



SABELLE





SABELLE

En fortælling om vampyrer

Af Lars Kaos

Illustrationer af Thomas B. Nielsen

Tak til Thomas B. Nielsen og Bjarke Larsen for mange gode rollespilsoplevelser - ikke mindst som vampyrer.

Forord	3
Synopse	4
Baggrundshistorie	4
Stemningen	5
Den første nat	6
Den anden nat	10
Den tredje nat	12
Frelste sjæle	14
Omkring kamp og systemet	15
Blodsbånd i Isabelle	16
Vampyren Isabelle	16



ISABELLE

Forord anno 2005

Det er 11 år siden, at jeg skrev Isabelle. Det er også 11 år siden, at jeg sidst har læst det. For fire år siden, bad Olav Kjær om at få scenariet til Projekt R'lyeh, men da vidste jeg ikke engang, om jeg havde en papirudgave af scenariet og i mindre en elektronisk udgave. De oprindelige Quark filer var forsvundet for længst, og mine Word-filer af dokumentet var utilstrækkelige, da scenariet blev skrevet helt færdigt i Quark. Da Isabelle så blev rerunnet på Fastaval 2004, troede jeg faktisk, at jeg havde mistet den sidste kopi af scenariet – glemt i cafeen i en brandert – men heldigvis havde Andreas Lieberoth, som skulle køre scenariet på kongressen, ikke fået hentet sin post, så Isabelle lå og ventede på ham derhjemme, og han var så flink, at sende det til mig.

I maj 2005 gik jeg ned i kælderen for at rydde op i nogle fugtskadede kasser, og her lå pludselig originaltegningerne til Isabelle. Tegninger som jeg troede for længst for gået tabt, men som viste sig først at være gået tabt nogle måneder før, da vi havde en vandskade i kælderen. At se de ødelagte og mugbespiste vampyrer, gjorde mig så trist, at jeg kom i det helt rigtige humør til endelig at tage mig sammen og lave en elektronisk udgave af Isabelle.

Jeg har ikke lavet mange ændringer. Jeg har gået teksten igennem og taget de værste korrekturfejl, og så har jeg droppet en af spilpersonerne. Vampyrer Belle. Hun havde sgu' altid været den sjette pc, og jeg skammede mig på Fastaval 1994, da jeg kunne se, at han der spillede Belle, sad og kiggede undrende på de andre spillere, som sad og gnækkede og kom med udbrud, efterhånden som de læste deres spilpersoner – eller karakterer, som det hed dengang. Så hun er skrevet ud. Men jeg har undladt at slette selvhøjtidelige og ungdommelige indslag, selv om det var svært. Jeg har også undladt at lave et nyt og lækkert layout. Denne udgave ligner den originale så vidt muligt.

Forord anno 1994

Jeg har skrevet dette scenarie, fordi jeg mener, at jeg har noget nyt at tilføje dansk rollespil. Det er karakterer med dybde og personlighed. Jeg ser sådan på det, at jeg skriver et scenarie til syv mennesker. Seks spillere og en spilleder. Seks syvendele af mit publikum ser aldrig min scenarietekst. De ser kun deres karakterer, og ofte er der ingen dybde eller personlighed i disse. I mit scenarie er karaktererne hovedpersonerne, og det er dem, som scenariet handler om. Derfor skiller dette scenarie sig ud fra den klassiske model, med et problem der skal løses af en gruppe mennesker. Denne gang er problemet dem

selv, og det er i dem selv og hos de andre karakterer, at de kan finde løsningen på deres problemer. Så jeg siger held og lykke, hvis du har fået en gruppe spillere, som bare vil have hack'n'slash.

Som jeg ser Vampire

Jeg har aldrig læst andre Vampire bøger end Vampire - The Masquerade first edition, og jeg ønsker ikke at læse flere. Denne bog passer fint til mine behov. Og jeg bruger stort set ikke andet end nogle grund ideer fra Vampire, og så lige systemet når jeg finder det nødvendigt. Jeg operer ikke med begreber så som klaner, et vampyrerfamfund, regler for vampyrer og hvad der ellers bliver opstillet i bogen. For en kampagne kan det måske være meget sjovt at spille med, men for en kort vampyrfortælling mener jeg at sådanne begreber vil være formålsforstyrrende. Så derfor, bliv ikke fortvivlet over at jeg ikke bruger regelbogen til særligt meget. God og interessant læsning, og uden tvivl en af de bedste rollespilsbøger der er skrevet, og det er grunden til at jeg overhovedet bruger den i første omgang, men jeg bruger ikke meget fra dens univers. Det som jeg bruger, vil jeg nævne videre i scenariet. De eneste vampyrer, der er i scenariet, er de seks spilpersoner og deres herskerinde Isabelle.

Min grundidé

Jeg ville lave en gotisk vampyrfortælling, hvor kærlighed var en vigtig del af fortællingens tema og morale. Jeg forlader alt, hvad der hedder Gothic Punk. Og jeg ville lave et scenarie, hvor spilleren skulle føle at han spillede en Vampyr. Han skulle føle noget for denne person, måske endda komme til at forstå ham, og jeg ville sætte hovedpersonerne i frontlinien. Historien skulle dreje sig om karaktererne, og hver karakter skulle være et enestående individ, som kunne stå for sig selv som hovedperson i et spil. Jeg ville have en simpel fortælling, hvor der blev lagt meget vægt på stemning og rollespil, samt at der kom noget ud af fortællingen, at karaktererne, ja måske endda spillerne, lærte et eller andet. Hver karakter har ét voldsomt problem, som gør at denne person ikke er lykkelig, ja faktisk er decideret ulykkelig. Problemet kan være mere eller mindre åbenlyst, det kan ligge dybt begravet i vampyrens personlighed, eller det kan fremstå tydeligt og forekomme nemt at gribe fat i. Karakteren skal i løbet af scenariet indse, at han har et problem og til slut i scenariet indse, hvordan dette problem kan løses – eller hvorfor det er uløseligt. Et psykologisk spil, men også en gotisk kærlighedsfortælling. Det farlige ved dette er, at blot en enkelt negativ spiller kan ødelægge en skrøbelig stemning af uopnåelig kærlighed, hvis han gør grin med sig selv eller andre karakterer. Ja, men så vil jeg bare sige god fornøjelse, og hvis der er problemer, så tag fat i mig på Fastaval, hvor jeg vil være fra torsdag morgen.



SYNOPSIS

En vampyr har kaldt sine børn sammen for at dø med dem, da hun ikke vil leve mere, men hun bliver fundet af en ung greve, som forelsker sig i hende og tager hende med til sin borg, hvor han bygger en glaskiste til hende. År efter vækker han hende, og samtidig vågner de andre vampyrer til live. Scenariet handler om disse seks vampyrer, deres indbyrdes forhold til Isabelle, verden og dem selv. Og hvordan de finder deres herskerinde og elskede igen.

Handlingen udspiller sig over tre nætter. Når de tre nætter er gået, vil spillet uafvendigt være slut. Opbygningen er rimeligt rigid, handlingen kører, og de kan ikke afvige meget fra den.

Nat 1.

Vampyrerne, altså karakterne, vågner op i et næsten forladt kloster i en for længst glemt kælder. De har meget svært ved at huske. De har deres personlighed, men de kan ikke huske hinanden, deres liv som menneske eller deres liv som vampyrer. Det eneste de ved med sikkerhed er, at Isabelle behøver hjælp, og at de må finde hende. De har mistet hukommelsen på grund af den lange dvale.

De forvirrede vampyrer forlader klosteret, det er vinter, tidlig aften, og de møder en gammel præst, som de snakker med. Af ham vil de få at vide, hvor Isabelle er. De forlader klosteret og støder på et mindre jagtselskab, som rider igennem skoven. Måske dræber de dem.

De vil nå ned i byen inden daggry og finde et sted at tilbringe dagen.

Nat 2.

Vampyrerne begynder at huske mere. De vil se en karet blive gjort klar til at tage afsted, og den har retning mod den samme by, som de skal til. Karet er lejet af Professor Chekov, som er blevet tilkaldt af greven, der har brug for hans hjælp. Han er en hjælpsom mand, og tilbyder karaktererne at rejse med. På vej mod den anden by, vil de gøre holdt ved en landevejskro, hvor de kan høre rygter og historier omkring den underlige greve. Foruroligende historier. Turen vil være besværlig på grund af snevejret, men de vil ankomme til byen, og nå op til borgen lige før daggry, og de vil kun lige nå ind i krypten før daggry.

Nat 3.

Vampyrerne husker nu hele deres liv som menneske og som vampyrer, og de er meget umenneskelige nu, og meget i vildrede. De vil nu søge gennem den gamle borg, og de vil finde Greven og Chekov i den store mødesal,

hvor de taler om hvad de skal gøre ved Isabelle.

Chekov vil tale om Isabelle, som om hun er et uhyre.

De vil prøve at befri Isabelle, blot for at opdage, at hun forlanger, at de skal give deres blod til hende, så hun kan overleve. Hun vil opføre sig urimeligt, og vampyrerne kan nu indse, hvis de vil, at Isabelle ikke er deres kærlighed værd, og at deres problem ikke er, at hun ikke elsker dem. Klimaks bliver, når Isabelle sandsynligvis angriber dem for at få deres blod, og dermed viser dem, hvor lidt hun regner dem for.

(Men for hver vampyr vil der være en afslutning, hvor der gerne skal være et personligt klimaks, hvor vampyren finder ud af, hvordan frelsen opnås. Alt i alt kan man sige, at afslutningen meget er op til den enkelte spiller, forstået på den måde, at det er vampyrens handlinger, der bestemmer, om der virkelig bliver en afslutning med et klimaks. Henri er dog ikke at regne med her. Der er ingen frelse for ham).

Spillerkarakterer

Albert Troufot: Kvinde- og seksualangst person. Vanvittig, lidende og romantisk karakter.

Arthur Norwood: Tidligere ridder. Tragisk skikkelse, som er i dyb splid med sig selv, på grund af sin tro på gud.

Christine: Ung pige. Sårbar og et traumatisk forhold til mænd. Psykotisk.

Franco de Silvera: Stærk, ansvarsbevidst, desillusioneret helt.

Henri DeForge: Outsider. Ondskabsfuld adelsmand uden respekt. Den indre fjende.

Baggrund

Forhistorie om tiden fra 1770 til 1870

Vampyren Isabelle, har gennem tiden skabt seks vampyrer. Hun har elsket hver og en af dem, men er hurtigt blevet træt af dem, og har forladt dem. Tiden går, og Isabelle begynder at blive træt af hendes tilværelse, hvor alting blot løber i ring og gentager sig selv. Hun vil samle sine børn, og sove i al evighed, sammen med dem.

Hun samler sine seks børn i en ældgammel glemt kælder i et kloster. Hun er grundlæggende ligeglad med dem, men hun ønsker ikke at løse dem fra deres blodsbånd til hende, og det vil ske, hvis hun dør. Hun luller dem i søvn i kælderen, og ligger sig selv ind i et forkammer, og ligger sig til at dø. (Det vil sige dvale (torpor), og det er mingen, at hun aldrig vil vågne igen.

Tiden går. Klosteret forlades og forfalder. Kun en enkelt præst bliver i klosterkirken. Vampyrerne sover, og det ville de have blevet ved med, men det var ikke deres skæbne.

En smuk vintereftermiddag i år 1840 går en greve en tur med sin hund, og en præst som er hans gode ven. Hunden, en lille rød gravhund, farer ned i et hul, og kort



tid efter høres et ynkeligt hyl, og under deres forsøg på at få hunden fri, støder greven på en gammel væg. Ung og nysgerrig som han er bryder han den møre væg ned, advaret af præsten om at det er uforsigtigt, og at de hellere måtte vende om, da mørket snart falder på. Han kommer ind i et lille rum, og der får han øje på den smukkeste kvinde der ligger på en grav. Han forelsker sig øjeblikkeligt i hende, og tager hende med bort til sin borg. Hans ven, dybt bekymret, advarer ham mod at gøre hvad han gør, men han er forblændet af hendes skønhed.

I hans borg bygger han en glaskiste til hende, og ligger hende i et smukt rum. Skæbnen vil, at han aldrig udsætter hende for den mindste stråle solskin. Årene går, folk begynder at fortælle historier om at greven er forelsket i en statue og at han er blevet gal. Hans rådgivere prøver at overtale ham til at begrave kvinden, men det lykkedes dem ikke. Han lever ikke op til hans forpligtigelser, og flere og flere forlader hans hushold, og han bliver til sidst kaldt den Gale Greve, og kun få venner har han.

En ulykkelig nat da han betragter hendes skønhed, vil han tage sin dronnings broche af for at pudse den, men ak. Han stikker sig på nålen, og en enkelt dråbe blod falder på hans elskedes læber.

Dråben forsvinder på hendes læber, som pludselig bliver blodløse, hendes kinder indfaldne, sorte rande under hendes øjne, læberne krænges bort og afslører hæslege lange tænder, og i rædsel trækker greven sig bort og ser væsenet åbne sine øjne, som er sorte med et forfærdeligt rødt skær, og med voldsom hast flygter han bort, og

låser døren forsvarligt, og andetsteds vågner seks vampyrer til live.

Dette er historien omkring hvorfor de seks vampyrer, altså karaktererne ligger i dvale sammen i klosteret, og hvorfor Isabelle er væk. Det er også grunden til at de vågner, for da Isabelle vågner, vågner de også, og da de er blodsbundet til hende, føler de, at hun er i alvorlig fare og nød og vil gøre næsten alt for at hjælpe hende.

Handlingen er ret simpel, der er ikke noget problemsolving og noget videre besvær med at komme videre i historien. Det er jo også ret vigtigt, når der maksimum er seks timer til spillet. Men det er ikke selve handlingen som har betydning, det er udviklingen i karaktererne.

Omkring stemningen

Isabelle er et seriøst og alvorligt scenarie. Det er vigtigt at forstå, at hvis man ikke tager karaktererne og deres konflikter seriøst, vil det være meget svært at få noget godt ud af spillet. Det er også vigtigt at spillerne forstår, at det er op til dem, om de vil have et godt spil. En fortællende og god spilmester kan altid forbedre spillet, men hvis de vil spille meget rollespil, bliver de nødt til at gøre det med hinanden.

Vi har et alvorligt problem omkring stemningen, og det er at vi skal spille scenariet om formiddagen og eftermiddagen. Det vil sige, at det er meget muligt at vi skal spille i strålende solskin. Absolut ikke godt for et vampire





scenarie, men vi må forsøge at få det bedste ud af det.

Beskriv den sensuelle verden. Vampyrer er væsener med bedre sanser end mennesker, de hører, lugter og ser meget mere end vi. Beskriv vejret, naturen, dyrene i svulstige og værdiladede vendinger.

Hug så meget af stemningen du kan fra Bram Stokers Dracula, Shelleys Frankenstein og Coppolas dracula film, det er vigtigt at forstå hvad gotisk horror er. Jeg kan også anbefale at kigge i grundsættet til Ravenloft, hvor der i simple og gode vendinger forklares, hvad gotisk horror er.

Husk: Vampyrer oplever ikke verden, som vi gør. Hvis du ikke har en idé om, hvordan de adskiller sig, så læs Anne Rices bøger om vampyrer.

Nat 1.

Der er mange tragiske elementer og passager i Isabelle. Grundlæggende er alle karaktererne tragiske i sig selv, og det er meget muligt at det også ender tragisk. Men undervejs i spillet, kan det godt betale sig, at lægge vægt på det smukke i natten. Læg stor vægt på skønhed den første nat. Beskriv stjernerne, naturen, giv spillerne smukke billeder. Beskriv hvordan de kan se snufnuggenes enkelte snekrystaller, hvordan de kan høre hvert enkelt snefnug lande på deres hud, og beskriv hvordan snefnuggene ikke smelter når de lander på deres hud, som ikke er varm. Med andre ord, få dem til at føle sig levende, men mind dem så om at de er dødnige, uden at det ødelægger hele deres humør. Gør blot byerne lidt mere fantastiske end de måske var i Tyskland i 1870, sørg selvfølgelig for at det er fuldmåne. Scenariet foregår i romantikken, og det er vigtigt at huske på. Brug blot romantikernes verdenssyn. Men som spillet fortsætter, så skal du ændre stemningen. Fra at være fantastisk, romantisk, udsvævende den første nat, bliver den anden nat ...

Nat 2.

Stemningen begynder at blive mere dyster. Himlen vil være overskyet. Træerne vil være lidt mere krogede, måske vil det trække op til uvej. Voldsomme skyer i det fjerne. Sneen vil ikke mere falde blidt, men blive hvirvlet rundt i blæsten. Grunden til at stemningen ændrer sig, er selvfølgelig at de begynder at huske mere, og de nærmer sig Isabelle. Og det er vigtigt at huske på i Vampire og i en gotisk fortælling. Det er ikke realistisk at vejret bliver dårligere fordi de nærmer sig deres skæbne, men det er ligegyldigt. Det drejer sig om at bruge effekterne. Isabelle skal ikke have en realistisk stemning.

Men læg mere vægt på det hæslige den anden nat. Edderkopper, rotter, flagermus. Natten er mere mørk, vampyrerne er grummere, etc.

Nat 3.

Uvejret er lige op over, så at sige, og lad det spille ind i

hvordan de ser verden. De er mere dyriske. Stemningen den sidste nat skal være voldsom. Uvej, voldsomme billeder, voldsomme følelsesudbrud. Lidenskaberne skal virkelig komme til udtryk nu. Husk på det når du beskriver, at de hele tiden nærmer sig klimaks, og at de ser tingene i et andet lys, end de gjorde sidste nat.

Men hvis du er i tvivl om hvilken stemning du skal nå frem til, så se et Coppolas Dracula, og den nye udgave af Nosferatu med Klaus Kinski. Coppolas har det smukke og forførende, og Nosferatu har det hæslige og vanskabte, det forfærdelige og skræmmende. Og det er netop det som gotisk horror er. Smukt, forførende, tiltrækkende og frastødende, eventyrligt og uvirkeligt. Og skrækkeligt moralsk.

ØERSTE NAT

Det er vigtigt at huske på den udvikling der sker med PC'erne de tre nætter. Denne nat vil de være udn hukommelse, og være potentielt venlige mod hinanden med få fordomme, og der er lagt op til at de skal arbejde sammen og til dels også holde sammen. Derudover er den første nat vigtig, for det er her spillet kommer igang, og en god start er pokkers vigtig.

Karakterudvikling den første nat

Det er din opgave som spillemester at komme med de oplæg til de forskellige karakterer, som taler til deres problemer, deres traumer og hvordan de skal få løst deres problem. Men forstå, at du skal hjælpe med at fremme karakterudviklingen, hvis der er brug for det, men gå ikke imod en karakters ønsker, hvis spilleren ikke bryder sig om det.

En ting, der er meget vigtig omkring karakterudviklingen er, at du som spillemester har læst karaktererne og forstår dem. Jeg ved godt, at de er lange, men de er en ligeså stor del af scenariet som handlingen. Du skal kende dem, for så kan du nemlig i spillet fortælle dem, hvordan de føler over noget, og føre dem på rette vej, hjælpe dem. F.eks. kan du fortælle at Albert føler jalousi, når Henri lægger an på Christine. Det er vigtigt, at dette bliver gjort godt, for ellers kommer karakterernes dybde ikke til deres ret.

Albert

Albert skal gerne få et godt forhold til Christine allerede den første nat. Det er fordi, at Christine er nøglen til Alberts frelse den sidste nat. Og rollespillet bliver mere spændende, hvis han denne nat, hvor han har mere eller



mindre glemte hans frygt for kvinder, bliver venner med hende, da han de senere nætter vil begynde at hade hende. Måske kan du lade ham blive jaloux på en af de andre karakterer, som taler med Christine.

Arthur

Arthur er ret simpel den første nat. De eneste komplikationer, han vil støde på er, når han noget med dæmoner eller kors, for det vil han finde underligt.

Franco

Franco skal ikke udvikles i særlig grad den første nat.

Christine

Som Albert gerne skulle få et godt forhold til Christine, vil det være fint, hvis der lægges op til rollespil mellem de to, da det gerne skulle ende med, at de bliver venner, og at det de andre to nætter er svært at starte et positivt forhold op for dem.

Henri

Han gennemgår ikke nogen konstruktiv udvikling. Han vil gennem sin spiller sandsynligvis blive mere og mere destruktiv, men det er ikke dit ansvar, det er op til de andre karakterer at stoppe ham.

Scene 1

Opvågningen i krypten.

Karaktererne ligger i en gammelt krypt, som er under jorden. Rummet er stort, hvælvede lofter, med mange piller som gør det svært at overskue. Rundt omkring står der kister. Der er masser af spindelvæv og meget støvet. Der har ikke været nogen i rummet de sidste hundrede år. Du skal forestille dig, at det rent faktisk er et gravkammer de har ligget i, og der er den samme stemning, som der vil være i et gravkammer.

I midten af rummet står seks kister. Det er disse kister karaktererne ligger i. De er alle ens, solide egetræskister, som stadig hænger sammen efter hundrede år. Rummet er meget tyst og meget koldt. For enden af nordvæggen er der en del af kapellet der er lukket af med ornamenterede smedejernsgitre, og går man derind, vil man komme til en dør, som fører op til en tilmuret dør. Hvordan rummet er i detaljer er ligegyldigt, find selv på noget hvis du har lyst.

Spillet starter i det øjeblik den første vampyr vågner. De vil alle være forvirrede og bekymrede fordi de intet kan huske, men nogen mere end andre. Vælg en spiller til at være den første der fjerner låget fra sin kiste, beskriv støvet der glider af kistens låg da han åbner den, beskriv rummet, de andre kister, hvordan han fornemmer andre

vampyrer i den, hvordan han mærker sine knogler vågne til live, eller hvordan du ellers vil gøre det stemningsfuldt. Som vampyrene er forvirrede, vil spillerne sandsynligvis være det samme. Hvis de ønsker, så giv dem tid til at tale sammen. Der er lagt op til at Franco vil tage initiativ til at søge efter Isabelle i samlet trop.

Rotten på trappen

Når du gerne vil føre dem videre, så lad en af dem høre en lyd hende fra trappen bag jernlågerne. Det er en rotte, som piler ned af trappen. I rotten er der blod, de kan høre dens hjerte slå, de kan mærke dens varme blod, de husker at de behøver blod, de savner blodet. Vampyrene har ligget så lang tid i dvale, at de har meget brug for blodet, men det er ikke det som rotten skal fortælle dem. Hvis rotten kan komme ind, så må der også være en mulighed for at komme ud.

Scene 2

Uventet hjælp fra en præst

Trappen fører op til en tilmuret dør. Den er mørk og kan brydes ned. Hvis de undersøger det, kan de se, at den i hvert fald ikke er hundrede år gammel. De vil komme ud i en gang, og de vil kunne mærke den friske luft, og der vil være en trappe som fører op i en have. Der er en låge foran nedgangen, igen en flot ornamenteret låge, men faldefærdig og rusten. Ornamenteringen består af en dæmon, men den er gået i stykker. (Et symbol på vampyren selv)

Den gamle have

Det er tidlig aften. Det sner let, og fryser et par grader. Haven er hvid og smuk. Der står flere statuer, et solur og forskellige smukke træer som nu er dækket af et hvidt lag sne. Selv om det er nat er der ret lyst i haven, som virker fortryllet. En enkelt ugle sidder i et kirsebærtræ og betragter vampyrene med et stift blik, de kan høre den s vejrtrækning, før den flyver bort i natten for at jage. Ved første øjekast ligner det en flot have, men langsomt som de bevæger sig hen af stien, ser de at det er en gammel kirkegård, men kun få sten står, og de er dækket med sne. Statuerne rundt omkring er statuer af jomfru Maria, engle og sørgende skikkelser, men de er gået itu og er forfaldne. Alt er misligholdt og lettere forfaldent, og kun den jomfruelige sne skjuler forfaldet. (Dette er igen et symbol på, at der over den pæne overflade ligger noget gammelt og forfaldent, altså vampyrene selv.) Ja, du har nok fanget hvilken stemning du skal opnå. Mens de stadig står i haven, lad dem få øje på en bøjet skikkelse i præstekjole, der står ved en gravsten.



Samtale med præsten

Præsten som de her møder er Eduard Bargeld. Eduard er den præst, som for 30 år siden gik tur med greven, og sammen med ham fandt Isabelle. Eduard har haft en klar ide om, at det var noget ugudeligt og farligt de denne nat fandt, og han har prøvet at overtale greven, til at overlade hende til ham. Men han mistede sit venskab med greven, som ikke ville høre på ham. Eduard ved at de seks vampyrer har ligget i krypten. Han har intet fortalt til greven om dette, ja han har holdt på denne hemmelighed i de sidste 29 år. Det har været en tung byrde at leve med for Eduard, og det har ældet ham voldsomt.

Han har rådført sig med gud mange gange, men har aldrig fundet løsningen. Han har overvejet mange muligheder, at forsøge at slå dem ihjel, tilkalde hjælp fra Paven, glemme alt om dem, men han har intet gjort. Han har været fanget i den gamle klosterkirke, da han føler at det er hans ansvar, at der ikke kommer uvedkommende og opdager de seks væsener. Han har viet sit liv til at beskytte dem fra omverdenens indblanden. Han har kun set dem en gang, og det var nok for ham. Han brød den tilmurede dør ned, og byggede den op igen.

Vampyrerne har været en del af Eduards liv de sidste 29 år. Han har haft et ensomt liv på grund af dem, men det er et valg han selv har foretaget.

Så når Eduard ser de seks vampyrer stå der foran ham, er det 29 års overvejelser der pludselig er blevet løftet fra hans skuldre. Alle de ansvar han har følt der lå på ham, er pludselig taget fra ham.

Så derfor bliver Eduard ikke angst når han ser dem. Han er ikke bange for at dø nu, for hans opgave er tage fra ham. Han er fascineret og nysgerrig, og vil gerne tale med dem. Det er for Eduard at møde de seks vampyrer, som de vil være for en ufojæger, pludseligt at stå ansigt til ansigt med en marsmand.

Eduard er en intelligent og eftertænksom mand. Han er venlig, og har ikke slette hensigter over for vampyrerne. Han vil gerne hjælpe dem så godt som han kan, så længe han ikke får indtryk af, at vampyrerne vil udøve ondt. Er de ubehagelige og væmmelige, opfører de sig tåbeligt over for den flinke gamle mand, vil han indse, at han burde have slået dem ihjel, og han vil miste al livskraft og mod, og synke om i sneen, og være ligeglad med vampyrerne.

Men hvis ikke, så kan han fortælle dem, at for længe siden, fandt greven den smukke kvinde og tog hende med til sin borg, hvor han byggede et kammer til hende. Han kan fortælle, at greven blev besat af hende, og ikke tænkte på andet, og misligholdte sit grevskab. Han vil også kunne fortælle, at de nede i byen, vil kunne leje en vogn der kan føre dem til byen, og han fortæller dem også vejen derned. Nu da han er fri, vil han lægge sig til at dø med ro i sind, for han er gammel og udslidt, og har ikke mere at leve for.

Formålet med mødet med præsten er at lade spillerne vide hvad der er sket med Isabelle, samt sætte en stemning af, at mennesker ikke bare er byttedyr. De skal gerne føle

respekt, medfølelse, kærlighed what ever, til den gamle flinke præst, der har taget sig af dem, og bevogtet dem et halvt liv. De skal gerne forstå, at her står et MENNESKE foran dem, og det menneske er et liv, og de skal de have respekt for. Hvis de ikke har respekt for liv nu, mister det nemlig sin effekt, at de senere mister deres respekt for liv. Han vil også kunne svare på praktiske spørgsmål så som, hvor ligger byen, hvilket år er vi i, etc.

Note: Hvis der skulle ske det uheldige, at bare overfalder Eduard, så prøv at tale dem fra det ved hjælp af Franco. Hvis det skulle ske, så lad dem møde en munk, en hjælper eller en anden person, der kan overtage Eduards rolle og fortælle dem, hvad der er sket.

Scene 3 Jagtselskabet

På vej ned mod byen, som foregår på en rimeligt bred skovvej, møder vampyrerne et jagtselskab der er sent ude, og ligeledes på vej ned mod byen.

Skoven

Mødet foregår på vejen i skoven. Skoven er en tæt gammel egeskov. Den snøkler sig ned af en bjergside, sommetider har de udsigt over den idylliske lille landsby der ligger i dalen, somme tider har de udsigt over et storslået bjerglandskab. Sneen falder kun let. Skoven er stille, sneen dæmper lydene. I skoven ser de uglen fra før, sidde i et træ. Den æder en mus, og den stirrer på dem, da de går forbi den. En ræv lusker forbi, på jagt efter bytte i sneen, en ræv som fremstår meget rød i den lyse sne. Som fornævnt, så beskriv naturen som noget smukt og eventyrligt. Lad ræven dem få en følelse af fælleskab med ræven, og lad dem forstå at ræven er trist, for kort tid efter ankommer jagtselskabet, som de skal synes dårligt om.

Jagtselskabet

Selskabet består af seks personer (hvor passende) til hest. De er iklædt, ja blodrøde jakker, og de er alle bevæbnet med rifler. De har været ude at jage ræve for sjov, og er nu på vej tilbage til landsbyen. De kommer ikke fra landsbyen, men er blot på tur. Det er seks unge selvsikre adelsmænd, som er vant til at behandle folk fra landet som det passer dem, og de er meget overlegne, og ret uudholdelige. Den forreste rytter har tre døde ræve hængende på sin hest.

Vampyrerne har mulighed for at skjule sig inden rytterne kommer, for de hører dem på lang afstand. Hvis de gør det, så rider rytterne blot forbi, og der kommer ikke mere ud af denne situation.

Men hvis ikke, så vil de standse op, og betragte selskabet. Den forreste rytter, vil hurtigt spørge hvad en

så mistænkeligt udseende gruppe rejsende foretager sig i skoven om natten. Han vil indlede en samtale, med det formål at gøre lidt grin med dem, og intet andet.

Formålet med dette møde er at give vampyrerne en god mulighed for at føde, da de har voldsomt brug for blod, samt at give en ubehagelig stemning. Disse seks unge jægere vil opføre sig ubehageligt og nedladende over for vampyrerne, og det vil nok få spillerne til at synes at det er i orden at de slår dem ihjel, men sørg for at det bliver så væmmeligt, at de ikke blot synes det er skægt. Et eller andet sted skal det selvfølgelig også være fascinerende og tiltrækkende i al sin grusomhed.

Hvis mødet ender i blod, så sørg for at gøre det

ubehageligt. Mennesker dør med smertensskrig, blodet damper i den kolde nat, få dem til at føle sig som mordere, det skal ikke være nemt for dem. De skal føle ubehag og væmmelse. Lidt som når en vampyr slår ihjel for første gang, for det er lidt som første gang for dem, da de denne nat er meget menneskelige. Giv dem også noget modstand, så de bliver nødt til at være brutale, men lad dem være totalt overlegne i kampen. Lad dem rive de stakkels uforsigtige jægere i stykker som det passer dem.

Du behøver ikke køre kampen med terninger. Det er ikke nødvendigt. Bare lyt til spillernes beskrivelser af hvad de gør, og sørg for at få levende beskrivelser ud af dem, og lad så deres ønsker i mere eller mindre grad lykkes for dem.

Når kampen er overstået, og de har drukket blod, så lad uglen sidde stille og roligt og betragte dem, som de betragtede den da den åd. (Uglen er et symbol på en jæger, og samtidig et symbol på klogskab og eftertænksomhed, og det er det som de bør stræbe efter)

Mellemspil Nede i Schwarzwald

Hurtigt efter af vampyrerne har mødt jagtselskabet, så lad dem komme ned i landsbyen. Det er nu midt om natten, og alt ånder fred og ro. Hele byen sover, der er ikke en levende sjæl at se. Når de når ned i byen, er der ikke lang tid til at det bliver daggry. Et par timer højst, og de vil ikke have mulighed for at nå til Goslar denne nat. Det de skal i landsbyen er altså at finde et sikkert sted at overnatte. Schwarzwald må godt fremstå som værende lidt idyllisk og romantisk.

Scene 4 Teatret

Den eneste bygning som ser ud til at være forladt for mennesker, er teateret, hvor der står et skilt med: Lukket på grund af sygdom. Bygningen er ret stor, det er et stort teater for en ret lille by, på tagryggen sidder en grøn grim gargoyle og ser ned på vampyrerne. (Blinkede den til en af dem?) Teatret er ikke bygget i gotisk stil, men i barok stil. (gargoylen er blot en hentydning til Århus Teater). Teateret ligger ved det store torv.

Det skal ikke være videre svært for dem at komme ind i teateret, og når de kommer ind, skal de have en følelse af at det er forladt og stillestående. Hvis de har lyst, så lad dem blot gå lidt rundt i teateret, men det kommer til at være på din regning som spillemester, og har du lyst og er i stemning til at lave et eller andet, så blot sørg for, at det ikke bryder stemningen eller genren. Før dem ned i kælderen for at sove, det er det mest sikre. Rekvisit rummet er passende





Den anden nat

Den anden nat får vampyrerne deres hukommelse omkring deres liv som mennesker tilbage. De husker hvem de var og hvad de stod for som mennesker, og de begynder at få en fornemmelse af, at der er noget galt. Husk på at dette skal spille ind i stemningen, vejret, ja hele deres univers. De skal i dette afsnit kæmpe mellem det menneskelige og umenneskelige, og for at få den kamp frem, må du som spilmester give dem muligheder for det, f.eks. at friste dem med Maria. Hun har ungt dejligt blod. Få den indre kamp de har frem i lyset og frem i spillet. Og lad der blot være lidt stemning af undergang.

Karakterudvikling den anden nat

Din vigtigste opgave denne nat er at begynde at antyde hvilke konflikter, der ligger til bund i karaktererne.

Albert

Husk på at Albert gerne skulle ende med at forelske sig i Christine eller indse, at hun kan være hans frelse. Dette kan gøres ved fortsat at antyde, at Christine er anderledes end Isabelle, men det er en balancegang, for han skal heller ikke blive gode venner med hende.

Christine

Ja, Albert og Christines udvikling hænger jo meget sammen. Christine skulle også gerne have den mulighed for at komme til at synes om Albert. Brug de samme midler som ved Albert, men pas på igen, at de ikke bare bliver vildt gode venner, for der skal gerne være en konflikt, som skal overvindes. Hvis Henri begynder at komme med tilnærmelser, så lad hende få ubehagelige flashbacks og antydninger af, at hun har et anstrengt forhold til mænd.

Arthur

Arthur skal begynde at fornemme, at der er noget galt med hans forhold til gud. Dette kan gøres med antydninger af ubehag overfor kors og andre kristne symboler.

Franco

Husk, at det er meningen, at Franco skal forelske sig i Isabelle. Hans problem er, at han altid hjælper andre og flygter fra sine egne problemer. Sørg for, at han hjælper Albert, når han kommer i knibe, og hvem han ellers har mulighed for at hjælpe. Henri vil måske tale ned om Isabelle, og så kan han blive vred over det.

Scene 1

Atter en opvågning.

Vampyrerne vil vågne op i præcis samme stilling som da de lagde sig. Der skal ikke være nogen pause fra de falder i "søvn" til de vågner. Det føles for vampyren som har den lukket øjnene, og åbner dem igen sekundet efter. Der er ikke nogen søvn som vi forstår det. (Men straks de vågner op, vil de hver især få udleveret en tilføjning til deres karakterbeskrivelse. En tilføjning af hvad de nu kan huske, og en tilføjning til deres forskellige evner og stats. De skal selvfølgelig lige have lidt tid til at læse og forstå dette.) Om de vil snakke sammen efter deres opvågning er helt op til dem selv, men det er ikke meningen at der skal ske noget specifikt.

Scene 2

Kareten

Når de kommer ud af teateret som ligger lige op af torvet, vil de se en stor karet blive læsset. Der står en gruppe mennesker omkring denne karet, og det ser ud til at være lige præcis hvad vampyrerne har brug for, for at komme hurtigt til Goslar.


Chekov

Chekov er en professor, som har slået sig ned i Tyskland på hans gamle dage. Hans interesser ligger i astronomi, botanik og så lige vampyrisme, lykantropi samt anden lokal folkløse fra Tyskland. Han er et rationelt menneske der ikke tror på overnaturlige naturstridige ting som vampyrer før han har set noget bevis, men han er samtidig også nysgerrig, og har sporadisk opfulgt de historier han har hørt. Han vil dog ikke indrømme at han måske inderst inde er en smule tilbøjelig til at begynde at tro på det overnaturlige. Han tilegner det en gammel mands særheder, og evendelige håb om at udskyde alderdommen og den uundgåelige død. Hans tro er naturvidenskaben. Han tror ikke på nogen gud, og han tror ikke på noget efterliv. Alt levende ældes og dør til sidst. Intet lever evigt.

Chekov har flere gange mødt greven sammen med præsten, som han er udemærkede venner med, og har hørt ham tale med præsten om "hans elskede der ligger i evig søvn", men præsten har ikke villet ud med hvad han mente, og greven var ikke villig til at diskutere emnet. Han finder greven værende en smule gal, og det er jo også det rygter som er blevet spredt.

Men Chekov modtog for nogle timer siden en besked med rytter, om straks at opsøge ham, da han havde brug for hans viden og hjælp, og med lovning om fyrstelige summer, besluttede Chekov sig for at lade tvivlen komme greven til gode.

Chekov er et venligt og forstående menneske, en



humanist, som gerne vil hjælpe vampyrene til Goslar. Han er lidt af et snakkehoved. Han holder af, at høre hvad folk har at fortælle, og holder også selv af at snakke. Han fortæller ofte om sin tid som russisk bonde, og hvordan hans familie reagerede da han fortalte dem, at han flyttede til Byen, for at studere, eller hvad du nu ellers synes han skal fortælle om. Men det er meningen at vampyrene skal få respekt for ham, og måske endda blive fortrolige med ham. Han er en klog person. Chekov vil ikke fortælle noget om hvad det er han skal i Goslar med så stor hast. Han fortæller, at han har fået bud om, at en syg ven ikke har langt igen, og at han vil besøge ham inden det bliver for sent.

Hvis det går op for ham hvad karakterene er, vil han finde det fascinerende, men blive meget forsigtig. Måske vil han prøve nogen af de midler han kender til at afsløre en vampyr, rosentræ, spejle, hvidløg, men det er ingen af de ting som bider på. Han vil være nysgerrig. Han vil undre sig over deres gammeldags tøj, deres herkomst etc.

Vampyrene skal være utroligt dygtige hvis de får Chekov over på deres side, og de vil sandsynligvis være meget uenige herom.

Assistenten Maria

Hans unge smukke assistent vil ikke sige så meget, med mindre at hun bliver spurgt. Hun kender til professorens fascination af folkløse, er selv en smule overtroisk, bryder sig ikke om at skulle rejse om natten, og vil være lidt bange, og indgyde en beskyttertrang hos mænd. Lad Maria leve op til sit navn, (Jomfru Maria) lad hende være uskyldig og et rent væsen, så synden bliver det større, hvis hun bliver dræbt.

Scene 2 *Af sted i natten*

Kort tid efter vil de rejse afsted mod Goslar. Karet er stor med plads til otte mennesker, ti hvis man sad lidt klemte. Interiøret er holdt i mørkt træ og mørkt læder, med messinglamper og messingbeslag, det er en meget luksuøs vogn. Den er godt affjedret og behagelig at rejse i. Tænk på de store diligencer. Karet er trukket af seks heste, og der er to kuske. Hvis du har lyst og stemningen er til det, kan du lade flere rejsende komme med, og gøre vognen lidt større.

Hvis vampyrene på et eller andet tidspunkt skulle beslutte sig for at slå Chekov ihjel, så giv ham en chance for at undslippe, men hvis det ikke lykkedes, så lad dem dræbe dem de ønsker, og lade dem stadig komme til Goslar uden videre problemer.

Scene 3 *På kroen (optional)*

Hvis der er tid til det, så lav et stop på halvejen på en landevejskro, så folk kan strække ben, og gå af på naturns vegne.

Når de stiger ud af karet, så lad dem se en ensom ulv der betragter dem inde fra skoven, langt væk fra menneskene. Lad den virke ensom. (Atter et symbol på vampyren, som altid må betragte menneskenes samfund uden at være en del af det, og blive jaget og dræbt)

Kroen er en typisk landevejskro, bindingsværk med stråtag, to etager, en stor hyggelig krostue, små vinduer med skodder for, grove plankegulve, lavt til loftet, svag belysning, god ild i pejsen og i ovnene, indelukket og måske tilrøget.

Vampyrene på kroen må endeligt ikke hygge sig. De skal hele tiden forvirres med sanseindtryk, lugten af blod, lyden af grov latter der skærer i ørerne. De skal hele tiden gøres opmærksom på, at de IKKE er mennesker, hver gang de er ved at falde ind i rollen som mennesker.

Formålet med krobesøget er, at give spillerne mulighed for lidt rollespil, og lade dem høre et og andet omkring greven. Her har Chekov også mulighed for at afprøve sine teorier. Men pas på, at det ikke bliver latterligt, husk stemningen. Det er i dybeste alvor at Chekov afprøver om de er vampyrer, og hvis han afslører dem, kan det få forfærdelige konsekvenser for ham selv.

Et andet formål med krobesøget er at ruske op i nogle af de problemer vampyrene har. Følgende hændelse kan ske:

- Christine bliver befamlet af en ildelugtende og brovtende krogæst, og hun vil pludselig se ham som sin far.
- Barpigen Inga driller den generte Albert, og han kan pludselig se en vision af sig selv, hvor han skærer hende op med sine lange negle. Noget som, på dette tidspunkt, vil lægge ham fjernt at gøre.
- Der kan hænge et krucifiks på væggen, som vil kunne bringe Arthur og Albert ind i en teologisk diskussion om hvorvidt gud findes. At se korset gør ondt i Arthur, og han ville ikke bryde sig om det, hvorimod Franco blot bliver trist, fordi han ved, at korset ingen magt har.

Men der kan trykkes på mange knapper. Hvis du læser karaktererne grundigt, er det nemt at komme med andre ideer.



Mellemspil Ankomst til Goslar

Goslar er en større sydtysk by. Den har høje bindingsværkshuse, som ofte har små tårne, smalle brostensbealte gader, mange torve hvor der ofte ligger gotiske kirker, der løber en flod gennem byen, og der er flere kanaler, og derfor mange broer.

Det er ikke meningen at de skal tilbringe lang tid i Goslar. Når de kører ind i byen, vil Chekov sætte dem af på et større torv, og ønske dem fortsat god rejse. Hvis de ankommer uden Chekov, vil de sandsynligvis køre direkte op mod borgen. Hvis de har afsløret at de skal op til greven, vil han stadig sætte dem af nede i byen.

Goslar skal fremstå som anderledes end Schwarzwald. Hvor Schwarzwald fremstod som idyllisk og behagelig, så lad Goslar være fremmedgørende. Der er mennesker på gaden, som kigger mistænksomt efter vampyrerne, her vil være ting som man ikke kendte til for hundrede år siden, især vil gaslysene fremstå som værende fantastiske, og det vil også være muligt for dem at se et tog, som de slet ikke kan forstå. Meningen med dette er at fremme den udviklingen der er ved at ske med dem, fra at være ret menneskelige, over til at være umenneskelige og dyriske.

En ide kunne være at lade dem se togskinneerne og gøre dem nysgerrige, og så lade dem køre næsten over af et tog, eller på anden måde forskrække dem.

Men nu er det jo ikke meningen at de skal tilbringe lang tid i Goslar.

På vej mod borgen

Borgen ligger nogle kilometers penge oppe på et bjerg. Der går en snørklet vej derop. De vil måske kunne se kareten haste gennem natten, op af vejen, men de vil ikke kunne indhente den. På vej op af bjerget skal det blive helt stille og roligt. Mod øst skal det trække op til storm. En voldsom stilhed før stormen.

Når de når op til borgen vil porten være lukket, og de vil ikke blive lukket ind. En sti fører om bag borgen, og her vil de finde en nedgang til en krypt. Det haster for dem om at komme ind, for snart kommer daggryet, lige som de kommer ind i krypten, vil stormen bryde løs.

Borgen

Vi har selvfølgelig at gøre med en borg af gotisk arkitektur. En bygning med mange høje tårne som stræber mid himlen. Høje spidse tårne, i et uoverskueligt virvar. Gargoyler som vogter over borgen, væsener som kigger frem fra tagrygge. Borgen er uoverskueligt stor, og dens egentlige størrelse og indretning har ingen betydning.

DE TREDJE NAT

Scene 1 Den sidste opvågnen

Nu har vampyrerne deres fulde hukommelse. De husker hinanden, de husker hvad der skete, de husker hvorfor Isabelle kaldte dem sammen. Der er mulighed for, at visse af vampyrerne vil komme op at slås eller direkte slå hinanden ihjel. Det skal de have lov til, for der er visse af karaktererne som har god grund, og er vanvittige nok til at gøre det.

Stemningen skal nu ikke mere være smuk, og hvis der er noget smukt, så er det unaturligt smukt. Så er det skønheden i en edderkop, skønheden i volden eller i døden. Denne aften må gerne blive en vanviddets aften, for den eneste person på borgen som ikke er vanvittig i en eller anden grad er Chekov.

Denne nat bliver også den mest krævende for spillerne og især for dig som spilmester, for nu skal trådene samles, og historien afsluttes.

Den tredje nat bliver uden tvivl den nat, der bliver den sværeste nat for både spillere og spilmester, og det er nødvendigt at du har en klar ide om hvordan pokker denne nat skal tackles. Hvis denne nat ikke forløber godt, så er der fare for at hele spillet falder på jorden. Hvis afslutningen bliver flad, så bliver det hele sgu ret fladt. Det er nu, alt det som der er lagt op til i karakterbeskrivelserne og i spillet skal forløses på en smuk, episk, tragisk og fantastisk måde, så alle spillerne sidder målløse tilbage og giver scenariet topkarakterer, og ALT er op til dig, og det er Dig som skal finde på det hele!!! (Fnis, blot en joke)

Nu har vampyrerne deres fulde hukommelse. De husker hinanden, de husker hvad der skete, de husker hvorfor Isabelle kaldte dem sammen. Der er mulighed for at visse af vampyrerne vil komme op at slås eller direkte slå hinanden ihjel. De skal nok have lov til, for der er visse af karaktererne som har god grund, og er vanvittige nok til at gøre det.

Stemningen skal nu ikke mere være smuk, og hvis der er noget smukt, så er det unaturligt smukt. Så er det skønheden i en edderkops skønheden i volden eller i døden.

Karakterudvikling den tredje nat

Der er to lag i karakterudviklingen den tredje nat. Det første lag er at de har deres fulde hukommelse, husker at de hader hinanden eller holder af hinanden Og så er der det lag som er deres frelse eller deres forståelse



af deres skæbne. Der skal altså ske ret meget omkring karakterernes udvikling denne nat, og da den kun foregår på borgen og i særdeleshed [her mangler noget!]

Albert

Albert er nu vanvittig, men han skal stadig gerne indse at han må vælge Christine. Hvis han ikke selv indser det, så er der nogen der må fortælle ham det. Hvis nu karaktererne og spillerne hader hinanden, så kan det blive rigtigt svært. Men det står antydnet i Francos karakterbeskrivelse, så måske får de hjælpen derfra. Ellers kan du bruge hints, så som et maleri af en ung mørkhåret mand, der står sammen med en ung lyshåret pige og ser lykkelig ud. Eller lad ham se på Christine, og da han drejer sig bort, ser han en hvid due, i alt det forfærdelige mørke. Brug symboler til at antyde at han bør nærme sig hende.

Christine

Hendes problem er også at hun skal indse hvad det er hun føler for Albert, selv om han er en mand.

Franco

Franco skal forstå at han er forelsket i Isabelle. Dette gøres bl.a. ved at når de andre ser Isabelle være udhungret og ret ynkelig, så ser Franco en smuk og stolt kvinde.

Arthur

Der er ingen frelse for Arthur. Han vil måske prøve at slå Isabelle ihjel, og gør han det, er han virkeligt på skideren, for så har han mistet det venskab han næsten havde med Franco, og hans skæbne vil være for evigt forseglet, for han har slået det eneste væsen ihjel, som måske kunne svare ham på hans spørgsmål.

Henri

Lad os næsten håbe, at nogen af de andre karakterer har slået Henri ihjel på dette tidspunkt, og hvis ikke, så vil han nok prøve at slå Isabelle ihjel.

Scene 1 *Den sidste opvågning*

For vampyrene til at overnatte i vinkælderen, hvor der overhovedet ikke er noget lys. Giv dem god til at studere deres nye karakterer, og når de er klar til at begynde, så begynd med:

En uheldig tjener

Efter de just er vågnet, hører de trin på trappen, og ned i den store vinkælder kommer en smokingklædt gammel

tjener, med en bakke under armen, og en proptrækker i lommen. Det er Emil, som skal hente vin til middagen. Emil er gammel halvdøv og langsomtopfattende. Hvis konfronteret med vampyrene vil han blive bange, tro det er folk nede fra landsbyen der er kommet for at slå Greven ihjel, og han vil bede for sit eget liv og grevens liv, og fortælle at Greven er en god mand. Hvis han bliver presset, vil han bryde grædede sammen. Hvis han ser noget overnaturligt fra vampyrene, vil han splatte helt ud af rædsel.

Formålet med at møde Emil, er lige at sætte gang i spillerne, så de også får mulighed for at bruge den nye viden omkring deres karakterer. Hvis de er smarte, kan de også få at vide fra tjeneren hvos greven og evt. Chekov befinder sig.

Borgen

Borgen er selvfølgelig gotisk arkitektur, med mange tårne der stræber mod himmelen. Indenfor er den mørk og med mange skygger. Der er ingen grund til at beskrive en masse rum i borgen, for det er ikke meningen at de skal rende rundt og lave dungeonfræs.

Der er meget få mennesker i borgen. Greven, Chekov og Emil, og så mange tjenestefolk, som du nu gerne vil have der skal være, hvis de vil jage, eller hvis det vil være godt med nogle ungmøer. Men det er ikke meningen at det skal være svært at finde Greven.

Scene 2 *Søgen efter Isabelle*

Efter at have mødt den gamle tjener, skal de finde Isabelle og befri hende fra den grumme greve. Måske vil de dele sig op, og gøre ting som du ikke lige kan forudse, men resultatet skal blive det samme. Uden megen søgen skal de finde Greven og Chekov som sidder.

Scene 3 *Middag med Greven*

Greven og Chekov sidder i en stor sal oplyst af fakler og lys. Ved et stort langt bord sidder de for bordenden. Rundt omkring i salen står der gamle rustninger, der er billeder af gamle aner, og vægtæpper og draperier, som er ved at gå op i opløsning. Edderkoppespind og fuglereder kan ses i hjørnerne. Der er forfaldent og gammelt. Hvis Chekov har mødt vampyrene og ved hvad de er, vil han have fortalt greven at de sandsynligvis kommer, og han vil ikke være overrasket. Hvis han ikke vidste det, vil han bede dem om at forføje sig, men når de viser hvad de er, vil han blive stille og være forberedt på at dø, eller tale med dem hvis det er det de ønsker. Han har opgivet



ånden mere eller mindre, og jeg vil opfordre dig til at bruge greven som du selv har behov for, for det bliver en svær afslutning. Greven vil fortælle hvor Isabelle er, men Chekov vil advare dem om, at hun er ond, og vil bede dem om at slå hende ihjel.

Under disse scener, før de møder Isabelle, så husk på karakterernes forskellige måder at blive frelst på. F.eks. så behøver Albert og Christine ikke at møde hinanden for at løse deres problem.

Scene 4

Mødet med Isabelle

Isabelle er i et rum, ikke langt fra hallen. Rummet er ikke særligt stort. Der står en glaskiste på et podie, foret med sort fløjl. Rundt omkring ligger der visne blomster, der er en underlig blomsterduft.

Isabelle ligger på gulvet foran glaskisten og ser meget død ud. Hun rør sig ikke. Der må gerne være en stemning af antiklimaks over det. Hun svarer ikke hvis nogen taler til hende, men der strømmer en aura af magt ud fra hende. Hun virker stadig frygtindgydende.

Den første som bevæger sig hen til hende, vil hun gribe fat i, og bide, drikke og hvis hun kan, dræbe, men ikke hvis det er Franco. Dette skulle gerne være effektivt og voldsomt,

Scene 5

Afslutning, klimaks

Det vigtigste ved afslutning er, at den virker storslået og voldsom. Der er mange mulige slutninger, for alt afhænger så meget af karaktererne. Den mest nærliggende afslutning er, at de alle kommer op at slås, nogen på Isabelles side, og andre på Francos side. Men det man hele tiden skal huske på, er at Isabelle er ligeglad med alle andre end Franco, og hun skal presses før hun forstår at hun elsker ham. Der skal spilles noget sejt rollespil, før hun vil se ham.

Det som jeg har tænkt mig med afslutningen er, at de alle dukker op, og forventer på en eller anden måde at Isabelle kan løse deres voldsomme problemer på en eller anden måde. Enten ved at give kærlighed eller ved at slå hende ihjel. Men det passer bare ikke. De har alle disse forventninger til Isabelle, men de holder ikke stik. Hun er ligeglad, og alt for hård til bare at slå ihjel. Hun er ligeglad med at Henri og Arthur hader hende, det bekymrer hende ikke.

Men det bedste jeg kan sige vedrørende afslutningen og klimakset er, at læse grundigt på karaktererne, og på deres løsningsmodeller.

Mulige afslutninger kan være:

- Isabelle slår dem alle ihjel i en stor episk og ubehagelig kamp, og hun begynder på ny at skabe vampyrer, det hele gentager sig.
- De slår Isabelle ihjel, og står meget i den situation de var i før.
- De gør sig fri af Isabelle. Får hende til at ophæve de blodsband hun har på dem.
- De slår hinanden ihjel
- Isabelle forlader dem med et grin og siger tak for hjælpen.

Moralen som skal frem er at det kun er kærligheden som kan redde dem.

PPENDIKS

Frelste sjæle

Formålet med scenariet er selvfølgelig at vampyrene på en eller anden måde, skal nå en erkendelse af hvad deres problem er, og hvorfor de er så ulykkelige, og hvad de kan gøre for at ændre dette. Det bliver møghamrende svært. Her er de nogle grundlæggende løsningsmodeller på deres problemer. Der er lagt op til i karakterbeskrivelserne at dette er deres problemer, og der er også lagt op til løsningen, men det kræver meget af spillerne. Det er svært at indse hvad det er man bør gøre, og jeg forventer ikke at alle spillere bare kommer tæt på, men jeg håber at klartsynede spillere når til en hvis erkendelse af hvad deres karakters problem er.

Hvad der gør sig gældende for alle andre karakter end lige Franco er, at de rent faktisk ikke elsker Isabelle, og det er nok meget svært for dem at indse, for der står så mange steder at de elsker hende, men det er jo fordi at de alle er blodsbundet til hende, på nær Franco. Derfor har han også et andet og mere afklaret forhold til hende.

Albert

Løsningen for Albert ligger i at få et normalt forhold til kvinder, og komme ud af sit vanvid. Det kan han ikke gøre alene, og han kan ikke gøre det med Franco's hjælp. Den måde han kan gøre det ved, er at blive accepteret af Christine, blive venner med Christine og prøve at forstå hende, og dermed forstå kvinder, som han aldrig har gjort. Hvis han også forstår, at Isabelle er skyld i, at han er så ulykkelig, og kan gøre sig fri af hende, vil det gøre det nemmere for ham at komme af med sit vanvid, og igen kan Christine hjælpe ham med det. Der er lagt op til dette forhold i karakterbeskrivelserne.



Christine

For Christine er problemet nogenlunde det samme. Hun må indse, eller få at vide, at hendes had til mænd bunder i, at hun aldrig nåede at elske en mand, at hun kun har elsket en person i hele hendes liv, Isabelle, og at hun må give slip på den person, og tillade sig at forvente omsorg og støtte fra en anden, nemlig Albert, som gerne ville give hende den støtte. De kan altså hjælpe hinanden, men der er brug for dem begge, det nytter ikke, hvis kun en af parterne er interesserede. Der er lagt op til dette forhold i karakterbeskrivelserne.

Franco

Franco skal indse, at han elsker Isabelle som kvinde, og at det ikke nytter at give op. Han skal indse at han ikke er så stærk som han måske tror, og at han bliver nødt til at kæmpe for det han tror på, og det eneste han har en lille tro på nu, er hans kærlighed til Isabelle. Hans kærlighed til Isabelle er beskrevet i karakteren, og det er spillerens opgave at forstå, at han rent faktisk tror på kærligheden, selv om hans bevidsthed fortæller ham, at han ikke tror på noget.

Arthur

Det er enormt synd for Arthur, men der er ikke nogen løsning for ham. Den eneste løsning han har er at dø. Det spørgsmål han vil have svar på er umuligt, fuldstændigt umuligt at svare på, og det eneste han kan gøre, er at affinde sig med sin skæbne, i stedet for at undskylde sig med, at han er en dæmon. Dette kan Franco fortælle ham, om han så ønsker at tro på det er op til spilleren.

Henri

Heldigvis er der ikke nogen løsning og frelse for Henri. Han er et ondskabsfuldt væsen, og lad os håbe at han dør.

De gamle gamle tider

Isabelle er gammel. Hvor gammel er irrelevant. Hun skabte sin første vampyr i år 1404, og tiden før da, får PC'erne ikke mulighed for at vide noget om. PC'erne er skabt fra år 1404 til den sidste i 1770.

Vampyrrækkefølge

Arthur
Franco
Christine
Henri
Albert
Belle

Hvornår de er skabt har ingen større betydning. Glem alt om ligegyldige årstal, det er svært at hitte rundt i, og som bare vil forvirre dig og spillerne mere end hvad godt er. Her er nogle få vigtige årstal, som måske kan give et overblik:

1770: Isabelle kalder sin børn til klosterkirken i Schwartzwald

1840: Greven finder Isabelle

1841: Præsten finder de andre vampyrer

1870: Greven vækker ved et uheld Isabelle og de andre vampyrer.

Omkring kamp og systemet

Jeg tror ikke på, at et system nogensinde har gjort en kamp mere spændende, og fordi der er potential for kamp i dette scenarie, vil jeg kort gøre klart, hvordan jeg mener at den bør køres. Spilmestre med en ande holdning må selvfølgelig gerne vælge at gøre andet, men så står jeg ikke inde for konsekvenserne, som måske kunne være, at man har en død Christine en time inde i spillet.

For det første, når man bruger et system til at køre kamp med, så bliver det spændende i kampen kanaliseret ud i et ligegyldigt terningeslag.

En kamp kunne nemt forekomme sådan:

- Jeg slår ud efter ham med mit sværd! siger spilleren til spilmesteren
- Okay, slå siger spilemesteren så
- Jeg slår 18
- Du rammer
- Jeg gør 9 point i skade
- Han dør

Hvis man fjerner systemet i en kamp, kommer kampen til at foregå på et andet plan, end terningeplanet. Det nytter nu ikke mere at sige at man slår, man bliver nødt til at beskrive hvordan man angriber, så spilmesteren kan bedømme om han mener at slaget bør ramme. Og modstanderen vil få et sår, ikke bare miste nogle point. En god rollespiller vil selvfølgelig også beskrive hvad han gør, selv med et system, men bruger man ikke systemet, tvinger man spilleren til at tænke over hvad han gør, og forestille sig situationen.

I Isabelle er det ikke meningen at det skal være spændende hvilket udfald kampene har. Når vampyrer angriber mennesker, kan man gå ud fra, at vampyrerne er så overlegne, at der ikke er nogen mulighed for at de taber en kamp.

Sørg derfor for, at dine spillere kommer med så levende og voldsomme beskrivelser af deres handlinger i kampen,



og brug din sunde dømmekraft og bestem resultatet. Læg vægten på spillernes og dine beskrivelser af kampen, gør det så visuelt som muligt med fagter og bevægelser, så de lever sig ind i det. Gør det klart, at jo bedre beskrivelser de kommer med, des bedre kæmper de. Lyder deres angreb flot og inspirerende, er du selvfølgelig mere tilbøjelig til at lade deres angreb lykkedes som de gerne vil have. Det gælder ikke om, at spillerne bare skal have mulighed for at gøre alt muligt, men det gælder om at få levende beskrivelser ud af dem.

Hvorfor har jeg så systemet med?? Det har jeg fordi, at systemet i Vampire er godt, og det fortæller noget om karakteren. Og det vil også være nemmere for en god kriger som Arthur at lave noget sejt i kamp, end det vil være for Christine. De skal kæmpe som den karakter de har, og ikke bare være så effektive som muligt.

Men i bund og grund kan du gøre det som du selv vil, men fordi vi også har et tidspres i scenariet, så anbefaler jeg at lægge terningerne på hylden, da det også tager meget længere tid. Spild ikke værdifuld tid!!!

Blodsbånd

Blodsbånd har en smule betydning i dette spil, men som du nok har opdaget, så følger jeg ikke Vampire regelbogens definitioner i særlig stor grad, og det gør jeg heller ikke, når det gælder blodets bånd. Blodsbånd mellem to vampyrer binder dem sammen, men der behøver ikke være kærlighed i dette bånd, der kan også være had. Det som jeg i scenariet bruger båndet til er at lade de seks vampyrer vågne op sammen med Isabelle og lade dem føle, at hun har brug for hjælp. Og så har det også en betydning, at Franco ikke er bundet til hende. Dette er fordi, at hun havde mere respekt for Franco end for de andre, og at hun rent faktisk elskede ham, men da Franco ikke kunne holde fast på hende, forsvandt hun. Der skal ikke lægges nogen systembetydning i blodsbåndet.

Hvad har vampyrerne oplevet sammen

Der er beskrevet visse forhold som vampyrerne har haft i tidens løb. Allermest har Franco haft en del at gøre med Albert og Arthur, men det er næsten også det eneste. Europa er stort, og de render ikke ind i hinanden hele tiden. Men hvis du vil, kan du godt finde på små oplevelser, de må have haft sammen, så længe det passer ind i karakterernes indbyrdes forhold. Men de har aldrig været en 'gruppe'. Vampyrer er individualister.

ISABELLE

Isabelle er historiens ynkelige og tragiske skikkelse, og hun er samtidig også den store skurk, men det skal karaktererne selv opdage. Hun er et flyvsk væsen, der ikke kan holde fast på noget, og hun har et stort behov for opmærksomhed og kærlighed, som hun suger til sig uden at give noget igen. Men hun er så skøn og smuk, at man forelsker sig i hende og ikke kan se hendes fejl. Karaktererne har et forblændet indtryk af hende, som bunder i en blanding af ægte kærlighed, og kærlighed gennem blodet. Dette er blandet med en følelse af had og vrede, som kommer sig af, at hun har forladt dem alle og ladt dem alene i en svær tid. I alle tilfælde antager Isabelle en vigtig position i deres liv som gør, at de aldrig har kunnet løsrive sig helt fra hende, og starte en vampyrtilværelse på ny.

Isabelle er et væsen, som ikke kan klare at være alene. Hun er en stor selvbedrager og lever nærmest i en drømmeverden, hvor hun ikke tager noget alvorligt, bortset fra sig selv. Hun har ingen respekt for menneskeliv, ingen respekt for andres følelser. Hun tager sig en elsker for en rum tid, og når hun ikke finder ham eller hende sjov mere, kasserer hun vampyren. Hun ser sig selv værende i centrum for verden. Hun er en vampyr på mange punkter. Hun suger blod fra mennesker og kærlighed fra vampyrer.

Hun kan være forfærdeligt forførende og sensuel, hvis hun ønsker det, men hun kan også være kold og beregnende som en dronning af is. Hvis hun føler sig presset, eller hvis der er noget, hun bliver nødt til at tage alvorligt, vil hendes charmerende og smilende facade krakelere, og hun vil vise sig som det, hun virkelig er: En heks og et væsen, som indeholder meget ondskab og kun lidt menneskelighed og følelse.

Hun har gjort karaktererne til vampyrer og gjort dem afhængige af hende, så hendes liv fik lidt indhold. Grunden til at hun er et ondt væsen er, at hun er dybt ulykkelig og ikke har nogen grund til at eksistere. Hun kan ikke elske, hun hader ikke. Livet keder hende forfærdeligt. Det som kunne give hendes liv indhold er at føle, men det er ikke noget hun kan, og derfor bedrager hun sig selv til at tro, at hun gør det. Det er grunden til hendes mange elskere. Efterhånden går det op for hende, at det bare er noget, at hun har bildt sig ind, og hun finder en ny, han kan narre sig selv til at tro, at hun elsker.

Men der er også frelse for Isabelle. Hun er ved at bryde endeligt sammen, og hun mangler en person, der tager sig af hende og samler hende op. Denne person kunne være Franco. Isabelle er en smuk, italiensk udseende kvinde. Hendes ydre bliver i voldsom grad influeret af hendes voldsomme udstråling, og derfor ændrer hun udseende, når hun bliver vred i forhold til når, hun er kælen.



Bipersoner

Præsten Eduard

(Nat 1, Afsnit 1, Scene 1, Uventet hjælp fra en præst)
Den gamle præst i klosterkirken der har til formål at sætte vampyrerne lidt ind i hvad der er sket, samt at give dem mulighed for at få etableret et godt forhold til mennesker, så de ikke bare føler sig som totalt outsiders i menneskenes verden.

Friedrich Immerhoch

(Nat 1, Afsnit 1, Scene 3, Jagtselskabet)
Den overlegne unge adelsmand, som provokerer vampyrerne, da han tror at det er dumme bønder som man kan more sig lidt med. Usympatisk. Minder faktisk lidt om Henri. Leder for fem andre, som sammen danner et lille overmodigt jagtselskab som måske ender som føde for skes sultne vampyrer, mumse mums.

Professor Chekov

(Nat 2, Afsnit 1, Scene 2, Karet)
Den flinke gamle russiske professor, der er blevet tilkaldt af Greven for at se på Isabelle. Folklorist med stor viden om vampyrer. Ejer den karet som vampyrerne vil benytte sig af for at komme til Golsar. Har til formål at give spillerne en interessant NPC at snakke med, men han har som sådan ikke nogen livsvigtig betydning for scenariet.

Assistent Maria

(Samme som Chekov)
Professorens unge smukke datter, som også fungerer som assistent. Er uskyldig og opfører sig som en kvinde bør i gotisk horror. Har til formål at friste vampyrerne. En fristelse de gerne skulle modstå. Men er ellers fuldstændigt ligegyldig for handlingen.

Krovært Hans

(Nat 2, Afsnit 1, Scene 4, På kroen)
Hans vil gerne være flink og venlig mod vampyrerne. Han er et godt menneske, og hvis andre gæster skulle genere vampyrerne, så bliver Hans sur, og vil gå i front for vampyrerne. Formålet med dette er, at hvis de skulle få lyst til at være ubehagelige mod trælse krogæster, så vil de også ramme Hans, og de skal de ikke have lyst til.

Krogæst Eberling

(Samme som Hans)
Eberling er manden som der sidder alene og lurar på folk. Han er lidt af en rænkesmed, og vil ovre fra sit hjørne tilbyde at fortælle om, hvad folk nu vil høre på. Han kan

ikke lide greven, og vil fortælle negative ting og overdrive voldsomt. Han vil give et negativt vrangbillede af greven.

Greven

(Nat 3, Afsnit 1, Scene 3)
Greven er en essentiel skikkelse. Det var ham som fandt Isabelle, og det er ham som har vækket alle vampyrerne, dog uden forsæt.

Greven er blevet en smule småskør. I løbet af de sidste mange år, har han ikke opretholdt kontakt med omverdenen, som er begyndt at kande ham den Gale Greve. Han negligerer sine pligter, og har kun haft øje for den smukke Isabelle. Han er blevet gammel og halvgrim og taler med sig selv.

Da Isabelle vågnede brast alle hans illusioner.

Han er nu en rystet mand, og han er begyndt at indse at han har forspilt sit liv. Da Isabelle vågnede, blev fortryllelsen brudt, og han har forstået, at han nu har brugt 30 år af sit liv, på at elske et uvæsen. Han er nu mest stemt for at slå Isabelle ihjel, men det er ikke videre gennemtænkt.

Du kan bruge Greven som du har lyst til.

Efterskrift

Jeg vil gerne sige tak til Thomas B. Nielsen for hans gode råd og dejlige illustrationer og til Bjarke Larsen for hans inspiration til Henri DeForge. Tak til Tuborg, fordi de laver sådan nogle gode øl og tak til Troels' LC, fordi den har været så flink at lave layout på. Tak til Tiamat og Paradise Lost for noget storslået, romantisk Doom Metal. Og selvfølgelig tak til alle de mennesker, der har punket mig, så jeg tog mig sammen og fik skrevet Isabelle.

Efterskrift Anno 2005

Tak til Olav Kjær, der gennem mange år har forsøgt at overtale mig til at genskabe Isabelle, og til sidst hjalp med at få genskrevet store dele af scenariet ud fra en kopi.