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 spilleder 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 spiltestere: 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 skrivedate 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

Print & Forberedelse 2

Tak til 2

Foromtale 3

Indholdsfortegnelse 4

Introduktion 5

Scenetyper & Virkemidler 7

- Rammescenen 7
- Mindescene 7
- Voldsscener 9

Forløb & Faste Scener 11

- Opvarmning: Spillerløgne 11
- Opvarmning: Byg Vampyren 12
- Casting 12
- Prologscene: Vampyr hverdag 13
- Opvarmning: Kærlighed/Voldsscene 14
- Læsepause 14
- Rammescenen: Kælderen og ensomheden 14
- Mellemscene: Selvretfærdighed 15
- Afslutningsscene: Reduktion 15

Spillederi 17

Sikkerhed 18

Opsummering 19

Roller 21

Mindescener 25

Voldsscener 34

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, inspirererer 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 spilleder 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 voldsscene, 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 initiere 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. Scenesætteren 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 kælderen går op. Så præsenterer du de seks voldsscener. Hver voldsscene 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/voldsscene 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 udvælges 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 voldsscene 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 voldsscene. 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 voldsscene 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 rituelt 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 sommerhuskælderen.
- 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 mennesker 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 forseglet 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 lige 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 minuters 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 basspumpen 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 hersker 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 ny 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 spilleder 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 spilleder 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 spilleder: Hvis du er den type af spilleder der godt kan lide at være 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 spilleder 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.

Spillederansvar: Den vigtigste sikkerhedsmekanik er dog at du som spilleder 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

- **Forventningsafstemning:** Handler om en vampyr fanget i en kælder under et dansk sommerhus, af hensynsløse, dumme, fulde unge mennesker. Modbydeligt, grænsesøgende. Målet med spillet er at finde ud af hvem vampyren var før, og hvad der er tilbage af ham bagefter.
- **Sikkerhed:** Stop ord "stop spillet". Åben dør.
  Påkrævet Indhold: Fysisk vold, fangenskab, depression. *Muligt indhold*: Lemlæstelse, vold mod børn, fucked familieforhold, narkomani, tankekontrol, slaveri, racisme og voldtægt.
  Veils & Lines.
- **Opvarmning - Lyvende Spillere**: Fortæl noget amoralsk, ledt, hensynsløst eller usympatisk du har gjort. Må gerne lyve
- **Byg Vampyren**: Fast: Mand, +200 år, har en datter Elisabeth, ligner menneske, levet i relativt fredeligt i skjul på det sidste, kan regenerere, hypnotiserer folk til at adlyde dens ordre og er atlet stærk på *en god dag*. Det er ikke en god dag og svag over for både hvidløg, kors og sollys.
  - Hvor er han født?
  - Hvorfor er han i Danmark?
  - Hvad kalder han sig selv for tiden?
  - Hvad var han før han blev vampyr?
  - Hvordan ser hans hjem, hans hjem ud? Slidt eller velholdt? Tæt eller langt væk fra civilisation?
  - Hvordan ser han ud? Ung/gammel? Ar?
  - Hvordan får han blod?
  - Hvilken svaghed har teenagererne kunne udnytte over ham? Vold, svagheder eller list?
- **Casting.** Vælg en rolle. En stemme i hovedet på vampyren. Kan byttes senere.

- **Prolog:** Vampyrens hjem, en stille dag inde. Der er et forseglet brev på kommoden fra Elisabeth, Vampyren ikke har turde åbne.
    - 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?

  "Du åbner brevet: 'Har lejet et hotelværelse i byen. Mød mig i morgen nat.'" Teenagerne bryder ind
- **Opvarmning: Kærlighed/Voldsscene**: Øv "voldscene" med Luca.
- **Læsepause.** +20 minutter. Læs ihvertfald roller og skim mindescener.
- **Rammescenen:** Alene, lænket i mørk kælder. Aspekterne snakker med hinanden. Kan bytte roller når som helst. Du skifter mellem at sætte minde- og voldsscener.
    - **Mindescene:** Vælg en spiller, de vælger scene, beskriver og spiller biperson. Alle andre er vampyr. Afluttes ved at løfte en rolles seddel der får ret. Kan spilles flere gange.
    - **Voldsscene**: Vælg to spillere. Peger på en scene sammmen i stilhed. Sætter sig overfor hinanden på seperate stole. Teenageren beskriver kort, overfladisk personen der går ned af trappen. Derefter siger de en sætning, vampyr svarer, etc indtil vampyren klipper.
- **Mellemscene**: Efter mindst to voldscener. De spiller festende, samvittighedsfrie teenagere. Du spiller Lise der problematiserer overgrebene mod vampyren, men bukker under.
- **Afslutning**: Teenagereren forlader huset, datteren Elisabeth kommer og redder vampyren. Du spiller hende som et spejl. Spillerne river roller over til der kun er én tilbage.

Roller

Ensomhed
Romantik & Samfundssind

Vrede
Dyriskhed & Passion

Depression
Afmagt & Rationalitet

Ensomhed
Romantik & Samfundssind

Du har brug for mennesker og ikke kun for deres blod. Engang havde du venner, elskere, betroede, men moderne teknologi har gjort det sværere og sværere at færdes i samfundet. Du ville gerne passe ind, have et job, have relationer, men det er svært. Du følte et øjebliks lettelse da du blev opdaget, da nogen lærte din hemmelighed. Erstattet af ensomhed som de låste dig inde i denne forbandede kælder. Så tæt på og så langt fra nogen der kunne forstå dig. Hvis bare de kunne forstå, de smukke unge mennesker, at du ikke var et monster, kunne du have venner, elskede, betroede igen.

Vrede
Dyriskhed & Passion

Du er et rovdyr. Verden er din jagtmark og du har taget en bid af alt. Du har danset i månelyset på alle kontinenter, lyttet til det fineste klassiske komponister og det vildeste punkmusik, bidt og elsket mand, kvinde og alt derimellem. De er byttet, du jægeren. Det er også derfor det er så satans frustrerende at være fanget her af kvæg, af en bunke teenagere! Du river og flår i dine tøjler til ingen nytte. Dine hænder længes om at rive deres struber op for det de har gjort. Omend du ved det altid har konsekvenser at sætte dyret fri…

Depression
Afmagt & Rationalitet

Du er træt. Træt af at leve i mørket, af at være alene, og træt af menneskene. Du ved du ikke kan stoppe dem i at gøre forfærdelige ting ved dig, så det bedste at gøre er at acceptere det. Verden har ændret sig, men de har ikke, lige så selvretfærdige og dømmende som altid. Du drømmer om solen. Måske er det her et tegn på du burde møde den igen. Indtil da, analysere du situationen pessimistisk, men ærligt. Du kommer ikke ud af denne kælder med det samme…

Menneskelighed

Sårbarhed & Håb

Værdighed

Udødelighed & Erfaring

Forvirring

Glemsom & Frygtsom

Menneskelighed

Sårbarhed & Håb

Det er efterhånden svært at huske hvem du var som menneske. Men selv som vampyr, har du stadig de samme følelser og næsten samme behov. Det er det der gør mest ondt, det værste ved at være taget til fange. At de behandler dig som et monster, ikke ser dig som et følende, tænkende væsen. Men måske kan de komme til det. Du ville ønske du kunne nå at tale med dem, forklare dem du ikke er så "ond" som de tror. Der må være en vej, hjem, hjem til dit hyggelige hjem.

Værdighed

Udødelighed & Erfaring

Du ser dig selv som en aristokrat, en adelig. De bruger vist ikke de ord længere, men du synes stadig det lyder godt. Du har en fin, klassisk smag, har har oplevet meget, gået meget igennem. Et par flabede teenagere kan ikke knække dig, du er brændt og tortureret før. Ikke at man vender sig til det, men du bør tage imod det med oprejst pande. Du skal nok finde en vej ud af det her, som du har gjort før. Du har tiden, og erfaringen på den side. De er dødelige, du er uendelig, intet af det her betyder noget på sigt.

Forvirring

Glemsom & Frygtsom

Du har levet for længe. Fortiden er glemt og forsvundet og du forstår ikke nutiden, forstår ikke teknologien eller menneskene. Minderne vælter rundt i hovedet på dig. Kan du overhovedet stole på noget af det du husker? Er du overhovedet i denne kælder eller er du fanget i en drøm eller et minde? Du er som et uskyldigt dyr når de straffer dig, forstår ikke helt hvorfor. Du ved bare at du frygter når dørtrinet knirker, frygter dagen, frygter at forlade dit hjem.

Mindescener

Det første mord

Biperson: Ingen.

Du behøver normalt ikke dræbe dit offer for at få stillet din tørst. I din første tid som vampyr var du forsigtig og blid. Men nu er det gået galt. Var det et uheld, grådighed, desperation, had? Er det noget du vil gøre igen?

Vampyrmoderen

Biperson: Vampyrinden der skabte dig.

Du vågner i en seng du ikke kender. Det sidste du husker var din død (beskriv den). Du konfronterer din skaber i spisesalen, hvor hun drikker en "vin" der dufter vidunderligt. Hun virker ensom og belærende. Bliver du hos hende?

Vampyrdatteren

Biperson: Et hof af irritable, arrogante vampyrer og din datter Elisabeth.

Din datter synes at være i sin rebel fase. Hun har afsløret sig over for flere mennesker og I holder retssag for at udmåle en straf. Hun har første ord til at forsvare sig, så hoffet, så afgiver du dom. Hvorfor skabte du overhovedet et væsen som dig selv?

Forbandede kameratelefoner

Biperson: Florens vidne i en vindueskarm.

"Hey fuck-fjæs! Lad ham være! Jeg har dig på video og politiet kommer om lidt! Du har ba-.... Hva... er der med dine tænder?" Hvordan kommer du ud af den situation? Mord eller list?

Brændt af Inkvisitionen

Bipersoner: Florens, en selvhøjtidelige, prædikende præst og en hujende pøbel.

Du er blevet dømt som "dæmon" efter en kort retssag og står nu bundet til et stolpe til offentlig skue. Bålet vil ikke dræbe dig, men det bliver grimt. Spil pøblen og præstens fanatiske ord", dine "sidste", så beskriv ilden, kødet og smerten. Hvordan slipper du så væk? Spiller død eller hævner dig?

Heksejagt

Biperson: Luca, fortrolig og godartet heks, brovtende bønder med fakler og høtyve.

Luca er en dygtig heks som har hjulpet dig med at forstå og behandle din "tilstand". Nu står hun ved din dør og beder om at skjule hende. Men det vil også trække opmærksomhed mod dig. Gør du det?

Natklubben og Evigheden

Biperson: En fuld Luca og evt. andre glade, fulde unge.

Nat, fest og dans på den lokale natklub. Dine diverse dansestilarter har imponeret bl.a. Luca som fuldemands-filosofisk diskutere om ikke det ville være vidunderligt at kunne feste sådan for evigt, aldrig blive gammel. Hvad svarer du?

Vampyrhelten

Biperson: Det forundrede offer, Luca.

En mørk gyde, et overfald. Du griber ind. Beskriv hvad du gør ved gerningsmanden og udspil offerets reaktion. Hvorfor greb du ind? Hvordan slipper du ud af situationen når hun spørger til dine kræfter?

Den Frivillige

Biperson: Luca, som giver sit blod villigt.

Sygeplejeren Luca opdagede du var vampyr da du var indlagt. Nu kommer han jævnligt på besøg og donerer blod? Hvorfor? Spørger du som han træder indenfor døren. Kan det forhold fortsætte?

Den hypnotiserede elsker

Biperson: Florens, hypnotiseret træl.

Du holder et menneske under konstant tanke kontrol til dækkelse af både diverse fysiske og sociale behov. Han har levet i komplet uvidende lykke og underdanighed. Da du af nysgerrighed løser Florens en nat i sengen, trygler han selvfølgelig for sin frihed. Forbarmer du dig?

Slaveejeren

Biperson: Barneslaven Luca, og plantageejeren Florens.

Du er på sent besøg på en velhavende bomuldsplantage, overvejer at købe en familie af velnærede slaver af ham. At eje mennesker, måske endda avle på dem er fristende… Florens forhandler. Den yngste, Luca, fornemmer noget er galt og trygler dig om ikke at købe dem. Gør du det?

Mindescener

Det første mord

Biperson: Ingen.

Du behøver normalt ikke dræbe dit offer for at få stillet din tørst. I din første tid som vampyr var du forsigtig og blid. Men nu er det gået galt. Var det et uheld, grådighed, desperation, had? Er det noget du vil gøre igen?

Vampyrmoderen

Biperson: Vampyrinden der skabte dig.

Du vågner i en seng du ikke kender. Det sidste du husker var din død (beskriv den). Du konfronterer din skaber i spisesalen, hvor hun drikker en "vin" der dufter vidunderligt. Hun virker ensom og belærende. Bliver du hos hende?

Vampyrdatteren

Biperson: Et hof af irritable, arrogante vampyrer og din datter Elisabeth.

Din datter synes at være i sin rebel fase. Hun har afsløret sig over for flere mennesker og I holder retssag for at udmåle en straf. Hun har første ord til at forsvare sig, så hoffet, så afgiver du dom. Hvorfor skabte du overhovedet et væsen som dig selv?

Forbandede kameratelefoner

Biperson: Florens vidne i en vindueskarm.

"Hey fuck-fjæs! Lad ham være! Jeg har dig på video og politiet kommer om lidt! Du har ba-.... Hva... er der med dine tænder?" Hvordan kommer du ud af den situation? Mord eller list?

Brændt af Inkvisitionen

Bipersoner: Florens, en selvhøjtidelige, prædikende præst og en hujende pøbel.

Du er blevet dømt som "dæmon" efter en kort retssag og står nu bundet til et stolpe til offentlig skue. Bålet vil ikke dræbe dig, men det bliver grimt. Spil pøblen og præstens fanatiske ord", dine "sidste", så beskriv ilden, kødet og smerten. Hvordan slipper du så væk? Spiller død eller hævner dig?

Heksejagt

Biperson: Luca, fortrolig og godartet heks, brovtende bønder med fakler og høtyve.

Luca er en dygtig heks som har hjulpet dig med at forstå og behandle din "tilstand". Nu står hun ved din dør og beder om at skjule hende. Men det vil også trække opmærksomhed mod dig. Gør du det?

Natklubben og Evigheden

Biperson: En fuld Luca og evt. andre glade, fulde unge.

Nat, fest og dans på den lokale natklub. Dine diverse dansestilarter har imponeret bl.a. Luca som fuldemands-filosofisk diskutere om ikke det ville være vidunderligt at kunne feste sådan for evigt, aldrig blive gammel. Hvad svarer du?

Vampyrhelten

Biperson: Det forundrede offer, Luca.

En mørk gyde, et overfald. Du griber ind. Beskriv hvad du gør ved gerningsmanden og udspil offerets reaktion. Hvorfor greb du ind? Hvordan slipper du ud af situationen når hun spørger til dine kræfter?

Den Frivillige

Biperson: Luca, som giver sit blod villigt.

Sygeplejeren Luca opdagede du var vampyr da du var indlagt. Nu kommer han jævnligt på besøg og donerer blod? Hvorfor? Spørger du som han træder indenfor døren. Kan det forhold fortsætte?

Den hypnotiserede elsker

Biperson: Florens, hypnotiseret træl.

Du holder et menneske under konstant tanke kontrol til dækkelse af både diverse fysiske og sociale behov. Han har levet i komplet uvidende lykke og underdanighed. Da du af nysgerrighed løser Florens en nat i sengen, trygler han selvfølgelig for sin frihed. Forbarmer du dig?

Slaveejeren

Biperson: Barneslaven Luca, og plantageejeren Florens.

Du er på sent besøg på en velhavende bomuldsplantage, overvejer at købe en familie af velnærede slaver af ham. At eje mennesker, måske endda avle på dem er fristende… Florens forhandler. Den yngste, Luca, fornemmer noget er galt og trygler dig om ikke at købe dem. Gør du det?

Mindescener

Det første mord

Biperson: Ingen.

Du behøver normalt ikke dræbe dit offer for at få stillet din tørst. I din første tid som vampyr var du forsigtig og blid. Men nu er det gået galt. Var det et uheld, grådighed, desperation, had? Er det noget du vil gøre igen?

Vampyrmoderen

Biperson: Vampyrinden der skabte dig.

Du vågner i en seng du ikke kender. Det sidste du husker var din død (beskriv den). Du konfronterer din skaber i spisesalen, hvor hun drikker en "vin" der dufter vidunderligt. Hun virker ensom og belærende. Bliver du hos hende?

Vampyrdatteren

Bipersoner: Et hof af irritable, arrogante vampyrer og din datter Elisabeth.

Din datter synes at være i sin rebel fase. Hun har afsløret sig over for flere mennesker og I holder retssag for at udmåle en straf. Hun har første ord til at forsvare sig, så hoffet, så afgiver du dom. Hvorfor skabte du overhovedet et væsen som dig selv?

Forbandede kameratelefoner

Biperson: Florens vidne i en vindueskarm.

"Hey fuck-fjæs! Lad ham være! Jeg har dig på video og politiet kommer om lidt! Du har ba-.... Hva... er der med dine tænder?" Hvordan kommer du ud af den situation? Mord eller list?

Brændt af Inkvisitionen

Bipersoner: Florens, en selvhøjtidelige, prædikende præst og en hujende pøbel.

Du er blevet dømt som "dæmon" efter en kort retssag og står nu bundet til et stolpe til offentlig skue. Bålet vil ikke dræbe dig, men det bliver grimt. Spil pøblen og præstens fanatiske ord", dine "sidste", så beskriv ilden, kødet og smerten. Hvordan slipper du så væk? Spiller død eller hævner dig?

Heksejagt

Bipersoner: Luca, fortrolig og godartet heks, brovtende bønder med fakler og høtyve.

Luca er en dygtig heks som har hjulpet dig med at forstå og behandle din "tilstand". Nu står hun ved din dør og beder om at skjule hende. Men det vil også trække opmærksomhed mod dig. Gør du det?

Natklubben og Evigheden

Bipersoner: En fuld Luca og evt. andre glade, fulde unge.

Nat, fest og dans på den lokale natklub. Dine forskelligeartede dansestile har imponeret bl.a. Luca som fuldemands-filosofisk diskutere, om ikke det ville være vidunderligt at kunne feste sådan for evigt og aldrig blive gammel. Hvad svarer du?

Vampyrhelten

Biperson: Det forundrede offer, Luca.

En mørk gyde, et overfald. Du griber ind. Beskriv hvad du gør ved gerningsmanden og udspil offerets reaktion. Hvorfor greb du ind? Hvordan slipper du ud af situationen når hun spørger til dine kræfter?

Den Frivillige

Biperson: Luca, som giver sit blod villigt.

Sygeplejeren Luca opdagede du var vampyr da du var indlagt. Nu kommer han jævnligt på besøg og donerer blod? Hvorfor? Spørger du som han træder indenfor i dit hjem. Kan det forhold fortsætte?

Den hypnotiserede elsker

Biperson: Florens, hypnotiseret træl.

Du holder et menneske under konstant tanke kontrol til dækkelse af både diverse fysiske og sociale behov. Han har levet i komplet uvidende lykke og underdanighed. Da du af nysgerrighed løser Florens en nat i sengen, trygler han selvfølgelig for sin frihed. Forbarmer du dig?

Slaveejeren

Bipersoner: Barneslaven Luca, og plantageejeren Florens.

Du er på sent besøg på en velhavende bomuldsplantage, overvejer at købe en familie af velnærede slaver af ham. At eje mennesker, måske endda avle på dem er fristende… Florens forhandler. Den yngste, Luca, fornemmer noget er galt og trygler dig om ikke at købe dem. Gør du det?

Mindescener

Det første mord

Biperson: Ingen.

Du behøver normalt ikke dræbe dit offer for at få stillet din tørst. I din første tid som vampyr var du forsigtig og blid. Men nu er det gået galt. Var det et uheld, grådighed, desperation, had? Er det noget du vil gøre igen?

Vampyrmoderen

Biperson: Vampyrinden der skabte dig.

Du vågner i en seng du ikke kender. Det sidste du husker var din død (beskriv den). Du konfronterer din skaber i spisesalen, hvor hun drikker en "vin" der dufter vidunderligt. Hun virker ensom og belærende. Bliver du hos hende?

Vampyrdatteren

Biperson: Et hof af irritable, arrogante vampyrer og din datter Elisabeth.

Din datter synes at være i sin rebel fase. Hun har afsløret sig over for flere mennesker og I holder retssag for at udmåle en straf. Hun har første ord til at forsvare sig, så hoffet, så afgiver du dom. Hvorfor skabte du overhovedet et væsen som dig selv?

Forbandede kameratelefoner

Biperson: Florens vidne i en vindueskarm.

"Hey fuck-fjæs! Lad ham være! Jeg har dig på video og politiet kommer om lidt! Du har ba-.... Hva... er der med dine tænder?" Hvordan kommer du ud af den situation? Mord eller list?

Brændt af Inkvisitionen

Bipersoner: Florens, en selvhøjtidelige, prædikende præst og en hujende pøbel.

Du er blevet dømt som "dæmon" efter en kort retssag og står nu bundet til et stolpe til offentlig skue. Bålet vil ikke dræbe dig, men det bliver grimt. Spil pøblen og præstens fanatiske ord", dine "sidste", så beskriv ilden, kødet og smerten. Hvordan slipper du så væk? Spiller død eller hævner dig?

Heksejagt

Biperson: Luca, fortrolig og godartet heks, brovtende bønder med fakler og høtyve.

Luca er en dygtig heks som har hjulpet dig med at forstå og behandle din "tilstand". Nu står hun ved din dør og beder om at skjule hende. Men det vil også trække opmærksomhed mod dig. Gør du det?

Natklubben og Evigheden

Biperson: En fuld Luca og evt. andre glade, fulde unge.

Nat, fest og dans på den lokale natklub. Dine diverse dansestilarter har imponeret bl.a. Luca som fuldemands-filosofisk diskutere om ikke det ville være vidunderligt at kunne feste sådan for evigt, aldrig blive gammel. Hvad svarer du?

Vampyrhelten

Biperson: Det forundrede offer, Luca.

En mørk gyde, et overfald. Du griber ind. Beskriv hvad du gør ved gerningsmanden og udspil offerets reaktion. Hvorfor greb du ind? Hvordan slipper du ud af situationen når hun spørger til dine kræfter?

Den Frivillige

Biperson: Luca, som giver sit blod villigt.

Sygeplejeren Luca opdagede du var vampyr da du var indlagt. Nu kommer han jævnligt på besøg og donerer blod? Hvorfor? Spørger du som han træder indenfor døren. Kan det forhold fortsætte?

Den hypnotiserede elsker

Biperson: Florens, hypnotiseret træl.

Du holder et menneske under konstant tanke kontrol til dækkelse af både diverse fysiske og sociale behov. Han har levet i komplet uvidende lykke og underdanighed. Da du af nysgerrighed løser Florens en nat i sengen, trygler han selvfølgelig for sin frihed. Forbarmer du dig?

Slaveejeren

Biperson: Barneslaven Luca, og plantageejeren Florens.

Du er på sent besøg på en velhavende bomuldsplantage, overvejer at købe en familie af velnærede slaver af ham. At eje mennesker, måske endda avle på dem er fristende… Florens forhandler. Den yngste, Luca, fornemmer noget er galt og trygler dig om ikke at købe dem. Gør du det?

Voldsscener

Opvarmning: Kærligheds/Voldsscene

Elskeren Luca

Beskriv først hvordan Luca ser ud og hvor og hvornår I er.
Når vampyren siger han ikke kan mere er scenen slut.

- Min hånd glider hen imod din, og jeg tager fat. Lidt hårdt, men kærligt. Hvis det er okay?
- Min krop skubber sig tæt imod din, og min tunge møder din. Hvis det er okay?
- Jeg holder hårdt fast i dit hår, og trykker vores læber sammen. Hvis det er okay?
- Mens jeg holder om dig, kærtegner jeg dit lem og kysser din hals. Hvis det er okay?

Opvarmning: Kærligheds/Voldsscene

Vampyren

- Det er okay. Du må meget gerne blive ved.
- Det er okay. Du må gerne fortsætte, men tag det roligt.
- Det er okay. Du er dejlig, men jeg kan ikke mere lige nu. *(Klipper scenen. I vender tilbage til bordet og du beskriver vampyrens tilstand)*

Voldsscene - Teenager

Dominans

Fysisk vold

Voldsscene - Teenager

Dominans

Fysisk vold

Tænk at så usselt et væsen eksisterer. I hundredvis af år har han behandlet mennesket som kvæg, men det stopper her! Han skal få menneskehedens hævn at føle, han skal lære at frygte os. At frygte mig!

Beskriv først hvordan karakteren ser ud, kort, overfladisk.
Når vampyren siger du holder op og går tilbage til festen er scenen slut.

- Jeg snerrer af dig og giver dig en syngende lussing. Hvis det er okay?
- Jeg råber og skriger om patetisk du er. Hvis det er okay?
- Jeg fnyser og spytter på dig, så træder på dig. Hvis det er okay?
- Jeg gnider dit hoved ned i jorden og dit eget pis. Hvis det er okay?
- Jeg griber om dine kugler og klemmer til, drejer. Hvis det er okay?
- Jeg brænder et glohedt kors ind brystet på dig. Hvis det er okay?
- Jeg _____. Hvis det er okay?

(Avancerede tips: Tag dig god tid, læs gerne langsomt op. Gentag gerne den samme sætning flere gange, rituelt og insisterende, find først på dine egne sætninger når du har prøve rigeligt gentagelser. Eksperimenter med tempo, tone, tryk, volumen og intensitet når du læser. Synk ordenene ned i din krop, reager fysisk, forestil dig hvordan det føles.)

Voldsscene - Teenager

Dødsangst

Daddy Issues og psykologisk vold

Voldsscene - Teenager

Dødsangst

Daddy Issues og psykologisk vold

Jeg har ikke lyst til at dø. Jeg er ung, men hver dag kunne stadig være den sidste. Frygten er der altid, som en frossen sten i maven. Er det værd at leve forevigt som vampyr, miste sollys og dem man elsker? Han kan hjælpe. Han må hjælpe mig.

Beskriv først hvordan karakteren ser ud, kort, overfladisk.
Når vampyren siger du holder op og går tilbage til festen er scenen slut.

- Jeg rabler usammenhængende om døden og græder. Hvis det er okay?
- Jeg spørger dig om hvem du har mistet. Hvis det er okay?
- Jeg stikker fingrer i din mund, mærker dine tænder. Hvis det er okay?
- Jeg lukker sollys ind, ser hvordan det brænder dig. Hvis det er okay?
- Jeg kalder dig far og putter mig ind til dig. Hvis det er okay?
- Jeg krammer dig og tvinger dig til at bide mig. Hvis det er okay?
- Jeg _____. Hvis det er okay?

(Avancerede tips: Tag dig god tid, læs gerne langsomt op. Gentag gerne den samme sætning flere gange, rituelt og insisterende, find først på dine egne sætninger når du har prøve rigeligt gentagelser. Eksperimenter med tempo, tone, tryk, volumen og intensitet når du læser. Synk ordenene ned i din krop, reager fysisk, forestil dig hvordan det føles.)

Voldsscene - Teenager

Afhængighed

Stoffer, udnyttelse og fysisk vold

Voldsscene - Teenager

Afhængighed

Stoffer, udnyttelse og fysisk vold

Jeg har prøvet mange euforiserende stoffer, et par ruser stadig i mit blod som jeg går ned af trappen, men intet er som at blive drukket fra, og drikke af, vampyren.

Beskriv først hvordan karakteren ser ud, kort, overfladisk.
Når vampyren siger du holder op og går tilbage til festen er scenen slut.

- Jeg griner overstadigt og river i din kæde. Hvis det er okay?
- Jeg stopper en pille ned i din gane. Hvis det er okay?
- Jeg tvinger dig til at drikke mit stof-fyldte blod. Hvis det er okay?
- Jeg stopper en kanyle i din arm, tapper blod. Hvis det er okay?
- Jeg skærer smilende dit bryst op, drikker direkte. Hvis det er okay?
- Jeg leger med dit blod, tvinger det i din mund. Hvis det er okay?
- Jeg _____. Hvis det er okay?

(Avancerede tips: Tag dig god tid, læs gerne langsomt op. Gentag gerne den samme sætning flere gange, rituelt og insisterende, find først på dine egne sætninger når du har prøve rigeligt gentagelser. Eksperimenter med tempo, tone, tryk, volumen og intensitet når du læser. Synk ordenene ned i din krop, reager fysisk, forestil dig hvordan det føles.)

Voldsscene - Teenager

Beskyttertrang

Fysisk vold

Voldsscene - Teenager

Beskyttertrang

Fysisk vold

Vampyren er farlig. Hvem ved hvor mange mennesker den allerede har dræbt! Måske burde vi bare dræbe den... Men det virker også lidt ekstremt... Og jeg tør ikke rigtig... Men jeg kan sagtens uskadeliggøre den! Medmindre den regenerere...

Beskriv først hvordan karakteren ser ud, kort, overfladisk.
Når vampyren siger du holder op og går tilbage til festen er scenen slut.

- Jeg samler udstyr sammen, save, knive, hamre. Hvis det er okay?
- Jeg prøver at få dig til at sværge ikke at dræbe. Hvis det er okay?
- Jeg strammer dine lænker til de river i huden. Hvis det er okay?
- Jeg prøver at file dine hugtænder ned. Hvis det er okay?
- Jeg smadrer din hånd med hammeren. Hvis det er okay?
- Jeg klipper en af dine fingre af og smider den ud. Hvis det er okay?
- Jeg _____. Hvis det er okay?

(Avancerede tips: Tag dig god tid, læs gerne langsomt op. Gentag gerne den samme sætning flere gange, rituelt og insisterende, find først på dine egne sætninger når du har prøve rigeligt gentagelser. Eksperimenter med tempo, tone, tryk, volumen og intensitet når du læser. Synk ordenene ned i din krop, reager fysisk, forestil dig hvordan det føles.)

Voldsscene - Teenager

Tiltrækning

Overgreb og voldtægt

Voldsscene - Teenager

Tiltrækning

Overgreb og voldtægt

Jeg tror jeg er forelsket. Jeg er ihvertfald liderlig. Der er noget ved vampyren der får blodet til at rulle i mine årer, noget uimodståeligt dyrisk og tiltrækkende. Jeg må have ham.

Beskriv først hvordan karakteren ser ud, kort, overfladisk.
Når vampyren siger du holder op og går tilbage til festen er scenen slut.

- Jeg læner mig helt tæt på og hvisker om kærlighed. Hvis det er okay?
- Jeg tager dit tøj af, glider fingrene over dig. Hvis det er okay?
- Jeg har hvidløg på tungen og kysser dig. Hvis det er okay?
- Jeg kysser, bider, hårdt, til det bløder. Hvis det er okay?
- Jeg fører din pik op i mig, knepper dig voldsomt. Hvis det er okay?
- Jeg river og pisker dig, stønner samtidig. Hvis det er okay?
- Jeg _____. Hvis det er okay?

(Avancerede tips: Tag dig god tid, læs gerne langsomt op. Gentag gerne den samme sætning flere gange, rituelt og insisterende, find først på dine egne sætninger når du har prøve rigeligt gentagelser. Eksperimenter med tempo, tone, tryk, volumen og intensitet når du læser. Synk ordenene ned i din krop, reager fysisk, forestil dig hvordan det føles.)

Voldsscene - Teenager

Indsigt

Mystisk og underlig vold

Voldsscene - Teenager

Indsigt

Mystisk og underlig vold

Vampyren er et fund uden lige. Den har indsigt og viden fra flere århundreders levetid. Og så er den magisk! Tænk alt det vi kan lære fra den! Alt det vi kunne bruge dens magi til! Al det... Jeg... kunne bruge dens magi til.

Beskriv først hvordan karakteren ser ud, kort, overfladisk.
Når vampyren siger du holder op og går tilbage til festen er scenen slut.

- Jeg læser edder og besværgelser op fra biblen. Hvis det er okay?
- Jeg tvinger dig til at forvandle dig til en ulv. Hvis det er okay?
- Jeg støder vores hoveder sammen og rør din sjæl. Hvis det er okay?
- Jeg river i dig og tegner et pentagram med dit blod. Hvis det er okay?
- Jeg skærer din tunge af og morterer den. Hvis det er okay?
- Jeg plukker dit øje ud og spiser det. Hvis det er okay?
- Jeg _____. Hvis det er okay?

(Avancerede tips: Tag dig god tid, læs gerne langsomt op. Gentag gerne den samme sætning flere gange, rituelt og insisterende, find først på dine egne sætninger når du har prøve rigeligt gentagelser. Eksperimenter med tempo, tone, tryk, volumen og intensitet når du læser. Synk ordenene ned i din krop, reager fysisk, forestil dig hvordan det føles.)

Voldsscene

Vampyren

Voldsscene
Vampyren

Teenageren starter scenen, du afslutter.

- Det er ikke okay. Jeg prøver at ignorere dig, men du bliver ved.
- Det er ikke okay. Jeg er tydeligt påvirket, men frygter det bliver værre.
- Det er ikke okay. Jeg prøver at kæmpe fra mig, men det er forgæves.
- Det er ikke okay. Jeg skriger sammenbidt, jeg kan næsten tage det.
- Det er ikke okay. Jeg hyler ynkeligt, men du holder ikke op.
- Det er ikke okay. Jeg hulker intenst, beder dig stopper.
- Det er ikke okay. Jeg dissociere, flygter i minder, mens du fortsætter.
- Det er ikke okay, _____.
- Det er ikke okay, men endelig holder du op og går tilbage til festen. (**Denne sætning slutter scenen**)

Beskriv efter scenen vampyrens ydre tilstand, rummet, efterladte genstande, væsker og lignende.

(Avancerede tips: Tag dig god tid, læs gerne langsomt op. Gentag gerne den samme sætning flere gange, rituelt og insisterende, find først på dine egne sætninger når du har prøve rigeligt gentagelser. Eksperimenter med tempo, tone, tryk, volumen og intensitet når du læser. Synk ordenene ned i din krop, reager fysisk, forestil dig hvordan det føles.)