

Vampyrfangen



Print & Forberedelse

Scenariet skal printes som dobbeltsidet/duplex. Under "Roller" afsnittet er der spilpersoner som skal rives ud i hånden.

I spillokalet skal der stå to stole tæt overfor hinanden, et stykke væk fra det primære spilbord, men let tilgængeligt. Jeg foreslår du kort inden spil inddeler dette dokument i fem bunker bestående af kapitlerne Opsummering, Roller, Voldsscener, Mindescener, og den resterende spilleleder tekst.

Tak til

Tak til Terese Nielsen for inspirationen og grundlaget til dette scenariet. Dette scenarie er en horribel version af hendes [Fang Vampyren](#). Har man lyst til at spille en humoristisk, adventure version af samme koncept, kan det varmt anbefales. Ideen om et vampyr offer, spærret inde i en kælder hvis blod bliver drukket stammer fra stammer fra hende, jeg gjorde det bare langt mere problematisk.

Tak til Asbjørn Olsen for Faye, et formidabelt scenarie med en fin sætningsmekanik jeg ligeledes har misbrugt.

Tak til Maria Bergmann Hamming og Jeppe Bergmann Hamming for Forrykt og scenekataloget.

Tak til mine spilstere: Devin Christensen Hedegaard, Stig Laursen, Kamilla Kate Brichs, Peter Brichs, Jakob Kjær Zimmermann og Danny Wilson.

Tak til Jost L. Hansen for skrive dates og fælles lidelse. Det var nødvendigt.

Tak til Danny og Nina for scenarieansvarlighed, sjove workshops og Danny specifikt for for skrive date og carbonara.

Thanks to Tim Hutchings for Thousand Year Old Vampire and the concept of forgetful vampires.

Foromtale

Pitch: I en kælder under et sommerhus mishandler en flok fulde & hensynsløse teenager en svagelig vampyr, mens han mindes sin fortid og egne synder. Hvad er tilbage af ham bagefter?

Stikord: Horror, grænsesøgende, dansk nutid.

Content warning: Stofmisbrug og fremmedgørelse. Intens fysisk, psykologisk, relationel, og seksuel vold.

Bassen pumper fra et sommerhus i Gilleleje. Bag den låste dør, nede af trappen, i den kolde stenkælder sidder en vampyr kædet fast til en stolpe og snakker med sig selv. Han ligner mest af alt et forpint menneske. Omkring ham er kors, hvidløg, kanyler og blodigt værktøj lemfældigt strøet. En af hans øjenhuler er en mørkerød masse, tre fingre mangler fra den ene hånd og han er dækket af unævnelige væsker, både hans egne og andres.

Dette er et brutalt, ækelt og vemodigt bordrollespils scenarie hvor en vampyr ydmyges og mishandles af en flok hensynsløse teenagere, høje på hans blod. Man spiller aspekter af vampyren, (bæst, aristokrat, glemsomhed, m.m.) og via flashbacks afsøges hans menneskelighed og synder gennem århundrederne. Under volden benyttes et sprogligt virkemiddel til at hjælpe spillerne på vej og eskalere intensiteten. Hvad er vampyren reduceret til når det er ovre?

Spillertype: For spillere som kender deres grænser, har en sadomasochistisk side og er interesserede i at spille vampyren som offeret. Man skal være klar på at beskrive bl.a. grufuld vold, men spillerne vælger selv hvilke grufuldheder de vil berøre.

Spilledertype: Du skal formidle scenariet, sætte scener og pace. Du har også det primære, men ikke fulde, ansvar som tryghedsvært og skal holde øje med spillerne har en 'god' oplevelse.

Antal spillere og spilledere: 1-5 spillere + 1 spilleder.

Samlet tidsforbrug: 3-4 timer.

Aldersgrænse: 18+.

Læsemængde: Under en side.

Indholdsfortegnelse

<u>Print & Forberedelse</u>	<u>2</u>
<u>Tak til</u>	<u>2</u>
<u>Foromtale</u>	<u>3</u>
<u>Indholdsfortegnelse</u>	<u>4</u>
<u>Introduktion</u>	<u>5</u>
<u>Scenetyper & Virkemidler</u>	<u>7</u>
<u>Rammescenen</u>	<u>7</u>
<u>Mindescene</u>	<u>7</u>
<u>Voldsscener</u>	<u>9</u>
<u>Forløb & Faste Scener</u>	<u>11</u>
<u>Opvarmning: Spillerløgne</u>	<u>11</u>
<u>Opvarmning: Byg Vampyren</u>	<u>12</u>
<u>Casting</u>	<u>12</u>
<u>Prologscene: Vampyr hverdag</u>	<u>13</u>
<u>Opvarmning: Kærlighed/Voldscene</u>	<u>14</u>
<u>Læsepause</u>	<u>14</u>
<u>Rammescenen: Kælderen og ensomheden</u>	<u>14</u>
<u>Mellemscene: Selvretfærdighed</u>	<u>15</u>
<u>Afslutningsscene: Reduktion</u>	<u>15</u>
<u>Spilleleri</u>	<u>17</u>
<u>Sikkerhed</u>	<u>18</u>
<u>Opsummering</u>	<u>19</u>
<u>Roller</u>	<u>21</u>
<u>Mindescener</u>	<u>25</u>
<u>Voldsscener</u>	<u>34</u>

Introduktion

Vampyrfangen er et modbydeligt horror scenarie, en blanding af social realisme og vampyr mythos. Plottet omhandler en ældgammel, vampyr i skjul som bliver taget til fange af en flok hensynsløse, danske teenagere og låses inde i en kælder under deres sommerhus. De drikker hans euforiserende blod, fester igennem og gør selvretfærdigt forfærdelige ting ved ham. Spillet spilles primært fra vampyrens perspektiv, som i kælderen diskuterer med forskellige aspekter af sig selv, både monstrøse og menneskelige.

De primære temaer er vold og (vampyr) identitet. Hvordan vold udøves, retfærdiggøres og ændrer et væsen. Vampyrens syn på sig selv, menneskeheden og hvordan dens personlighed bliver reduceret efter overgreb undersøges i spil. Det er tænkt som en twist den klassiske Dracula fortælling, hvor det i stedet er vampyren der er offeret, svag og relaterbar. Andre sub-temaer inkluderer ulemperne ved et udødeligt liv, glemsomheden over århundrederne, ondskabens banalitet og hvorledes fremmedgørelse og dehumanisering kan bruges til at retfærdiggøre grufuld vold. Sub-temaerne er dog mindre i fokus og mere noget man kan opdage i scenariet, end noget der skal trækkes ned over hovedet på spillerne.

Det meste af scenarie er struktureret omkring en rammescene hvor vampyren er alene med sig selv i kælderen og spillerne spiller forskellige aspekter af den: Ensomhed, Depression, Vrede, Værdighed, Forvirring og Menneskelighed. De diskuterer deres situation, fortid og udspiller deres afmagt. Rollerne er ret simple og spillerne kan bytte hvilken rolle de spiller når som helst i løbet af scenariet. Derfor er spillerantal fleksibelt, omend det fungerer bedst omkring tre til fire. Fra kælderen klippes der skiftevis til voldsscener og mindescener. I voldsscenerne udfører én af teenagerne fysisk, seksuel eller psykologisk vold på vampyren, motiveret ud fra noget de vil have fra vampyren. Dette udføres via en mekanik der giver alibi, inspirerer og strukturerer samtalen. Spillerne behøver ikke improvisere overgreb.

Mindescenerne sættes ud fra et katalog, i høj grad styret af spillerne selv og har en klippe mekanik til at beslutte hvilket aspekt der træder mest i kraft i en given scene.

Vampyrfangen er et ikke et rart eller sjovt scenarie på overfladen. Det er ment for spillere der godt kan lide en intens oplevelse på godt og ondt, at svælge i fiktionel pinsel, og både være offer og udøver. Scenariet kan potentielt skubbe til grænser, men det er ikke meningen det skal overskride dem, og kan i høj grad tilpasses gruppen. Det er ikke mindst dit job at sørge for det bliver en forfærdelig oplevelse, på en god måde, og der er flere håndtag i scenariet for at sørge for det bliver tilfældet. Derudover er dit job som spilleleder primært at formidle scenariet til spillerne, sætte, pace og klippe scener, beskrive og spille bipersoner.

Scenetyper & Virkemidler

Det meste af scenariets spiltid kommer til at foregå i rammescenen, volds- og mindescenerne.

Rammescenen

Vampyren alene i kælderen. Vampyren diskuterer “med sig selv”, dvs spillerne snakker sammen som diverse aspekter af vampyren. Det spilles som siddende bordrollespil. Det er op til spillerne at udfylde rammescene og finde noget at snakke om, mens det er dit ansvar at klippe væk fra den inden den går død og spillerne løber tør for spil. Den bør typisk vare ét til fem minutter.

Spillerne kan til enhver tid bytte roller undervejs i rammescenen. Man tager simpelthen bare fysisk papiret med rollen på og giver sin egen tilbage. Det kan både være ledige roller ingen spiller, eller man kan tage en rolle fra en anden spiller. Man behøver ikke spørge om lov, det må godt være lidt aggressivt, man kan altid bytte tilbage igen hvis man er glad for sin rolle.

Fra rammescenen klipper du skiftesvis til mindescener og voldsscener. Den første scene skal være en mindescene, den næste en voldscene, mindescene igen og så fremdeles. Du kan dog godt vælge at sætte flere af den ene eller anden slags hvis du føler noget mangler.

Mindescene

Her afsøges vampyrens fortid og identitet, hans interaktioner med menneskeheden og andre vampyrer på godt og ondt. Du initierer en mindescene ved at sige “du mindes...” eller lignende og pege på en spiller, der så vælger en scene derfra. Første gang bør du vælge en erfaren spiller, og i efterfølgende scener gå med uret rundt så alle får valgt cirka lige mange scener. Scenevælgeren læser teksten højt, og sætter scenen ved at digte lidt videre på situationen, beskrive hvor og antyde hvornår vi er. Scenesætterten spiller den førstnævnte

biperson i scenen, hvis der er en. Hvis der er flere bipersoner, er det oplagt du spiller resten, men du kan også indbyde en spiller til det. Alle andre spiller deres nuværende aspekt af vampyren. Det er tilladt, men ikke anbefalet, at man bytter aspekt i løbet af mindescener, det bliver hurtigt kaotisk. Når man snakker bruges øjenkontakt til at differentierer om man snakker til de andre aspekter inde hovedet på vampyren, eller snakker højt med de virkelige personer: Hvis man har øjenkontakt med en af bipersonsspillerne, så er det man taler til, agerer som vampyren og kan beskrive hvad vampyren gør. Ellers formodes det man taler til de andre aspekter, og man er ikke i kontrol over vampyrens krop og handlinger. Det betyder også at bipersonsspillerne kan styre vampyrens kontrol og hvem de taler med, undgå øjenkontakt fra nogle og stirre på en bestemt spiller for at dreje scenens retning og sætte spotlight på dem.

Hver mindescene har et spørgsmål eller afgørelse som det er op til aspekterne at forholde sig til og diskutere. Scenen afgøres ved at en spiller griber sedlen fra aspekt og holder den op. Det aspekt "får ret", det de talte for at gøre er det der sker. Man kan eventuelt beskrive scenen ud, men det er ofte ikke nødvendigt, udfaldet må gerne være implicit. Cut tilbage til rammescenen ved at beskrive lidt af den dystre kælder. Alle spillere, inklusiv dig, kan gribe alle sedler, ikke kun deres egen. Du har det primære ansvar for at det bliver gjort, cut scenerne lige så snart aspekterne i scenen har fået opridset deres position, før deres argumenter begynder at køre i ring. Det skal dog også nævnes at det ikke nødvendigvis er den højest råbende spiller der skal 'vinde' hver scene. Ellers bliver det hurtigt rollen Vrede hver gang. Prøv at nuancerer vampyren, så han ikke er ensporet, især over århundrederne.

Mindescener kan spilles igen, med andre spiller som bipersonerne og eventuelt ændrer scenens detaljer, gøre noget stygt positivt eller omvendt. Minderne er subjektive, vampyren husker dårligt århundreder tilbage, så det må gerne føles inkonsekvent og syret. Ligeledes er de fleste af bipersonerne enten kaldt Luca, som vampyren husker positivt, eller Florens, som vampyren hader eller ynker.

Vampyren kan ikke huske alle menneskene den har mødt og har blandet dem sammen til to personer, som snildt kan skifte job, køn og mere fra minde til minde.

Spillerne må gerne selv sætte scener, især gentagelser. Ligesom klipning er det bare dig der har det primære ansvar for det sker rettidigt.

Voldsscener

Klipper du også til fra rammescenen af, gerne lidt pludseligt. Du kan klippe til scenen ved at sige at døren til kælderens går op. Så præsenterer du de seks voldsscener. Hver voldscene spilles kun én gang, så fjern allerede spillede scener fra mulighederne.

Hver scene repræsenterer én af teenagerne til festen og er navngivet efter dennes motivation for at mishandle vampyren. Valget er både til for spillernes præferencer og en mulighed for at de kan styre uden om anstødeligt indhold og triggers. Udvælgelsen af spillere bør foregå uden for meget meta-snak og diskussion: Du udvælger to spillere ved at pege på dem. De to vælger så sammen en teenager/voldscene ved at pege på scener og flytte rundt på deres fingre indtil de lander på en de kan være enige om. Derefter tager du teenageren, og tilsvarende ark for vampyren, det sidste ark i dette dokument, og holder hver hen mod en af de to spilleren. Hvis de tøver med at tage imod, så byt.

Med lidt snilde kan denne udvælgelses process udføres uden ord og rituelt, men det er ingen katastrofe hvis I må snakke lidt for at alle kan følge hvad der foregår. Hvis du har initiativrige spillere må de mere end gerne selv nominere sig som vampyr & teenager og køre processen selv efter I har prøvet det første gang. I den første voldscene bør du vælge to hurtigt-lærende spillere med god kemi til at spille sammen, efterfølgende skal du bare sørge for at alle kommer til at spille med i en voldscene. Det er oftest mest interessant at vende magt dynamikker

om, så giv vampyren til en dominant/ekstrovert spiller og teenageren til en sky/introvert spiller. Dog er det typisk mere grænseoverskridende at spille teenager, voldsudøveren, så du kan også vælge at give den til en spiller der gerne må presses.

Efter udvælgelsen skal de to spillere så spille scenen sammen. Forløbet er opsummeret på voldscene arkene selv: Først beskriver teenage spilleren overfladisk personen der kommer ned i kælderen til vampyren. Det skal helst være rimeligt kort og kun være ting som vampyren kan se og opfatte, ikke tanker eller indre følelser. Spilleren kan herved også bestemme teenagerens køn, eller lade det være usagt. Så fortsætter de ved at oplæse en af punktformssætningerne på voldscene arket, som altid slutter med "Hvis det er okay?". Vampyren svarer så, ved også at læse en af deres sætninger op, som altid starter med "Det er ikke okay". Man må gerne gentage sætninger, og man behøver ikke læse dem op i den rækkefølge de står i, omend de eskalerer nedad.

Dette lyder måske formularisk, men det kan blive rituel og meget intenst hvis man gør med føling. Gentagelserne af sætninger låser op for måder man kan varierer intonering, intensitet og læsehastighed til at give ordene følelse. Der er (ens) tip i bunden af alle voldsscener til dette og I kommer også til at øve det i en opvarmnings scene.

Det er vampyrspilleren der beslutter hvornår scenen slutter, med sætningen der fortæller at teenageren går tilbage til festen. Det er meget vigtigt begge spillere ved det inden scenen starter. Derefter beskriver vampyr-spilleren, igen overfladisk, visuelt, hvad tilstand vampyren er i, mens de vender tilbage til bordet, resten af spillerne og rammescenen, hvor vampyren igen er alene med sig selv.

Udover de tre scenetyper er der et par faste scener du sætter på bestemte tidspunkter som detaljeres i scene afsnittet.

Forløb & Faste Scener

Det totale forløb for spillet foregår således:

- Gruppedannelse, hvor jeg fordeler hold efter hvor hårdt, ondt og grænsesøgende spillerne har lyst til at spille.
- Forventningsafstemning, hvor du introducerer scenariets overordnede fortælling, stemning og tone.
- Sikkerhedssnak og mekanikker..
- Opvarmningsøvelse, hvor spillerne hjælpes ud af deres komfort zone.
- Øvelse og prologen hvor vampyren introduceres og spillerne definerer videre på ham.
- Sidste opvarmningsøvelse hvor voldsscene mekanikken øves.
- Rammescenen i sommerhuskælderens.
- Prædefinerede minde- og voldsscener.
- Midterscene udspillet fra teenagernes perspektiv.
- Flere ramme-, minde- og voldsscener.
- En afsluttende scene hvor vampyren befries af sin datter og vi finder ud af hvad volden har reduceret ham til.

Opvarmning: Spillerløgne

For at slå tema og stemning an, går i rundt om bordet hvor hver spiller skal fortælle om noget amoralsk, ledt, hensynsløst eller usympatisk de har gjort. Man må gerne lyve og opdigte en historie, uden at fortælle at det er det man gør. Spillerne *skal* ikke afkræves noget vildt og voldsomt, men du må gerne sætte baren højt ved at starte med selv at fortælle noget der er rimeligt dystert, men stadig realistisk. Hvad enten det er sandt eller ej.

Opvarmning: Byg Vampyren

Der gælder nogle faste fakta om vampyren som du fortæller spillerne: Det er en mand, mange århundreder gammel. Han har en datter der hedder Elisabeth som også er vampyr og ikke har haft kontakt til meget længe. Foruden hugtænder ligner han et menneske og har levet i relativt fredeligt i skjul. Han har flere overmenneskelige kræfter: Han er svær at dræbe, kan regenerer lemmer, er så stærk som en top atlet og med god tid og et hjælpeløst offer kan han hypnotiserer et menneske til at adlyde alle ordrer. Disse styrker holdes dog i skak i scenariet af hans også anseelige svagheder, både hvidløg, kors og sollys. I praksis er vampyren magtesløs i scenariets nutid, men har anseelig magt over mennesker i visse af mindescenerne. Herefter digter i lidt videre på vampyren ved at du stiller understående spørgsmål til gruppen i plenum.

- a. Hvor er han født?
- b. Hvorfor er han i Danmark?
- c. Hvad hedder han?
- d. Hvad var han før han blev vampyr?
- e. Hvordan ser hans hjem ud? Slidt eller velholdt? Tæt på eller langt væk fra civilisation?
- f. Hvordan ser han ud? Ung eller gammel? Har han ar eller mærker eller mystiske kendetegn?
- g. Hvordan får han blod?
- h. Hvordan fik teenagerne ham fanget? Vold, svagheder eller list?

Casting

Læg de seks roller frem og lad spillere vælge. Da spillerne kan bytte roller løbende er det næsten lige meget hvilke roller de vælger, få dem til at tage en hurtig beslutning. De behøver ikke engang læse bagsiden for nu.

Prologscene: Vampyr hverdag

Den første in-character scene handler vampyren alene hjemme der går og pusler. Den har til formål at etablere karakteren, bygge lidt videre på ham i forlængelse af forrige og vænne spillerne til rollerne. Det er også ment til at være rimelig nede på jorden, en der slår vampyren an som menneskelig med sin halv kedelige hverdag, omend han også har unikke udfordringer.

Du starter scenen ved at fortælle at der ligger fra et forseglede brev på kommoden fra vampyrens datter Elisabeth, han ikke har fundet modet til at åbne. Vi møder dog ikke Elisabeth før enten den sidste scene eller en bestemt mindescene sættes. Put så et par beskrivende ord på vampyrens hjem, som det er etableret vampyren bor i, og inviter spillerne til at digte med og stil følgende spørgsmål til de specifikke roller i løbet af scenen. Spring de spørgsmål over hvis roller ikke er i spil.

- Passion, hvad musik hører han? På hvad?
- Værdighed, hvad læser han/får tiden til at gå med?
- Depression, hvad keder dig ved det?
- Håb, hvilken drøm har du for fremtiden?
- Ensomhed, hvem savner og tænker du på?
- Glemsomhed, hvad har du glemt at gøre i dag?

Hvis spillerne er i stødet, så lad dem snakke, ellers cut scenen efter spørgsmålene er stillet ved at læse op fra brevet: “Jeg har lejet et hotelværelse i byen. Mød mig i morgen nat. Det er på tide vi snakker. *Elisabeth.*”

Herefter bliver vampyrens dør pludselig sparket ind og du giver et par vage detaljer omkring hvorledes teenagerne overvinder vampyren.

Opvarmning: Kærlighed/Voldsscene

Spillerne skal lære voldsscenen at kende. Først forklarer du den i korte træk, så demonstrerer du ved at udvælge en kvik spiller til at spille “Kærlighed/Voldsscene” sammen med dig. Det er dog en variant af voldsscenen, hvor vampyren spiller overfor en (for længst død) menneskelig elsker, Luca, og det er en sød kærlighedsscene. Du spiller vampyren og må gerne afslutte scenen relativt hurtigt, men efter der har været mindst et par gentagelser af sætninger, og leget en lille smule med formen. Spørg de resterende spiller om de også gerne vil prøve at øve formen eller helst vil fortsætte.

Læsepause

Herefter er opvarmning og prolog ovre og i går til hovedretten. Forklar rammescenen og at man kan skifte roller, forklar mindescenerne, hvordan de sættes og klippes og forklar at scenariet slutter når du vurderer vampyren har gået tilpas meget igennem. Indbyd til spørgsmål. Efter at spillerne har forstået hele scenariets resterende struktur, er et godt tidspunkt til en cirka 20 minutters pause, kombineret med læsetid. Spillerne skal helst læse alle rollerne, læse tipsne i bunden af voldscenerne (de er alle ens) og skimme mindescener og voldsscener igennem. Det bevarer spændingen hvis man ikke læser alle sætningerne på voldsscenerne igennem, men bare nøjes med kigge på bagsiden, men hvis der er nogen bekymringer for indholdet må spillerne endelig læse eller spørge.

Rammescenen: Kælderen og ensomheden

Som beskrevet tidligere. Du sætter scenen ved at beskrive kælderen, kold mørk og beskidt som den er, mens der er bassumpen og glade stemmer ovenpå. Teenagerne har sløset og overdrevet hældt hvidløg og kors ud over gulvet som giver en konstant brændene fornemmelse i vampyren. Også er han sat fast til en stolpe med en cykellås. Der må ikke herske nogen tvivl om at vampyren er fucked.

Mellemscene: Selvretfærdighed

Du sætter denne scene på et tidspunkt efter I har udspillet mindst to voldsscener. Sæt den når du vurderer i er et stykke over halvvejs i scenariet, når samtalen er gået i stå, når der er behov for afveksling eller hvornår du ellers vurderer det passende. Den kan også bruges som en bro til den sidste scene.

I den spiller spillerne de samvittighedsløse teenagerer der holder vampyren fanget, der skal (dårligt) retfærdiggøre deres handlinger. Fortæl dem det og få spillerne til at hurtigt at vælge nogle roller ud fra “navnene” på voldscenerne. De består udelukkende af ét ord, som er den rolles motivation til at pine vampyren.

Sæt scenen cirka sådan her:

“Festen er godt igang, musikken spiller, alkohollen (og vampyr blodet...) flyder i årene. Alle er glade og stemningen er høj, så det er lidt irriterende da den ellers stille Lise spørger: ‘Er det... okay det vi gør ved den?’”

Du spiller Lise, som er den eneste af teenagerne med et navn. Hun har det dårligt med hvad der foregår og du skal udfordre de andre spillere, spørge ind til vampyrens tilstand, følelser og menneskelighed. Men Lise er også en medløber, har svært ved konflikt og bukker hurtigt under for pres når de andre insisterer. Hun behøver ikke være sympatisk. Skift gerne mellem at kalde vampyren “den” og “han”, Lise er ubesluttet på om han er et subjekt eller objekt. Klip scenen efter alle spillere har fået chancen for at forsvare deres rolles opførelse, Lise er kuet og/eller den gode stemning eventuelt genoprettet.

Afslutningsscene: Reduktion

Når alle spillere har været med i mindst én voldsscene (som enten teenager eller vampyr, ikke nødvendigvis begge dele) og der er spillet en cirka fire til seks mindescener er ved at være tid til at afrunde scenariet. Du vurderer hvornår

energien begynder at falde, hvornår situationen føles udspillet og sætter så den sidste scene. Gør det gerne lidt for tidligt end for sent. Hvis du er i tvivl, så spørg spillerne om der er nogen der mangler at gøre noget før i runder af.

I den sidste scene forlader teenagerne huset for at feste videre i byen og vampyren befries og køres hjem af sin datter. En datter han ikke har set i årtier eller århundrede og måske har et akavet forhold til. Du spiller datteren og skal spejle vampyren, spille hende omvendt af ham, udfordre hans holdninger. Hold øje med hvilke roller der dominerer i løbet af spillet og byg en kontrast op: Hvis bæstet har været menneskehadende og fået meget ret, så spil datteren som menneske elskende eller symbiotisk. Det kan være hun har en menneske kæreste. Eller slave. Hvis vampyren er svag, er hun stærk.

Dit formål at prøve at få en konklusion på hvordan vampyrens forhold til menneskeheden og sin eksistens er ændret og hvordan volden har påvirket ham. Datteren elsker ikke nødvendigvis sin far vildt højt, så du må gerne gå ham på klingen og spille hende hård, trods hans tilstand. Spillerne spiller stadig aspekterne af vampyren, men denne scene slutter først når alle aspekter undtagen én er revet i stykker, når vampyren har mistet eller forkastet det meste af sin personlighed. Spillerne vælger selv hvornår de river et aspekt i stykke og tager derefter et nyt hvis der stadig er nogen til overs. Sæt scenen cirka sådan her:

“Bassens pumpen ovenfra stopper pludseligt. Halv-råbende stemmer diskuterer noget utydeligt. En dør knirker, stemmerne fortaber sig og pludselig bliver der stille for første gang i det der føles som år og nok kun har været en nat. Noget tid efter høres fodtrin igen, og du ser din datter, Elisabeth, gå ned af trappen og løsne låsen. Hun får bugseret dig ud til en bil og i kører væk. Der er lang stilhed i lang tid før hun spørger: ‘Hvordan har du det?’”

Spillederi

Dit job som spilleleder er primært at lære formidle scenariet til spillerne, pace, sætte nogen af scenerne og spille bipersoner.

Formidling: Scenariet har en ikke uvæsentlig mængde kompleksitet, som det er vigtigt bliver formidlet til spillerne i den rigtige rækkefølge og delt op i ikke-overvældende bidder. Scenariet præcise forløb, inklusiv hvornår hvad skal fortælles, er i opsummeringen. Husk at tage imod spørgsmål. Der er ikke nogen hemmeligheder for spillerne, de skal vide fra start at vampyren fanges, bliver udsat for forfærdelige ting og slipper fri igen, omend du ikke behøver udpensle slutscenen.

Pacing: Det er som oftest bedre at klippe en scene lidt for tidligt end lidt for sent. Klip en scene når den har ramt sit højdepunkt, et klimaks, ikke når den er ved at falde i intensitet, før alt er sagt. Dog er det et scenarie hvor der også skal der også være plads til mavespil, meningsfuld stilhed og intense blikke.

Stemning: Det er ikke decideret dit job som spilleleder at sprede uhygge som det er i nogle horror scenarie. Det kommer fra mekanikkerne og spillerne selv. Det hjælper dog hvis du fra starten får slået den rette stemning an. Prøv at bruge en rolig og venlig, men alvorlig stemmeføring og behandle emnet med seriøsitet. Humor er en naturlig forsvarsmekanisme og trykudløser og totalt tilladt undervejs, men er et dårligt udgangspunkt. Vigtigst er dog at spillerne føler sig trygge og i godt selskab, udvis stadig venlighed.

Mulighed for medspillende spilleleder: Hvis du er den type af spilleleder der godt kan lide at være på, aktiv og deltagende, så er det en mulighed at du tager en roller og spiller med på lige fod med resten af gruppen. Det er især relevant hvis det er en gruppe med tre eller færre spillere. Fortæl mig din præference på Fastaval, så fordeler vi hold efter det.

Sikkerhed

For at spillerne kan føle sig trygge og give spillet maks gas, er der en række sikkerhedsmekanikker i spil.

Åben dør: Det er til enhver tid tilladt at forlade scenariet, forlade rummet og gruppen og gå ud og lave noget andet. Da scenariet er fleksibelt i spillerantal og kan spilles helt ned til én spilleleder og én spiller, ødelægger man ikke scenariet for nogen andre derved.

Stop ord: Hvis man siger “Stop spillet”, så stopper vi spillet og taler om hvad der er galt og finder en løsning. Man kan også bruge en tydelig off-game gestus eller out-of-character kommentar.

Content Warning & Veils and Lines: Scenariet har noget potentielt ubehageligt indhold som er fundamentalt for scenariet og ikke kan undgås, herunder intens fysisk vold, fangenskab, depression og dehumanisering. Det “værste” er dog generelt ikke påkrævet og tager form af valgfrie scener. Herunder lemlæstelse, vold mod børn, fucked op familieforhold, narkomani, tankekontrol, slaveri, og voldtægt. Efter du har fortalt spillerne dette, tager i en hurtig runde hvor spiller fortæller om der er noget indhold fra listen eller generelt de gerne vil undgå, enten noget de er okay med at se i spil, men ikke selv vil spille (veil), eller slet ikke vil berøre (line). Hvis du kan se at der er nogle problematiske scener her kan du pille dem fra med det samme.

Spillelederansvar: Den vigtigste sikkerhedsmekanik er dog at du som spilleleder holder øje med folk og udviser empati. Mange spillere vil af respekt for spillet ikke sige noget selv hvis de er ukomfortable og der er du den der har mest magt til at gribe ind. Du behøver ikke være nervøse for spillere der er erfarne i genren og selv kan sige fra, værre er scenariet heller ikke relativt set, men hold øje med de uerfarne og spørg om de er okay hvis du er i tvivl.

Opsummering

- **Expectations:** About a vampire trapped in a cellar under a Danish summer house, by ruthless, stupid, drunk young people. Dark, boundary-pushing. The goal of the game is to find out who the vampire was before, and what's left of him afterward.

- **Safety:** Stop word "stop the game". Open door policy.

Required Content: Physical violence, captivity, depression. *Possible content:* Mutilation, violence against children, messed up family relationships, drug addiction, mind control, slavery, racism, and rape.

Veils & Lines.

- **Warm-up - Lying Players:** Tell something immoral, mean, ruthless, or unsympathetic you have done. You may lie.

- **Create the Vampire:** Predefined: Male, +200 years, has a daughter Elisabeth, looks human, has lived relatively peacefully in hiding lately, can regenerate, can hypnotize people to obey his orders and is as strong as an athlete on a good day. It is not a good day and weak to both garlic, crosses, and sunlight.

- Where was he born?
- Why is he in Denmark?
- What does he call himself these days?
- What was he before he became a vampire?
- What does his home look like? Worn or well-kept? Close or far from civilization?
- What does he look like? Young/old? Scars?
- How does he get blood?
- What weakness have the teenagers been able to exploit over him?
Violence, weaknesses or trickery?

- **Casting.** Choose a role. A voice in the vampire's head. Can be swapped later.

- **Prologue:** The vampire's home, a quiet day inside. There is a sealed letter on the dresser from Elisabeth that the vampire has not dared to open.
 - Passion, what music does he listen to? On what?
 - Dignity, what does he read/do to pass the time?
 - Depression, what bores you about it?
 - Hope, what dream do you have for the future?
 - Loneliness, who do you miss and think about?
 - Forgetfulness, what have you forgotten to do today?

“You open the letter: “Have rented a hotel room in town. Meet me tomorrow night.” The teenagers break in.
- **Warm-up: Love/Violence Scene:** Practice "Violence scene" with Luca.
- **Reading break.** +20 minutes. Should read at least roles and memories.
- **Frame Scene:** Alone, chained in a dark cellar. The aspects talk to each other. Can swap roles at any time. You switch between setting memory- and violence scenes.
 - **Memory Scene:** Choose a player, they choose a scene, describe and play a minor character. Everyone else plays the vampire. Ends by lifting a role that gets their. Can be played multiple times.
 - **Violence Scene:** Choose two players. Silently, both point to a scene. Sit opposite each other on separate chairs. The teenager briefly describes the person walking down the stairs. Then they read-aloud a sentence, vampire answers, etc. until the vampire ends the scene.
- **Intermediate Scene:** After at least two violence scenes. They play partying, conscience-free teenagers. You play Lise who problematizes the abuse against the vampire, but folds quickly.
- **Ending scene:** The teenager leaves the house, Elisabeth's daughter comes and saves the vampire. Play her as a mirror to the vampire. Players gradually tear up roles until there is only one left.

Roles

Loneliness
Romance & Social Awareness

Anger
Ferality & Passion

Depression
Powerlessness & Rationality

Loneliness

Romance & Social Awareness

You need people and not just for their blood. Once you had friends, lovers, confidantes, but modern technology has made it harder and harder to navigate society. You wanted to fit in, have a job, have relationships, but it's difficult. You felt a moment of relief when you were discovered, when someone learned your secret. Replaced by loneliness as they locked you up in this cursed cellar. So close yet so far from anyone who could understand you. If only these terrible, beautiful young people could understand that you are not a monster, you could have friends, lovers, confidantes again.

Anger

Feralness & Passion

You are a predator. The world is your hunting ground and you have taken a bite out of everything. You have danced in the moonlight in every country, listened to the finest classical composers and the wildest punk, bitten and loved men, women and everything in between. They are prey, you are the hunter. Making it so frustrating to be trapped here by cattle, by a bunch of teenagers! You claw and tear at your restraints to no avail. Your hands long to rip their throats out for what they have done. Although unleashing the beast rarely ends well long term...

Depression

Afmgat & Rationality

You are sad & tired. Tired of living in darkness, tired of being alone, tired of people. You know you can't stop them from doing terrible things to you, so the best thing to do is to accept it. The world has changed, but they haven't, just as self-righteous and judgmental as always. You dream of the sun. Maybe this is a sign that you should meet it again. Until then, you analyze the situation pessimistically, but realistically. You won't get out of this cellar soon...

Humanity
Vulnerability & Hope

Dignity
Immortality & Experience

Confusion
Dementia & Fear

Humanity

Vulnerability & Hope

It's becoming hard to remember who you were as a human. But even as a vampire, you still have the same emotions and almost the same needs. That's the worst thing about being captured. They treat you like a monster, not seeing you as a feeling, thinking being. You still believe you can make them understand. You wish you could talk to them, explain to them that you're not as "evil" as they think. There must be a way, a way back to your cozy home.

Dignity

Immortality & Experience

You see yourself as an aristocrat, a noble. They probably don't use those words anymore, but you still think it sounds good. You have a fine, classic taste, have experienced a lot, gone through a lot. Some vapid teenagers can't break you, you've been burned and violated before. Not that you actually get used to it, but all the more reason for you to take it with your head held high. You'll find a way out of this, as you have before. You have time and experience on your side. They are mortal, you are infinite, none of this matters in the long run.

Confusion

Forgetfulness & Fear

You've lived too long. The past is forgotten and gone, and you don't understand the present, don't understand technology, culture, people. Memories swirl in your head. Can you even trust what you remember? Are you even in this cellar, or are you trapped in a dream or a memory? You're like an innocent animal when they punish you, not fully understanding why. You just know that you fear leaving your home, fear the sun, fear when the cellar door creaks.

Memory Scenes

The First Murder

Minor characters: None.

You do not have to kill your victim to quench your thirst. At first you were cautious and gentle. But something went wrong. Was it an accident, greed, desperation, or hatred? Will you do it again?

The Vampire Mother

Characters: The vampire who created you.

You wake up in a bed you don't recognize. The last thing you remember is your death (describe it). You confront her in the dining hall, where she drinks a "wine" that smells wonderful. She seems lonely and lecturing. Will you stay with her?

The Vampire Daughter

Characters: A court of irritable, arrogant vampires and daughter Elisabeth.

Your daughter seems to be in her rebellious phase. She has revealed herself to several humans, and you are holding a trial to determine a punishment. She has the first word to defend herself, then the court, then you give the verdict. Why did you even create a being like yourself?

Fucking Camera Phones

Characters: The witness Florence.

"Hey, fuck-face! Leave him alone! I have you on video, and the police are on their way! You have no-... What... What's wrong with your teeth?"
How do you get out of that situation?
Murder or trickery?

Burnt by the Inquisition

Characters: Florence, a self-righteous, preaching priest, and a jeering mob.

You've been convicted as a "demon" after a sham trial and are now tied to a stake for public display. The fire will not kill you, but it will be horrible. Play the mob and the priest's fanaticism, your "last words," and then describe fire, flesh, and pain. How do you escape? Play dead or seek revenge?

Witch hunt

Character: Luca, trusted and benign witch, a mob of peasants.

Luca is a skilled witch who has helped you understand and cope with your "condition." Now she stands at your door, begging to be hidden. But it will also draw attention to you. Do you do it?

Nightclubs and Eternity

Characters: A drunk Luca and possibly other happy, drunk youths.

Partying at the local nightclub. Your diverse dancing has impressed, among others, Luca, who drunkenly philosophizes how wonderful it would be to be able to party like this forever, never to grow old. How do you answer?

The Vampire Hero

Characters: The surprised victim, Luca.

A dark alley, an attack. You intervene. Describe what you do to the perpetrator and play out the victim's reaction. Why did you intervene? How do you get out of the situation when she asks about your powers?

The Volunteer

Characters: Luca, who willingly donates his blood.

Nurse Luca discovered you were a vampire when you were hospitalized. Now he visits regularly and donates blood? Why? You ask as he enters your home. Can this relationship last?

The Hypnotized Lover

Characters: Florens, a hypnotized thrall.

You keep a human under constant mind control to cover various physical and social needs. He has lived in complete ignorant bliss and submissiveness. When you release Florens one night out of curiosity, he naturally begs for his freedom. Do you show any mercy?

The Slave Owner

Characters: Child slave Luca and plantation owner Florens.

You are on a visit to a wealthy cotton plantation, considering buying a family of well-nourished slaves from him. Owning people, maybe even breeding them, is tempting... Florens negotiates, while the youngest, Luca, senses something is off and begs you not to buy them. Do you?

Violence scenes

Warm up: Love/Violence scene

Luca

First describe how Luca looks and where and when you are.

When the vampire says he can't do it anymore, the scene ends.

- ❖ My hand slides towards yours, and I take hold. Tight and lovingly. Is that okay?
- ❖ My body presses close to yours, and my tongue meets yours. Is that okay?
- ❖ I hold onto your hair tightly and press our lips together. Is that okay?
- ❖ While holding onto you, I stroke your member and kiss your neck. Is that okay?

Warm up: Love/Violence scene

The Vampire

- ❖ It's okay. You can continue if you like.
- ❖ It's okay. You can continue, but take it slow.
- ❖ It's okay. You're lovely, but I can't do it anymore right now. (*Cuts the scene. You return to the table and describe the vampire's condition.*)

Violence scene - Teenager

Dominance

Physical Violence

Violence scene - Teenager

Dominance

Physical Violence

To think that such a wretched creature exists. For hundreds of years, he has treated humans like cattle, but that stops here! He will feel the wrath of humanity, he will learn to fear us. To fear me!

First, describe briefly how the character looks.

When the vampire says that you stop and go back to the party, the scene ends.

- ❖ I snarl at you and give you a resounding slap. Is that okay?
- ❖ I shout and scream about how pathetic you are. Is that okay?
- ❖ I sneer and spit on you, then step on you. Is that okay?
- ❖ I rub your head into the ground and your own piss. Is that okay?
- ❖ I grab your balls and squeeze then twist. Is that okay?
- ❖ I burn a red-hot cross into your chest. Is that okay?
- ❖ I _____ . Is that okay?

(Advanced tips: Take your time, read slowly. Repeat the same sentence several times, ritually and insistently, only come up with your own sentences when you have practiced enough repetitions. Experiment with tempo, tone, emphasis, volume, and intensity as you read. Sink the words into your body, react physically, imagine how it feels.)

Violence scene - Teenager

Death anxiety

Daddy Issues and psychological violence

Violence scene - Teenager

Death anxiety

Daddy Issues and psychological violence

I don't want to die. I'm young, but every day could still be my last. The fear is always there, like a frozen stone in my gut. Is it worth living forever as a vampire, losing sunlight and those you love? He can help. He must help me.

First, describe briefly how the character looks.

When the vampire says that you stop and go back to the party, the scene ends.

- ❖ I ramble incoherently about death and cry. Is that okay?
- ❖ I ask you who you have lost. Is that okay?
- ❖ I stick my fingers in your mouth, feeling your teeth. Is that okay?
- ❖ I let sunlight in, studyhow it burns you. Is that okay?
- ❖ I call you father and snuggle up to you. Is that okay?
- ❖ I hug you and force you to bite me. Is that okay?
- ❖ I _____ . Is that okay?

(Advanced tips: Take your time, read slowly. Repeat the same sentence several times, ritually and insistently, only come up with your own sentences when you have practiced enough repetitions. Experiment with tempo, tone, emphasis, volume, and intensity as you read. Sink the words into your body, react physically, imagine how it feels.)

Violence scene - Teenager Addiction

Drugs, abuse og physical violence

Violence scene - Teenager

Addiction

Drugs, abuse og physical violence

I've tried many drugs, a few still rush through my blood as I walk down the stairs, but nothing beats being drunk from, and drinking from, the vampire!

First, describe briefly how the character looks.

When the vampire says that you stop and go back to the party, the scene ends.

- ❖ I laugh hysterically and tear at your chain. Is that okay?
- ❖ I stick a pill down your throat. Is that okay?
- ❖ I force you to drink my drug-laced blood. Is that okay?
- ❖ I stick a needle in your arm, draw blood. Is that okay?
- ❖ I cut open your breast while smiling, drinking directly. Is that okay?
- ❖ I play with your blood, force it into your mouth. Is that okay?
- ❖ I _____ . Is that okay?

(Advanced tips: Take your time, read slowly. Repeat the same sentence several times, ritually and insistently, only come up with your own sentences when you have practiced enough repetitions. Experiment with tempo, tone, emphasis, volume, and intensity as you read. Sink the words into your body, react physically, imagine how it feels.)

Violence scene - Teenager

Protectiveness

Physical violence

Violence scene - Teenager

Protectiveness

Physical violence

The vampire is dangerous. Who knows how many people it has already killed! Maybe we should just kill it... But that also seems a bit extreme... And I'm scared to do so... But I can neutralize it! Unless it regenerates...

First, describe briefly how the character looks.

When the vampire says that you stop and go back to the party, the scene ends.

- ❖ I collect equipment, saws, knives, and hammers. Is that okay?
- ❖ I try to make you swear not to kill. Is that okay?
- ❖ I tighten your chains until they tear your skin. Is that okay?
- ❖ I slowly try to file down your fangs. Is that okay?
- ❖ I smash your hand with the hammer. Is that okay?
- ❖ I cut off one of your fingers and throw it out. Is that okay?
- ❖ I _____ . Is that okay?

(Advanced tips: Take your time, read slowly. Repeat the same sentence several times, ritually and insistently, only come up with your own sentences when you have practiced enough repetitions. Experiment with tempo, tone, emphasis, volume, and intensity as you read. Sink the words into your body, react physically, imagine how it feels.)

Violence scene - Teenager

Attraction

Sexual violence, assault and rape

Violence scene - Teenager

Attraction

Sexual violence, assault and rape

I think I am in love. At the very least, I'm horny. There's something about the vampire that makes my blood boil, something irresistibly animalistic and attractive. I must have him.

First, describe briefly how the character looks.

When the vampire says that you stop and go back to the party, the scene ends.

- ❖ I lean in very close and whisper about love. Is that okay?
- ❖ I take off your clothes, run my fingers over you. Is that okay?
- ❖ I have garlic on my tongue and kiss you. Is that okay?
- ❖ I kiss, bite, hard, until it bleeds. Is that okay?
- ❖ I take your dick inside me, fuck you hard. Is that okay?
- ❖ I scratch and whip you, moaning at the same time. Is that okay?
- ❖ I _____ . Is that okay?

(Advanced tips: Take your time, read slowly. Repeat the same sentence several times, ritually and insistently, only come up with your own sentences when you have practiced enough repetitions. Experiment with tempo, tone, emphasis, volume, and intensity as you read. Sink the words into your body, react physically, imagine how it feels.)

Violence scene - Teenager

Insight

Mystic and weird violence

Violence scene - Teenager

Insight

Mystic and weird violence

The vampire is an unprecedented find! It has insight and knowledge from centuries of living. And it's magical! Imagine all we could learn from it! All we could use its magic for! All... I... could use its magic for.

First, describe briefly how the character looks.

When the vampire says that you stop and go back to the party, the scene ends.

- ❖ I recite prayers and oaths from the Bible. Is that okay?
- ❖ I force you to transform into a wolf. Is that okay?
- ❖ I bump our heads together and touch your soul. Is that okay?
- ❖ I scratch you and draw a pentagram with your blood. Is that okay?
- ❖ I cut out your tongue and grind it. Is that okay?
- ❖ I pluck out your eye and eat it. Is that okay?
- ❖ I _____. Is that okay?

(Advanced tips: Take your time, read slowly. Repeat the same sentence several times, ritually and insistently, only come up with your own sentences when you have practiced enough repetitions. Experiment with tempo, tone, emphasis, volume, and intensity as you read. Sink the words into your body, react physically, imagine how it feels.)

Violence scene
The Vampire

Violence scene

The Vampire

The teenager starts the scene. You end it.

- ❖ It's not okay. I try to ignore you, but you persist.
- ❖ It's not okay. I am clearly affected, but I fear it's going to get worse.
- ❖ It's not okay. I try to fight back, but it's futile.
- ❖ It's not okay. I scream through gritted teeth, I can almost take it.
- ❖ It's not okay. I whimper pathetically, but you don't stop.
- ❖ It's not okay. I sob intensely, begging you to stop.
- ❖ It's not okay. I dissociate, escape into memories while you continue.
- ❖ It's not okay, _____.
- ❖ It's not okay, but finally you stop and go back to the party. (**This sentence ends the scene**)

Describe the vampire's physical condition, the room, any objects left behind, fluids, or the like after the scene.

(Advanced tips: Take your time, read slowly. Repeat the same sentence several times, ritually and insistently, only come up with your own sentences when you have practiced enough repetitions. Experiment with tempo, tone, emphasis, volume, and intensity as you read. Sink the words into your body, react physically, imagine how it feels.)