksempel et ældgammelt ritual.

### Lakeview

Scenariet foregår i den lille by Lakeview ikke så langt fra Cleveland, Ohio. Når vi siger, at byen er lille, mener vi, at der er én ting af det meste (butikker etc.) og så ikke så meget mere.

Lakeview har:

- Lakeview High School - Go Hellhounds! (navnet på footballholdet).
- Et lille fabriksområde med store fabrikshaller.
- Et lille hospital med tilhørende blodbank.
- Et lille skovområde med en stille sø. Det er hernede, man finder *Make out point*, hvor teenagerene kører ned for at kysse på date night.
- En drive in biograf.
- En diner, hvor Joan arbejder.
- En masse små butikker som fx den lokale isenkammer ejet af Joan og Wills far.
- Et overraskende stort antal kirkegårde.

Byen har meget **vampyr- og dæmonaktivitet**, og vogterne ved ikke helt hvorfor. Byens almindelige befolkning ved naturligvis ikke noget om dette, men har vænnet sig til en unormalt høj dødsrate og sære hændelser. Den dybereliggende årsag til den høje aktivitet af ondskab er ikke en del af scenariet.

**Lakeview High School** er en klassisk amerikansk high school med cirka 800 elever. Her har man fire trin:

- 9th = freshman year (svarer aldersmæssigt til 9. klasse i Danmark)
- 10th = sophomore year (svarer til 1.g)
- 11th = junior year (svarer til 2.g)
- 12th = senior year (svarer til 3.g)

Will og Liam er seniors. Joan, Becca og Marti er sophomores.

Der er dog én meget pudsig ting ved **den nuværende seniorårgang**: Da eleverne blev samlet på High School, gik det op for alle, at en unormal stor del af årgangen havde fødselsdag i den samme uge kort før sommerferien. Det har skolens festkomite naturligvis taget til sig. Så nu bliver ugen bare kaldt "*the birthday week*", og den slutes af med en kæmpe fest for hele skolen.

### 50'ernes USA

Tidsmæssigt er scenariet sat i slutningen af 50'erne i USA, men vi har på ingen måde en ambition om at være historisk korrekte. Det handler mest af alt om at ramme en bestemt stemning og æstetik. Vi tænker selv: Kernefamilier, nyt hus i forstæderne, traditionelle kønsroller, forbrugsgoder (vaskemaskiner, radio, biler), teenageliv, rock musik, pomade i håret, læderjakker, nederdele i pastelfarver m.m.

# Overblik over handling og temaer

Fortællingen i *Joan the Vampire Slayer* strækker sig over en hel sæson. Den starter i begyndelsen af september og varer indtil slutningen af maj. Hovedhistorien om Alfaderen er kulminationen på sæsonen, men den del af plottet bliver først introduceret for spillerne omkring midt i scenariet i afsnit 17.

Scenariet fokuserer på 5 ud af 22 afsnit. I de fem afsnit sker der følgende:

## Afsnit 1 - For evigt

Gruppen er tilbage efter sommerferien. De dræber en vampyr med en mærkelig amulet, og da Becca læser inskriptionen, bliver hun forhekset af vampyrens partner. Der skal altid være to, og nu har han udset sig Becca. Det ender selvfølgelig med, at gruppen vinder over vampyren og får vristet Becca fri af fortryllelsen.

## Afsnit 7 - Date night

I sæsonens syvende afsnit er Joan og hendes venner oppe mod en wendigo. Det er en menneskelignende dæmon, der æder sine ofre, og den går efter grådighed og begær. Endelig møder vi kort Ricky - skolens bølge - som har en vigtig rolle senere. Det er et kort afsnit.

## Afsnit 17 - Fars dreng

Afsnit 17 handler om Ricky. Han er sin faders udvalgte barn, ham der skal være den næstkommanderende, når Alfaderen skaber sin hær af daggængere. Derfor har den gamle vampyr indviet Ricky i sine planer. Men Ricky kan ikke vente og sørger selv for at blive daggængervampyr og konfronterer Joan. Ricky er stærk, og det bliver en hård kamp.

## Afsnit 21 - Som faderen, så sønnen?

Afsnit 21 er første halvdel af det dobbeltafsnit, der udgør sæsonfinalen. Gruppen kommer på sporet af Alfaderen, som nu har udset sig Liam til sin nye næstkommanderende. Alfaderen prøver, at friste Liam, og adskille ham fra resten af gruppen. Da gruppen konfronterer Alfaderen, lykkes det ham at slippe væk.

## Afsnit 22 - Fødselsdagsfesten

Det her er den store afslutning på sæsonen. Gruppen ved nu, at Alfaderen har planer om at overtage byen ved at forvandle alle sine børn til daggængere gennem et blodigt ritual under årets store fødselsdagsfest, og det skal Joan og hendes venner selvfølgelig forhindre.

### Fødselsdagsbørnene

Alfaderen har hele 41 børn med kvinder, og børnene er nu gamle nok til at være seniors på Lakeview High. De er alle uvidende om deres fædrende ophav, som har tænkt sig at forvandle dem til daggængere. De kommer dog allerede til at stikke ud inden, for i løbet af skoleåret op mod deres nittende fødselsdag, vil deres vampyrgener ændre dem. De er stadig mennesker, men de vil blive stærkere, hurtigere og mere robuste. Samtidig vil de også blive mere sultne og aggressive. Disse ændringer, som Liam og hans halvsøskende gennemgår, vil optræde løbende i afsnittene som et tegn på Alfaderens store plan.

## Ung kærlighed

Gamle vampyrer og wendigoer er ikke det eneste slayeren og hendes venner slås med. De kæmper hver især med at tackle en række problemer, der hører teenagelivet til - ikke mindst af den romantiske slags. For Joan er forelsket i Liam, som i hemmelighed dater Marti. Og Liam er ikke sikker på, hvem af de to piger, han egentlig burde være sammen med. Becca er en speciel pige, der har svært ved at finde sig en kæreste. Det har Will ikke, men han mister hurtig interessen for dem han dater. De to har en tiltrækning, men vil de handle på den?

## Rollernes centrale temaer

Rollerne har hver især en række centrale temaer, som er på spil i scenariet:

- For **Joan** handler scenariet om, hvorvidt hun formår at forene sine to personligheder. Og så om hun ender sammen med Liam, som hun er forelsket i.
- Det, der er på spil for **Will** i scenariet, er, om han kan kaste rollen som overbeskyttende storebror fra sig. Og om han ender sammen med Becca på trods af, at hun ikke passer til hans image som skolens populære fyr.
- For **Marti** er det store spørgsmål, om hun kan æde sin jalousi i forhold til Joan. Og om hun kan holde fast i sin - i hvert fald i starten - hemmelige kæreste Liam.
- For **Becca** handler scenariet meget om, hvorvidt hun kan overbevise de andre om ikke at skære alle overnaturlige væsner over en kam - eller forlige sig med, at hun ikke kan. Og så om hun finder sig en sød fyr, fx en som Will.
- Det interessante for **Liam** er at håndtere, at gruppen er oppe mod hans far, at tackle pludselig at få overnaturlige kræfter og så om han kan vælge mellem Joan og Marti.





# TV-serie som rollespil

*Joan the Vampire Slayer* skal føles som en sæson af en tv-serie. Men spillerne er ikke skuespillere, og I skal ikke forestille jer, at der er et kamera, de kan kigge ind i eller noget. At det er en tv-serie handler mere om fornemmelsen, om fortællingens omfang og om måden det hele fortælles på.

Konkret skal du være opmærksom på følgende:

1. I spiller fem afsnit, og du skal fortælle spillerne, at I spiller afsnit. Men I skal også forholde jer til det, der sker i resten af sæsonen ved at lave "Previously on *Joan the Vampire Slayer*" mellem de udvalgte afsnit. Helt konkret fortæller du spillerne, at der er gået noget tid og stiller så spørgsmål om, hvad der er sket. Vi har givet forslag til spørgsmål i scenekataloget, men du må gerne finde på nye, der passer til præcis din spilgruppes konflikter. Stil spørgsmålene til enkelte spillere, men tillad at de andre kommer med forslag.
2. I må gerne aktivt bruge dramatisk ironi. Det vil sige, at spillerne gerne må vide ting, som deres roller ikke ved. For eksempel må alle gerne tidligt finde ud af, hvad der er mellem Marti og Liam, for så kan de bruge det aktivt til at gøre scener mere interessante, akavede eller sjove.
3. *Joan the Vampire Slayer* er teen drama, men det er også en komedie. Så I skal ikke være bange for at være sjove, og I skal huske at grine af hinanden. Men glem ikke at kernen er drama og store følelser - også når det er sjovt.
4. I tv kan man bruge kameraet, lyd og lys til at understrege karakterers følelser og tanker. Det kan I ikke i rollespilslokalet, så I stedet må spillerne gerne fortælle, hvad deres roller føler.
5. Selvom karaktererne ikke er bevidste om, at de er med i en tv-serie, så må du gerne bruge filmiske tricks. Krydsklip mellem scener og sig for eksempel, at I fader til sort, at kameraet zoomer ud og andet. Og der er også flere korte scener i scenariet, hvor spillerne ikke er med, men hvor du bare beskriver, hvad kameraet viser. Så selvom kameraet ikke er med i fiktionen, så kan du godt bruge de virkemidler, et kamera ville give.
6. Husk at serier handler om *karaktererne*. Hvis du føler, at personerne ikke udvikler sig, så skub lidt til spillerne. Det kan du gøre ved hjælp af spørgsmålene i Previously, biroller, hvordan du sætter specifikke scener mm. De behøver ikke at udvikle sig, men det skal i så fald være et aktivt valg *ikke* at gøre det.
7. Vi bruger et kneb, som er hentet direkte fra tv-serien. Hvert afsnit starter med et anslag i form af en kort scene. Når den er slut, skal du "klippe" direkte til intromusikken fra Buffy, som kan findes på itunes, *Nerf Herder: Theme (From "Buffy the Vampire Slayer")*, eller youtube. Det er nok at afspille den fra din telefon, og det giver fornemmelsen af af, at nu er vi i gang.

# System

Kamp er en fast del af Buffy på tv, og selvfølgelig er der også kamp i *Joan the Vampire Slayer*. Men det er vigtigt for os, at kamp er endnu et sted, hvor spillerne har plads til at tage valg, hvor de kan udvikle deres karakter, og hvor de kan spille sammen med hinanden. Kampen skal altså handle om dramaet snarere end at være løsrevet fra det. Derfor har scenariet et simpelt system, der både understøtter aktive valg og hjælper til at fortælle, hvad der sker i løbet af kampene.

Den grundlæggende regel er, at I sammen som gruppe beskriver kampen, og at de gode næsten altid vinder til sidst. Spillerne bestemmer selv om ting lykkes eller ej, og de har stor frihed til at finde på seje moves. Men som spilleleder har du langt hen ad vejen kontrollen. Og du skal etablere din kontrol ved at sætte kampscenerne i gang og ved at digte videre på de ting, spillerne sætter i gang.

Til at støtte spillerne i at fortælle spændende, sjove og seje ting har hver spiller en bunke kampkort. Hvert kort rummer et valg for kampen (for eksempel om det går godt eller dårligt for personen i kampen), og så er der to eksempler på, hvad der kan ske. Teksterne er tænkt som inspiration, og de er netop skrevet i du-form, så man ikke bare kan læse dem op. Men det er helt legalt at omformulere og bruge selve situationen direkte i sin beskrivelse.

## Print af kampkort

Kortene, som du finder bagerst i scenariet, er lavet til dobbeltsidet print, hvilket betyder de to kort til venstre på ulige sider hører sammen med bagsiderne til højre på lige sider.

Du behøver ikke printe, vi udleverer kort på Fastaval.

## Sådan gør du

Før spilstart skal du lægge kortene i nummerorden. 1 skal være øverst, 6 nederst. Der er et sæt til hver rolle.

Under briefing skal du fortælle spillerne, at kort-

ene rummer eksempler og inspiration til, når de skal fortælle, hvad der sker i kampen. Gør det tydeligt, at det spændende ikke så meget er om de vinder, men hvad der konkret sker. Altså hvor hårdt de kommer til sejren, hvordan de hjælper hinanden, hvad der går galt, hvad der går godt og så videre.

Inden en kamp begynder, så bed spillerne om at trække det næste kort i bunken. Det er for eksempel noget, du kan gøre, lige efter du har fortalt, at der kommer en vampyr ud af en krypt i første afsnits anslag - eller lige efter Ricky har holdt sin skurketale i afsnit 17. Giv dem tid til at læse før du går videre.

Når selve kampen kører, så skal I samlet skabe den bedst mulige fortælling om, hvad der sker. Men hvor spillerne som udgangspunkt ikke kan tage beslutninger på hinandens vegne, så har du ikke samme begrænsninger. Så du skal ikke være bange for at tvinge dem ud i situationer eller for at afskære en mulighed. Bare du husker at respektere det, de fortæller.

Bemærk at kortene ikke altid giver nok materiale til en hel kamp - især ikke i afsnit 17, 21 og 22. Så skal spillerne bare selv finde på. De kan for eksempel køre videre i samme spor som kortet anviser eller eventuelt gå fra fx fiasko til succes.

## Oversigt over kort og kampe

Kort #1 - Kampen mod den kvindelige vampyr i første afsnits anslag.

Kort #2 - Kampen mod den mandlige vampyr (Sebastian) i afsnit 1.

Kort #3 - Kampen mod wendigoen til sidst i afsnit 7. Den første kamp mod wendigoen klares uden kampkort.

Kort #4 - Kampen mod Ricky til sidst i afsnit 17.

Kort #5 - Den første kamp mod Alfaderen til sidst i afsnit 21. Her vinder gruppen ikke helt, for Alfaderen slipper væk.

Kort #6 - Det endelige opgør mod Alfaderen i afsnit 22.

# Sådan spiller du scenariet

Der sker meget i *Joan the Vampire Slayer*. Der skal være plads til personudvikling, til at slås mod demoner, til drama, til kærlighed og til slut opgøret med scenariets - sæsonens - hovedskurk. Derfor er din primære rolle som spiller at sikre fremdrift i fortællingen, så I får det hele med. For hvis du har styr på historien, så kan spillerne koncentrere sig om deres rollers udvikling og interne drama.

## De to ting, du skal gøre

Der er to centrale ting, du skal gøre, når du kører scenariet. Og inden spilstart skal du fortælle dine spillere, at du kommer til at gøre det.

1. Træk dine spillere ved næsen. Du skal ikke være bange for at "railroade" dem gennem den ydre handling for at sikre fremdrift. Det her er *ikke* et investigation-scenarie, hvor de gradvist afdækker plottet. Det er et drama, hvor plottet ansporer personernes interaktioner.
2. Skær scener hårdt. Der er mange scener i scenariet, men langt de fleste af dem skal være relativt korte - altså omkring fem minutter. Og husk, at scener gerne må stoppe, uden konflikten er blevet løst. Det giver bare dynamik til næste scene.

## De tre centrale værktøjer

I *Joan the Vampire Slayer* er der tre unikke værktøjer, du skal bruge løbende: Previously, kamp og Ms. Merrick.

### *Previously*

"Previously on Joan the Vampire Slayer" er som sagt de spørgsmål, der opsummerer ting, der skete off screen. Dem skal du bruge til at fokusere og forstørre konflikter. Ikke ved at tage beslutninger på spillernes vegne, men ved at give dem mulighed for selv at gøre det. Hvis for eksempel der har været spændinger mellem Marti og Liam i afsnit 7, så sørg for at spørge ind til det inden afsnit 17. Hvad var det for eksempel, der gik galt mellem dem i afsnit 12? Og kom de over det igen? Der er forslag til spørgsmål i sceneoversigten, men du skal endelig improvisere undervejs.

### *Kamp*

Kamp er lidt sværere at styre, fordi hele pointen er, at spillerne har indflydelse og selv fortæller. Men dels ved du fra kampkortene, hvad der er lagt op til, og dels skal du som helt klassisk spiller styre kampene. Hvis Will og Joan har en konflikt, så giv Will mulighed for at beskytte hende. Hvis du hellere vil puste til en konflikt mellem Marti og Liam, så giv Liam mulighed for at hjælpe Joan i stedet for Marti og så videre. Og husk: Det gælder om at skabe muligheder, hvor dine spillere så kan vælge udfaldet.

### *Ms. Merrick*

Ms. Merrick er et redskab du kan bruge til at påvirke fiktionen uden at bryde den. Hun er Joans vogter og typisk den der samler gruppen for at researche, forberede patruljer og den slags. Ms. Merrick har været i byen i en del år, for hun har trænet Marti, da hun blev opdaget som potential. Ms. Merrick er skuffet over, at Joan blev slayer i stedet for Marti, og hun er ikke fan af Joans overmodige stil som slayer. Men hun er selvfølgelig typen, der bekymrer sig om både hende og resten af gruppen. Og det er oplagt at lade hendes respekt for Joan vokse gennem scenariet, hvis slayerens handlinger giver anledning til det.

Du kan desuden bruge Ms. Merrick til at give spillerne information og til at drive handlingen frem. Hun kan også skubbe lidt til konflikter, især dem mellem Joan og Marti/Will. Men hun er også god i forhold til Becca. Her kan Ms. Merrick både være meget mod demoner eller en der ved, at verden ikke er sort/hvid, afhængig af hvad konflikten kræver.

# Sceneekatalog

## Opvarmning

*Previously on Joan the Vampire Slayer - Season 1*

Inden I går i gang med den nye sæson, skal I lige have defineret, hvad der skete i sæson 1. Udlever Previously-arket til hver af spillerne. Reglen er, at den/de roller, spørgsmålet går på, umiddelbart besvarer spørgsmålet, men hele gruppen skal meget gerne byde ind.

Du har overblikket her:

**Afsnit 1** - Hvordan opdagede **Joan** sine kræfter?

(I gymnastiksalen, en aften i køkkenet, på dineren, ved et uheld ...)

**Afsnit 1** - Hvordan præsenterede Ms. Merrick sig for **Joan**? (På skolen, hjemme hos hendes forældre, mens Joan var på jagt...). Og hvordan reagerede Joan?

**Afsnit 2** - Hvordan fandt **Will** ud af Joans evner, og hvordan reagerede han? (Biluheld, hun skubbede ham i vrede, løftede noget tungt, da hun troede, han ikke kiggede med...). Og hvordan kom **Liam** til at jage vampyrer?

**Afsnit 3** - Hvornår opdagede **Marti og Joan**, at de var blevet venner?

**Afsnit 6** - I afsnit 6 jagede gruppen en dæmon, der sugede livet ud af ældre mennesker. Mistanken faldt på Beccas far. Hvordan fik **Becca**, med **Liams** hjælp, overbevist de andre om, at hendes far ikke var den, de var efter?

**Afsnit 10** - Hvem var sæsonens hovedskurk? Og hvorfor virkede vedkommende så uovervindelig? (En magikyndig dæmon, en ond varulv, en sadistisk vampyr...)

**Afsnit 11** - Hvad kom **Marti og Joan** så meget oppe at skændes om, at de var uvenner i to afsnit? (En lille bitte ting, handlede det om Martis misundelse, Ms. Merrick, Joan uforsigtighed, en fyr...)

**Afsnit 14** - Hvad var det, der gjorde, at **de andre i gruppen** kom i snak om, at Joan var for uforsigtig? Og hvad sagde de til hinanden?

**Afsnit 21** - Hvordan døde den gamle slayer egentlig i følge Ms. Merrick? (Bidt af en vampyr, stukket ned af en ven, spist af en dæmon...) Og hvordan reagerede gruppen på den historie?

**Afsnit 22** - Hvad var **Liam, Becca, Marti og Wills** store bidrag i den endelige kamp?

**Afsnit 22** - Hvordan besejrede **Joan** the big bad til sidst, da det hele så sort ud?

## AFSNIT 1 - FOR EVIGT

### Synopsis

Gruppen er tilbage efter sommerferien. De dræber en kvindelig vampyr med en mærkelig amulet, og da Becca læser inskriptionen, bliver hun forhekset af Sebastian, vampyrens mandlige partner. Der skal altid være to, og nu har han udset sig Becca. Vi lærer gruppen bedre at kende, bliver præsenteret for de forskellige personer på skolen og måske ser vi glimt af, at Marti og Liam har noget kørende. Og det ender selvfølgelig med, at gruppen vinder over vampyren og får vristet Becca fri af fortryllelsen.

**OBS:** Inden første afsnit starter, så giv spillerne hand-outs, der beskriver, hvad de lavede i sommerferien.

Her har du overblikket over deres sommerferier:

- **Becca** - *Du har været i ikke-Mexico med din far. Det var en fantastisk tur, hvor du hyggede dig med din fars familie og fik en masse nye venner.*
- **Marti** - *Du var ti dage i Frankrig med dine forældre. Særlig Paris var smuk og elegant, men du var glad for, at turen ikke varede længere, så du kunne komme hjem til Liam.*
- **Liam** - *Du har bare været hjemme hele sommeren, men har haft mange gode stunder med Marti. Mens hun var ti dage i Europa, fik du læst en masse bøger.*
- **Joan** - *Du og Will har været på camping med jeres forældre i Mohican State Park her i Ohio. Det var ret kedeligt.*
- **Will** - *Du og Joan har været på camping med jeres forældre i Mohican State Park her i Ohio. Det var ret kedeligt.*

### Anslag: På kirkegården

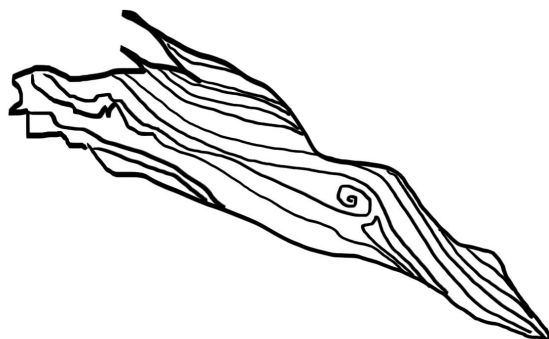
Joan og vennerne er på første patrulje efter sommerferien. De er på en af Lakeviews mange kirkegårde og taler om, hvad de har lavet i ferien. Måske antydes Marti og Liams hemmelighed, og så kommer der selvfølgelig en vampyr gående ud af en af krypterne. Det er en yndefuld kvinde i fornemt gammeldags tøj. Hun har lilla øjne, og om halsen bærer hun en amulet med en lilla sten, der lyser spøgelsesagtigt. Der er to under-vampyrer med hende. De har mere almindeligt tøj på.

Lad spillerne trække kampkort og spil så kampen.

Når vampyrerne er blevet besejret, ser Becca, at hal-skæden ikke blev til støv, som de og deres tøj gjorde. Der står et lille digt på old-sumerisk bag på - et sprog hun selvfølgelig kan læse - og et af versene er "der skal altid være to." I det øjeblik hun siger citatet højt eller bare læser det, zoomer vi ud og ser hendes øjne glimte lilla. Og så klipper vi til intramusikken.

### Noter

- Brug Nerf Herders intronummer til Buffy. Du skal fade lyden efter maksimalt 25 sekunder.
- I Beccas kampkort står der, at hun skal samle amuletten op efter kampen, og at der er en inskription på den.
- Brug vampyrangrebet til at komme videre fra snakken om sommerferie. Men husk at give dine spillere tid. Det er deres første scene, og de har brug for at lære hinanden og deres roller at kende.



## Scene 1: Hos vogteren

Næste dag er Joan, Becca og Marti samlet i Ms. Merricks bibliotek. Det er der, de altid mødes for at researche og tale om aftenens patrulje. De burde researche, men taler måske bare lidt om kampen og lidt om andre ting. Becca er underligt fascineret af amuletten og er måske endda begyndt at gå med den.

Lad pigerne tale kort og send så Liam og Will ind. Giv dem lidt mere tid og brug så Ms. Merrick til at komme videre. Hun har nemlig fundet et billede af en fornemt klædt *mandlig* vampyr med lilla øjne og en lignende amulet. Var det ham de kæmpede mod, spørger hun? Og når de svarer benægtende, siger hun bare, at det er mærkeligt. Slut scenen med at vogteren beder dem være på vagt.

### Noter

- Når Liam kommer, så spørg eventuelt hvordan Marti reagerer.
- Hvis Becca ikke af sig selv spiller, at hun er fascineret af amuletten og digtet, så må du gerne pege hende i den retning.

### Ms. Merrick

Ms. Merrick er Joans vogter, men Joan er ikke den slayer, hun ønskede sig. Hun trænede Marti gennem flere år og så et stort potentiale i hende - et potentiale hun har svært ved at se i Joan. Og det har hun ikke noget problem med at være åbenlys omkring.

Ms. Merrick er en skrap kvinde omkring de 45. Hun er altid ulasteligt klædt og har håret sat i en stram knold i nakken. Men hun har også snerten af det distræte og kan forsvinde ind i dæmon-nørderi eller overse de åbenlyse spor lige foran næsen af hende. Hun er selvfølgelig trænet i forskellige former for kampsport, så hun kan undervise sin slayer, men hun er ikke selv den store kæmper.

### Ricky

Ricky er senior og skolens største bølge. Han er en stor blond fyr med karseklippet hår og en lidt bred næse. Han spiller football sammen med Will og Liam og ser i hemmelighed en del op til Will. Ricky er en mobber, og han går særligt efter skolens yngste elever og dem, der i forvejen er udsat. Ricky har det svært derhjemme, hvor hans stedfar drikker, behandler ham skidt og af og til stikker ham en på skrinet. Ricky er i øvrigt barn af Alfaderen, men det ved han ikke endnu. Han spiller en stor rolle i afsnit 17.

## Scene 2: Første dag i skolen

De ankommer til high school efter ferien. Lav det som en lille montage eller en række af ultrakorte scener, hvor vi ser at:

- Will er den seje og stærke, som nemt kan klare de andre jocks i venskabelig brydekamp. Liam får nik og mere afdæmpede klap på skulderen.
- Joan er der færre, der lægger mærke til, og der er få, der hilser på hende.
- Marti er totalt populær. Men mange synes, det er lidt sært, at hun hænger med Joan og Becca.
- Ricky, der er i gang med at være en idiot overfor nogle freshmen fx ved at slå bøger ud af hænderne på dem eller ved intimidere dem verbalt.

Slut af med at de andre møder Becca, og fortæl at hun ikke er helt sig selv. Det er igen op til spilleren, hvordan det bliver vist, men måske svarer hun ikke, når de andre kalder, eller siger endnu mærkeligere ting, end hun plejer. Du må hjælpe på vej efter behov.

Du kan krydre scenen med grupper af skræmte freshmen, som måske har brug for lidt hjælp eller måske en rektor, der roser Will og ignorerer Joan.

## Mellemscene: Will og Liam

Det her er et godt tidspunkt til at etablere Liam og Will, som nogle der taler sammen i omklædningsrummet eller i pauserne under football-træningen. Det er for eksempel oplagt, at Liam har brug for råd fra den lidt mere erfarne Will i forhold til Marti. Måske indrømmer han, at de har et forhold, eller også søger han bare råd uden at sige, hvem det handler om.

### Scene 3: Becca møder vampyren

En utroligt smuk mand i lidt gammeldags, men flot tøj og en bekendt amulet om halsen, ringer på hos Becca og spørger, om han må komme ind. Hun kender ham ikke, men han virker enormt behagelig og på en eller anden måde meget bekendt. Han fortæller, at de skal dele evigheden sammen, og du må gerne fortælle Becca, at han ligesom *forstår* hende. At hun føler, at de hører sammen og faktisk altid har gjort det. Han præsenterer sig som Sebastian, og han må gerne være charmerende på en ekstremt creepy måde. Slut scenen med at han beder hende finde noget passende tøj, og at de så kan mødes aftenen efter på kirkegården.

#### Noter

- Etablér, at Becca er alene hjemme.
- Sebastian er selvfølgelig vampyren, der har den anden halvdel af amuletten.
- Det bliver sjovest, hvis Beccas spiller af sig selv er med på, at hun er fortryllet. Men hvis det ikke sker, så må du nudge hende i den rigtige retning.

#### Sebastian

Sebastian er en høj, slank vampyr med et smukt nærmest aristokratisk ansigt. Han har langt, hvidt hår og er meget, meget pæn. Han går i gammeldags tøj (tænk slut 1800-tallet) og bærer en amulet med en lilla sten om halsen. Amuletten har en modpart, som han bruger til at forhekse kvinder, han senere laver til vampyrer.

Sebastian er stærkere, hurtigere og ældre end en gennemsnitlig vampyr, og han har selvfølgelig altid nogle håndlangere omkring sig, der kan agere kanonføde.

### Scene 4: Kantine møde

Hele gruppen mødes i kantine ved deres faste bord. Du kan sagtens lade dem komme i forskellige grupper, hvis nogle af dem gerne lige vil stikke hovederne sammen.

Det er to dage siden, de dræbte den kvindelige vampyr, men der skete ikke noget på gårsdagens patrulje. Scenen er med både for at etablere kantine som et mødested og for at følge op på tråde,

der eventuelt blev startet dagen før. Men den er også en mulighed for, at Becca kan fortælle, hun har en date om aftenen. Måske vil hun gerne have tips, måske vil hun gerne låne noget tøj af Marti, eller måske betyder det bare, at hun ikke kommer på patrulje.

Slut scenen med at de andre aftaler at mødes på dineren som altid.

#### Noter

- Det kan sagtens være, at Becca hellere vil tage date-forberedelse på to- eller tremandshånd. I så fald, så sæt en super kort scene til det efter denne. Eller lad Beccas spiller gøre det.

### Scene 5: Afslutning

Sebastian vil gerne mødes med Becca på kirkegården. Her vil han gøre hende til en vampyr, så de kan dele evigheden sammen.

Imens sidder de andre på dineren og gør klar. Sammenhængen er nok gået op for spillerne på det her tidspunkt, men det er rigtigt fint, hvis *rollernes* erkendelse først kommer nu.

De ræser ned på kirkegården og ser Sebastian klar til at bide Becca. Lad dem trække kampkort og begynd så kampen.

Slut evt. scenen med at amuletten knuses i et lilla lysskær. Og beskriv så hvordan Joan og de andre går ud af kirkegården, mens de snakker. Måske om sommerferien eller noget andet almindeligt. Det er ikke deres første kamp mod en stærk fjende, og det bliver heller ikke deres sidste.

#### Noter

- Sebastian har et par håndlangere med.
- Beccas kampkort giver hende valget mellem at hjælpe Sebastian eller ryste fortryllesen af sig.

## AFSNIT 2-6

Før afsnit 7 skal I finde ud af, hvad der skete i afsnit 2-6. Husk at alle gerne må byde ind med ideer, men lad spilleren, du spørger, bestemme svaret. Du skal endelig lave om eller finde på andre spørgsmål, som passer bedre til jeres forløb. Hvis det for eksempel allerede er blevet afsløret for Joan, at Marti og Liam dater, skal afsløringen naturligvis ikke være i fokus i afsnit 4.

### Previously on Joan the Vampire Slayer

- I afsnit 3 - hvilken dum ting gjorde du, **Will**, for at prøve at beskytte Joan?
- **Marti og Liam**, i afsnit 4 - hvordan fandt Joan så ud af, at I nu dater? Og hvad sagde du til det, **Joan**?
- **Becca**, hvordan har du reageret på, at du havde en romantisk oplevelse med en vampyr under indflydelsen af en forbandelse?
- Og endelig, **Joan**, i afsnit 6 var det lige ved at gå rigtig galt. Måske var du i livsfare, måske var du ved at afsløre din hemmelige identitet eller noget helt tredje. Hvad skete der?

## AFSNIT 7 - DATE NIGHT

### Synopsis

I sæsonens syvende afsnit er Joan og hendes venner oppe mod en wendigo. Det er en menneskelignende dæmon, der æder sine ofre, og den går efter grådighed og begær. Men der skal også være plads til trekantsdramaet mellem Joan, Liam og Marti, en potentiel spirende romance mellem Becca og Will, og så skal Ricky have en lille smule plads. Det er et kort afsnit.

Bemærk: I løbet af scenariet begynder fødselsdagsbørnene - inklusive Liam - at få flere og flere kræfter, og det skal starte så småt i afsnit 7. Hvis Liam ikke selv får antydning af det (det står nævnt i hans rolle), kan du skyde en beskrivelse af hans spirende styrke ind et passende sted.

## Anslag: Drive in biografen

Vi starter i drive in biografen. Det er sidste forestilling inden kulden tvinger biografen til at lukke for vinteren, og Marti og Liam er på date. Joan og de andre er på dæmonjagt. Og selvfølgelig vælger deres modstander drive in biografen til at gå på jagt efter sit bytte.

Men det er ikke en vampyr. Det er en wendigo, som er både stærkere og farligere end den gennemsnitlige blodsuger. Beskriv dæmonen (se boks), men lad være med at sige navnet wendigo endnu.

Spil scenen uden kampkort og gør det gerne klart, at de ikke kan vinde over wendigoen. De må holde den i skak, indtil den flygter, men sørg for at Will bliver såret i en grad, som kræver en smule pleje.

Slut scenen med at wendigoen løber ud i mørket. Fortæl Joan at hun kaster et blik på Liams bil og spørg så, hvad hun siger. Klip så til intramusikken.

Anslaget skal præsentere fjenden, og så må det gerne blive lidt sjovt. Spil på at Joan aldrig rigtigt får overtaget over wendigoen, og at hun hele tiden må jage den nede omkring bilen med Liam og Marti. Det kan være, at Joan gør meget ud af at undskyldes? Eller måske gør hun en ekstra indsats for at forstyrre?

### Wendigoen

En wendigo er en godt 2,5 meter høj dæmon. Den har grålig, bleg hud som sidder stramt over knoglerne, og man kan tydeligt se dens ribben. Dens arme er lange og ender i skarpe kløer, og dens øjne lyser gult i natten. Den har lange, hvide tænder og er utroligt stærk. En wendigo bliver lokket til af begær og grådighed og kan kun dræbes med jern.



## Scene 1 - High school

Becca, Joan, Liam og Will sidder i kantinen. Will har fået forbindinger på og de taler om gårsdagens kamp. Eller måske bare om helt almindelige high school ting. Marti er på vej fra cheerleader practice. Mens de taler, sker der to ting:

**Først** kommer nogle af skolens halvpopulære piger hen - heriblandt Hannah som er en af cheerleaderne. De henvender sig til Joan og siger, at de har brug for hjælp til julefesten i næste uge (en fest vi i øvrigt ikke hører mere om - den er nok med i afsnit 8). Så derfor vil de bare høre, om ikke hun vil hjælpe? Det er bare fordi, hun ved bare så meget om ... hvor Marti er? De sætter naturligvis Joan op for at pille hende ned. Og lige da Joan skal til at svare, kan hun se Marti komme gående. Marti har ikke hørt noget.

Bemærk: Bare sig at pigerne taler kort med Marti, før hun kommer hen til de andre. Hun skal have lov til at være med i scenen med resten af gruppen.

**Det næste**, der sker, er, at Ricky kommer hen. Han ligner sit sædvanlige hulemandsagtige selv, og der plejer ikke at komme noget godt ud af det. Men mod forventning kommer han ikke for at være en nar. Han vil bare sige til Will, at han er ked af, at han ikke har gjort nok for holdet og været lidt en idiot. Men nu er hans stedfar ude af billedet, så nu kan han få styr på sit liv.

Giv dem tid til at reagere og klip så til næste scene.

### Noter

- Rickys rigtige far er som sagt Alfaderen, altså sæsonens hovedskurk. Ricky selv spiller en vigtig rolle i afsnit 17, så det her er bare for at sætte op, at der er sket noget i hans liv. Kvikke spillere kan sikkert godt regne ud, at det er vigtigt, men lad være med at give dem tid til at dvæle ved det nu.
- Hvis de spørger ind fortæller Ricky, at hans stedfar bare forsvandt en dag, hvilket ikke undrer ham. Stedfaren er selvfølgelig blevet spist, men det er ikke en plottråd, der skal forfølges.

## Scene 2 - Research

Hjemme hos Ms. Merrick har hun nyt om fjenden. Hun siger, at det er en wendigo, og at den helt sikkert vil slå til igen i aften. Marti og Becca kan supplere med viden.

Lad spillerne diskutere hvor den kunne angribe og send dem så ud. Men sig til Will, at hans skade volder ham besvær. Ms. Merrick siger, han skal tage hjem, og foreslår, at nogen følger med ham. Vi håber, at Becca melder sig frivilligt.

### Noter

- Giv Marti og Becca deres korte handouts med viden om wendigoen, inden du starter scenen (Marti ved, at den kan dræbes af jern. Becca ved, at den tiltrækkes af begær og grådighed).

## Scene 3 - Kampen

Kampens forløb afhænger af, hvad der sker mellem Becca og Will. Hvis hun følger ham hjem, så giv dem plads til måske at lade noget spire frem. Samtidig kan du krydsklippe til de andre, som går og leder efter wendigoen. De finder den ikke, men finder nok spor ved "make out point" ved søen - altså der hvor teenagerne sidder og smoocher i deres biler. Den har været der, men nu er den tilsyneladende blevet lokket væk igen.

Hvis der sker noget mellem Becca og Will - eller hvis der skal til at gøre det - så lad wendigoen angribe dem samtidig med, at de andre lige når frem til huset.

Når wendigoen angriber, så bed dem trække kampkort.

Hvis Becca ikke går med Will, eller hvis der ikke sker noget, så må du improvisere. Men hvis du kan få wendigoen til at angribe et sted, hvor Will kan være med i kampen, så gør endelig det.

### Noter

- I en af vores spiltests prøvede Marti og Liam at lokke wendigoen til sig ved make out point, mens en meget beklemt Joan gemte sig under et tæppe bag i bilen. Wendigoen kom aldrig og pludselig gik det op for Marti, at Will og Becca også kunne være et mål.

## Outro

Lad spillerne helt kort beskrive, at vi ser dem i en kort montage, mens de gør sig klar til at gå i seng efter kampen. Lad dem endelig fortælle hvad de føler og tænker.

## AFSNIT 8-16

Fortæl spillerne følgende:

Vi har endnu ikke set selve sæsonens hovedskurk, men der har været antydninger af en gammel og stærk kræft, som truer. Gruppen ved, at der er en ny spiller i byen, og de ved også, at der er noget stort under opsejling, som ser ud til at få vampyrer til at flokkes til byen. Men de ved ikke meget konkret, og de har haft travlt med forskellige monstre og et par rimeligt heftige lejemordere.

### Previously on Joan the Vampire Slayer

- **Becca og Will**, sker der noget mellem jer? Hvis ja, er I så selv klar over det? Og er de andre?
- **Liam**, efter du kom til skade i afsnit 7, hvordan har gruppen så behandlet dig?
- **Alle**, hvad reddede I Ricky fra i afsnit 12? Og hvorfor var han ikke taknemmelig?
- **Marti og Liam**, hvad skete der mellem jer i afsnit 15? Var det noget der fik jer til at glide fra hinanden eller måske slå op? Eller noget der bragte jer tættere sammen? Og hvor er I nu?
- **Joan**, hvorfor endte du med at måtte besejre dæmonlejemorderne fra afsnit 16 selv? Kunne de andre ikke hjælpe? Eller ville du ikke have dem med?
- Eventuelt: **Alle**, flere af jer har en fornemmelse af, at gruppen ikke hænger så godt sammen som den plejede. Hvad er der sket hen over vinteren, siden I har det sådan?

## AFSNIT 17 - FARS DRENG

### Synopsis

Afsnit 17 handler om Ricky. Han er sin faders udvalgte barn, ham der skal være den næstkommanderende, når Alfaderen skaber sin hær af daggængere. Derfor har den gamle vampyr indviet Ricky i sine planer. Men Ricky kan ikke vente til det store ritual, så han beslutter sig for at gennemgå transformationen nu. Han er stærk, men Joan vinder selvfølgelig til sidst.

Afsnittet skal ikke være langt, men der må gerne være plads til at præsentere Liams depressive mor og til gruppens interne drama. Det må meget gerne blive et afsnit med en masse spændinger, men uden udsigt til løsninger.

Bemærk: Nu er fødselsdagsbørnene inklusiv Liam for alvor ved at forandre sig. Ricky er selvfølgelig et skridt foran, men resten af børnene bliver hurtigere, stærkere og mere hårdføre. De bliver også sultne og lettere at irritere. Understøt Liams spiller i at vise forandringen, han også gennemgår.

### Anslag

Dette anslag er en beskrivelse, du fortæller spillerne:

Det er dag. En stor skikkelse i mørkt tøj og en hætte trukket op over hovedet går hen mod døren til en lille klinik. Han spænder musklerne og ser ud til at gøre sig klar. Så tager han en dyb indånding og slår døren op. Og mens han smider en portør til side råber han: "Jeg gør det for dig, far!"

Klip direkte fra beskrivelsen til intromusikken.

### Scene 1 - Punch-smagning

For en gang skyld har en flok jocks kastet sig over forberedelserne til årets fødselsdagsfest - og det endda i god tid. Eller, de har medbragt en smagsprøve på årets punch. Den er lavet på frugtsaft, men skal naturligvis spises op med andet godt på selve dagen.

Joan, Becca og Marti sidder ved stambordet i spise-frikvarteret. Rundt omkring dem spiser folk alt, alt for meget af kantinedamens mad. Og det er endda fiskedag. Sportsfyrerne kommer over til bordet med smagsprøver. De er meget insisterende og kåde. Hvis pigerne ikke leger med, blive de lidt for nærgående og må måske sættes på plads.

Drengene kommer ind i scenen og sætter sig ved bordet. Hvad de har at tale om, afhænger blandt andet af Joans svar om afsnit 16. Men det er okay, hvis de ikke rigtigt taler sammen - så lad dem stege lidt i det.

Lad scenen slutte med at Ms. Merrick kommer og henter dem. Sig det er noget, hun kun har gjort én gang før, og dengang var det fordi, der var en varulv løs.

## Scene 2: Blodbanken

Blodbanken skal udforskes, men I spiller ikke selve udforskningen. Spørg i stedet Joan, hvem hun tager med og uddel så handouts til de udforskende. Gruppen mødes så hjemme hos Ms. Merrick for at fremlægge og diskutere.

Her har du overblikket over, hvad de finder ud af:

- *Hele stedet var smadret. Og du overhørte en læge fortælle til politiet, at der kun var én mand, men at han var meget stærk.*
- *Det så ud til, at der manglede poser med blod. Men ikke så meget. Det lignede ikke, at en flok vampyrer havde røvet for at skabe et lager.*
- *Der lå en død mand i en ambulance. Han så ud til at have fået brækket halsen, men der var bidmærker på hans hals. Lignede ikke vampyrmærker, men mere sådan ... almindelige tænder.*
- *En af portørerne fortalte, at han var blevet smidt gennem luften, da en høj og bred mand pludselig bragede ind på klinikken.*
- *Der var ikke umiddelbart slim, skæl, pels eller andet, der tydede på et dæmonangreb.*

De behøver ikke nå frem til noget, men de skal bare have fornemmelsen af, at de måske er på sporet af noget. Slut eventuelt scenen af med at Ms. Merrick siger, at de må patruljere ekstra meget i aften.

### Noter

- Det er selvfølgelig Ricky, der har røvet blodbanken. Han prøvede også at være vampyragtig ved at bide en mand, men kunne ikke få det til at virke.
- Umiddelbart efter røveriet drak Ricky blod, han stjal, og gennemførte et ritual, der gjorde ham til en daggænger.

## Mellemscener

Frem mod opgøret med Ricky er der flere scener, du bør sætte, men rækkefølgen er ikke så vigtig. Nogle af dem kan måske endda køre på samme tid, hvor du krydsklipper mellem dem. Ud over det skal du også huske at spørge spillerne, om de gerne vil sætte en scene eller to (med mindre I er meget i bekneb med tid).

## Mellemscene: Will og børnene

Nogle jocks taler grimt om Joan – måske lidt for seksuelt ladet. Will vil sætte dem på plads, men det går ikke som planlagt. De er selvfølgelig nogle af ”børnene”, og de har pludselig fået flere kræfter end planlagt. Alt efter hvordan scenen med punchen gik, kan der sagtens være nogle af de samme personer med her. Hvis det ender med slåskamp, er Will i overraskende store problemer. Hvis Liam er med, er han overraskende stærk og hurtig i denne kamp - det kan også give ham mulighed for at redde Joan og dermed, måske, vise sin interesse i hende.

## Mellemscene: Liam og hans mor

En kort scene hvor vi ser Liams mor, som ikke har det godt. Han har måske Marti med hjem (hvis de stadig er sammen), men det hjælper bare ikke. Moren er træt, ugidelig og tydeligvis stærkt deprimeret. Og selv når hun prøver at vise interesse, falder hun lynhurtigt tilbage i sin depression.

## Mellemscene: Becca og ..?

Hvis Beccas spiller ikke selv foreslår det, så sæt en scene mellem hende og en anden, hvor de kan tale om ting, der optager hende. Det kan være hun vil tale om dæmoner med Liam, om slaying og ondskab med Joan eller Marti... Eller måske om kærlighed med Will?

### Scene 3: Et opgør

Afsnittet slutter på dineren. Som altid mødes gruppen efter Joans vagt og gør klar til at patruljere, men denne gang kommer fjenden til dem.

Døren brager op og Ricky kommer ind. De hilser måske på ham, inden de ser, at han har en flok vampyrer med. Han har nemlig en plan, og at besejre slayeren er første skridt på vejen.

Hvordan du kører scenen, er meget op til dig og jeres foregående spil. Det kan for eksempel være, at alle ikke er på dineren, når Ricky kommer, men må blande sig i kampen senere. Eller måske kommer der endnu en bil fyldt med vampyrer, hvis det går lidt for godt. Men uanset hvad er her nogle af de ting, som skal ske:

- Ricky holder en skurketale om, at han ikke skal finde sig i mere fra dem. Ja, Ricky føler selvfølgelig, at de har været ude efter ham, selvom han var den, der mobbede. Ham og hans far har tænkt sig at overtage Lakeview til årets fødselsdagsfest, og nu starter han med at gøre det af med slayeren for faderen. Og Ricky fortæller selvfølgelig også, at hans far er en sej vampyr, der har fået børn med mennesker, og at der er mange flere som Ricky. Han er bare den udvalgte. Hvorfor han fortæller det? Fordi han er lidt en idiot, selvfølgelig. Og så fordi det er, hvad skurke gør.
- Ricky bliver presset undervejs, men bliver endnu mere sej, da han vamper ud.
- Joan skal vinde, men hun skal have nogle tæsk først. Det må gerne være en kamp, der gør ondt.

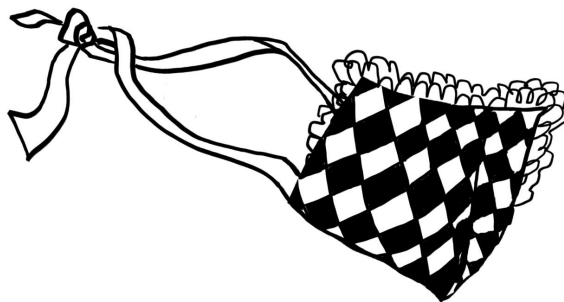
Lad spillerne trække kampkort lige efter Ricky har holdt sin tale.

### Noter

- Scenen må gerne starte ud med at være sjov. Men skift til alvor, når Joan lærer, hvor stærk Ricky er blevet.
- Til en spilstest startede Ricky sin tale med at spørge Joan, om det ikke var hende, der var slayeren. Hans plan var at sige: "Så forbered dig på at blive slayed", eller noget lignende, men Joan blev ved med at insistere på, at hun intet forstod. Det fik Ricky til at fremstå utroligt dum, og det blev en meget sjov scene. Det ledte også til taglinenen "hvad er der med jer?" som han gentog flere gange, når tingene ikke gik som planlagt.

### Outro: hjemkomst

Slut afsnittet med nogle korte beskrivelser. Joan rydder måske det sidste op på dineren, nogle humper hjem med skader og så videre. Og til sidst kommer Liam hjem til sin mor som glædestrålende siger: "Liam, din far er kommet hjem."



## AFSNIT 18-20

De to sidste afsnit har handlet om det spirende opgør med Alfaderen. Joan og de andre er trængte, og der er ingen tvivl om, at Alfaderen har tænkt sig at gøre et eller andet med fødselsdagsbørnene, som bliver mere og mere mærkelige.

På hjemmefronten går det bedre med Liams mor, og han får talt med sin far. Vi fornemmer, at der er noget mystisk ved ham, men samtidig gør han Liams mor glad... Og Liam. Hvad der er sket med resten af gruppen afhænger selvfølgelig af, hvad der blev lagt op til sidst.

### Previously on Joan the Vampire Slayer

- **Liam**, ved du godt, at din far er Alfaderen?
- **Marti**, hvad gjorde nogle af fødselsdagsbørnene i afsnit 19? Og hvad gjorde du? De er jo ikke vampyrer, så man kan ikke bare slå dem ihjel.
- **Becca**, hvad gør, at du har det lidt svært ved gruppen for tiden? Er der måske mere end en ting?
- **Will**, hvorfor gik det galt, da I mødte nogle af Alfaderens håndlangere i afsnit 20?
- **Joan**, hvordan synes du selv, det går?

## AFSNIT 21 - SOM FADEREN, SÅ SØNNEN?

### Synopsis

Afsnit 21 er første halvdel af det dobbeltafsnit, der udgør sæsonfinalen. Det er et kort afsnit, som primært fungerer som optakt til afslutningen. Så det er her plottet afsløres, og det er her, spillerne skal få gjort klar til deres afgørende valg.

Afsnittet slutter med deres første rigtige kamp mod Alfaderen. Det er en kamp, de ikke helt vinder, for Alfaderen slipper væk - muligvis på grund af Liam.

### Generelt om scener i afsnit 21

Afsnit 21 skal ret hurtigt gå mod det første opgør med Alfaderen. Men inden da skal du give spillerne tid til deres interne drama. Hvis det ikke er nok med scene 1, så lad dem foreslå scener, som du så sætter. Og hvis det handler om kærlighed og drama, så sæt gerne en timer på scenen inde i fortællingen. Måske har klokken ringet, måske kalder forældrene eller noget helt tredje.

Husk fødselsdagsbørnenes (inkl. Liams) kræfter med alt hvad det indebærer af fordele og ulemper. De er nu så udviklede, som de kan blive, inden de bliver omskabt til daggængere. Understøt Liams spiller efter behov.

### Anslag: Et trafikuheld

Dette anslag er en beskrivelse, du fortæller spillerne: En Greyhound-bus kommer kørende gennem natten på vej mod Lakeview. Den er fyldt, og de fleste passagerer sover. En snorker let, en prøver at læse med en lommelygte, og et barn med en bamse kryber lidt tættere op af sin mor. Chaufføren er træt og gnider sig i øjnene mens den lange, lige vej strækker sig foran ham. Men da han kigger igen, står der pludselig en sort skikkelse på vejen. Han drejer i rattet og bussen skrider ... og vælter. Vi fader til sort, og da vi næste gang ser bussen, er det morgen. Den ligger godt bulet i vejkanten, men der er intet spor af hverken chauffør eller passagerer. Der er kun en ensom bamse, der ligger tilbage.

Klip til intromusikken.

### Scene 1: Fest-forberedelse

Hele gruppen er samlet på skolen, hvor de har lovet Marti at hjælpe med at pynte et lokale op til den store fest, som runder fødselsdagsugen af. Fortæl dem at de ikke fandt ud af noget om den forulykkede bus, at Alfaderen er som sunket i jorden, og at de i det hele taget er ret meget på bar bund. Og sæt dem så i gang med at male bannere, puste balloner op og den slags.

Scenen skal være en mulighed for, at gruppen lufter deres frustrationer. De har garanteret forskellige holdninger til det med at pynte op nu, hvor nøden er allerstørst. Giv dem lidt tid til selv at sætte ting i gang, men spørg så ind til, hvad de føler og tænker.

Mulige konflikter kan være:

- Har Liam lyst til at hjælpe Marti? Og kan han styre sine nye impulser?
- Synes Joan, det er vigtigt at pynte op? Måske gør hun, men i så fald kan det være, at der kommer et par andre fra festudvalget forbi, som synes, det er mærkeligt, at hun er der.
- Er der noget mellem Will og Becca?
- Er det et af de her tilfælde, hvor Becca siger de ting, man helst ikke skal sige højt?

Du kan også vælge at lade et par af fødselsdagsbørnene forstyrre løjerne. Måske bliver det ligefrem voldeligt - i så fald kan du overveje at have andre fra festudvalget til stedet, så Joan ikke bare kan klare sagerne.

## Scene 2: Liam og hans far

Liams mor har det meget bedre nu, hvor hans far er hjemme igen. Liam og faren er også blevet tætte. Faren fortæller om alle de planer, han har for deres lille familie, og om hvor godt det er at have en som Liam. Han har, indrømmer han, et andet barn, som han ikke var helt så heldig med. Alle rundt om bordet må godt fornemme, hvad samtalen handler om, men Liam tænker ikke nødvendigvis, at der er noget galt. Eller gør han? Måske er det ikke så vigtigt for ham, som det er at have en familie igen.

### Alfaderen

Alfaderen er en gammel og magtfuld vampyr med store planer. Han er charmerende og tillidsvækkende, når han ønsker det, men han er også nådesløs og villig til at ofre alt for at lykkes.

Alfaderen har et venligt ansigt og rolige øjne, men de kan lynhurtigt blive hårde og truende. Han går typisk i klassiske jakkesæt, der på en gang ligner højeste mode og noget, der ikke har været moderne i mange år. Han har mørkt, fyldigt hår, og man kan sagtens se Liams træk, hvis man ved, hvad man skal kigge efter.

Spil Alfaderen som en rolig og velovervejet skurk, der ved, planen kommer til at virke. Hvis han taler med Liam, vil han prøve at vende ham til sin side, men han skifter lynhurtigt til velovervejet nederdrægtighed, hvis det ikke virker.

## Scene 3: The Snitch

Joan og de andre er på patrulje. Måske bare for at gøre et eller andet, nu de har fornemmelsen af, at der er noget galt. For efter flere måneder med ekstra meget overnaturlig aktivitet er det som om, byen står lidt stille. Men pludselig kommer der en enlig, lidt sølle vampyr, som de kan tæve. Han stopper dem imidlertid og tilbyder dem noget information, hvis bare han får lov at gå.

Vampyren, Billy Bob, fortæller, at han har tænkt sig at flygte fra byen. Det kommer snart til at gå helt galt, fortæller han - især hvis man er en uafhængig type, som ikke vil have andre til at bestemme over sig. Og der er mere, siger han - for han ved, hvor ham, der vil overtage hele byen, er henne her til aften. Presser spillerne ham lidt, ved han også, hvad der skete med passagererne i den der bus.

Billy Bob ved, at Alfaderen og hans håndlangere lige nu er i en fabriksdal, hvor de holder alle passagererne fra bussen som fanger.

Hvad de herefter gør med Billy Bob, må være op til spillerne. Men han er jo en dæmon, så mon ikke de dræber ham. Hvis det sker, så mærk efter på spillerne om det skal tages i en komisk eller en let tragisk retning. Og husk, at Becca måske har en aktie i, hvad der sker med Billy Bob.

### Vampyren Billy Bob

Billy Bob er en sølle og svag vampyr. Han er nervøs, klynkende og taler meget hurtigt eller stammer måske lidt. Han udstråler på alle måder, at hans ondskab er til at overse. Men samtidig er han vampyr, og han har garanteret slået mennesker ihjel for at få blod. Han lover dog højt og helligt, at han kun vil spise dyr i fremtiden, hvis bare de vil lade ham gå.

## Scene 4: Alfaderen

Alfaderen er i en fabrikshal, hvor han og hans håndlangere har tappet folkene fra bussen for blod. Blodet skal bruges i ritualet i afsnit 22, og Joan og de andre kommer for sent til at redde nogen.

Hvordan de kommer hen til stedet, og om de har en plan, må være op til spillerne. Men understreg, at der ikke nødvendigvis er meget tid. Det er selvfølgelig okay, hvis de vil lave en plan, men lad dem ikke fordybe sig alt for meget i detaljer.

Lad dem trække kampkort så snart de kommer ind i fabrikshallen.

Så snart de kommer ind, genkender Liam sin far. Spørg hvad han tænker, og eventuelt hvordan han reagerer. Giv eventuelt Alfaderen mulighed for at grandstande lidt - altså at prale med at når først det bliver aftenen for den store fest, så er de færdige. Og så går kampen i gang.

Det er et stort åbent rum med en svalegang rundt. Der er et par trapper op til den, og det er nok her Alfaderen står og holder øje med det hele. Hans håndlangere - forskellige navnløse vampyrer - er ved at læsse kasser på en bil. De når at køre, inden Joan og de andre kan stoppe dem. Kasserne er selvfølgelig fyldt med blod fra buspassagererne, som er blevet skaffet af vejen, men det behøver du ikke afsløre endnu.

Kampkortene kommer til at diktere kampen i nogen udstrækning. Det vigtigste er, at Alfaderen er virkeligt stærk, og så at Liam får mulighed for - direkte eller indirekte - at være skyld i han slipper væk. Om det er med vilje eller ej, og om de andre lægger mærke til det, må du lade være op til Liams spiller. Men scenen - og dermed afsnittet - kan sagtens slutte med, at Liam bliver frosset ud af gruppen.

## Noter

- Hvis de overvejer at følge efter bilerne, der kører væk, så sig de er langt borte.
- Hvis de overvejer at futte bygningen af eller noget, der ikke får dem i direkte kamp, så lad dem blive opdaget.
- Når du synes, at kampen skal slutte og Liam har haft mulighed for eventuelt at hjælpe sin far, så skal du ikke være bange for bare at lukke scenen.
- Dette afsnit har ingen decideret outro. Slut i stedet med deres reaktion på, at Alfaderen slipper væk og på Liams eventuelle indblanding i flugten, og sig så: to be continued.

## AFSNIT 22 - THE BIRTHDAY WEEK

### Synopsis

Det her er den store afslutning på sæsonen. Alfaderen har planer om at overtage byen ved at forvandle alle sine børn til daggængere gennem et blodigt ritual under årets store fest, og det skal Joan og hendes venner selvfølgelig forhindre.

Men der er også andre ting, som skal gøres færdige. Hvordan har Liam det med, at hans far er deres fjende? Hvad vælger Becca? Udvikler Joan sig som slayer? Og hvordan går det med kærligheden i den lille gruppe?

Du skal give tid til at få bundet trådene sammen undervejs, men det er også vigtigt at holde fremdrift i afsnittet. Så hold scenerne korte for at give dem fornemmelsen af, at tiden frem mod festen går hurtigt.

Der er ingen Previously on Joan the Vampire Slayer mellem afsnit 21 og 22.

### Anslag

Dette anslag er en beskrivelse, du fortæller spillerne. Anslaget skal fange stemningen fra slutningen af sidste afsnit. Hvis Liam ikke er med, kan anslaget godt bare være, at de sidder sammen i Ms. Merricks bibliotek, men med én tom stol. De stirrer ud i luften, indtil Joan stille siger: "Nå, men vi må vel også hellere stoppe ... Liams far?"

Alternativt kan du også bare sige, at de er samlet i biblioteket, at festen er dagen efter, og at de ved Alfaderen har en eller anden plan, for så at lade dem tale om hvor lidt de ved.

Klip så til intro.

### Scene 1: Research-montagen

Hvis de ikke selv har gjort det i anslaget, så lad Ms. Merrick opsummere: Vi ved, han vil gøre noget til festen, vi ved ikke hvad, vi ved ikke hvornår, og vi ved ikke, hvordan vi stopper ham. Vi har til i morgen til at finde ud af det og lægge en plan.

Giv så spillerne hver et handout og bed dem tænke over en kort beskrivelse af, hvordan de får den information. Kør så en kort montagescene, hvor du krydsklipper mellem spillerne, der beskriver, at de banker vampyrer, læser bøger, udspørger festkomiteen osv. Stop dem, hvis de begynder at dele informationen - montagen handler kun om, *hvordan* de får den, ikke hvad de finder. De får tid til at tale om deres spor i scene 3.

Her har du overblikket over hvad de samler af viden:

- **Becca** - *Ritualet begynder når solen går ned kl. 20:48. Så begynder Alfaderens børn at få endnu flere kræfter og komme i Alfaderens magt. Han skal sige en kort formular, og han har garanteret en beskyttelsesformular under selve ritualet. Ud over ordene kræver ritualet én anden ting, og det virker ikke uden begge dele.*
- **Will** - *Det er ikke sikkert børnene drikker blodet af sig selv, så han skal få dem til det. Du ved ikke hvordan. Måske har de blandet det op med sodavand, de sælger til festen, måske kan han tvinge dem eller måske noget helt tredje.*
- **Joan** - *Ritualet kræver, at børnene drikker blod. Det var det de kørte væk fra fabriksballen. Flasker med blod. Og han har mange vampyrer med sig - rigtig mange.*
- **Marti** - *Hele årgangen kommer til festen - også alle fødselsdagsbørnene. Han har sørget for, at han skal holde den store åbningstale kl. 20:40. Hvis han først får dem forvandlet til vampyrer, er der masser af ofre til festen.*
- **Liam** - *Han kan styre børnene lidt lige så snart ritualet går i gang. Ikke meget, men nok til det skaber problemer. Men selvom han er stærk, så er han bare en vampyr. De sædvanlige tricks virker på ham.*



## Scene 2: Liam og hans far

Denne scene skal selvfølgelig kun med, hvis Liam ikke helt er med i gruppen længere, fordi han hjalp sin far. Giv ham lidt tid sammen med faren, der blandt andet kan love en hel masse. Det er muligvis noget, de har talt om før, men nu bliver det mere konkret, og han kan direkte henvise til Liams nye kræfter.

Der er flere udgange på scenen. Det kan være, at spilleren selv "gør oprør" og går, men det kan også være, at Alfaderen sender Liam tilbage som spion. Om han så rent faktisk har tænkt sig at være det eller ej, behøver han ikke røbe. Men uanset hvordan han returnerer til gruppen, så giv også Liam en seddel med viden.

## Scene 3: Planlægning

Det er næste morgen. Alle er samlet efter montagen. Hvis Liam har været væk, så lad ham komme ind nu. Måske stoler de på ham, måske gør de ikke, måske er der blandede følelser. Men uanset hvad så lad være med at bruge for meget tid på diskussioner om hans troværdighed. Lad dem blive overbevist af Liam eller brug eventuelt Ms. Merrick til at skære igennem og forlange, at de deler deres information. Hvis Joan eller Marti er tvivlende over for Liam, så kan Ms. Merrick trække dem til side og kort overbevise dem om at stole på ham.

Ellers skal du nu lade spillerne fremlægge deres viden og tale om en plan. Hvilken plan de vælger er lige meget, bare den bliver sej. I spiltests har spillerne for eksempel henholdsvis valgt at hælde vievand i punchen, så blodet ikke virkede, at hælde vievand i sprinkleren og skifte punchen ud. Men det kan også være, at de finder på noget helt andet. Hvis deres plan er helt håbløs at spille, eller hvis de ikke kan finde på noget, så brug Ms. Merrick til at validere eller stille kritiske spørgsmål. For eksempel skal de på et tidspunkt forholde sig til, at fødselsdagsbørnene nok har fået lidt magiske kræfter, men at de faktisk ikke er dæmoner endnu. Og husk du ikke skal være bange for at cutte dem af, hvis de bliver alt for detaljerede.

## Mellemscener

Der er nogle timer inden festen og dermed inden det store opgør. Det er her, spillerne skal sørge for at få talt ud og eventuelt afklaret nogle af deres konflikter. Du skal sætte deres afgørende scener sammen. Det kan for eksempel være:

- Nogle af dem gør sig klar i deres stiveste puds sammen.
- De mødes ude foran skolen og siger nogle sidste ord.
- De sidder sammen i Liams bil, måske for sidste gang.
- En trækker måske en anden til side for at sige et eller andet vigtigt inden den store kamp.

Her må du gerne lade dem dvæle lidt og give plads til en følelse af, at det hele kan være slut lige om lidt.

## Scene 4: Opgøret med Alfaderen

Alfaderen har fået arrangeret, at han skal holde tale for alle til festen. På et eller andet tidspunkt i den tale siger han en kort magisk besværgelse, som vil forvandle alle hans børn til daggængere. Det kræver bare, at de har drukket blod.

Men allerede inden formularen er fuldbyrdet, vil han have lidt kontrol over børnene. De er vildere og stærkere end de plejer, og selvom han ikke kan kontrollere dem helt, så kan han for eksempel godt opildne dem til kamp.

Rent praktisk skal du afvikle kampen ved at sætte små scener i scenen, der langsomt får dem tættere og tættere på Alfaderen. Brug deres plan fra scene tre som skelet, men du kan også blive inspireret af følgende:

- Hvis Alfaderen kan styre børnene lidt, kan han så også gøre det med Liam?
- Der har stået nogle jocks (ikke fødseldagsbørn) og spiket punchen med sprit. Hvordan reagerer de, hvis nogen prøver at pille ved den?
- Alfaderen har selvfølgelig en masse vampyr-håndlangere med, som de kan duste.
- Hvis spillerne ikke selv gør det ved hjælp af deres kampkort, så sørg for at skabe situationer hvor deres love-interest er i fare. Eller hvor de eventuelt skal vælge mellem at hjælpe to forskellige.
- Du må gerne have Ms. Merrick med her. Det er så vigtig en kamp, at hun næppe holder sig udenfor. Du bestemmer selv, om hun skal have en komisk eller en mere alvorlig funktion, men begge dele kan fungere.
- Der er ikke noget til hinder for at en karakter dør i den sidste kamp. Det er dog ikke et mål i sig selv.

På et tidspunkt skal det handle om Joan mod Alfaderen. Det er ikke til at forudse, hvad der kommer til at ske. Det kan være, at Joan og resten af gruppen vinder, fordi de for alvor kæmper som en gruppe med Joan i spidsen. Det kan være, at Liam ofrer sig selv for at vinde, eller måske prøver han og så ofrer Joan sig i stedet. Eller måske vælger Liam sin far - eventuelt påvirket af ritualen - og bliver til en ny potentiel skurk til næste sæson. Det vigtigste er, at den endelige sejr over Alfaderen bliver kulminationen på især Joans udvikling eller sekundært Liams.

## Outro: De sørgelige rester

Til allersidst sidder de sammen i det raserede lokale i deres iturevne festtøj. Festudvalget prøver måske at rydde op eller redde stumperne eller måske er der folk, der bliver båret ud i ambulancer, mens Ms. Merrick forklarer rektor, at det var nogle rockerbander eller noget. Men giv gruppen et lille åndehul af ro, hvor de kan fordøje kampen. Det skal ikke være langt, og tonen afhænger rigtigt meget af, hvad der skete. Det kan være, at de bare skal have plads til lidt kæk dialog om, hvorvidt de nogensinde får et normalt liv. Men det kan også være, at Joan eller måske Liam har en voice over, der forklarer deres valg. Eller måske noget helt tredje. Du skal bare igen mærke på dine spillere, om de har brug for lethed eller plads til de helt store følelser.

# Bilag A - Foramtale

*Joan the Vampire Slayer* er et scenarie om 17-årige Joan. Om dagen er hun en almindelig high school-elev i 50'ernes midtvesten, men om natten kæmper hun sammen med sin gruppe af venner mod vampyrer og andre dæmoner. Spillerne tager rollen som Joan og hendes venner, og sammen skal de besejre sæsonens hovedskurk. Men én ting er at kæmpe mod onskaben, noget helt andet er at navigere gennem livet som teenager og alt det drama, det medfører.

Scenariet er en åbenlys rollespilshyldest til tv-serien *Buffy the Vampire Slayer* og har ligesom forlægt et plot, der strækker sig over en hel sæson. Så vi følger Joan og hendes venner i udvalgte afsnit lige fra sæsonåbneren og til den endelige kamp mod the big bad.

## **Fakta**

**Forventet spilletid:** 5 timer

**Antal spillere:** Fem spillere og en spilleleder

**Stikord:** Overnaturligt, teen drama, komedie, Buffyverse, tv-serie.

**Spillertype:** Du skal have lyst til at fokusere mere på din karakters udvikling end på plottet. Og det gør ikke noget hvis du tør forsøge dig med snappy dialog. Det er ikke et investigation-scenarie, og forhåndskendskab til *Buffy* er ikke en forudsætning.

**Spilledertype:** Du skal holde plottet i kort snor, så der er plads til teenagedrama og karakterudvikling. Du får desuden rollen som Joans strikte watcher Ms. Merrick.

## **Om forfatterne:**

Kristoffer og Mads er begge kæmpe *Buffy* fans, men dybt uenige om, hvem der er Slayerens sande eneste ene. De har før skrevet sammen til Fastaval, men aldrig om så vigtige emner som teenagehjerter og vampyrer.

**Sprog:** Selve scenariet foreligger kun på dansk, spillermateriale bliver oversat til engelsk

**Alder:** 13+

# Bilag B - Opstartark

## Grundlæggende om scenariet

- En rollespilhyldest til tv-serien Buffy the Vampire Slayer.
- Overnaturligt teen drama med plads til grin.
- Sæson af en tv-serie, men vi spiller fortællingen, ikke optagelserne.
- Styret plot. I skal ikke udforske og finde på plot, men reagere og udvikle jeres karakter.
- Ingen investigation hvor I går og leder efter spor.
- Vi spiller sæson 2 af Joan the Vampire Slayer.
- Vi spiller fem udvalgte afsnit ud af 22. Mellem afsnit fortæller I hvad der skete, I dem vi ikke spiller.
- På samme måde starter vi med i fællesskab at finde på, hvad der skete i sæson 1.
- Scenariet tager op til fem timer inkl. denne briefing samt læsning af roller. Der er mange, men korte scener, og de bliver klippet ret hårdt. Også for at give tv-fornemmelsen.

## Setting I - Vores verden tilsat vampyrer m.m.

- Vi er i **50'erne**, men stadig i Buffy-universet.
- Der findes vampyrer, dæmoner og andre **onde væsener**.
- **Slayeren** er en ung kvinde med overnaturlig styrke. Hun er udvalgt til at kæmpe mod onskaben.
- Når slayeren dør, bliver en **ny udvalgt**.
- **Vogterne** er en hemmelig organisation, der støtter op om slayerne. Alle slayerne har en vogter der styrer eller guider, Joans er Ms. Merrick.
- **Potentials** er unge kvinder med anlæg for at blive slayers. De bliver fundet og trænet af vogtere. Potentials har ingen overnaturlige kræfter.

- **Vampyrer** er en særlig art af dæmoner. De skabes ved, at en vampyr drikker al blod fra et menneske og tvinger mennesket til at drikke vampyrens blod. Når et menneske bliver gjort til vampyr overtager en dæmon dens krop. Minderne og personligheden bliver, men de er altså dæmoner. For vampyrer gælder det derudover at:
  - De er **hurtige og stærke**.
  - De ligner almindelige mennesker, men kan **“vampe ud”**. Det gør deres tænder synlige og gør deres pande ben-agtig.
  - De kan **dræbes** af halshugning, træ gennem hjertet, ild og direkte sollys. De kan altså godt stå i skyggen.
  - De bliver til **støv**, når de dør.
  - De kan ikke gå ind i et hjem uden at være **inviteret**.
- De fleste **dæmoner** er onde, men nogle er ikke.
- **Magi** findes.

## Setting II - Lakeview en lille by i midt-vestens USA

- Lakeview har:
  - Lakeview High School - Go Hellhounds! (navnet på footballholdet).
  - Et lille fabriksområde med store fabrikshaller.
  - Et lille hospital med tilhørende blodbank.
  - Et lille skovområde med en stille sø. Det er hernede, man finder *Make out point*, hvor teenagere kører ned for at kysse på date night.
  - En drive in biograf.
  - En diner, hvor Joan arbejder.
  - En masse små butikker som fx den lokale isenkrammer ejet af Joan og Wills far.
  - Et overraskende stort antal kirkegårde.
- **Lakeview High School** er en klassisk amerikansk high school. Her har man fire trin:
  - 9th = freshman year (svarer aldersmæssigt til 9. klasse i Danmark).
  - 10th = sophomore year (svarer til 1.g).
  - 11th = junior year (svarer til 2.g).
  - 12th = senior year (svarer til 3.g).
- På den **nuværende seniorårgang** har 41 elever fødselsdag i samme uge. Det fejrer man med en stor fødselsdagsfest for hele skolen sidst på året.
- Vi er i **50'erne i Ohio**, men vi er hverken historisk eller geografisk korrekte. Det handler om stemning mest af alt.

## Rollerne - en kort introduktion

- Joans lille **gruppe af venner** kender alle til hendes hemmelighed og de onde væsner i natten. Gruppen består af:
  - **Joan** - Konfliktsky og forsigtig om dagen, selvsikker og overmodig i rollen som slayer.
  - **Will** - Joans populære og overbeskyttende storebror.
  - **Marti** - Tjekket cheerleader, der troede, at hun skulle have været slayer, indtil Joan blev udvalgt.
  - **Becca** - Gruppens lidt sære skriftkloge, hvis adoptivfar er en dæmon.
  - **Liam** - Moden og rolig. Holder moralen oppe i gruppen, men har selv anlæg for melankoli. Liam har gruppens eneste bil.
- Joan, Becca og Marti er 16, Liam og Will er 18.
- De kendte alle til hinanden fra skolen, men vennegruppen er først blevet **etableret** over det sidste års tid:
  - **Marti** kom så at sige med slayer-pakken. Da Joan mødte Ms. Merrick, begyndte hun at træne med Marti, og de blev venner.
  - **Will** opdagede på en eller anden måde Joans kræfter (hvordan etablerer vi om lidt i fællesskab) og med Will fulgte Liam.
  - **Becca** kom med da gruppen jagede en dæmon, der sugede livet ud af gamle mennesker. Mistanken faldt på Beccas far, der dog var uskyldig. Undervejs blev de venner med Becca og siden da har hun været med.
- Scenariet har derudover en række **bipersoner**, som I vil møde undervejs. I skal dog lige fra start kende til:
  - **Ms. Merrick**, Joans vogter. Hun håbede på, at Marti skulle blive slayer, og er ikke altid lige tilfreds med situationen.

# Bilag C - Handouts

## Handouts - gruppens sommerferier til afsnit 1

---

### Becca

Du har været i ikke-Mexico med din far. Det var en fantastisk tur, hvor du hyggede dig med din fars familie og fik en masse nye venner.

---

### Marti

Du var ti dage i Frankrig med dine forældre. Særligt Paris var smuk og elegant, men du var glad for, at turen ikke varede længere, så du kunne komme hjem til Liam.

---

### Liam

Du har bare været hjemme hele sommeren, men har haft mange gode stunder med Marti. Mens hun var ti dage i Europa, fik du læst en masse bøger.

---

### Joan

Du og Will har været på camping med jeres forældre i Mohican State Park her i Ohio. Det var ret kedeligt.

---

### Will

Du og Joan har været på camping med jeres forældre i Mohican State Park her i Ohio. Det var ret kedeligt.

---

## Handouts - wendigoen i afsnit 7

---

### **Becca**

Wendigoer er bestialske dæmoner, som særligt tiltrækkes af begær og grådighed.

---

### **Marti**

Wendigoer er meget farlige og næsten usårlige. Der er dog en ting, som kan slå dem ihjel; Jern.

---

## Handouts - blodbanken i afsnit 17

---

Hele stedet var smadret. Og du overhørte en læge fortælle til politiet, at der kun var én mand, men at han var meget stærk.

---

Det så ud til, at der manglede poser med blod. Men ikke så meget. Det lignede ikke, at en flok vampyrer havde røvet for at skabe et lager.

---

Der lå en død mand i en ambulance. Han så ud til at have fået brækket halsen, men der var bidmærker på hans hals. De lignede ikke vampyrmærker, men mere sådan ... almindelige tænder.

---

En af portørerne fortalte, at han var blevet smidt gennem luften, da en høj og bred mand pludselig bragede ind på klinikken.

---

Der var ikke umiddelbart slim, skæl, pels eller andet, der tydede på et dæmonangreb.

---



## Handouts - montagen i afsnit 22

---

### Becca

Ritualet begynder, når solen går ned kl. 20:48. Så begynder Alfaderens børn at få endnu flere kræfter og komme i Alfaderens magt. Han skal sige en kort formular, og han har garanteret en beskyttelsesformular under selve ritualet. Ud over ordene kræver ritualet én anden ting, og det virker ikke uden begge dele.

---

### Will

Det er ikke sikkert, at børnene drikker blodet af sig selv, så han skal få dem til det. Du ved ikke hvordan. Måske har de blandet det op med sodavand, som de sælger til festen, måske kan han tvinge dem eller måske noget helt tredje.

---

### Joan

Ritualet kræver, at børnene drikker blod. Det var det, de kørte væk fra fabrikshallen. Flasker med blod. Og han har mange vampyrer med sig - rigtig mange.

---

### Marti

Hele årgangen kommer til festen - også alle fødselsdagsbørnene. Han har sørget for, at han skal holde den store åbningstale kl. 20:40. Hvis han først får dem forvandlet til vampyrer, er der masser af ofre til festen.

---

### Liam

Han kan styre børnene lidt, lige så snart ritualet går i gang. Ikke meget, men nok til det skaber problemer. Men selvom han er stærk, så er han bare en vampyr. De sædvanlige tricks virker på ham.

---

# Previously on Joan the Vampire Slayer

## Hvad skete der i sæson 1?

**Afsnit 1** - Hvordan opdagede **Joan** sine kræfter?

(I gymnastiksalen, en aften i køkkenet, på dineren, ved et uheld ...)

**Afsnit 1** - Hvordan præsenterede Ms. Merrick sig for **Joan**? (På skolen, hjemme hos hendes forældre, mens Joan var på jagt...). Og hvordan reagerede Joan?

**Afsnit 2** - Hvordan fandt **Will** ud af Joans evner, og hvordan reagerede han? (Biluheld, hun skubbede ham i vrede, løftede noget tungt, da hun troede, han ikke kiggede med...). Og hvordan kom **Liam** til at jage vampyrer?

**Afsnit 3** - Hvornår opdagede **Marti og Joan**, at de var blevet venner?

**Afsnit 6** - I afsnit 6 jagede gruppen en dæmon, der sugede livet ud af ældre mennesker. Mistanken faldt på Beccas far. Hvordan fik **Becca**, med **Liams** hjælp, overbevist de andre om, at hendes far ikke var den, de var efter?

**Afsnit 10** - Hvem var sæsonens hovedskurk? Og hvorfor virkede vedkde så uovervindelig? (En magikyndig dæmon, en ond varulv, en sadistisk vampyr...)

**Afsnit 11** - Hvad kom **Marti og Joan** så meget oppe at skændes om, at de var uvenner i to afsnit? (En lille bitte ting, handlede det om Martis misundelse, Ms. Merrick, Joan uforsigtighed, en fyr...)

**Afsnit 14** - Hvad var det, der gjorde, at **de andre i gruppen** kom i snak om, at Joan var for uforsigtig? Og hvad sagde de til hinanden?

**Afsnit 21** - Hvordan døde den gamle slayer egentlig i følge Ms. Merrick? (Bidt af en vampyr, stukket ned af en ven, spist af en dæmon...) Og hvordan reagerede gruppen på den historie?

**Afsnit 22** - Hvad var **Liam, Becca, Marti og Wills** store bidrag i den endelige kamp?

**Afsnit 22** - Hvordan besejrede **Joan** the big bad til sidst, da det hele så sort ud?

# Previously on Joan the Vampire Slayer

## Hvad skete der i sæson 1?

**Afsnit 1** - Hvordan opdagede **Joan** sine kræfter?

(I gymnastiksalen, en aften i køkkenet, på dineren, ved et uheld ...)

**Afsnit 1** - Hvordan præsenterede Ms. Merrick sig for **Joan**? (På skolen, hjemme hos hendes forældre, mens Joan var på jagt...). Og hvordan reagerede Joan?

**Afsnit 2** - Hvordan fandt **Will** ud af Joans evner, og hvordan reagerede han? (Biluheld, hun skubbede ham i vrede, løftede noget tungt, da hun troede, han ikke kiggede med...). Og hvordan kom **Liam** til at jage vampyrer?

**Afsnit 3** - Hvornår opdagede **Marti og Joan**, at de var blevet venner?

**Afsnit 6** - I afsnit 6 jagede gruppen en dæmon, der sugede livet ud af ældre mennesker. Mistanken faldt på Beccas far. Hvordan fik **Becca**, med **Liams** hjælp, overbevist de andre om, at hendes far ikke var den, de var efter?

**Afsnit 10** - Hvem var sæsonens hovedskurk? Og hvorfor virkede vedkde så uovervindelig? (En magikyndig dæmon, en ond varulv, en sadistisk vampyr...)

**Afsnit 11** - Hvad kom **Marti og Joan** så meget oppe at skændes om, at de var uvenner i to afsnit? (En lille bitte ting, handlede det om Martis misundelse, Ms. Merrick, Joan uforsigtighed, en fyr...)

**Afsnit 14** - Hvad var det, der gjorde, at **de andre i gruppen** kom i snak om, at Joan var for uforsigtig? Og hvad sagde de til hinanden?

**Afsnit 21** - Hvordan døde den gamle slayer egentlig i følge Ms. Merrick? (Bidt af en vampyr, stukket ned af en ven, spist af en dæmon...) Og hvordan reagerede gruppen på den historie?

**Afsnit 22** - Hvad var **Liam, Becca, Marti og Wills** store bidrag i den endelige kamp?

**Afsnit 22** - Hvordan besejrede **Joan** the big bad til sidst, da det hele så sort ud?

# Previously on Joan the Vampire Slayer

## Hvad skete der i sæson 1?

**Afsnit 1** - Hvordan opdagede **Joan** sine kræfter?

(I gymnastiksalen, en aften i køkkenet, på dineren, ved et uheld ...)

**Afsnit 1** - Hvordan præsenterede Ms. Merrick sig for **Joan**? (På skolen, hjemme hos hendes forældre, mens Joan var på jagt...). Og hvordan reagerede Joan?

**Afsnit 2** - Hvordan fandt **Will** ud af Joans evner, og hvordan reagerede han? (Biluheld, hun skubbede ham i vrede, løftede noget tungt, da hun troede, han ikke kiggede med...). Og hvordan kom **Liam** til at jage vampyrer?

**Afsnit 3** - Hvornår opdagede **Marti og Joan**, at de var blevet venner?

**Afsnit 6** - I afsnit 6 jagede gruppen en dæmon, der sugede livet ud af ældre mennesker. Mistanken faldt på Beccas far. Hvordan fik **Becca**, med **Liams** hjælp, overbevist de andre om, at hendes far ikke var den, de var efter?

**Afsnit 10** - Hvem var sæsonens hovedskurk? Og hvorfor virkede vedkde så uovervindelig? (En magikyndig dæmon, en ond varulv, en sadistisk vampyr...)

**Afsnit 11** - Hvad kom **Marti og Joan** så meget oppe at skændes om, at de var uvenner i to afsnit? (En lille bitte ting, handlede det om Martis misundelse, Ms. Merrick, Joan uforsigtighed, en fyr...)

**Afsnit 14** - Hvad var det, der gjorde, at **de andre i gruppen** kom i snak om, at Joan var for uforsigtig? Og hvad sagde de til hinanden?

**Afsnit 21** - Hvordan døde den gamle slayer egentlig i følge Ms. Merrick? (Bidt af en vampyr, stukket ned af en ven, spist af en dæmon...) Og hvordan reagerede gruppen på den historie?

**Afsnit 22** - Hvad var **Liam, Becca, Marti og Wills** store bidrag i den endelige kamp?

**Afsnit 22** - Hvordan besejrede **Joan** the big bad til sidst, da det hele så sort ud?

# Previously on Joan the Vampire Slayer

## Hvad skete der i sæson 1?

**Afsnit 1** - Hvordan opdagede **Joan** sine kræfter?

(I gymnastiksalen, en aften i køkkenet, på dineren, ved et uheld ...)

**Afsnit 1** - Hvordan præsenterede Ms. Merrick sig for **Joan**? (På skolen, hjemme hos hendes forældre, mens Joan var på jagt...). Og hvordan reagerede Joan?

**Afsnit 2** - Hvordan fandt **Will** ud af Joans evner, og hvordan reagerede han? (Biluheld, hun skubbede ham i vrede, løftede noget tungt, da hun troede, han ikke kiggede med...). Og hvordan kom **Liam** til at jage vampyrer?

**Afsnit 3** - Hvornår opdagede **Marti og Joan**, at de var blevet venner?

**Afsnit 6** - I afsnit 6 jagede gruppen en dæmon, der sugede livet ud af ældre mennesker. Mistanken faldt på Beccas far. Hvordan fik **Becca**, med **Liams** hjælp, overbevist de andre om, at hendes far ikke var den, de var efter?

**Afsnit 10** - Hvem var sæsonens hovedskurk? Og hvorfor virkede vedkde så uovervindelig? (En magikyndig dæmon, en ond varulv, en sadistisk vampyr...)

**Afsnit 11** - Hvad kom **Marti og Joan** så meget oppe at skændes om, at de var uvenner i to afsnit? (En lille bitte ting, handlede det om Martis misundelse, Ms. Merrick, Joan uforsigtighed, en fyr...)

**Afsnit 14** - Hvad var det, der gjorde, at **de andre i gruppen** kom i snak om, at Joan var for uforsigtig? Og hvad sagde de til hinanden?

**Afsnit 21** - Hvordan døde den gamle slayer egentlig i følge Ms. Merrick? (Bidt af en vampyr, stukket ned af en ven, spist af en dæmon...) Og hvordan reagerede gruppen på den historie?

**Afsnit 22** - Hvad var **Liam, Becca, Marti og Wills** store bidrag i den endelige kamp?

**Afsnit 22** - Hvordan besejrede **Joan** the big bad til sidst, da det hele så sort ud?

# Previously on Joan the Vampire Slayer

## Hvad skete der i sæson 1?

**Afsnit 1** - Hvordan opdagede **Joan** sine kræfter?

(I gymnastiksalen, en aften i køkkenet, på dineren, ved et uheld ...)

**Afsnit 1** - Hvordan præsenterede Ms. Merrick sig for **Joan**? (På skolen, hjemme hos hendes forældre, mens Joan var på jagt...). Og hvordan reagerede Joan?

**Afsnit 2** - Hvordan fandt **Will** ud af Joans evner, og hvordan reagerede han? (Biluheld, hun skubbede ham i vrede, løftede noget tungt, da hun troede, han ikke kiggede med...). Og hvordan kom **Liam** til at jage vampyrer?

**Afsnit 3** - Hvornår opdagede **Marti og Joan**, at de var blevet venner?

**Afsnit 6** - I afsnit 6 jagede gruppen en dæmon, der sugede livet ud af ældre mennesker. Mistanken faldt på Beccas far. Hvordan fik **Becca**, med **Liams** hjælp, overbevist de andre om, at hendes far ikke var den, de var efter?

**Afsnit 10** - Hvem var sæsonens hovedskurk? Og hvorfor virkede vedkde så uovervindelig? (En magikyndig dæmon, en ond varulv, en sadistisk vampyr...)

**Afsnit 11** - Hvad kom **Marti og Joan** så meget oppe at skændes om, at de var uvenner i to afsnit? (En lille bitte ting, handlede det om Martis misundelse, Ms. Merrick, Joan uforsigtighed, en fyr...)

**Afsnit 14** - Hvad var det, der gjorde, at **de andre i gruppen** kom i snak om, at Joan var for uforsigtig? Og hvad sagde de til hinanden?

**Afsnit 21** - Hvordan døde den gamle slayer egentlig i følge Ms. Merrick? (Bidt af en vampyr, stukket ned af en ven, spist af en dæmon...) Og hvordan reagerede gruppen på den historie?

**Afsnit 22** - Hvad var **Liam, Becca, Marti og Wills** store bidrag i den endelige kamp?

**Afsnit 22** - Hvordan besejrede **Joan** the big bad til sidst, da det hele så sort ud?

# Joan Greenwalt



*“Joan stop. Stop Joan!” Marti greb hendes arm. “Den er død.”  
Joan kiggede på den øgleagtige dæmon, som hun havde presset op mod  
væggen. Marti havde ret. Hun slap sit greb, og dæmonens krop gled ned  
mod gulvet. Joan tog et skridt tilbage og så ned af sig selv. Der var blod  
på hendes trøje, og hendes hænder var sølet ind i noget grønt slim. Hun  
opdagede, at alle de andre kiggede på hende. Will trådte et skridt frem.  
“Joan, du kan ikke bare løbe i forvejen uden os andre”.  
Hun ignorerede bekymringen i hans stemme.  
“Hvorfor ikke?” sagde hun og nikkede mod den døde dæmon.  
“Det gik da fint.”*

De fleste tror, at Joan er en helt almindelig, lidt stille sekstenårig high school elev. Og det er hun, men hun er også meget mere. For hun er slayeren. Hun er den udvalgte, der med sin overnaturlige styrke beskytter sin by mod mørkets kræfter. Joans liv er delt i to dele, og hun kæmper en hård kamp for at få dem til at passe sammen.

Den Joan, der hører til om dagen, er den gamle Joan. Hun bor hos sine forældre, der har den lokale isenkræmmer. Hun passer sin skole og sit job på dineren og ved ikke helt, hvad hun egentlig vil. Sådan er det ikke med hendes halvandet år ældre storebror Will, der har friere tøjler. For drenge skal åbenbart ikke lave husarbejde derhjemme. Will spiller i stedet football og er god til det. Så god at forældrene drømmer store drømme på hans vegne. Joan drømmer mere om, at han engang imellem kunne vaske sit eget tøj eller skrælle en spand kartofler. Altså, Joan kan godt lide sin storebror, han er faktisk en sød fyr. Men han er også overbeskyttende og ser slet ikke, at han har det meget lettere, end hun har.

Joan står på tærsklen til de voksnes liv, men føler stadig, at alle ser hende som et barn. Og hun ville ønske, at hun kunne sige mere fra overfor forældrene, Will og søgar veninderne. Hun har bare ikke helt modet endnu. Heller ikke i forhold til Liam, Wills bedste ven, som hun har været lidt lun på sådan cirka, like forever! Hvis bare hun turde tage hans hånd, kigge ham dybt i øjnene og give ham et kys. Det er det, hun brænder efter.

Den Joan, der hører til om natten, er helt anderledes. Pludselig en dag var de der bare - kræfterne. Med ét var hun hurtigere, stærkere og mere robust, end hun troede muligt. Joan anede ikke, hvor kræfterne kom fra, men hun fik hurtigt brug for dem, da hun måtte forsvar sig mod den første vampyr. Dagen efter mødte hun sin vogter, en art læremester og guide for hendes slags. Det var Ms. Merrick, der fortalte om det hele. Om slayerne.

## Gruppen

**Will** - Joans populære og overbeskyttende storebror.

**Marti** - Tjekket cheerleader, der troede, at hun skulle have været slayer, indtil Joan blev udvalgt. Gruppens taktikker.

**Becca** - Gruppens lidt sære skriftkloge, hvis adoptivfar er en dæmon.

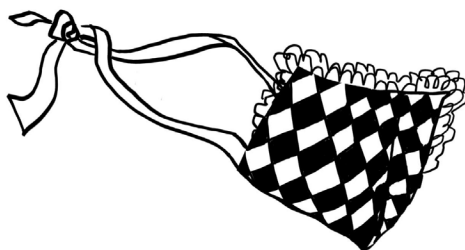
**Liam** - Moden og rolig. Holder moralen oppe i gruppen.



Men det var slet ikke planen, at Joan skulle være slayer. Ms. Merrick havde boet i byen i nogle år og allerede trænet én pige med potentiale til at blive den næste slayer. Joan kendte godt Marti i forvejen. Alle på skolen kendte den velklædte og viljestærke cheerleader-kaptajn. De var endda på samme årgang, men denne gang var det Joan, der fik det, Marti ville have. Joan fornemmede, at både Marti og Ms. Merrick var skuffede, men samtidig var det rart at have en at dele bare lidt af ansvaret med. Og snart udviklede Joan og Martiet tæt venskab over talrige aftener brugt på kirkegårde, mens de talte om vampyrer, dæmoner, skolen og drenge.

Der er nu et år siden, at Joan fik sine kræfter. Opgaven er stor, for ondskaben bliver åbenbart ved med at strømme til Lakeview. Men Joan får hjælp til kampen af sine venner. Sammen har de besejret vampyrer, dæmoner og sågar en varulv. Det har været hårdt, og det har været skræmmende, men Joan frygter ikke mørkets væsener længere. Det er dem, der bør frygte hende.

Joan har vænnet sig til rollen som slayer, men hun har ikke fundet ro. Der er en rastløshed og en aggression i hende, som kræver mere og mere plads. Ms. Merrick siger, at hun er for vild, for ukontrolleret og for uovervejende, og Joan ved, at hun taler med Marti og Will om det bag hendes ryg. Og ja, nogle gange kaster hun sig ind i en kamp, fordi det er, hvad der er brug for. Hvad hun har brug for. Og de andre aner jo ikke, hvordan det er at være slayeren - hvad det kræver. Og hun klarer den jo altid, så hvorfor skulle hun ikke give slip og gøre det, hun vil? Særligt efter en lang dag, hvor hun bare ikke orker at være Joan. Når hun jager og kæmper, forsvinder alle hendes bekymringer om fyre, skole og forældre for en kort stund.



## Stikord

Pæn pige, pligttopfyldende, selvudslettende, har svært ved at få ting sagt, fantastiske kræfter, kompetent, selvsikker, overmodig, rastløs og aggressiv.

## Relationer

**Will** er Joans populære og overbeskyttende storebror. Joan elsker sin storebror, og hun er glad for, at han støtter hende i hendes kamp mod vampyrer og anden ondskab. Men hun er også træt af, at han har så meget friere rammer fra deres forældre. Og hvorfor skal han altid bekymre sig så meget? Hun er slayeren, det burde da være hende, der passede på ham.

**Marti** er en målbevidst og selvsikker ung kvinde, som Joan på kort tid er blevet bedste venner med. Joan ved godt, at Marti er skuffet over, at hun ikke er blevet slayer, men Marti har håndteret det flot og hjælper Joan både i kamp og ikke mindst med planlægning. De er dog ikke altid enige, for Marti er nogle gange lidt for forsigtig efter Joans smag. Bare ikke når det gælder livet på skolen og især det med drenge - der gad Joan godt, hun turde være lidt mere som Marti.

**Becca** er anderledes end alle andre. Hun ser bare ikke verden på samme måde som andre, og det er noget af det, Joan elsker ved hende. Men selvom Joan har accepteret Becca fuldt ud og støtter sig til hende både i kamp og i skolen, så har hun svært ved at forlige sig med Beccas far. For han er dæmon, og er det ikke meningen, at slayeren skal dræbe den slags?

**Liam** spiller football ligesom Will, men de er ret forskellige. Hvor Will er store smil og hurtige replikker, er Liam mere rolig, eftertænksom og opmærksom på andre. Men af og til er der også et eller andet sørgmodigt og trist over Liam, hvilket Joan drages af. Joan har i flere år været vild med Liam, men har ikke turde agere på det af frygt for at blive afvist.

## Spørgsmål

- Vil det nogensinde lykkes Joan at sige fra overfor sine omgivelser?
- Kommer der et tidspunkt, hvor Joan ikke kan styre sin aggression?
- Vil Joans overmod få hende og vennerne i fare?
- Vil Joan nogensinde få sagt til Liam, hvad hun føler for ham?

# Will Greenwalt



*Will stod lænet op ad sit skab og talte med cheerleaderen Hannah, da han mærkede en hånd på sin arm. Han vendte sig og fik øje på Becca, der smilede bredt. "Hej Will, er du klar?"*

*Will forstod ingenting. "Øh.. Jeg er ikke helt med." Havde de en aftale? Han kunne ikke huske det, men han måtte indrømme, at det ikke ville være første gang, han havde glemt en aftale med en pige.*

*Becca rullede øjne og sagde "Din historieopgave. Vi skulle kigge på den." Hannah brød ind: "Er du ikke to år under Will? Hvordan kan du hjælpe ham med opgaven?"*

*"Ved at være klog," svarede Becca uden at fortrække en mine og hev Will med ved armen.*

*Becca fandt et ledigt klasselokale og skubbede ham indenfor.*

*"Så tager du bare jakken og trøjen af", sagde hun bestemt.*

*"Øh Becca, hvad ehm..?"*

*Hun så hans lettere røde hoved og grinede. "Bare rolig, jeg er ikke ude på noget. Men du skal have smurt salve på dit sår fra i går. Jeg slog de der øgledæmoner op, og deres klør er giftige". Ah, så det var det, det handlede om. Han havde faktisk haft ondt i såret hele formiddagen. Han tog trøjen af. Becca stoppede op og stirrede på hans overkrop.*

*"Becca..?" Hun kom til sig selv "Åh undskyld, det var såret, vi kom fra."*

Will er en populær og atletisk attenårig high school elev. Han er senior og leder forsvaret på skolens footballhold, Lakeview Hellhounds, og alle ved, hvem han er. Men han tænker ikke over, at han er populær, for alting er altid bare kommet let til Will. Og hvis noget er svært, kan han som regel klare sig igennem med et bredt smil og en kæk bemærkning. Sidste år forandrede Wills liv sig imidlertid markant, da hans lillesøster Joan pludselig fik mystiske kræfter som den nye slayer. Joan har trukket Will med ind i en verden, hvor vampyrer og dæmoner er virkelige. Will var i forvejen overbeskyttende, og nu ligger han ofte søvnløs af frygt for, hvad der kan ske med hans lillesøster, som nat efter nat står overfor alt for ægte ondskab.

Will og Joans forældre bruger det meste af deres tid i farens isenkræmmerforretning, så i praksis er det Joan, som holder hjemmet. Will har haft mere frie rammer, men han er jo også en fyr og skal koncentrere sig om football og skolen. Hans forældre har dog altid forventet af ham, at han også passede på sin søster, så Will har altid haft hendes ryg i skolen og fulgt Joan hjem fra hendes job på dineren, når det er mørkt. Men det er ikke en sur pligt, for han elsker sin søster mere end noget andet.

## **Gruppen**

**Joan** - Konfliktsky og forsigtig om dagen, selvsikker og overmodig i rollen som slayer.

**Marti** - Tjekket cheerleader, der troede, at hun skulle have været slayer, indtil Joan blev udvalgt. Gruppens taktikker.

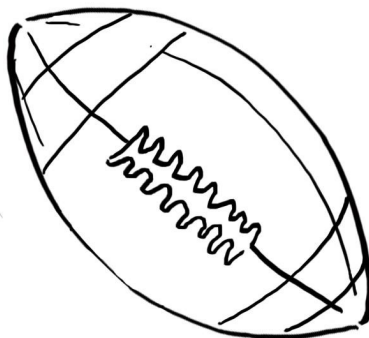
**Becca** - Gruppens lidt sære skriftkloge, hvis adoptivfar er en dæmon.

**Liam** - Moden og rolig. Holder moralen oppe i gruppen.

Alt har dog ændret sig, efter Joan har fået sine kræfter. Nu er hun langt hurtigere, stærkere og mere robust, end han er. Det har været svært for ham at acceptere, at hun nu ikke har brug for ham på den måde. Hendes personlighed er også forandret. Om dagen er hun mest den samme Joan - en lidt forsigtig og konfliktsky pige. Men når hun er i rollen som slayer, kan han dårligt kende sin søster. Når de jager de onde kræfter, er hun modig. Faktisk overmodig og hun stoler fuldstændig på egne evner. Hun løber i forvejen, angriber uden en plan og hører ikke nok efter, når Marti eller Becca fortæller om en modstanders typiske styrker eller svagheder. Det er som om, at hun glemmer, at de er et team, der støtter op om hende.

Will har altid haft det nemt med pigerne og har allerede haft en del korte forhold. Men han mister hurtigt interessen. Liam siger, at det er fordi, Will vælger piger efter, hvor lækre de er og ikke efter deres personlighed. Men Liam læser selvfølgelig også digte og den slags. Omvendt har han måske fat i noget, Liam. Se for eksempel på Marti og Becca. Marti er lækker, velklædt og cheerleader - og minder derfor om de piger, Will plejer at date. Men han ved, at de to slet ikke passer sammen. Becca derimod. Hun elsker at læse i ældgamle bøger, er underlig direkte og hendes far er en venligsinde dæmon. Og alligevel ... alligevel tænker Will mere og mere på hende.

Wills søster har været slayeren i snart et år, og han er begyndt at tænke over, hvordan det hele skal ende. For deres lille gruppe opsøger fare, og det har også været tæt på et par gange. Det er Joan, han er mest bekymret for. Marti fortalte ham engang, hvordan en slayer bliver skabt: Kræfterne går videre til en ny, når den gamle slayer dør. Ingen ved hvorfor, men vogternes bud er, at der er en form for balance. At der altid skal være en slayer, som kan beskytte menneskene. Will kan ikke lade være at spekulere på, om en slayer nogensinde når at blive gammel. Tanken om, at hans søster måske skal dø snart, er næsten uudholdelig for Will. Men hvad kan han gøre? Selv hvis Joan ville, kunne hun nok ikke selv stoppe med at være slayer. Og der er så meget at beskytte imod - beskytte hende imod. Will hader dæmonerne og vampyrerne som skjuler sig blandt mennesker og truer verdenen og bringer hans søster i fare. Will har kæmpet et år med at acceptere det hele, men er ikke kommet tættere på. En ting er sikkert: Wills liv er slet ikke så enkelt og let, som det var engang.



## Stikord

Atletisk, populær, kæk, elsker sin søster, overbeskyttende, lidt lun på Becca.

## Relationer

**Joan** er Wills halvandet år yngre lillesøster. Joan har altid været pligtopfyldende og forsigtig, men i rollen som slayer, har hun udvist en hel ny selvtillid. Will synes, at Joan er alt for dumdristig, og han er bekymret for hende. Indtil videre har han dog ikke kunne trænge igennem og få hende til at være mere påpasselig.

**Becca** er en sær pige - altid lidt ved siden af. Og det har Will svært ved at stå for. Will tror måske, at han så småt er ved at falde for skolens mærkeligste pige, men han frygter omgivelsernes reaktion, hvis de skulle blive et par.

**Marti** er en målbevidst og selvsikker ung kvinde, der har trænet som potential i årevis. Hun er god i kamp, og så har hun store taktiske evner som ville være mere værd, hvis Joan gad lytte mere til hende. Ligesom Will er Marti meget populær på skolen og endda kaptajn for cheerleaderne, og Will respekterer hende meget.

**Liam** er Wills bedste ven, selvom de er meget forskellige. Hvor Will er smil og charme, er Liam mere tænksom og rolig. Han er god til læse andre og er den, der sørger for, at alle har det godt i gruppen. Selvom Liam skjuler det godt, har han en lidt melankolsk side. Will håber, at Liam snart finder en sød pige, som kan gøre ham lige så glad, som Liam selv gør alle andre.

## Spørgsmål

- Hvordan vil Will reagere, hvis gruppen trues af ydre såvel som indre trusler?
- Er der mere i Wills betagelse af Becca?
- Vil Will en gang for alle lære at acceptere, at hans lillesøster nu er slayeren?

# Marti Solomon



*“Næste,” sukkede Marti og endnu en pige trådte frem på rulle madrassen. Indtil videre havde optagelsesprøverne til cheerleader-holdet været én lang katastrofe. En tydeligt nervøs mørkbåret freshman trådte frem. Marti fandt hendes navn på sit clipboard og udvekslede et sigende blik med sin veninde Hannah. “Ok, du starter bare.”*

*Fem halvsøje freshmans-vejr møller senere lænede Hannah sig nærmere og hviskede: “Det er jo helt håbløst det her. Er du sikker på, at du ikke kan overtale Joan til at stille op til en prøve? Ja, hun er kedelig, men vi har gymnastik sammen, og hun er altså blevet virkelig god på det sidste.” Marti kunne mærke den velkendte knude i maven. “Det nytter ikke noget. Jeg har prøvet. Hun vil ikke.”*

*Det var løgn. Men Joan skulle ikke tage det her fra hende. Ikke også cheerleading.*

### **Gruppen**

**Joan** - Konfliktky og forsigtig om dagen, selvsikker og overmodig i rollen som slayer.

**Will** - Joans populære og overbeskyttende storebror.

**Becca** - Gruppens lidt sære skriftkloge, hvis adoptivfar er en dæmon.

**Liam** - Moden og rolig. Holder moralen oppe i gruppen.

Marti er en populær ung kvinde på 16 år. Hun har velhavende forældre, klarer sig godt i skolen og har tætte venner. Og så er hun lige begyndt at date en fyr, hun er ret vild med. Alligevel føler Marti sig lidt snydt af livet. I årevis har hun trænet til at blive slayer. Hun var klar, både fysisk og mentalt, da den gamle slayer døde sidste år. Men Marti overtog ikke kræfterne. I stedet gik hvervet til Joan, en lidt stille pige fra skolen som ikke anede det mindste om slayers, vampyrer eller dæmoner. Det var næsten ikke til at bære.

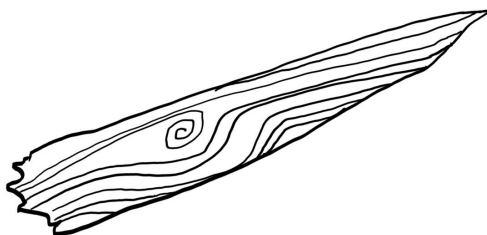
Marti var 12, da hendes forældre skaffede et rengøringsjob til hende hos Ms. Merrick, som netop var flyttet ind for enden af vejen. Men Marti skulle ikke gøre rent, som forældrene troede. For Ms. Merrick var i virkeligheden en vogter, der ville træne hende til måske en dag at blive slayer. Og selvom det var svært at forstå, at der foregik en skjult kamp mellem godt og ondt, så var Marti nem at overbevise om, at hun potentielt havde en stor rolle. Hun kastede sig ivrigt over træning i kampteknik, taktik og dæmonologi. Ms. Merrick var en hård læremester, men det betød ikke noget. For Marti vidste, at hun var noget særligt - at hun en dag kunne blive slayer.

I stedet blev hun slayerens hjælper. Det var skuffende, og det var bittert, men det var også tydeligt, at Joan kunne bruge Martis viden og træning. Og snart udviklede de to et tæt venskab over talrige aftener brugt på kirkegårde, mens de talte om vampyrer, dæmoner, skolen og drenge.



Men det er ikke altid nemt at hjælpe Joan. På skolen er Joan normalt forsigtig og konfliktsky, men hun er helt anderledes selvsikker i rollen som slayer. Faktisk er hun ofte overmodig og haster ind i farlige situationer uden en egentlig plan. Og så gør hun ikke rigtig noget ved sine studier som slayer. Ms. Merrick er generelt meget utilfreds med Joan, og det er tydeligt for Marti, at vogteren hellere ville have haft hende som den udvalgte. Omvendt kan Marti godt forstå, at Joan ikke har overskud til bøger om dæmoner og detaljerede planer. Joan har ikke meget tid til overs, når dagen er gået med hendes skolegang, de mange huslige pligter hun bliver pålagt hjemme og hendes arbejde på den lokale diner. Alligevel er hun fantastisk effektiv i kamp og har tit en evne til at gøre det rigtige - også selvom hun ikke har læst alle bøgerne. Men Marti tror bare ikke på, at det kan blive ved med at gå godt. Og det sker lidt for tit, at resten af gruppen kommer i fare på grund af Joans aggressive tilgang.

For et stykke tid siden begyndte Marti at få øjnene op for Liam. Ud over at være pæn har han en ro og overskud, som hun ikke ser i andre fyre på hans alder. Liam er bare Liam, og det er enormt tiltrækkende for Marti, som selv lige har mistet sit fodfæste. Hun havde egentlig på fornemmelsen, at der var noget mellem Joan og Liam, men der skete bare aldrig noget. Så en aften ved søen i forsommeren da hun og Liam var alene, tog Marti initiativet og kyssede ham. De endte med at tilbringe det meste af sommeren sammen, mens gruppen var spredt på grund af ferien. Og det hele har været perfekt, lige indtil hun foreslog, at de skulle gøre det officielt. Liam var ikke med på ideen, som han frygtede ville give uro i gruppen. Så de har fortsat forholdet i det skjulte. Men Marti er blevet i tvivl. For hun kan virkelig godt lide Liam. Han sød, han er pæn, han er klog, og hun er ret sikker på hun har lyst til at gå i seng med ham. Snart. Men er der alligevel noget mellem Liam og Joan? Hun vil næsten ikke kunne bære, at Joan også tager Liam fra hende.



## Stikord

Selvsikker, ambitiøs, taktisk velbegavet, veltrænet, misundelig på Joan, forelsket i Liam.

## Relationer

**Joan** er en lidt forsigtig pige, som Marti ikke havde bidt meget mærke i på skolen. Marti lærte hende først rigtigt at kende, da Joan var blevet slayer, og i den rolle er Joan handlekraftig og har imponerende evner i kamp. Marti kan godt lide Joan, men hendes misundelse gnaver og gør det svært altid at være en god veninde.

Ingen andre er som **Becca**. Ofte er hun lige vel direkte, og der er en hel del ganske almindelige uskrevne regler og traditioner, som hun slet ikke forstår. Becca og Marti hygges ofte med at nørde demoner og besværgelser. Og så kan Becca få Marti til at le, så hun får ondt i maven over Beccas pudsige oplevelser, når hun går galt i byen med intetanende folk fra skolen.

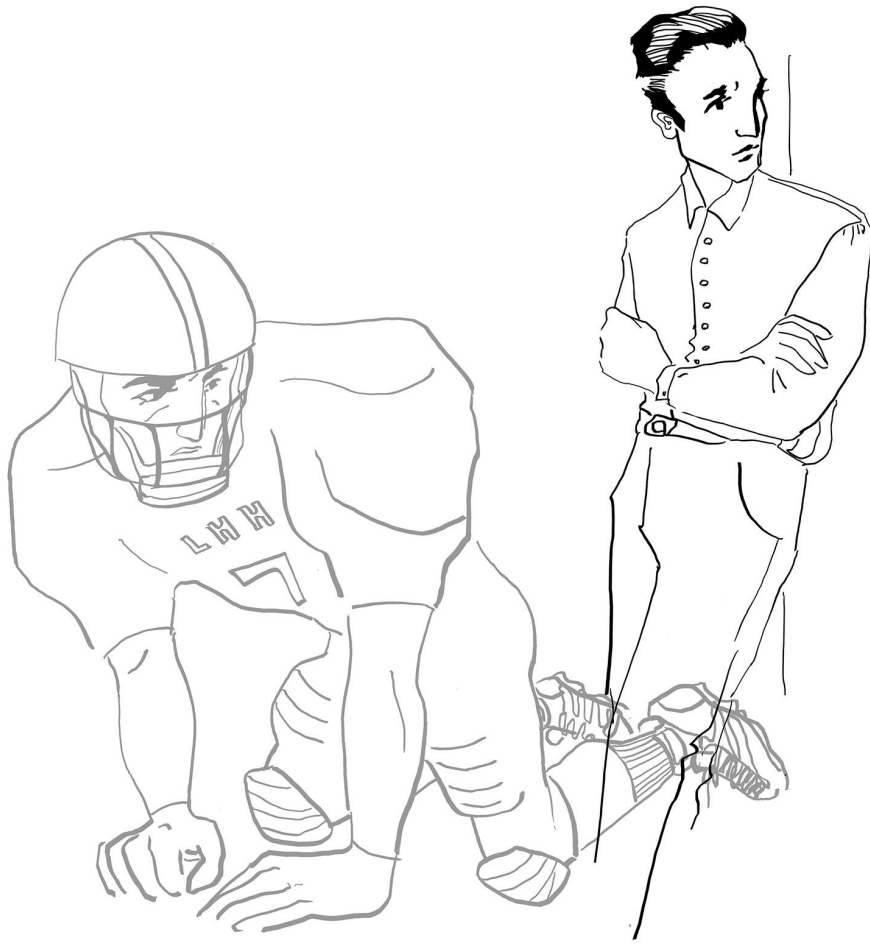
**Will** er måske skolens mest populære fyr. Han er en leder på football-holdet, har et kønt smil og er altid klar med en hurtig replik. Han kan godt være lidt af en "player", men ikke i gruppen. Marti og Will taler godt sammen, og hun ved, at han er bekymret over de farer, som hans lillesøster udsætter sig selv for.

**Liam** spiller også football, men han er meget forskellig fra sin bedste ven Will. Liam er mere rolig og moden. Han binder gruppen sammen og sørger for, at alle har det godt. Marti er forelsket i Liam. Sommeren har været fantastisk i hans selskab, men hun kan ikke helt slippe frygten for, at han i virkeligheden hellere vil være sammen med Joan.

## Spørgsmål

- Vil Martis misundelse drive hende til ukarakteristiske, uovervejede handlinger?
- Hvor længe vil Marti vente på, at Liam bliver klar til at offentliggøre deres forhold?
- Vil hende og Liams forhold holde?
- Kan Marti slippe sin bitterhed og finde sig til rette i rollen som støtte for slayeren?

# Liam Espenson



Liam var egentlig på vej til fysik, da han fik øje på Becca. Hun sad på trappen og lignede en, der ville skøjte en time - noget hun ikke plejede at gøre.

“Hey, er du ok?” sagde han og satte sig ved siden af hende.

Hun tørrede den ene kind med sin trøje og smilede forceret til ham

“Hej, Liam. Ja, jeg sidder bare lige og tænker lidt.”

Han rodede i sin taske og fandt en bog frem.

“Ok, men det var heldigt, at jeg fandt dig. Jeg er lige blevet færdig med den her.” Han rakte hende bogen *Forvandlingen af Franz Kafka*. “Den handler om en mand, der bliver til et insekt. Den er absurd, mørk og morsom.”

Hun tog imod bogen og snuste til den.

“Så er den lige noget for mig.” Hun smilede, men blev så alvor. “Du ved, at jeg var på den der date, hvor jeg kom til at tale lidt for meget om min interesse for gamle okkulte skrifter og skræmte fyren væk?” sagde hun trist. Liam nikkede.

Becca fortsatte: “Det var der nogle af senior-pigerne, der var efter mig med. De kaldte mig freak og weirdo ude på toilettet”. Han lagde armen om hende.

“Becca. Du er en weirdo. Den allerbedste weirdo jeg kender.” Hun grinede og gav ham et kram.

“Tak Liam, det havde jeg brug for at høre”.

Liam er en attenårig High School elev, der er mere moden end sine jævnaldrende. Han er vokset op alene med sin lidt ustabile mor, der stadig drømmer om faren. De var kun sammen i kort tid, og han skred, inden Liam blev født. Så Liam lærte fra en tidlig alder at klare sig selv og at navigere i morens humørsvingninger. Liam spiller football på skolens hold, Lakeview Hellhounds, sammen med sin bedste ven, den populære Will. Men Liam er ikke noget større talent. Han klarer sig også rimeligt i skolen, men er ikke kvikkere end så mange andre. Liams styrke er hans veludviklede empati. Han er god til at se, hvad andre føler, og kan. Han er bare i tvivl om, hvad han selv kan. For Liam har en mørk og melankolsk side, som hele tiden truer med at omslutte ham. Når det sker, har han det med at blive modløs og isolere sig fra andre. Den mørke side kan holdes nede, når han og vennerne bekæmper ondskaben, når de griner sammen, eller når han lader batterierne op med en god bog. Men den kommer altid tilbage.

## Gruppen

**Joan** - Konfliktky og forsigtig om dagen, selvsikker og overmodig i rollen som slayer.

**Will** - Joans populære og overbeskyttende storebror.

**Marti** - Tjekket cheerleader, der troede, at hun skulle have været slayer, indtil Joan blev udvalgt. Gruppens taktikker.

**Becca** - Gruppens lidt sære skriftkloge, hvis adoptivfar er en dæmon.

Mens Will har datet en del forskellige piger, har Liam aldrig rigtig haft en kæreste. I årevis har han været smålun på Joan, men det er aldrig rigtig blevet til noget. Liam har altid følt, at hun var lidt interesseret i ham, men hver gang han lagde op til noget, trak hun sig. Måske fordi hun slet ikke er interesseret i ham. Eller måske kunne hun mærke, at han ikke gav sig 100%.

I den tidlige sommer skete der noget uventet. De havde alle været ved søen, og så var han og Marti blevet lidt længere end de andre. Det var endt med et kys. Siden da har de ikke kunne holde fingrene fra hinanden og har været sammen det meste af sommerferien. Liam tænker, at de måske ikke er så langt fra at gå i seng sammen. Og han er betaget af hende. For hun er sej og viljestærk. Han begærer hende. Han er måske faktisk forelsket i hende. De har endnu ikke fortalt noget til de andre. Marti vil gerne, men Liam holder igen. Han hører sig selv sige, at han ikke ved, hvad det vil gøre ved gruppen. Men en lille stemme fortæller ham, at det i virkeligheden handler om Joan. At det måske hele tiden har handlet om Joan.

Selvom han lige skulle vende sig til det, synes Liam, at det er spændende at hjælpe Joan med at opklare mysterier og kæmpe mod vampyrer og dæmoner. Det vigtigste er dog at være sammen med de andre, for gruppen er den familie, Liam aldrig har haft. Sammen med dem er han tilpas - og så alligevel ikke. For han er bekymret for, hvordan de andre vil reagere på hans og Martis hemmelige forhold. Han ved, at kærlighedsforviklinger kan give mange udfordringer. Og han er især bekymret for Joans reaktion. Tænk hvis hun bliver vred eller ked af det. Eller værre endnu: Tænk hvis hun er ligeglad.

Kære spiller

Du skal i dette scenarie spille Liam, som i scenariet start er en helt normal ung mand. Men sådan bliver det ikke ved med at være, for der er noget med Liams fraværende far. Hvad det helt præcist er, og hvordan det hele hænger sammen, skal du have lov at opleve i spil. Men du skal vide følgende: Fra starten af afsnit 7 og fremefter oplever Liam gradvist at blive stærkere, hurtigere og mere hårdfør. I starten uden omkostninger, men med tiden vil han samtidig blive mere sulten, irritabel og aggressiv. Spilleleder skal nok sørge for at give små hints til dine medspillere, men du må meget gerne, når muligheden byder sig, sørge for at illustrere ændringen i Liam. Start gerne lidt langsomt op og byg så mere på undervejs.

## Stikord

Moden, empatisk, støtter op om de andre, kompliceret kærlighedsliv, har en melankolsk og mørk side.

## Relationer

Liam har altid kendt **Joan**. I starten var hun bare Wills lillesøster, men senere blev han mere og mere interesseret i hende, for bag hendes forsigtige og pligtopfyldende opførsel har han altid set en ret sej pige. Nu er Joan slayer, og Liam ser mere af den seje side af Joan dukke op, når hun kaster sig ind i kampene med de onde kræfter og dominerer dem. Selvom han nu er med Marti, kan han ikke lade være med at tænke på, hvordan det ville være at være sammen med Joan.

**Becca** er Becca, der er ingen anden som hende. Liam elsker hendes positive sind, og så har de bøgerne til fælles. Becca er meget vigtig i gruppen, for hun kan læse alle de gamle tekster, og hun har et godt hoved. På det sidste har Liam studset lidt over, hvordan Will og Becca ser på og taler om hinanden. Måske er den nørdede Becca den rette for hans ven i stedet for alle de ens populære piger, Will har datet kortvarigt?

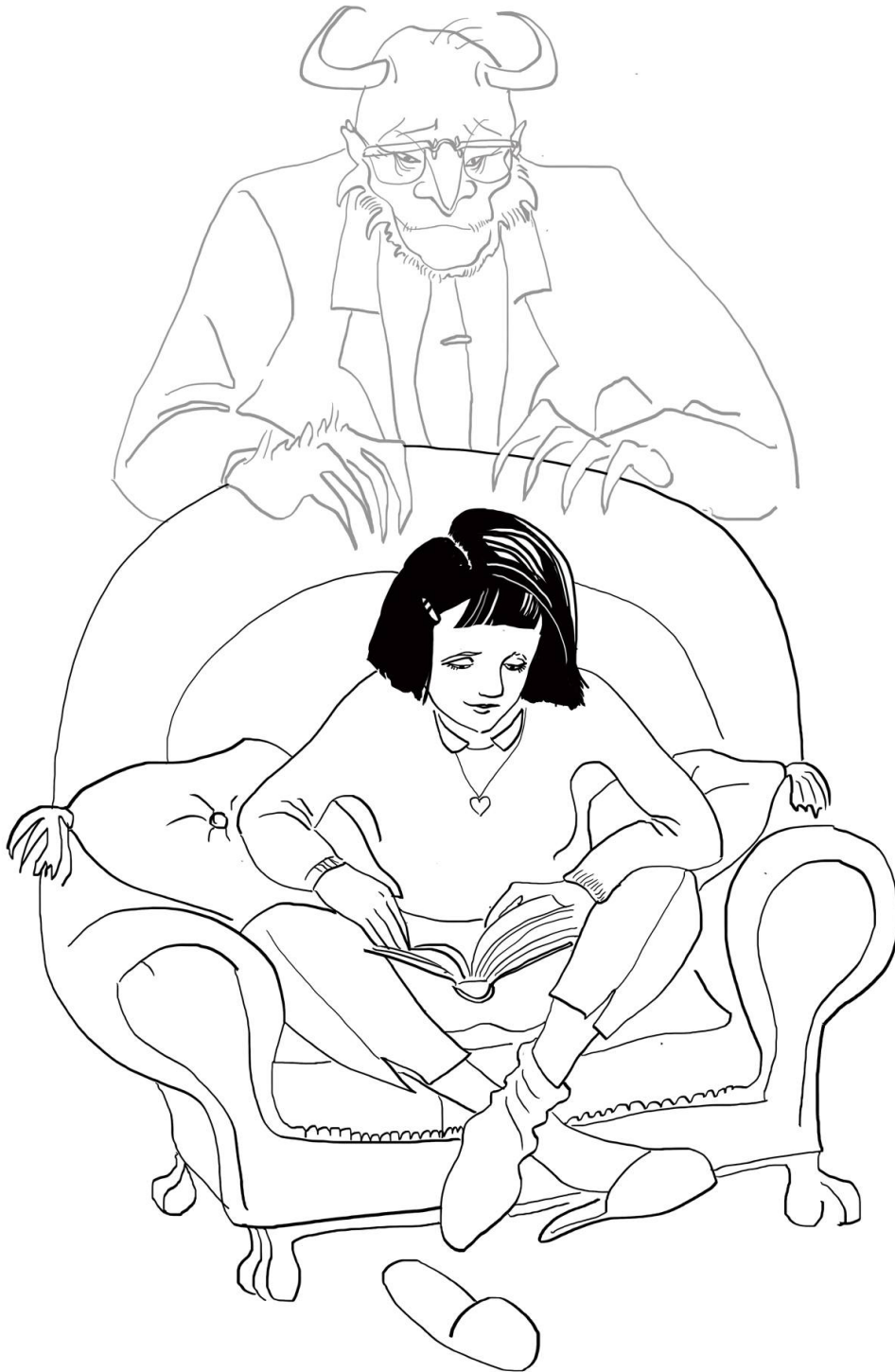
**Will** er helt simpelt Liams bedste ven, og sådan har det altid været. De spiller begge på football-holdet og er stort set altid sammen. De er meget forskellige, men Liam ved, at Will er mere end bare den populære fyr fra skolen. Will er en hæderlig og loyal fyr, der vil gå til verdens ende for sin lillesøster, som han elsker over alt andet. Liam er nok snart nødt til at fortælle Will om sin sommerhemmelighed.

Liams forhold til den ambitiøse og skarpe cheerleader **Marti** er lidt komplekst. For hun er sej, klog og smuk, og han nyder virkeligt bare at være sammen med hende. Men så snart de er væk fra hinanden, bliver han mere usikker. For hvad vil han egentlig med hende? Er han sådan rigtigt interesseret i at være sammen med hende, eller flyder han bare med? Og fortjener hun ikke en, der ved, at han vil hende? Liam ved det ikke.

## Spørgsmål

- Hvad skal der til for, at Liam er klar til, at resten af gruppen lærer om ham og Marti?
- Liam føler, at de måske gør en forskel. Men hvor lidt skal der til, før håbløsheden og melankolien overmander ham?
- Hvordan vil Liam reagere, hvis Joan begynder at vise interesse i ham?
- Hvordan vil Liam håndtere pludselig at få nye kræfter?

# Becca Fury



Becca fandt Will ude på gangen. Han stod lænet op ad sit skab og talte med cheerleaderen Hannah med det smukke brune hår. Becca ignorerede Hannah og lagde hånden på Wills arm.

“Hej Will, er du klar?” Will kiggede fåret på hende.

“Øh.. Jeg er ikke helt med.” Hannah så ikke helt tilfreds ud. Becca rullede øjne og sagde:

“Din historieopgave, vi skulle kigge på den.”

Hannah brød ind: “Er du ikke to år under Will? Hvordan kan du hjælpe ham med opgaven?”

“Ved at være klog,” svarede Becca uden at fortrække en mine og bev Will med ved armen.

Hun fandt et ledigt klasselokale og skubbede ham indenfor.

“Så tager du bare jakken og trøjen af,” sagde hun bestemt.

“Øh Becca, hvad eh..?” Hun så hans lettere røde hoved og grinede.

“Bare rolig, jeg er ikke ude på noget. Men du skal have smurt salve på dit sår fra i går. Jeg slog de der ogledeamoner op, og deres klør er giftige.”

Will tog trøjen af. Becca stoppede op og stirrede på hans muskuløse mave og bryst.

“Becca ..?” Hun kom til sig selv. “Åh undskyld, det var såret vi kom fra.”

Becca er en let nørdet sekstenårig kvinde, som elsker bøger og har let til smil og latter. Hun er en ukuelig optimist med et skarpt hoved og masser af appetit på livet. Men Becca er også en sær snegl. Ikke fordi hun bor alene med sin adoptivfar, men fordi han er en udødelig dæmon. Og fordi hun om natten jager vampyrer og andre onde væsner sammen med sine venner.

Før Becca blev født, rodede hende biologiske forældre med magi. De var uforsigtige og endte med at skylde for meget til de forkerte typer. Og de så ingen anden udvej end at slå en handel af med en dæmon, som kunne få slettet deres gæld. Kumaadæmonen Zols krav var lige så klassisk, som det var ubærligt; deres førstefødte. Og sådan gik det. Becca blev født, præcis så velskabt og vidunderlig som alle børn er for deres forældre, og Beccas mor græd i dagevis, da dæmonen hentede sin betaling. Men stik imod hendes forældres forventninger ofrede Zol ikke Becca i et eller andet ældgammelt blodritual. For hans intention var en helt anden: Han ville bare have en familie. Så Becca flyttede ind i et babypink nymalet børneværelse. Og når Becca græd, fandt hun tryghed i stærke arme og et smilende ansigt med sorte horn i panden.

## Gruppen

**Joan** - Konfliktsky og forsigtig om dagen, selvsikker og overmodig i rollen som slayer.

**Will** - Joans populære og overbeskyttende storebror.

**Marti** - Tjekket cheerleader, der troede, at hun skulle have været slayer, indtil Joan blev udvalgt. Gruppens taktikker.

**Liam** - Moden og rolig. Holder moralen oppe i gruppen.



Beccas adoptivfar arbejder som dør-til-dør sælger og er lidt rastløs anlagt, så de to har altid flyttet meget rundt. De har kun boet i Lakeview i to år, og i starten var hun meget ensom og følte, at hun ikke passede ind. Becca kendte Joan overfladisk fra et biologihold på high school, men der skulle noget meget mere dramatisk til, før Becca blev en del af vennegruppen. Joan og co. undersøgte en sag med en dæmon, der sugede livet ud af gamle mennesker. De fik farten af Beccas far, der naturligvis var uskyldig, men undervejs fandt de de ud af hinandens hemmeligheder, og Becca blev en del af gruppen. Becca havde endelig fundet venner, hvor hun ikke skulle lade som om, at hun var en anden.

Det er dog ikke alle dage, at vennerne er nok for Becca. Hun kan ikke lade være med at føle sig anderledes og forkert, for hun har svært ved at forstå og læse både lærerne og de andre unge på skolen. De reagerer negativt på hendes direkte måde at tale på, og alt skal åbenbart pakkes ind - særligt hvis det handler om kroppe, kærlighed og tiltrækning. De går så meget op i høfligheder, som fx ikke at tale, når andre taler, også selvom man har noget meget mere interessant at sige. Autoriteter skal man endelig ikke svare igen, og det er sjældent, de er med på hendes humor. Det er alt sammen meget frustrerende. Særligt fordi Becca godt kunne tænke sig en kæreste at kysse med, og også den del går det altid lidt skævt med. Selvom hun er et menneske som de andre på skolen, føler hun sig ofte som en dæmon i deres midte.

Beccas far er en mester i illusionsmagi. Det er sådan, han formår at leve side om side med mennesker. Så da Becca begyndte at jage sammen med sine nye venner, lærte han hende nogle forskellige magiske remser. Nu kan Becca lave en kopi af sig selv, der kan forvirre modstanderen og derudover en række andre små illusioner. Becca synes, at det er enormt cool, at hun kan den slags.

Beccas ensomme liv er nu afløst af gode venner og spændende eventyr, men hun er ikke uden kvaler i forhold til deres natlige kampe. For selvom Joan og de andre til sidst lod sig overtale omkring Beccas fars uskyld og uskadelighed, så fortsætter de med at jage alle vampyrer og dæmoner i byen, som om intet var hændt. Becca kan ikke lade være med at spekulere på, om alle deres modstandere har fortjent at blive slået ihjel? Hun er helt med på, at for eksempel vampyrer er farlige, men er det fuldstændigt utænkeligt, at nogle af dem ikke er onde? Og med dæmoner ved hun jo, at nogle af dem er ligesom mennesker, der kan være både gode og onde. I løbet af sommeren var hun med sin far på ferie i hans hjemland - et sted Becca plejer at kalde ikke-Mexico, fordi det er eksotisk, varmt og på ingen måder Mexico. Der mødte hun hans familie og venner, og de var simpelthen så søde og totalt ufarlige. Så det er ikke bare hendes far, men alle kumaaer, der er ok. Og så kan andre dæmoner jo også være det.



Becca har endnu ikke sagt noget til nogen. Det hele kører rundt i hovedet på hende. Hvordan vil de reagere, hvis hun udfordrede dem på et passende tidspunkt? Vil de lytte eller fejde hende af banen? Hun kan mærke, at det i stigende grad er en vigtig sag for hende. Men betyder det så meget for hende, at hun er klar til at forlade gruppen, hvis de ikke lytter? Nu har hun endelig fundet rigtige venner. Kan hun overhovedet undvære modige Joan, seje Marti, rolige og omsorgsfulde Liam? Og hvad med flotte, velduftende og stærke Will, kan hun undvære ham? Hun har jo ikke engang haft chancen for at røre ordentligt ved hans overkrop endnu.

### **Stikord**

Optimist, nem at begejstre, direkte, lidt drillesyg, sær, kan læse gamle sprog, kan lidt illusionsmagi, på udkig efter en kæreste, udfordret på sine værdier.

### **Relationer**

**Joan** er en ung kvinde, der ikke er let at blive klog på. Becca oplever hende ofte som lidt forsigtig og konfliktsky, men alt det forsvinder, når hun er i rollen som slayer. Becca beundrer hendes mod, men ville også ønske, at hun gad stoppe op og lytte, inden hun kaster sig i kamp. Før Becca mødte Joan og de andre, var hun alene, og hun er enormt taknemmelig for endelig at have venner som Joan, der forstår hende.

**Marti** er kaptajn for cheerleaderne. Hun er skarp, velklædt og i en hel anden social liga end Becca. Men hun har også trænet som potential i årevis, og hun og Becca har en fælles passion i at nørde dæmoner, gamle forbandelser og alt ondt og fascinerende. Becca ved godt, at Marti er skuffet over ikke selv at være blevet slayer, og netop derfor er hun imponeret over Martis store loyalitet overfor Joan og gruppen.

**Liam** bor alene med sin skrøbelige mor og er bedste ven med Will, som han spiller football sammen med. Liam er dog mere rolig og afdæmpet end Will. Becca taler tit om bøger med ham, og hvis hun har det svært, ved han altid, hvad han skal sige til hende. Faktisk har alle i gruppen nok oplevet Liam træde til, når de havde allermest brug for det.

**Will** er Joans populære storebror. Altid smilende, altid kæk og charmerende. Derfor elsker Becca at slå ham ud af kurs med en dobbelttydig bemærkning. Becca er egentlig lidt overrasket over, hvor godt hun og Will går i spænd.

### **Spørgsmål**

- Tør Becca udfordre sine venner på deres syn på vampyrer og dæmoner?
- Vil det lykkes Becca at finde sig en sød kæreste?
- Kan Becca blive sammen med gruppen, hvis de fortsætter i samme spor?

**Har du komplet kontrol?  
Eller har sommeren gjort dig blød?**

Eksempel 1:

*Du leger med din modstander. Du har komplet kontrol, og du bliver kun ramt for at give hende en chance. Men ingen har en chance mod dig - noget du slår fast med sytommerssøm. Eller måske nærmere en spids træpæl.*

Eksempel 2:

*Du er slet ikke klar. Softice, sol og alt for lidt slaying har gjort dig blød. Et hårdt spark sender dig direkte mod en gravsten, og du mærker din venstre arm blive lam af smerten. Men selv med en ubrugelig arm er du stadig slayeren. Og nu er du pissede.*

**Mulige puns når du dræber vampyren:**

Har du aldrig hørt om gravfred?

Du var vist også ved at være så gammel at du samlede støv. Støv - forstår I den?

Joan 1

**Gør du det selv?  
Eller lader du de andre hjælpe dig?**

Eksempel 1:

*Du venter ikke. Du løber bare frem i ham, og I vælter ind gennem døren til en krypt. Han er gammel og han har tydeligvis overlevet mange kampe. Men du er slayeren, og du har en spids pind.*

Eksempel 2:

*Han finter og prøver at lokke dig tættere på, men du falder ikke for det. I stedet giver du tegn til de andre om at omringe ham, så I kan gøre det af med ham.*

**Mulige puns når du dræber ham:**

Og nej, jeg ville ikke komme til jeres bryllup

Du er også alt for gammel til hende. Nærmest død, jo.

Ved du hvad pigerne er vilde med ud over creepy amuletter? At man ikke er en bunke støv.

Joan 2

**Tvivler du på dig selv?  
Eller giver vreden dig styrke?**

Eksempel 1:

*Wendigoen fanger dig ude af balance fra starten. Den er hele tiden et skridt foran. Og du har også tabt dit våben på et tidspunkt, så du bliver nødt til finde på noget kreativt. Du har bare så svært ved at tænke klart for tiden.*

Eksempel 2:

*Wendigoen er stærk - meget stærkere end en vampyr. Men du er vred. Vred på Marti. Vred på Liam. Vred på dineren og på verden generelt. Og hvert eneste slag rammer ikke bare med din slayer-styrke, men med vægten af al din vrede bag sig.*

Hvis du vil være kæk, så find på noget!

Joan 3

**Er Ricky din ligemand?  
Eller din overmand?**

Eksempel 1:

*Du angriber hurtigere end nogensinde før. Slag efter slag, spark efter spark, men Ricky formår at blokere dem alle. Han er stærkere end nogen vampyr, du har mødt før, men han ser ud til at være træt. Måske lige så træt som du er. Spørgsmålet er, om du tør lave et risikabelt move?*

Eksempel 2:

*Måske har det været en lang dag, eller også er du bare uforberedt. Men da Ricky løfter dig og smadrer dig ned i kasseapparatet, går det op for dig, at du får svært ved at vinde. Du har brug for en skør plan. Eller hjælp fra en uventet kant.*

Joan 4

Joan



2

Joan



1

Joan



4

Joan



3

**Bliver du overrasket?  
Eller har du styr på det?**

Eksempel 1:

*Pludselig vælter en vampyr dig. Du lander hårdt, og vampyrens tænder lyner ned mod din hals. Et splitsekund er du lammet af rædsel, men så husker din krop din træning. Du hamrer armen ind i dens tænder, og selvom det gør belvedes ondt, giver det dig overtaget.*

Eksempel 2:

*Du spotter en anden vampyr, lige før hun angriber Joan. Dit spark lander så hårdt at du nærmest kan mærke din modstanders tænder gennem sålen i din sko. Den er ikke nede, men det stopper den. Du stiller dig klar - ingen skal snige sig ind på slayeren når du har hendes ryg.*

Marti 1

**Prøver du at være som Joan?  
Eller gør du det på din måde?**

Eksempel 1:

*Du prøver at give slip - at lade dit raseri styre dig. Du lander det ene spark efter det andet på vampyren, som helt overrasket synker i knæ. Lidt dumt, at du først nu ser, at du har glemt at tage en pæl frem. Du må nok improvisere noget ...*

Eksempel 2:

*Du kigger dig hurtigt rundt på kirkegården og får straks en plan. Så laver du dit bedste "cheerleader i knibe"-skrig og løber hen bag en krypt. Vampyren følger selvfølgelig efter dig og overvejer slet ikke, at cheerleaderen står klar med en træpæl lige bag hjørnet.*

Marti 2

**Laver du en fejl?  
Eller er den bare for stærk?**

Eksempel 1:

*Du tror, du ser en åbning, men du glemmer, hvor hurtig den er. I stedet for wendigoen rammer dit spark Joan, og hun bliver kort slået ud af balance. "Undskyld," når du lige at sige, før et slag fra damonen vælter dig omkuld.*

Eksempel 2:

*Mens Joan holder den beskæftiget ser du en åbning. Hvis du kan ramme dens knæ, kan I måske få den ned. Og dit spark sidder præcist, men den er bare for stærk og vakler knap nok. Der skal nok en anden plan til.*

Marti 3

**Kan du stå imod?  
Eller bliver du overvældet?**

Eksempel 1:

*Det er en hård kamp. Der er mange vampyrer, og Ricky er afsindigt stærk. Du står imod. Parerer og laver hurtige modangreb, men har hele tiden fornemmelsen af at være på hælene. Du bliver nødt til at finde på noget nyt og uventet, hvis du skal klare den her.*

Eksempel 2:

*Du er træt. Der har været mange kampe, og din krop har brug for mere tid til at komme sig. En parade sidder lidt for sent, og et hårdt spark i siden får dig til at hive efter vejret. Måske har du trykket et ribben, men din modstander har ingen nåde, så du må kæmpe videre.*

Marti 4

Marti



2

Marti



1

Marti



4

Marti



3

**Kæmper du taktisk?  
Eller giver du din vrede frit spil?**

Eksempel 1:

*Alfaderen prøver at lokke dig til at begå fejl, men ikke denne gang. Du tømmer dit hoved for tanker og ser nærmest kampen udefra. Ser hans angreb nærmest før de sker og undviger. Ser hans bevægelser og sørger for, dine slag er, hvor han er. Hvis du kan bevare roen, så kan du vinde den her.*

Eksempel 2:

*Endelig står du foran Alfaderen, og endelig har du et mål for din vrede og din styrke. Du dropper al tanke og forsvinder ind i en rus af slag og spark, der er vildere end nogen kamp du har kæmpet før. Og det fanger ham helt uforberedt, så du får snart overtaget.*

Joan 5

**Kæmper du for Liam?  
Eller for dig selv?**

Eksempel 1:

*Hvert eneste slag du lander, er betaling for det, han gjorde mod Liam. Og selvom hans styrke er enorm, anser du dårligt nok alle de gange, han rammer dig. For det handler ikke om dig eller bare om at overleve. Det handler om at give igen. For Liams skyld.*

Eksempel 2:

*Du er trængt i defensiven. Alfaderen er stærk, og det er som om, han har lært af jeres sidste kamp. Hver gang du angriber, har han et modtræk, og pludselig kan du mærke dine ben næsten give efter under dig. Men fandme om du har tænkt dig at tabe til ham. Du er fucking slayeren, og du har tænkt dig at vinde, koste hvad det vil.*

Joan 6

**Går det godt i kampen?  
Eller går det galt?**

Eksempel 1:

*Du kæmper vildere, end du har gjort nogensinde før. Der er ikke tid til taktik og finesse, eller også har du bare brug for at give slip. Så du smadrer en vampyr ind i en væg og banker ham igen og igen, før du endelig staker ham. Og så videre til den næste!*

Eksempel 2:

*Du prøver at holde overblikket, men din modstander er for hurtig. Du bliver tvunget bagud og falder over noget. Du misser kun et splitsekund, da dit hoved rammer gulvet, men det er nok, og pludselig kan du kun se tænder og øjne, der lyner af ondskab.*

Marti 5

**Kæmper du med hovedet?  
Eller med hjertet?**

Eksempel 1:

*Det her er en vildere kamp end nogensinde før, men du føler en underlig ro. Det her er, hvad du har trænet til. Og selvom vampyrerne har utrolig styrke, har de ikke din træning. Metodisk og afvejede kæmper du dig frem mod dit mål. Du kan ikke tage ham, men du kan hjælpe Joan til at gøre det.*

Eksempel 2:

*Du har brug for den her kamp. Den gør, at du kan tømme dit hoved og bare være slag, parade, slag, spark, parade, stak. Bare være kold. Eller vred? Eller ked af det? Men du glemmer dem omkring dig, og pludselig ser du, at Liam er i fare. Så hvad er vigtigst? Liam eller jeres modstander?*

Marti 6

Joan



6

Joan



5

Marti



6

Marti



5



**Støtter du din søster?  
Eller tager du over for hende?**

Eksempel 1:

*Vampyren angriber Joan, men du laver et rullefald ind i hans knæ og vælter ham. Og beskidte tricks er okay mod demoner, så mens han falder, lossers du ham hårdt i skridtet. Han hvæser af dig, men halter så over mod Joan og hvad han tror, er et lettere bytte. Han tager fejl. Han tager vildt meget fejl.*

Eksempel 2:

*Vampyren stormer frem mod Joan, og uden at tænke skubber du hende til siden og skuldertackler damonen. Du får den ned på jorden, men den ruller væk, lige som du hamrer træpælen ned i jorden. Joan er på benene og sender dig himmelvendte øjne. Og det er okay, for i det mindste tog du knubsene for hende.*

Will 1

**Går du efter vampyren?  
Eller prøver du noget andet?**

Eksempel 1:

*Det er vampyren, der har fortryllet en af jer - fortryllet Becca - og det skal han betale for. Du løber frem mod ham, men bliver stoppet af en håndlanger, som du hurtigt får ekspederet. Godt de har alle de små træstakitter på kirkegården.*

Eksempel 2:

*Becca er tydeligvis i vampyrens magt, så du må gøre noget for, at hun ikke kommer til skade. "Becca," siger du, så roligt du kan. "Se på mig, det er mig, Will?" Du ved ikke helt, hvad du vil gøre, hvis hun kommer tæt nok på til, at du kan fange hende, men du finder nok på noget.*

Will 2

**Hjælper du din søster?  
Eller er der en anden du gerne vil  
hjælpe?**

Eksempel 1:

*Din søster ser vildt lille ud ved siden af wendigoen. Men hvis du kan give hende en chance, så kan hun sagtens vinde. Så du finder noget og slår den hårdt i siden med det. Det gør den tydeligvis gal, og du kommer til at betale prisen.*

Eksempel 2:

*Da wendigoen kommer løbende, ved du med det samme, hvem den er efter. Så du kaster dig ind foran den og tager bryderygreb på den. Du er ret sikker på, du ikke slipper uden skader, men det giver den anden en chance.*

Will 3

**Kan du kæmpe mod Ricky?  
Eller får det dig ud af balance?**

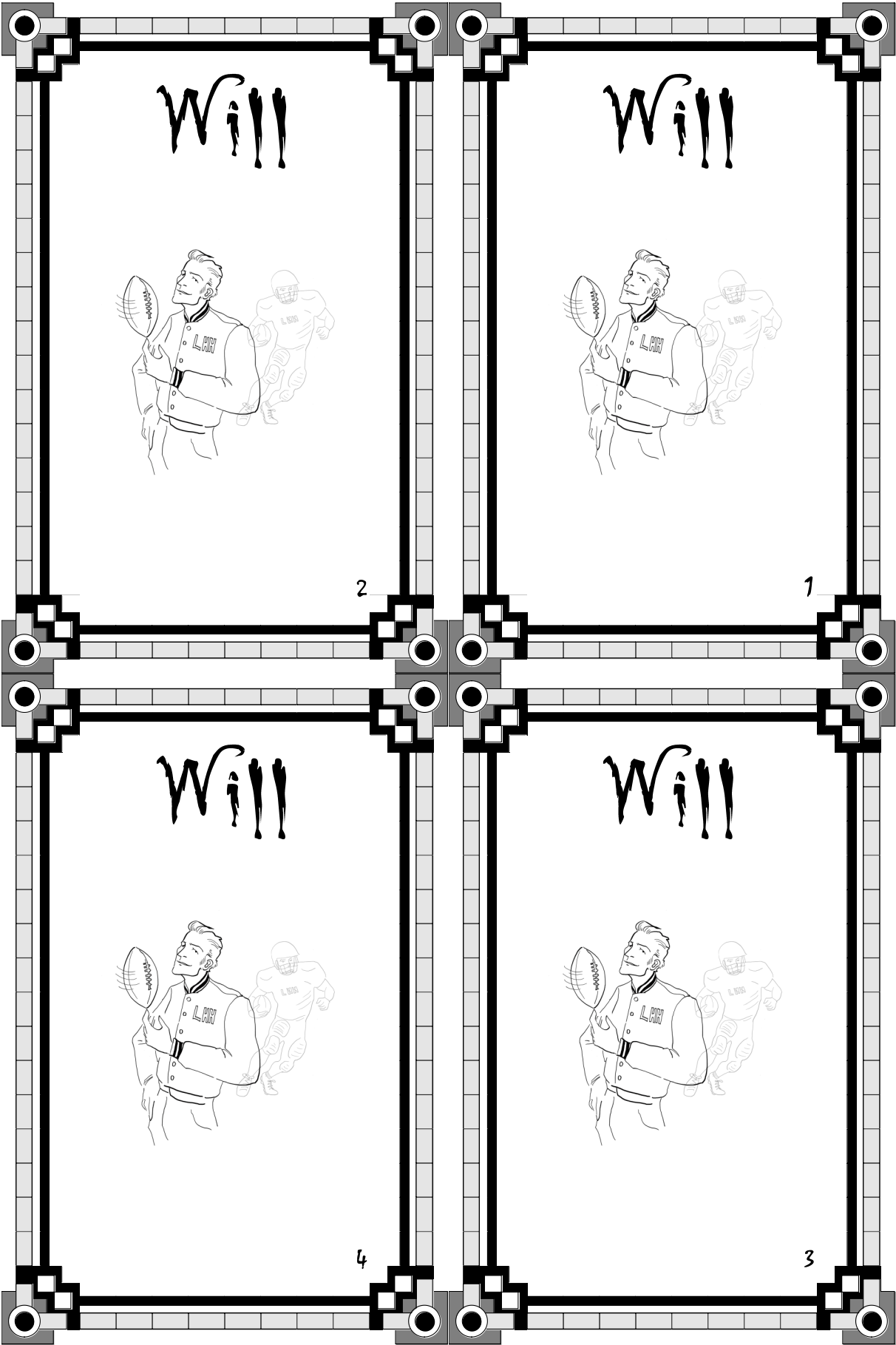
Eksempel 1:

*Der er vampyrer over det hele. Du prøver at tvinge dem væk fra Ricky, så I kan isolere ham og få ham ned. Du skubber en væk og "staker" en anden, men to nye kommer hurtigt til. Det er ikke helt en fair kamp.*

Eksempel 2:

*Du er helt slået ud af, at det er Ricky. I var aldrig venner, men det er alligevel alt for tæt på. Du kæmper det bedste, du kan mod alle vampyrerne - langer slag ud til højre og venstre - men det er svært, når du hele tiden prøver at undgå at skulle kæmpe mod Ricky.*

Will 4



Will



2

Will



1

Will



4

Will



3

## Bruger du dine dæmonkræfter? Eller slår du bare på tæven?

Eksempel 1:

*Vampyren løber ben mod dig, men du koncentrerer dig og får en tro kopi af dig selv til at dukke op ved siden af dig. Det forvirrer den nok til, at du kan nå at hamre en trapæl gennem hjertet på den. Score one for team Kumaa!*

Eksempel 2:

*Du overvejer at bruge dine nyfundne dæmonkræfter, men du er bare ikke helt klar. I stedet lander du en lige højre i næsen på en vampyr, der tror, du er et let bytte. Smerten er næsten uudholdelig, men vampyren tøver. Og hey, du er ikke død endnu!*

---

**Bemærk:** Når kampen er slut, skal du tage amuletten (der ikke blev til støv, da vampyren døde). Der står et digt på old-sumerisk på den. Det er et smukt kærlighedsdigt, og det centrale er sætningen "der skal altid være to."

Becca 1

## Hjælper du vampyren? Eller kommer du fri af fortryllelsen?

Eksempel 1:

*Hvor rover de at angribe din kommende mand?! Ham du skal dele evigheden med! En af dem taler til dig, og kommer tættere på. Han ser stærk ud, men de fleste mænd har et svagt punkt. Du svinger dit ben mod hans skridt.*

Eksempel 2:

*Det kræver al din mentale styrke, men pludselig ser du, at der er noget helt galt. For hvad er det for noget tøj, du har på? Hvorfor er du på en kirkegård? Og hvorfor kigger du på en vampyr og bliver helt varm indeni?*

*Det skal stoppe nu. Du tager amuletten af og gør klar til at uddele prygl. Du er måske ikke gruppens stærkeste, men du er fandme sur.*

Becca 2

## Kommer du med vigtig viden? Eller ligegyldig info?

Eksempel 1:

*Wendigoen er stærk, muligvis en af de stærkeste dæmoner I har mødt længe, og du tror, det er en dårlig idé bare at styrte ind i kampen. Men så ser du pludselig noget, Joan har overset. "Dens øjne!" råber du. "De er et svagt punkt - ram den med jern der!"*

Eksempel 2:

*Du holder dig i baggrunden, usikker på hvordan du kan hjælpe. Men måske kan du se noget, de andre ikke lægger mærke til. For eksempel at ... "Joan!" råber du og dit råb forstyrrer hendes koncentration, så hun er lige ved at blive ramt af dens kløer. "Øh, jeg ville bare sige, den har vildt skarpe kløer - så pas lidt på." Godt, Becca. Rigtigt godt.*

Becca 3

## Er du tryk ved dine kræfter? Eller for forvirret til at bruge dem?

Eksempel 1:

*En flok vampyrer kommer løbende mod dig, men du skaber en illusion om, at disken er et andet sted, og griner da de tumler omkuld. Griner og begynder så at tæve dem med inventaret.*

Eksempel 2:

*Du beskytter dig med en illusion af dig selv, men den flimrer, og vampyren bliver ikke snydt. Du kan bare ikke helt forlige dig med dine kræfter. I stedet bliver du kastet ind mod væggen. Men så må du jo finde et våben eller noget.*

Becca 4

Becca



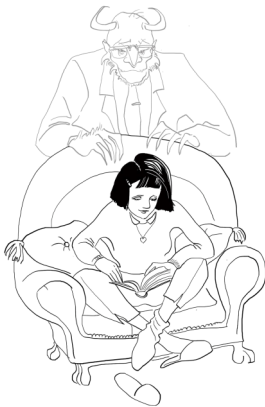
2

Becca



1

Becca



4

Becca



3

**Går det godt i kampen?  
Eller går det galt?**

Eksempel 1:

*Du tager en dyb indånding og gør klar til at møde vampyrene, der stormer frem mod dig. Planter benene i jorden og finder balancen. Du undviger et slag og hiver en omkuld, mens du giver en anden et skulderskub ind i noget maskineri. Hvis du kan få dem ned, kan de andre måske stake dem.*

Eksempel 2:

*Du prøver et frontalangreb. Du fanger din modstander ude af balance og får overtaget. Du kigger efter de andre - efter en anden - og det ser ud til, dit angreb har hjulpet. Det ser ud til at give de andre lidt plads. Men det betyder, du glemmer din modstander og kun et hurtigt vrid gør, at tænderne sidder i din skulder og ikke din hals.*

Will 5

**Arbejder du i et team?  
Eller går du solo?**

Eksempel 1:

*Du laver en fuld kropstackling og får stoppet angrebet, lige inden hun bliver ramt. Vampyren falder omkuld, og hun staker den lynhurtigt. I stiller jer ryg mod ryg og gør klar til næste angreb.*

Eksempel 2:

*Du tror ikke, det er en kamp, du kan vinde, men du kaster dig ud i den med en vildskab som aldrig før. Du uddeler slag og spark til højre og venstre, og anser ikke de gange, du selv bliver ramt. Det er farligt, men du er ligeglad. For du er vred, og det føles godt.*

Will 6

**Går det godt i kampen?  
Eller går det galt?**

Eksempel 1:

*Du prøver at holde dig lidt på afstand, og slår til, når de andre får bragt en vampyr ud af balance. Og hvis nogen kommer for tæt på, gemmer du dig bag dine illusioner. Det er ikke så heroisk, men det er en god kombi med de andres mere frontale angreb.*

Eksempel 2:

*Du ser en vampyr falde og løber frem for at stake den. Det lykkes, men pludselig springer en anden på dig, og kun en lille flaske med vievand redder dig. Hun trækker sig væk i smerte, og du griner af lettelse. Indtil du ser at du er omringet ...*

Becca 5

**Går du all in i kampen?  
Eller holder noget dig tilbage?**

Eksempel 1:

*Du føler kumaa-energien strømme igennem dig magtigere end nogensinde før. Dine illusioner skaber kaos, og du udnytter forvirringen til at angribe mere frontalt og direkte end du plejer.*

Eksempel 2:

*Du kæmper defensivt. Dine illusioner holder dig skjult eller forvirrer, når de andre bliver angrebet. Du ved ikke helt hvorfor, men noget holder dig tilbage - gør, at du ikke tør kaste dig ud midt i kampen. Måske fordi du tror, at du ikke vil gøre den store forskel. Eller måske fordi du ikke helt føler, du er med i gruppen længere.*

Becca 6

Will



6

Will



5

Berra



6

Berra



5

**Er du kompetent?  
Eller går det forholdsvis galt?**

Eksempel 1:

*Vampyren griber ud efter dig, men du laver et hurtigt rul med kroppen, så den i stedet tumler forbi dig. Du vender i samme bevægelse og kaster en stage over til Joan, som står klar til at førstøve vampen.*

Eksempel 2:

*Pludselig bliver du tacklet bagfra af en ordentlig kleppert af en vampyr. Du rammer jorden og mærker musklerne i dit lår trække sig sammen. En af de andre skubber vampyren væk, og du er hurtigt på benene igen. Eller, du prøver, for det er som om, dit ben ikke helt kan bære dig. Så det bliver nok op ad bakke herfra.*

Liam 1

**Er du stadig mærket af sidste kamp?  
Eller er det som om, du finder nye kræfter?**

Eksempel 1:

*Du kan stadig mærke den sidste kamp, og det gør dig langsom. Men du får stadig taget et solidt brydergreb på vampyren, der angriber, og sammen valter til jorden. "Jeg klarer den her!" råber du. Og håber det passer.*

Eksempel 2:

*Du føler nærmest, du flyver, så hurtig er du pludselig. En af vampyrerne angriber, men du ruller til siden og når at "stake" den, idet den løber forbi dig. Måske det der ekstra sommertræning gav mere, end du troede.*

Liam 2

**Kommer du til skade, fordi du er outmatched?  
Eller fordi du skal vise dig?**

Eksempel 1:

*Du prøver at lægge alle dine kræfter bag dit angreb. Du føler dig stærkere, end du plejer at være for tiden, men det er bare ikke nok. Det er som at slå ind i en betonmur, og dens modsvar sender dig flyvende gennem luften. Du lander dumt, og du er ret sikker på, du har brækket noget.*

Eksempel 2:

*Du ved godt, det ikke giver mening, men du føler næsten, du kan tage den selv. Du råber for at få dens opmærksomhed og lander så først et og så to slag hårdt i brystet på den. Det er bare ikke nok, og pludselig mærker du dens kloer skære ind i dig.*

Liam 3

**Du har fået nye kræfter. Men viser du dem frem?  
Eller får du dem til at virke naturlige?**

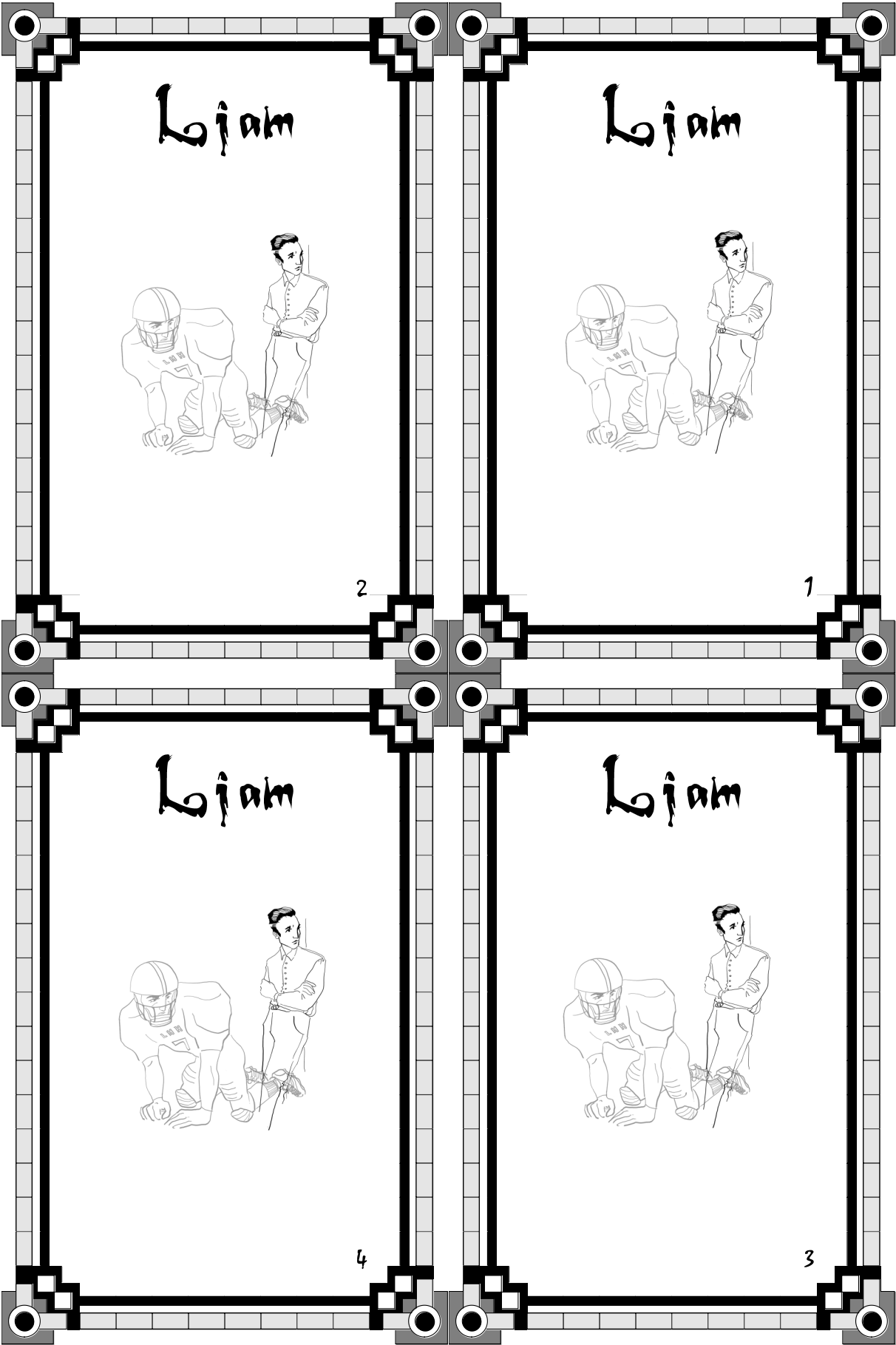
Eksempel 1:

*Du ved ikke hvorfor, men du kan mærke styrken strømme igennem dig. Du hopper hen over hovedet på en vampyr, snurrer rundt i luften og hamrer en pæl gennem den. Ricky langer ud efter dig, men du blokerer hans slag. Det burde brække din arm, men du kan mærke, du næsten kan gå op imod ham.*

Eksempel 2:

*Dine nye kræfter gør, at du nemt undgår vampyrerne. Du snor dig mellem dem og får skubbet dem til højre og venstre, så de andre kan tage sig af dem. Du laver et angreb på Ricky for at provokere ham, og det lykkes. Han angriber dig, men du undviger ham nemt.*

Liam 4





**Hjælper du din far?  
Eller tøver du bare lidt?**

Eksempel 1:

*Du ved ikke helt, hvorfor du gør det, men du er bare ikke klar til, at din far dør. Måske tænker du på din mor, måske tænker du mest på dig selv og dine nye kræfter. Men uanset hvad griber du ind og stopper Joan, lige inden hun leverer det dødbringende slag.*

Eksempel 2:

*Du dræber vampyrer til højre og venstre og nyder dine kræfter. Du er ikke helt på Joans niveau, men du begynder at forstå hendes glæde ved at slå. Og pludselig bringer kampen dig helt tæt på din far. Du har chancen, men du tøver et øjeblik, og så er chancen forpuppet.*

Liam 5

**Går det godt i kampen?  
Eller går det galt?**

Eksempel 1:

*Du kaster en håndlanger op mod Alfaderen og ser den blive til støv, da resterne af talerpulten gennemborer den. Du dukker dig for et slag, og dit modangreb sender din modstander tværs gennem rummet. Du fryder dig over at bruge din fars kræfter mod ham.*

Eksempel 2:

*Dine kræfter gør, at du kan gøre ting, du aldrig har kunnet før. Du undviger, parerer og laver modangreb med en hurtigbed, du ikke vidste, du havde. Men kræfterne gør dig overmodig, og pludselig mærker du et jag af smerte, da et slag brækker din arm. Det bliver nok op ad bakke herfra.*

Liam 6

