

Requiem

Requiem

Af:

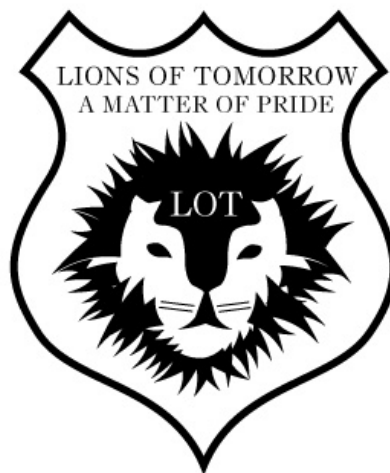
Martin Kleszez Henriksen

Og

Jemima Jansfort

For:

Lions Of Tomorrow



Fastaval '08

Indholdsfortegnelse

Forord	side 3
Fakta om de danske vampyrer	side 4-5
Danmark anno 1626	side 6
Plot	side 7
Handlingsforløb	side 8-14
Regler, system, livspoint og blodtørstpoint	side 15-16
Særlige kræfter	side 17-18
Flowchart	side 19
Personoversigt	side 20
Bilag og handouts:	
Bilag A – Uddrag af Mesters dagbog	side 21-24
Handout 1 – Kolding	side 25
Handout 2 – Legenden om de Fem	side 26-27
Handout 3 – Profeti del 2	side 28
Handout 4 – Profeti del 3	side 29
Handout 5 – Mesters fortolkning af profetien	side 30
Karakterer:	
Asbjørn Fredgaard	side 31-36
Erik Hedelund	side 37-42
Jeppe Gunnarson	side 43-48
Matthias Johannes	side 49-54
Svend Hedelund	side 55-60

Forord

Hvad er en dansk vampyr?

Efter mange års interesse i rollespil og alverdens mytologier måtte vi indse, at kendskabet til danske vampyrer ikke er særligt udbredt. Og derfor satte vi os for, at besvare ovenstående spørgsmål, og resultatet er blevet dette scenarie.

For at få den fulde forståelse af dette scenarie, skal spillederen læse alle handouts samt bilag sammen med handlingsforløbet, plottet og karaktererne. Siderne med første del af profetien, fakta om vampyrer og deres kræfter er dog ens for alle karaktererne.

Skulle spillederen have spørgsmål til scenariet, må man meget gerne kontakte os på mail, så hjælper vi gerne.

Martin Kleszez Henriksen: kleszez@hotmail.com

Jemima Jansfort: jemimaaslana@gmail.com

Under tilblivelsen af dette scenarie har vi trukket på hjælp fra nogle folk som vi gerne vil takke i den sammenhæng: Kristian Holm for historisk konsulentbistand og play-test-gruppen:

Magnus, Kristian, Tue, Casper og Nanna for konstruktiv feedback.

Fakta om de danske vampyrer

Da der jo ikke findes en generel opfattelse af de danske vampyrer, har vi tilladt os at opstille nogle parametre.

Vi har givet vores vampyrer diverse kræfter. Nogen af dem er generelle, mens andre kun beherskes af enkelte af dem. Men derom senere.

Først og fremmest vil vi gerne aflive et par myter. De danske vampyrer kan ikke lave sig om til flagermus eller på andre måder ændre deres fysiske ydre voldsomt. De kan heller ikke gå på gas/dampform. De kan sagtens passere rindende vand, samt gå over dørtrin beskyttet med groft salt. De skal heller ikke inviteres ind, for at kunne træde ind i andre folks hjem. Vievand og hvidløg har heller ingen effekt på dem.

Vores vampyrer er derimod sårbare over for sollys. Et enkelt strejf vil dog kun skade dem, og de skal have blod for kunne regenerere den skade, men en længere fuld eksponering vil få dem til at bryde i brand og efter lidt tid omdanne dem til aske. Den gode gamle træpæl gennem hjertet vil også resultere i øjeblikkelig tilintetgørelse. Skade fra et normalt våben vil regenerere inden for en time, men de vil dog stadig føle smerte og bløde indtil såret er helet. Bid fra en anden vampyr regnes også som normal skade. Er skaden påført med et sølvvåben kan skaden kun regenereres ved at drikke blod. Også her vil man føle smerten, indtil såret er helet. Rammes vampyren i hjertet af et sølvvåben, vil det sende ham i torpor/koma. Mister man en legemsdel ved et normalt våben, kan man få den til at gro på igen hvis man stadig har legemsdelen. Dette sker også ved normal regeneration inden for en time. Mister man helt legemsdelen, kan man ”gro” en ny, men det kræver blod, og en del mere tid, alt afhængig af legemsdelens størrelse. Mister man en legemsdel ved brug af sølvvåben kræver det blod for at kunne få den til at gro på igen eller danne en ny legemsdel. Mister man hovedet ved et normalt våben vil kroppen instinktivt forsøge at sætte hovedet på igen, hvor efter den normale regeneration klarer resten. Mister man hovedet ved et sølvvåben, går kroppen i torpor/koma, og man skal have blod, samt hjælp fra andre til få hovedet sat på kroppen igen, indtil dette er gjort, forbliver man i torpor. Vampyrer får ikke noget ud af at drikke hinandens blod. Det skal være friskt levende menneskeblod. Et voksent menneske vil indeholde tre blodpoints. Suger man et blodpoint vil ofret ikke være påvirket af det. Suger man to blodpoints, er ofret svækket derefter. Suger man alle tre blodpoints dør offeret. Et lille barn vil kun indeholde et blodpoint, mens et stort barn/teenager vil indeholde to blodpoints.

Vampyren kan sagtens gå ind i en kirke, men en berøring af en troende præst eller hans krucifiks vil påføre den samme type skade som sølvvåben.

Danske vampyrer er almindelige dødelige fysisk overlegne, men ikke meget. Deres muskelstyrke og smidighed er fordoblet i forhold til deres tidligere dødelige jeg. Syn/nattesyn, høre- og lugtesans er ligeledes blevet bedre. Vampyrerne har stadig kropsvarme, og ser levende ud. De fornemmer stadig varme og kuldepåvirkninger samt fysisk smerte. De har dog ingen puls og er ikke i stand til at forplante sig videre på traditionel vis.

Det at drikke blod er stadig en central ting for vores vampyrer. De skal bruge blod fra et levende menneske til at stille deres blodtørst, samt regenerere visse skader. Blod fra dyr kan udskyde en udmattelse grundet for stor blodtørst i en kortere periode, men kan ikke bruges til at regenerere.

Vampyrismen er baseret på en magisk essens. Hver vampyrfamilie har en bestemt mængde essens, der gør at de kan have et bestemt antal vampyrer. Vil man derfor have en ny vampyr ind i familien, må man ofre en af de bestående for at få plads. Undtagelsen er de 5 vampyrer i scenariet, da de er en del af en profeti, men den forklaring følger senere.

Til trods for alt det, der kan skade vampyrer, er de dog stadige udødelige. De ældes ikke, kan ikke drukne eller forgiftes. De har ikke behov for normal føde eller drikke. De har ikke behov for dissideret søvn, men har det været en hård nat, bør de hvile et par timer i løbet af dagen.

Danmark anno 1626

Vi har valgt at sætte handlingen i december 1626. Dels for at have de lange nætter, der giver vampyrerne mere bevægelsesfrihed, men også lige så meget for at få den mørke og kolde stemning. Landets situation var den, at Danmark lige havde lidt det største nederlag i 30 års krigen ved slaget ved Lutter am Barenberg. De danske tropper med Chr. Den 4. i spidsen var nu på tilbagetog op gennem Jylland. Tidsmæssigt passer det derfor med, at han har holdt jul på fæstningen Koldinghus. Stemningen i landet i denne periode er præget af stor angst, da man frygter, at Jylland vil blive besat af de fremmarcherende tyske lejesvende.

Rent religiøst er Danmark protestantisk og folket er meget troende. Kendsgerningen at Danmark er ved at tabe krigen ses af mange som en form for Guds straf, der skyldes manglende tro, og det må der nu rådes bod på.

Tidligere mente man at djævelen var Guds tro tjener. Det onde, som djævelen stod for, var altså i sidste ende Guds vilje. Alt kom således fra Gud, også det onde. Men langsomt op gennem middelalderen skiftede man mening. Man så mere og mere på djævelen som Guds værste fjende. Det blev i sidste ende en kamp på liv og død mellem det gode og det onde. Mennesket blev nu stilet overfor et valg i forhold til Gud. Man kunne vælge Ham eller hans fjende djævelen. Han havde således tusindvis, ja enkelte mente millioner af hjælpere, som levede skjult blandt mennesker, hvor de begik den ene forbrydelse efter den anden. Myrdede løs, spredte sygdom, ødelagde kornet på marken. Der var ingen ende på deres ondskab.

Den nedtrykte stemning fra nederlaget, kombineret med frygten blandt lokalbefolkningen for en snarlig besættelse, samt den generelle mistro over for fremmede/afvigende personer danner et godt grundlag for et lettere fjendsk miljø for spillerne.

Plot

Det primære plot i scenariet går ud på, at de fem vampyrer er nøglerne til opfyldelsen af en profeti. Vampyrerne eksisterer i familier, der cirka er lige stærke, derfor er der ingen dominerende vampyrfamilie. Dette kan profetien lave om på. Den vampyrfamilie der finder de fem sagnomspundne unge mænd, kan optage dem i deres familie uden at bruge af den begrænsede magiske essens. Ud over at være blevet den største familie kan de 5 udvalgte, ved at udføre det forbudte ritual, dræne de andre vampyrfamilier for deres magiske essens, og give den til deres egen familie. Derved vil der kun være en altoverskyggende vampyrfamilie tilbage.

Profetien og dens indhold er dog ikke helt klart for spillerne ved spilstart, da de kun er blevet indviet i den første del, men opdages gennem deres rejse, som vil udsætte dem for forskellige prøvelser.

Deres forskellige personligheder og anskuelser på profetien, vil blive det store omdrejningspunkt til sidst. Nogen vil være for, nogen imod og nogen vil være meget i tvivl. Så om de kan blive enige om at gennemføre ritualet og dermed opfylde profetien vides ikke.

Handlingsforløb

Ved scenariets start skal spillerne endnu ikke have karaktererne udleveret. Først skal spillelederen agere historiefortæller i form af Mester ved at læse op fra dennes dagbog. Bilag A.

Derefter skal personerne præsenteres og uddeles.

Scene 1: Koldinghus

Den reelle handling starter en aften i det mørke gravkammer i slotsbakken ved Koldinghus. Da man på den tid er ved at udbygge Koldinghus med det store hjørnetårn kaldet kæmpetårnet, bliver gravkammeret afsløret da der skal graves ud til fundamentet.

Et par af gravearbejderne har åbnet en af kisterne, og dermed brudt vampyrens dvale. Så Svend kommer langsom til sig selv og ser gravearbejderne stå med fakler og glo måbende på ham. Da det går op for dem at liget i kisten begynder at røre på sig, går de i panik og flygter under megen råben og skrigen. Svend er godt klar over, at dette ikke varsler noget godt. Da han er stærkt afkræftet, vil han ikke blive og tage kampen op med hvad end der måtte komme dem i møde, så han bryder de andres kister, og sammen flygter de fra slotsgrunden ned mod et Kolding, der ikke ser helt ud som dengang, de blev lagt til hvile. Allerede inden de når de første huse, hører de råben bag sig. Det er en gruppe af kongens mænd ifølge med en præst. Jagten er nu begyndt.

Hele scene 1 skal fortælles af GM som en form for ”cut-scene”, spillerne har endnu ikke mulighed for at interagere med noget eller nogen. Dette er simpelthen for at sikre, at alle spillerne kommer sikkert ud af gravkammeret.

Scene 2: Kolding By

Kolding by er en købstad og er derfor i dag- og aften timerne livligt befolket af handlende – både herboende og tilrejsende. Befolkningstallet ligger lige over 2000. Handout 1.

Der er naturligvis ingen gadebelysning ud over spredte fakler og lys fra vinduer.

Herfra er det nu helt op til spillerne selv at styre spillets gang. De er svage, sultne og forvirrede.

De vil rimelig let kunne ryste kongens mænd af sig i de smalle, mørke gader.

Da deres lange dvale har afkræftet dem, vil det være oplagt, at de forsøger at få stillet deres behov for blod. Så hvis de holder sig i de mørke og rolige dele af Kolding, vil de kunne få stillet den værste tørst. Ligeledes vil de også få mulighed for, at finde ud af hvor og hvornår de befinder sig.

Hvis de lytter til rygter på gader og kroer, vil det gå meget på den fremrykkende fjende fra syd og luftning af diverse rygter og teorier om, hvor galt det kommer til at gå, hvis fjenden når Kolding.

Senere på aftenen vil det nye rygter om de levende døde i byen dog overskygge alt andet.

De skal også have lidt tid og ro til at få talt sammen, så de kan få lagt en plan over, hvad de egentlig vil nu hvor det ikke var Mester, der vækkede dem af deres dvale.

Da kongens mænd har mistet sporet af de fem vampyrer, er de nu begyndt at sprede rygter om, at der er levende døde i byen. Sådanne rygter spredes hurtigt, så efter ca. en time er dele af byen begyndt at drive heksejagt på vores ”helte”. Derfor gennemkæmmes byen nu af den kongelige garde, samt en stor opbragt folkemængde. Da vampyrerne er fremmede ansigter i byen og ikke går klædt som de andre, vil de blive mistænkt af alle og kan ikke gemme sig nogen steder. De skal jages ud af byen efter rimelig kort tid, så de stadig har det meste af tiden til at rejse i. Brug argumenter såsom at de stadig er svage grundet den lange dvale, samt lad dem møde for store grupper af vagter og/eller byfolk til at de kan klare dem. Der skal skabes en rigtig heksejagtstemning med fakler, høtyve og masser af råben.

Lad vampyrerne blive jaget et stykke uden for byen, så opgives jagten.

Målet for deres rejse skal være Mesters gård mod nord. På deres vandring får de også mulighed og ro til at diskutere deres situation og mål.

Scene 3: Det Ensomme Hus

Deres vandring gennem natten bliver kold, våd og meget ubehagelig.

Efter en lang nats travetur gennem ankeldyb sne er de gennemfrosne, som de aldrig har været det før. Den bidende vind blæser iskoldt gennem marv og ben, og de vinterbare træer yder ingen beskyttelse mod elementerne. Døde blade hvirvler gennem mørket og klistrer til deres ansigter og tøj, de er kolde og klæbrige af fugt og begyndende råddenskab.

Deres eneste ledsager på den kolde vandring har været ravnens hæse skrig, de hjem søger deres bevidsthed kun afbrudt af en tuden fra en ræv på jagt efter ådsler. De ville gerne gøre den kunsten efter, men de har brug for mere end bare mad, de har brug for næring, og det skal være menneskeblod. Men de har ikke set skyggen af civilisation siden de forlod byen, ikke en eneste person har vovet sig ud i dette gudsforladte landskab af mørke, død og ensomhed.

Kort før solopgang, da de gennembyder det døde krat i skovbrynet kan de se gløden fra en buldrende ild. Dens varme, gyldne skær skinner ud gennem det lille vindue i et lille ensomt hus.

Et smugkig ved det ikke helt tilskoddede vindue, afslører en ung kvinde siddende ved kaminens skær og amme sit barn. Ved bordet sidder en lille pige og spiser sin morgenvælling. Der er ikke andre at se i huset. Et oplagt sted at søge tilflugt for dagen, samt at få sig et ”måltid”. Kvinden er enke, da manden netop er faldet i krig. Hun ernærer sig selv og sine børn ved at arbejde på det nærliggende gods.

Døren er ikke låst, så vampyrerne kan nemt komme ind. Kvinden og de to børn kan heller ikke gøre meget modstand, så de bliver til lette ofre. Der er 3 blodpoint i moderen og 1 i hvert af børnene, så der er lige nok til at alle 5 vampyrer kan drikke. Men det betyder altså, at de må slå hele familien ihjel. Her skal der køres på følelserne. Så som når den lille pige græder store tårestrømme og råber, når mor angribes og/eller ligger livløs på gulvet. Spædbarnet skal selvfølgelig også græde hjerteskrærende, når det tages fra moderen. Beskriv tydeligt hvordan de mærker, at de suger livet ud af de unge kroppe. Dette er dels for at skabe lidt ubehag hos spillerne og åbne øjnene for, hvad de egentlig er nød til at gøre for at overleve, samt for at skabe lidt holdningsdebat mellem spilpersonerne.

Vinduet kan skoddes helt til, og døren kan låses med en slå, så de har et ”sikkert” sted at være/sove om dagen. I huset vil de endvidere kunne finde en mindre sum penge.

Scene 4: Morgenvækning

Kort tid efter deres ankomst i huset står solen op, og ikke længe derefter banker det på døren.

Det er en af nabokvinderne, der er kommet for at hente den unge kvinde, så de fælles kan gå på arbejde på det nærliggende gods.

Nabokonen er temmelig tålmodig, så hun bliver ved med at banke og kalde på Karen et godt stykke tid. Hvis vampyrerne ikke gør eller siger noget, forvinder hun igen efter et stykke tid.

Scene 5: Aftenbesøg

Omkring solnedgang, inden vampyrerne har forladt huset, kommer nabokonen tilbage, denne gang med sin voksne søn. Skulle det være lykkedes vampyrerne på en overbevisende måde at overbevise nabokonen om, at der ikke var noget i vejen om morgenen, kommer hun dog ikke igen om aftenen. Har de dræbt nabokonen om morgenen, er det kun den voksne søn, der kommer om aftenen for at lede efter hende.

Sønnen kan smadre døren så nabokonen og/eller han kan komme ind. Der vil de så finde de fem vampyrer og de tre lig. Nabokonen vil straks løbe skrigende ud af huset, hvorimod sønnen angriber

vampyrerne med den medbragte økse. Han er dog ingen reel modstand for gruppen, men reagerer de ikke prompte, kan han eventuel skade en af dem lidt.

Hvis de tage op forbi herregården, vil de opdage, at kongens mænd netop er ankommet. De er mødt talstærkt op, og der er også en del af herregårdens egne folk til stede. Så det eneste valg de reelt har, er at tage uden om herregården.

Derefter kan de fortsætte deres rejse nordpå. Men under deres natlige vandring hører de pludselig hestetrampen. Instinktivt bør vampyrerne gemme sig. De ser en stor gruppe af kongens mænd med et par præster ride forbi dem. Rygtet om dem har nu overhalet dem. Gemmer de sig ikke, vil de blive konfronteret af kongens mænd, hvilket kan føre til kamp, hvis de ikke kan tale sig ud af det. De skal selvfølgelig overleve, men må gerne blive pænt skadet, ikke mindst af præsterne. Kongens mænd vil flygte, når de har mistet en ”passende del”, dermed er rygtet stadigt kommet videre.

Scene 6: Jelling

Jelling er ikke en købstad men har dog en befolkning på ca. 500, med bebyggelse mest som let spredte landbohuse uden de små skumle gyder.

Et par timer før solopgang kommer de til Jelling, og som forventet er rygtet kommet dem i forkøbet. Der er dog ikke borgeroprør som i Kolding, men folk er lidt mere på vagt over for fremmede end normalt. Lad folk spørge dem hvem de er, hvor de kommer fra, hvor de skal hen, hvad de laver her osv. Når de går igennem byen, skal der være hvisken og pegen fra folkene. Krofatter vil heller ikke, uden videre, lukke dem ind, da kongens mænd har forbudt ham, at tage imod fremmede.

Scene 7a: Ophold i Jelling

Hvis gruppen bærer sig meget elegant, diplomatisk eller roligt ad, kan de finde sig til logi for den kommende dag. I værste tilfælde må de nøjes med at gemme sig på et høløft. Hvis de ligeledes bruger meget snilde, vil de også kunne jage lidt i byen.

Scene 7b: Flugt fra Jelling

Hvis gruppen opfører sig for mistænkeligt eller tages på fersk gerning under deres jagt, kommer hele byen hurtigt på den anden ende, og de må flygte ud af byen.

Lige inden solopgang kommer de til en tørvegrav, hvor de kan finde ly for dagen og nogle tørvekuler (høje eller huler hvor man tørrede den friskopgravede tørv). Der vil selvfølgelig komme tørvegravere ind i tørvekulerne i løbet af dagen, men så må de jo tage kampen op med dem.

Scene 8: Den Ensomme Kirke

Kort før solopgang nærmer de sig en lille ensom kirke. Den kan de genkende som kirken, de selv hørte til for længe siden. De kan ikke se anden bebyggelse i nærheden, og himlen bliver rød i øst. Ly for dagen må findes, og selvom de ved, at Horsens ikke er langt væk, kan de ikke nå den før daggry.

Kirken virker umiddelbart ikke befolket, døren er lukket, og der er ikke lys bag vinduerne – det er jo heller ikke søndag. Men til deres store skræk møder de en præst i kirken, men da han trækker sit krucifiks og vil forbande dem, mærker vampyrerne intet. Grunden til dette er, at præsten har mistet sin tro. Han har brugt meget tid på at forske i gamle skrifter, sagn og sagaer omhandlende det mørke og onde. Dette har åbnet øjnene for ham omkring alt den ondskab, der er til i verdenen.

Da vampyrerne ikke mærker nogen guddommelig kraft fra præsten, bliver han nok et let offer for dem. Han skal dog nå at råbe ting som, ”det er jer...jer fra profetien...satans yngel...” eller lignende, inden de tager livet af ham. Sagt med andre ord, præsten skal virke meget mistænkelig og give vampyrerne grund til at lede præsten og/eller kirken igennem efter spor. Præsten vil ikke afsløre andet for vampyrerne, men svine dem til, provokere dem og forsøge at stikke dem med krucifikset. Vampyrerne bliver altså ”nødt til” at dræbe præsten.

Inde fra kirken kan de se lys fra den åbne dør til sakristiet(præstens lokale ude bagved).

På præstens bord i sakristiet, skal de finde en lokal legende nedskrævet af præsten, Handout 2, samt del 2 af profetien, Handout 3. Husk det kun er Matthias, der kan læse.

Sakristiet er indrettet som kontor. I forlængelse af sakristiet er der en tilbygning, der indeholder præstens bolig.

Gruppen vil igennem dagen have tid til at diskutere deres nye fund og betydningen af det.

Skulle de vælge at tage ind til Horsens den kommende aften, vil situationen være som i Jelling, rygtet er kommet dem i forkøbet. Horsens er af ca. samme størrelse som Kolding nemlig 2000 indbyggere og er også en købstad.

De kan godt nå Mesters gård inden solopgang, også selv om de vælger at tage et kort smut rundt om Horsens.

Scene 9: Mesters Gård

Inden daggry ankommer de til Mesters gård. Gården ser ikke ud, som da de forlod den, den er nu halvvejs en ruin.

De kan sagtens finde nedgangen til det store kælderareal, som stadig er intakt. Gården er forladt.

I kælderen finder de en urne med Mesters families våbenmærke på.

Det der er sket, er at en rivaliserende vampyrfamilie ved navn Sanguis Vitae, på jagt efter de fem udvalgte, har opsøgt Mester og dræbt ham. Mesters familie har senere fundet resterne, samlet dem i en urne og ladet den blive på dødsstedet, som traditionen foreskrev det.

I kælderen finder gruppen også tredje og sidste del af profetien (Handout 4), giv dem tid til at fortolke den. Skulle de ikke have gennemført præstens bord i scene 8 og fået del 2 af profetien, forefindes det handouts også her, da mester jo har hele profetien. Derefter finder de Mesters fortolkning af hele profetien (Handout 5). Husk det kun er Matthias, der kan læse.

Det er nu op til gruppen at samle trådene og finde ud af, hvad de vil gøre.

Scenariet kan ende her, hvis de absolut ikke kan blive enige, og det hele ender med et voldsomt internt opgør, eller at en af dem tager livet af sig selv, eller de bare går hver til sit.

Vælger de derimod alle at fuldføre ritualet, går rejsen videre til en krypt nær Århus.

Scene 10: Det Forbudte Ritual

Indgangen til krypten i Heksehøjen nær Århus er blokeret af en stor kampesten, som de dog med fælles hjælp sagtens kan få fjernet. Men stedet bevogtes af tre medlemmer af vampyrfamilien Sanguis Vitae, der slog mester ihjel. De har ikke kunne finde de fem udvalgte, så de har valgt at vente på dem ved ritualstedet. De tre holder sig skjult og overvåger nedgangen til krypten. Da de ser de fem ankomme sendes den yngste af vampyrerne efter hjælp, mens de to stærkeste vil forsøge at standse/forsinke de fem. Det vil føre til en kamp mellem de to vampyrhold. Selvfølgelig skal de fem overleve, men de må gerne lige mindes om, at der er andre vampyrer i denne verden, der kan være til fare for dem. Hvis de fem er godt oppe i livspoints, så giv de to fra Sanguis Vitae lidt flere livspoint, så det ikke bare bliver den rene nedslagtning.

Da de kommer ned i krypten, ser de et stort pentagram på en lille forhøjning. Hele pentagrammet er lavet i rødt mosaik. Ved hver af pentagrammets spidser er der en lille fordybning til blodet. Efter at have ofret deres blod og sagt formularen, bryder blodet i brand og spreder sig langs alle pentagrammets linier. Til sidst samles alt ilden i en søjle midt i pentagrammet, som rejser sig mod loftet. Idet den rammer loftet, mærker de en voldsom kraft flyde igennem dem, og dermed er ritualet komplet.

Hvis ikke alle fem har givet af deres blod uden fysisk tvang, eller der mangler blod fra en eller flere, så giver ritualet bagslag. Blodet vil stadig flamme op, men opsluge de tilstedeværende vampyrer,

Requiem

med undtagelse af den/de der er blevet tvunget fysisk. Ofrer man sit blod selv, men under ikke-fysisk pres, så betragtes det som en villig ofring, og ritualet virker.

Lad lige spændingen hænge lidt i luften.

Derefter skal spillederen gratulere spillerne, såfremt ritualet lykkedes, de er nu blandt de mægtigste vampyrer i Danmark.

For at få rundet det ordentlig af, skal spillederne bede hver spiller om at beskrive, hvordan deres vampyrfremtid ser ud.

Regler, systemer, livspoints og blodtørstpoints

For at få fortællingen til at flyde bedst muligt, vil vi gerne minimere brug af regler og systemer så meget som overhovedet muligt. Der bliver altså ingen rullen terninger.

I tilfælde af kamp har vi intet initiativ eller ”to-hit”, det er op til spillederen at styre slagets gang efter bedste skøn i de enkelte situationer.

Når en af vampyrerne jager et af deres dødelige ofre vil vampyren altid komme først og nemt kunne vinde det opgør, da vampyren jo har bedre reflekser og bedre styrke end den fx overraskede og ubevæbnede bondepige.

Bliver en vampyr derimod overrasket af en gruppe af kongens trænede og bevæbnede mænd, kan udfaldet jo godt blive lidt anderledes. Det kan jo være nødvendigt at give en spiller en lærestreg.

Som spilleder skal man bare sørge for, at kampene falder ud, så de ikke ødelægger plottet.

Skulle det komme til kamp mellem spillerne er det fysiske styrkeforhold som følger:

Svend(stærkest), Jeppe, Asbjørn, Erik, Matthias(svagest)

Det eneste system vi har med er livspoints og blodtørstpoints. Hver spiller har 10 af hver.

Mister man alle 10 livspoints går man i torpor, men er skaden påført med normale våben regenereres de automatisk inden for kort tid, og man kommer selv ud af torpor, når det første point er genvundet. Men skyldes al skaden sølvvåben, skade fra præster, sollys og lignende, forbliver man i torpor, og beholder skaden, indtil man får menneskeblod.

Jo flere livspoints man mangler, jo svagere fysisk er man, det kan også have indflydelse på udfaldet af en kamp.

Ved spillets start har alle vampyrer deres fulde livspoints (10).

Blodtørstpoints fortæller, hvordan ens mentale tilstand/kræfter har det. Jo færre blodtørstpoints man har, jo mere er man styret af den basale/brutale blodtørst. Har en vampyr over halvdelen af sine blodtørstpoints, er han ikke styret af blodtørsten/rusen. Blodtørstpoints afgører også, hvor godt eller hvor længe vampyren kan bruge sine særlige kræfter. De særlige kræfter beskrives nærmere i et andet afsnit. Igen er det op til spillederen at vægte evnen til at bruge kræfterne i de enkelte situationer. Men tommelfingerreglen er stadig, hvis man har over halvdelen af sine blodtørstpoints, kan man bruge sine kræfter uden problemer. Kræfterne koster ikke blodtørstpoints.

En vampyr mister et blodtørstpoint per dag. For nemheds skyld skal spillerne miste et points efter hvileperioden i dagtimerne, altså inden de fortsætter deres rejse om aftenen.

Ved spillets start har spillerne kun med 3 blodtørstpoints, og er derfor påvirket af blodtørst/rus.

Requiem

Når man dræner et menneske for blod, vælger vampyren selv, om man vil bruge det til at genvinde livspoints eller blodtørstpoints. Men er pointet placeret, kan man ikke flytte rundt mellem livspoints og blodtørstpoints.

Kampskade vil typisk være som følger. Slag med kølle, stik med kniv, bid og lignende medfører tab af 1 livspoint. Hug med økse eller sværd, skud fra flintepistol, stik med lanse eller høtyv, berøring af en troende præst og lignende medfører tab af 2-3 livspoints. Et voksent menneske har 3 livspoints, mens børn og svagelige har 1-2 livspoints.

Særlige kræfter

Vi har udstyret vampyrene med en række særlige kræfter. Nogen af dem er fælles for dem alle, mens andre kun beherskes af en af vampyrene.

Kræfterne er ikke super kraftfulde, men kan være en god lille hjælp i trængte situationer.

Alle kræfter kræver, at man koncentrerer sig om dem, så brydes koncentrationen fx ved kamp, skænderi, voldsom larm ol. ophører kræfterne med at virke.

De fleste af disse kræfter har ingen effekt på andre vampyrer og troende præster.

Vampyrene kan kun bruge en af kræfterne af gangen, og fra man aktiverer en kraft til den virker, går der et par sekunder.

Generelle kræfter:

Charmere. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Vil gøre en neutral/uvide person mere venligt stemt over for vampyren. Her er der ikke tale om, at man har kontrol over den dødelige. Er personen skeptisk eller fjendtligt stemt over for vampyren har ”charmere” ingen effekt.

Distraction. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Forstyrrer korttidshukommelsen. Bruges denne kraft på en person man suger for et enkelt blodpoint, kan personen ikke helt huske hvad der lige er sket. Suger man en påvirket person for to blodpoints, kan offeret godt huske hvad der er sket, men ikke huske helt præcis, hvordan vampyren så ud. Kraften skal bruges inden man bider sit offer.

Skyggeskjul. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Denne kraft giver vampyren mulighed for at ”smelte” ind i skyggerne. Kravet er, at den eksisterende skygge kan dække hele vampyren. Bliver skyggeområdet på nogen måde oplyst mistes effekten. Bevæger vampyren sig ophæves effekten ligeledes.

Maskerade. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Med denne kraft kan vampyren ændre en mindre detalje ved sit udseende. Fx skifte hår/øjenfarve, tilføje eller fjerne skæg, tilføje eller fjerne ar/modermærker og lignende. Man kan heller ikke ændre på sin højde, drøjde eller stemme.

Empati. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Kan afsløre den mentale tilstand hos en dødelig. Er han bange for dig, er han mistænkelig over for dig, genkender han dig osv. Kraften kan ikke bruges til at læse en dødeligs tanker. Det kræver, at vampyren ser koncentreret på vedkommende.

Telekinese. Kan kun bruges på en genstand ad gangen. Vampyren kan bevæge små genstande med en vægt af op til et pund. Bevægelseshastigheden vil være ret langsom, så den kan ikke bruges til fx

at slynge en kniv mod en modstander. Vampyren skal kunne se genstanden hele tiden for at kunne bruge denne kraft. Kraften kan ikke bruges til at påvirke levende væsners bevægelser.

Lydprojektion. Kan kun bruges til at frembringe en lyd ad gangen. Dette er en form for bugtaleri på afstand. Vampyren kan frembringe en hvilken som helst lyd han selv kan lave på afstand. Såsom tale eller dyrelyde. Lydniveauet vil svare til det ens stemme kan frembringe.

Personlige kræfter:

Forføre. Speciale af charmere. Kan kun bruges af Asbjørn Fredgaard. Her får han mere magt over sit offer end med charmere. Offeret skal dog være af modsatte køn og stadig være uvidende og neutral over for vampyren.

Angst. Speciale af distraktion. Kan kun bruges af Jeppe Gunnarson. Denne kraft kan skræmme en dødelig til panik. Kravet er, at vampyren får/har øjenkontakt med offeret.

Usynlighed. Speciale af skyggeskjul. Kan kun bruges af Matthias Johannes. Her kan vampyren gemme sig uden brug af skygger. Lys afslører ham ikke, men bevæger han sig ophæves effekten. Usynlighed beskytter ikke mod sollys.

Forvandling. Speciale af maskerade. Kan kun bruges af Sven Hedelund. Her kan man ændre flere ting ved sin krop. Stemme, højde og drøjde kan også ændres. Han kan endda ændres så meget, at han får kvindelige ansigtstræk, former og stemme. Hans påklædning påvirkes ikke af denne kraft. Han kan heller ikke lave sig om til et barn eller et dyr.

Telepati. Speciale af empati. Kan kun bruges af Erik Hedelund. Her kan han sende tanker/beskeder til andre, også vampyrer. Modtageren kan dog ikke svare tilbage. Kravet er, at han kan se modtageren.

Flowchart

- Intro Bilag A, karakteruddeling
- Scene 1. Opvågningen og flugt fra Koldinghus, fortæller-mode
- Scene 2. Kolding by, handout 1
- Scene 3. Det ensomme hus med de tre kvinder/børn
- Scene 4. Morgenvækning i det ensomme hus
- Scene 5. Aftenbesøg i det ensomme hus, overhales af kongens mænd
- Scene 6. Jelling
- Scene 7a. Ophold i Jelling
- Scene 7b. Flugten fra Jelling
- Scene 8. Kirken, handout 2 og 3
- Scene 9. Mesters ødegård, handout 4 og 5
- Scene 10. Den store finale

Personoversigt

Spillerne:

- Asbjørn Fredgaard, gårdkarl, livsnyderen
- Jeppe Gunnarsøn, gårdkarl, sadist
- Matthias Johannes, præstesøn, tænkeren
- Sven Hedelund, smedelærling, lillebror, besindig
- Erik Hedelund, arving til forældregården, storebror, ansvarsfuld

NPC:

- Mester, gruppens mentor og overhoved for vampyrfamilien Mors Nocturnus
[mårs nokTURnus]
- Erik Glipping, konge da de Fem døde (1286)
- Chr. d. 4., kongen der sender sine folk efter gruppen (1626)
- Karen, enken i scene 3
- Ester og Else, Karens to børn i scene 3
- Marie, nabokonen fra scene 4
- Esben, Maries søn fra scene 5
- Jensenius Grønholt, præsten fra scene 8
- Her en række andre navne man kan bruge til tilfældige bønder, byfolk mm.:

Frede, Eigil, Thomas, Henrik, Frederik, Christian, Peter, Simon, Povl, Josef, David,

Thorbjørn, Rolf, Harald, Wilfred

Olga, Inge, Tove, Maren, Egenes, Agnes, Turid, Sif, Freja, Mauda, Amalie, Olidia, Jensine,

Rasmine, Hilda, Ane, Frida

Bilag A

Uddrag af Mesters dagbog

28. August 1285

Mine forhandlinger, som overhovedet for Mors Nocturnus, er gået vel. Som forventet havde Natus Sanguine ikke en plan for den fremtidige fortsættelse af samarbejdet, men så længe de er indstillet på dette samarbejde, så skulle det være mig muligt at holde dem tilfredse uden at give køb på for meget. Vi mangler kun at aftale de nærmere detaljer, men der havde de heller ikke nogen forestilling om realiteterne. Det vil sandsynligvis være nok at sende en kurér med et velformuleret forslag, så skal de nok tage det for gode varer. Det skal ikke blive mig et stort problem at få en fordelagtig aftale med dem. Efter familien mistede deres to ældste, har de hængt i neglene, og så længe de kan få bare en lille smule ud af denne aftale, så kan vi gøre en rigtig god forretning.

5. September 1285

Jeg vil holde mig lidt udenfor Horsens for en sikkerheds skyld. Vil helst undgå for megen opmærksomhed, man ved aldrig, hvem der ser noget og lader det gå videre. Og aftalen med Natus Sanguine skulle gerne holdes hemmelig de næste mange år. Det vil ikke være fordelagtigt for os, hvis de bliver svækket mere end de allerede er. Som det ser ud nu, er de nemme at håndtere, men de vil ikke længere have værdi for os, hvis ikke de har den mindste smule slagkraft. Denne aftale må for alt i verden ikke opdages af andre. Omvejen er ikke et problem så længe jeg rejser alene, føde til en enkelt er ikke svært at opspore.

7. September 1285

Interessant. Stor brand ved en høstfest i går nat. Det var vel det lysskær jeg så flakke i det fjerne. Det rygtes, at der er sort magi på spil. Måske jeg skulle kigge nærmere på det. Kan det udnyttes til fordel for Mors Nocturnus, så vil det være dumt at forspilde denne chance.

8. September 1285

Utroligt. Ingen døde i branden, men fem unge mænd lå døde i deres senge om morgenen. De ligger nu i kapellet. Kan dette have en forbindelse til profetien? Fem mand høj, døde i forbindelse med ild. Jeg bør undersøge dem, det kan ikke blot være et tilfælde. Måske er tiden endelig kommet, hvor skæbnen vil lade det ske fyldest som er lovet.

12. September 1285

Jeg vidste det! Det var i sandhed vores familie der skulle huse de udvalgte. De fem unge mænd rejser nu med mig. Vi har været nødt til at holde os skjult nogle dage for at undgå opmærksomhed. Rygterne spredes jo, og afdøde forsvinder ikke så tit fra et kapel. I dag fortsætter vi mod min gård udenfor Århus.

23. Oktober 1285

Det er fem meget forskellige unge mænd jeg har taget under mine vinger. Deres evner spænder vidt, men deres viden om verden lader noget tilbage at ønske. Kun én af dem kan læse og skrive, så det må jeg lære de andre. Det bliver dog først til næste sommer, når vi alligevel må holde os inden døre så længe ad gangen. Vinterens lange nætter kan udnyttes bedre til andre formål, og det er tydeligvis nødvendigt, at jeg oplærer dem i det, de har brug for.

17. December 1285

De er lærenemme, mine unge elever. De har vænnet sig udmærket til deres nyvundne kræfter, men der er lang vej endnu. Jeg vil mene, at det nu er forsvarligt at tage dem med på ekskursioner lidt længere væk. De har brug for træningen. Der vil gå længe, før de når et stadie, hvor hver enkelt kan klare sig selvstændigt.

28. December 1285

Jeg har vist dem første del af profetien. De bør vide på hvilket grundlag, jeg har bragt dem hertil, og første del af profetien omhandler tydeligvis dem. Når de er rede, vil jeg fortælle dem, hvad der skal ske, og hvad deres betydning er for vor familie. Men jeg må være sikker på, at de har lært nok til at forstå dette ansvar. Endnu er de stadig afhængige af min vejledning. Først når de har den nødvendige viden om familiernes historier i al almindelighed og vores familiehistorie i særdeleshed, vil de forstå deres nye verden.

7. Januar 1286

Vi har i nat været vidt omkring endnu en gang. Det er vigtigt at de lærer at finde vej i terræn, da det ikke altid er sikkert, at færdes hvor dødelige gør det. På hjemturen lagde vi vejen forbi Heksehøjen.

11. Januar 1286

Det forlyder, at Sanguis Vitae har fået nys om de Fem. De må have set os på en af vores natlige udflugter, kun derved kan de være blevet klar over de Fems eksistens. De må gemmes, jeg kan ikke beskytte dem alle, og de ved endnu for lidt til at klare sig uden mig. Profetiens opfyldelse må vente til kysten er klar.

13. Januar 1286

Selvfølgelig! Det sidste sted de vil lede. Vi gemmer dem i fjendeland. Men ikke hos dem der leder efter dem. Nox Immortalis ved det endnu ikke, og Sanguis Vitae vil ikke underrette deres arvefjender. Vi kan gemme dem i deres område.

2. Februar 1286

En af mine brødre har netop ladet mig vide, at gravkammeret snart vil være færdigt. Kister står allerede klar. Vi vil tage af sted snarligt. Jeg har forklaret de Fem, hvad der skal ske. Profetiens dele kan endnu ikke opfyldes uden for stor opmærksomhed. Vi må vente, til den værste fare er drevet over.

8. Februar 1286

Vi har rejst i et par dage nu. Vi tog en omvej for at undgå deres hjemby, da det nok ville virke mistænkeligt, hvis folk så en af deres afdøde kære spadsere igennem byen midt om natten. Vi fulgte vejene et langt stykke og drog igennem Jelling uden at tiltrække os for meget opmærksomhed. Da vi nærmede os Kolding og dermed fjendeland, forlod vi vejene for bedre at kunne skjule os. Vi blev mødt af en af mine brødre som viste os vej til lejren udenfor byen, hvorfra vi havde udsigt til Koldinghus.

9. Februar 1286

I dag siger jeg midlertidigt farvel til mine fem elever. Gravkammeret er færdigt, og ingen har opdaget dets eksistens i borghøjen ved Kolding. Kisterne står klar, og alt er rede. Vi vil tildække graven, så ingen vil opdage den. Når situationen tillader, at profetien kan opfyldes, og vor familie skal indtage sin retmæssige plads, så vil jeg vække dem af deres dvale. Deres eksistens er afsløret, deres opholdssted må ikke blive det. Vi vil forsøge at aflede Sanguis Vitaes opmærksomhed og sløre sporet, men når de har leget katten efter musen et års tid, så bliver de nok trætte af det. Og så kan jeg hente de Fem. Det er dog med en hvis bekymring at jeg efterlader dem alene. De ved endnu ikke nok til at kunne klare sig selv, men hvor nødvendigt denne viden end er for dem, må det vente.

Handout 1

Kolding



Handout 2

Legenden om de Fem

nedskrevet efter Marius Fredgaards ord

” Jeg hørte historien fra min bedstefar, og han hørte den fra sin oldfar. Den er sand, skal jeg love dig. Saa sandt som jeg sidder her. Det var laenge siden, saa laenge at ingen laengere kan huske hvornaar. Der var høstfest, og alle var samlet. Liv og glade dage. Jo, de forstod at feste. Det havde vaeret en god høst, kornet var i lade og halmen i haek. Festen blev holdt i loen, og der var mad og musik. Lige indtil branden broed ud. Pludselig var der ild overalt. Det var Guds straf, maerk dig mine ord. Ligesom Kain der ikke takkede Gud ordentligt for sin høst, saadan gjorde de det heller ikke.

Gud vendte dem ryggen, og Djaevelen saa sin chance. Ilden breddte sig hurtigt og folk skreg. Men der var fem der ikke ville lade haabet doe. Fem unge maend forsøgte at slukke ilden. Det kunne ikke lade sig goere, men de kunne redde folk. Og det gjorde de. De loeb ind i flammehavet og hentede folk ud. De trodsede Djaevelenes ild og lod ikke nogen doe. Ind og ud loeb de, indtil alle var ude. Loen og kornet var tabt, den gode høst var væk, men alle var i live. Festen var slut, men alle ville, at de fem skulle haedres den naeste dag.

Men Djaevelen er ikke saadan at narre. Vil han have sit, skal han nok faa sit. Og giver man ham ikke, hvad han vil have, ja, saa tager han det. Og den samme nat tog han de fem unge maend, der havde reddet saa mange. De bedste i byen tog han. De laa doede i deres senge naeste morgen. Alle sørgede. Men selv der var Djaevelen

ikke tilfreds. Man planlagde en storslået begravelse for at hædre disse unge mænd, der trodsede Djævelens ild for at redde andre. Men selv det ville Djævelen ikke tillade. Før begravelsen forsvandt de fra kapellet. Ingen ved hvorhen. Djævelen tog dem med sig. Mærk dig mine ord, pastor, de lærte en lektie dengang. Vender man Gud ryggen, saa vender Han en ryggen. Og gør Han først det, saa kan man intet stille op mod Djævelens værk.

Det siges, at de fem er forbandet til for evigt at vandre hvileløst paa jord. Vorherre har nægtet dem tilgivelse, og Djævelen straffer dem for at modsætte sig ham. Det siges, at de engang vil komme tilbage, men ingen ved, hvad der vil ske.”

Kan dette virkelig være de fem fra profetien? Er det muligt at det ikke blot var syge tanker fra et ugudeligt sind? Kan de fem røvede lig, som Johannes Matthias skrev om, virkelig være dem fra profetien? Jeg kan ikke tro det, det ville Vorherre aldrig tillade. Maa Han evigt vaage over os. Men det hele passer sammen. Haanden, de fem unge mænd, ilden. Jeg finder tvivl i mit sind, jeg maa søge vejledning hos min frelser.

Handout 3

Profeti del 2

*Gennem rædslens gru og pine
haanden hytter sig og sine.
Men hvorledes vil det lyde?
Hvad vil andres vel betyde?
- Haanden samle kan og bryde*

*Overfor mangfoldig skare
samles mod en mægtig fare,
haandens styrke enhed kraever
men i frygtens greb den baever -
- kun i faellesskab den lever*

*Hoejt som lavt vil modstand moede
haanden i dens helligbroede.
Skoent al tro kan flytte bjerge
haanden moeder troens dvaerge -
- men til hvilken gud de svaerge?*

Handout 4

Profeti del 3

*Allt i by af doedens skove,
hvor kun ask og eg de sove.
Ej i by og ej paa hede
og hvor fjenderne de lede -
- der vil nattens magter sidde*

*Udi stjernens flammeter
blod af haanden villigt rinder.
Taler doed med nattens tunge
"mortuus abdere" de sjunge -
- gennem skaebnens haller runge*

*Ild af blod med tunger gloedes
samles, rejser sig og moedes.
Skaebnens vilje giver kraefter
haandens fingre evigt haefter -
- ser alt doedens brod herefter*

Handout 5

Mesters fortolkning af profetien.

Foerste del, at finde de udvalgte:

Den familie der retfaerdigt er udset til at finde de fem udvalgte, vil finde dem naar de er traengte.

Uvis om deres skaebne har de vandret blandt de levende, ind til den dag ilden kraever deres doedelige liv.

Den udsete familie vil finde de fem udvalgte paa baaren, inden de gives tilbage til jorden.

Da vil det vaere muligt at indlemme de fem udvalgte i familiens rækker.

Anden del, proevelserne:

Inden de er rede, skal de gennemgaa tre proevelser, som skaebnen vil vaelge for dem

De skal vaere herre over liv og doed

De skal kunne overleve i de levendes rige

De skal overvinde det guddommelige

Tredje del, ritualet:

Stedet for ritualet er i den gamle krypt i Heksehoejen naer Aarhus. Heksehoejen ligger godt 8 mil nordvest herfra i den moerkeste del af Noerrestov.

Hver af de fem udvalgte skal frivilligt ofre nok blod til at fylde deres offerkar.

Derefter skal de med en samlet stemme fremsige besvaergelsen,

MORTUIS ABDERE.

Derefter vil blodets flamme opsluge alt essensen fra de andre vampyrfamilier, og bringe den til de udvalgte og deres familie, saaledes som skaebnen har bestemt.

Asbjørn Fredgaard

21 år, gårdkarl

Asbjørn var den fjerde i en søskendeflok på syv. Han var lidt af et skravl som barn, og selv hans lillebror kunne sagtens lægge ham ned. Det holdt dog ikke længe, og i 10-års alderen begyndte han at lægge fysisk afstand selv til sine to ældre brødre. Traditionen tro skulle han ikke oplæres på fødegården, så som 11-årig blev han sendt til nabogården Hedelundgård, hvor han har gjort tjeneste som gårdkarl lige siden. I en alder af 16 var Asbjørn pigernes yndling. Med sine lyse lokker og dansende, blå øjne tiltrak han det modsatte køn som få andre kunne, og som årene gik og drengeskroppen blev til en mandekrop svandt pigernes beundring absolut ikke. Skønt Asbjørns forældre gerne så, at han slog sig ned med en kone, så var der ikke noget stort pres. Begge hans ældre brødre var allerede godt i vej, så det var ikke så vigtigt, at han videreførte slægten nu og her.

Asbjørn var altid godmodig af sig, men var absolut heller ikke blind for de fordele det kunne give at være pigernes favorit. Mange gange har han smigret sig til et ekstra måltid hos en af gårdens piger.

Minde: Jeg husker hende tydeligt. Landsbyens dejligste tøs, Eidis. Hun smilede altid helt op til begge ører, og hendes krøllede røde hår og fregnerne fik hende til at ligne en lille lystig trolde. Og så var hun altid med på lidt sjov. Ligesom den september hun og et par andre piger var gået i skoven for at samle bær. Jeg havde lagt mærke til, hvor de gik hen, og da jeg så mit snit til det, fulgte jeg efter. Med hovederne i hver deres bærbusk kunne jeg nemt fange Eidis' opmærksomhed, og i buskadset kunne vi nemt holde os skjult. Altid med på lidt sjov. Hendes hårs efterårsfarve, nu med nogle blade og småkviste filtret ind i det, fik hende endnu mere til at ligne en af de underjordiske. Og som altid var hendes smil og hendes drilske øjne der til at holde mig fast i øjeblikket. Hvis bare hun havde kunnet se mig nu, så skulle jeg vise hende en ny verden. Hun ville have elsket det.

Nutid: Du har nydt godt af at blive vampyr. Du har nu kræfterne og indflydelsen på mennesker til at få fat i meget mere af det, du elsker at fordrive tiden med. Dit udseende er din styrke, og du har aldrig haft skrupler ved at udnytte det. Du betegner dig selv som livsnyder og betragter det at nyde livet som en evne, der bør holdes ved lige ved gentagen brug – ja måske er det ligefrem en kunst? Underholdning og nydelse træder i forgrunden for alt andet, hvad som helst der ikke kan bringe dig

underholdning i en eller anden form er ikke værd at beskæftige sig med. Overlevelse skulle da lige være undtagelsen, men er overlevelse noget værd, hvis den ikke kan nydes mageligt?

Livspoints: 10 (max 10)

Blødtørstpoints: 3 (max 10)

De andre:

Du har kendt de fire andre fra I var børn. I kommer fra samme lille landsbysogn udenfor Horsens. Din læreplads Hedelundgård var brødrene Hedelunds fødehjem. Og Jeppe tjente som gårdkarl på din egen fødegård. Alle kendte præsten og hans søn, Matthias.

Din holdning til de andre:

Sven Hedelund: Eriks lillebror er et muskelbunt af en smedelærling. Han er en rar fyr og slet ikke dum. Grim er han absolut heller ikke. Gad nok vide hvorfor han ikke udnytter det til at få lidt mere spas ud af tilværelsen...

Matthias Johannes: Præstesønnen er en rigtig lyseslukker. Han har endnu ikke set mulighederne i vores nye perspektiv. Det lader til, at han stadig klynger sig til den forestilling om Gud, vi troede på, før vores øjne blev åbnet for virkelighedens verden.

Jeppe Gunnarson: Han og jeg deler ikke smag, men manden forstår at følge sine lyster. Hvis bare han ville tænke sig lidt mere om og ikke skabe problemer for os alle med sine slagsmål, så ville han såmænd være fin nok.

Erik Hedelund: Hvorfor glemmer folk der bestemmer altid at have det sjovt? Han er opdraget til at bestemme, men jeg tror aldrig jeg har set ham kaste sig helhjetet ud i en fest. Hvis jeg bestemte skulle jeg nok vise Erik hvad det vil sige at more sig.

Profeti del 1

*Aldens sal af flammers maengde
bringer haabet til de traengte,
luens gloeder spreder vaanden,
vilde flammer opgir aanden -
- ildens fingre samler haanden*

*Spredt for fordums vilde vinde
skryggeporten holdt dem inde,
alt som hunde jager raeve
saa skal jagten ofre kraeve -
- haanden samles til en naeve*

*Ej i noedens raedselstider
haandens fingre smerte liden,
gemt af doedens buegange,
hoerer ingen klagesange -
- holdt af tiden hen som fange*

*Alt i loen skal haanden findes,
ej i moerket kan den bindes,
graven holder doed i live,
haanden sig fra skjulet rive -
- nattens tjener skal den blive*

Fakta om de danske vampyrer

Først og fremmest vil vi gerne aflive et par myter. De danske vampyrer kan ikke lave sig om til flagermus eller på andre måder ændre deres fysiske ydre voldsomt. De kan heller ikke gå på gas/dampform. De kan sagtens passere rindende vand, samt gå over dørtrin beskyttet med groft salt. De skal heller ikke inviteres ind, for at kunne træde ind i andre folks hjem. Vievand og hvidløg har heller ingen effekt på dem.

Vores vampyrer er derimod sårbare over for sollys. Et enkelt strejf vil dog kun skade dem, og de skal have blod for kunne regenerere den skade, men en længere fuld eksponering vil få dem til at bryde i brand og efter lidt tid omdanne dem til aske. Den gode gamle trægælle gennem hjertet vil også resultere i øjeblikkelig tilintetgørelse. Skade fra et normalt våben vil regenerere inden for en time, men de vil dog stadig føle smerte og bløde indtil såret er helet. Bid fra en anden vampyr regnes også som normal skade. Er skaden påført med et sølvvåben kan skaden kun regenereres ved at drikke blod. Også her vil man føle smerten, indtil såret er helet. Rammes vampyren i hjertet af et sølvvåben, vil det sende ham i torpor/koma. Mister man en lemsdel ved et normalt våben, kan man få den til at gro på igen hvis man stadig har lemsdelen. Dette sker også ved normal regeneration inden for en time. Mister man helt lemsdelen, kan man ”gro” en ny, men det kræver blod, og en del mere tid, alt afhængig af lemsdelens størrelse. Mister man en lemsdel ved brug af sølvvåben kræver det blod for at kunne få den til at gro på igen eller danne en ny lemsdel. Mister man hovedet ved et normalt våben vil kroppen instinktivt forsøge at sætte hovedet på igen, hvor efter den normale regeneration klarer resten. Mister man hovedet ved et sølvvåben, går kroppen i torpor/koma, og man skal have blod, samt hjælp fra andre til få hovedet sat på kroppen igen, indtil dette er gjort, forbliver man i torpor. Vampyrer får ikke noget ud af at drikke hinandens blod. Det skal være friskt levende menneskeblod. Et voksent menneske vil indeholde tre blodpoints. Suger man et blodpoint vil ofret ikke være påvirket af det. Suger man to blodpoints, er ofret svækket derefter. Suger man alle tre blodpoints dør offeret. Et lille barn vil kun indeholde et blodpoint, mens et stort barn/teenager vil indeholde to blodpoints. Vampyren bestemmer selv om de sugede blodpoints skal omdannes til livspoints eller blodtørspoints.

Vampyren kan sagtens gå ind i en kirke, men en berøring af en troende præst eller hans krucifiks vil påføre den samme type skade som sølvvåben.

Danske vampyrer er almindelige dødelige fysisk overlegne, men ikke meget. Deres muskelstyrke og smidighed er fordoblet i forhold til deres tidligere dødelige jeg. Syn/nattesyn, høre- og lugtesans er

ligeledes blevet bedre. Vampyrerne har stadig kropsvarme og ser levende ud. De fornemmer stadig varme og kuldepåvirkninger samt fysisk smerte. De har dog ingen puls og er ikke i stand til at forplante sig videre på traditionel vis.

Det at drikke blod er stadig en central ting for vores vampyrer. De skal bruge blod fra et levende menneske til at stille deres blodtørst samt regenerere visse skader. Blod fra dyr kan udskyde en udmattelse grundet for stor blodtørst i en kortere periode, men kan ikke bruges til at regenerere. Vampyrismen er baseret på en magisk essens. Hver vampyrfamilie har en bestemt mængde essens, der gør, at de kan have et bestemt antal vampyrer. Vil man derfor have en ny vampyr ind i familien, må man ofre en af de bestående for at få plads. Undtagelsen er jer 5 vampyrer, men hvorfor har Mester aldrig fortalt jer.

Særlige kræfter

Alle kræfter kræver at man koncentrerer sig om dem, så brydes koncentrationen ved fx kamp, skænderi, voldsom larm og lignende, ophører kræfterne med at virke.

De fleste af disse kræfter har ingen effekt på andre vampyrer og troende præster.

Vampyrerne kan kun bruge en af kræfterne af gangen, og fra man aktiverer en kraft til den virker, går der et par sekunder.

For at kunne bruge kræfterne med fuld effekt, må man ikke være for tynget af manglende blodtørstpoints. Har man 5 blodtørstpoint eller derover, kan kræfterne bruges uden problemer.

Generelle kræfter

Charmere. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Vil gøre en neutral/uvidende person mere venligt stemt over for vampyren. Her er ikke tale om, at man har kontrol over den dødelige. Er personen skeptisk eller fjendtligt stemt over for vampyren, har ”charmere” ingen effekt.

Distraktion. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Forstyrrer korttidshukommelsen. Bruges denne kraft på en person man suger for et enkelt blodpoints, kan personen ikke helt huske hvad der lige er sket. Suger man en påvirket person for to blodpoints, kan offeret godt huske, hvad der er sket, men ikke huske helt præcis hvordan vampyren så ud. Kraften skal bruges, inden man bider sit offer.

Skyggeskjul. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Denne kraft giver vampyren mulighed for at ”smelte” ind i skyggerne. Kravet er, at den eksisterende skygge kan dække hele vampyren. Bliver skyggeområdet på nogen måde oplyst mistes effekten. Bevæger vampyren sig ophæves effekten ligeledes.

Maskerade. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Men denne kraft kan vampyren ændre en mindre detalje ved sit udseende. Fx skifte hår/øjensfarve, tilføje eller fjerne skæg, tilføje eller fjerne ar/modermærker og lignende. Man kan heller ikke ændre på sin højde, drøjde eller stemme.

Empati. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Kan afsløre den mentale tilstand hos en dødelig. Er han bange for dig, er han mistænkelig over for dig, genkender han dig osv. Kraften kan ikke bruges til at læse en dødeligs tanker. Det kræver, at vampyren ser koncentreret på vedkommende.

Telekinese. Kan kun bruges på en genstand ad gangen. Vampyren kan bevæge små genstande med en vægt på op til et pund. Bevægelseshastigheden vil være ret langsom, så den kan ikke bruges til fx at slynge en kniv mod en modstander. Vampyren skal kunne se genstanden hele tiden for at kunne bruge denne kraft. Kraften kan ikke bruges til at påvirke levende væseners bevægelser.

Lydprojektion. Kan kun bruges til at frembringe en lyd ad gangen. Dette er en form for bugtaleri på afstand. Vampyren kan frembringe en hvilken som helst lyd han selv kan lave på afstand. Så som tale eller dyrelyde. Lydniveauet vil svare til det ens stemme kan frembringe.

Personlige kræfter

Forføre. Speciale af charmere. Kan kun bruges af Asbjørn Fredgaard. Her får han mere magt over sit offer end med charmere. Offeret skal dog være af modsatte køn og stadig være uvidende og neutral over for vampyren.

Erik Hedelund

22 år, arving til gården

Erik blev allerede i en ung alder klart opmærksom på, hvad han kunne forvente af sin fremtid. Han skulle arve den fædrene gård, og fra barnsben blev han opdraget til at kunne bære et sådant ansvar. Erik tog dette til sig og gjorde sit for at blive sit ansvar voksent. Hans lillebror Sven tog desværre ikke realiteterne så pænt, og Erik følte ofte dårlig samvittighed over, at Sven øjensynligt blev snydt for goderne. Han forlod sig dog på, at forældrene vidste bedst og nøjedes med at være medfølende, når Sven igen fik tæv for sin brokkevorne opførsel. Han ville gerne have støttet sin bror, men blev oftest afvist med bitre ord. Som årene gik, fik han da også nok at se til med det voksende ansvar på gården, og i sidste ende blev problemerne løst, da Sven blev sendt i lære som smed andetsteds. Erik led lidt af et savn, da han ikke længere havde sin bror tæt på mere.

Overordnet set var Erik fornuftig og pragmatisk, egenskaber der var blevet dyrket i ham fra meget ung alder. Men som den ansvarsfulde unge mand han var, blev han også lidt af en pessimist. Han satsede aldrig på, at noget blev en succes, men så meget desto større blev tilfredsheden når tingene lykkedes. I al sin fornuft og ro fik Erik dog en tendens til at bære nag. Gjorde folk ham uret, tog han kun sjældent til genmæle, men blev han først vred, så skulle synderen ikke bryde sig om at vise sig i lange tider. Tilgivelse kom kun langsomt.

Minde: Det var efter aftensmaden den dag, jeg blev 11 år. Min far trak mig ud på gulvet, og jeg stod der og var lidt nervøs. "Nå Erik, nu er du jo snart voksen, så må du også vide, hvad der kræves af en mand." Han trak mig med hen til vinduet. "Når jeg engang er væk, så bliver alt det her dit, så skal du passe på landet og på dem, du har i dit hus. Det er en stor opgave, og det er derfor jeg fortæller dig det nu, så du kan begynde at lære det, du skal vide." Han forventede vist, at jeg sagde noget, så jeg mumlede nervøst min tak og vendte mig tilbage mod bordet, hvor resten af familien sad. Mine øjne mødte Svens, og jeg måtte kigge væk. Jeg havde aldrig set så meget smerte og vrede på samme tid. Da slog det mig. Han fik ingenting, jeg skulle have det hele. Jeg kiggede op på min far, men han så ikke ud som om, han havde glemt noget. Jeg ville så gerne spørge 'Hvad med Sven?', men det ville nok være dumt, så jeg holdt min mund. Og Sven fik aldrig andet end deres velsignelse, da han blev sendt væk nogen år senere.

Nutid: Du har svært ved at lægge vanerne fra gården bag dig. Du var allerede begyndt at overtage mange af din fars ledermæssige opgaver, og du opfører dig stadig som en leder. Du vil helst have styr på alt hvad der foregår, og det skal helst gå efter dit hoved. Du lægger stor vægt på at udføre dine opgaver ordentligt og forventer det samme af andre. Når først en beslutning er taget, så fortsætter du vedholdende, indtil målet er nået. At opgive er ikke en mulighed – dermed ikke sagt, at planer ikke kan ændres. Husker du at lytte til andre? Vil du lytte?

Livspoints: 10 (max 10)

Blodtørstpoints: 3 (max 10)

De andre:

Du har kendt de fire andre fra I var børn. I kommer fra samme lille landsbysogn udenfor Horsens. Asbjørn tjente som karl på din fødegård, og Jeppe tjente på Asbjørns fødegård. Alle kendte præsten og hans søn Matthias.

Din holdning til de andre:

Sven Hedelund: Han blev smed og var tydeligvis opgaven voksen. Jeg stoler fuldt og fast på ham, for han er en helt reel mand, som jeg ved hvor jeg har. Jeg ville bare ønske han ikke var helt så afvisende overfor mig. Jeg vil ham jo kun det bedste.

Matthias Johannes: Hvis bare den gode præstesøn ville formulere sig lidt tydeligere. Der sidder et godt hoved på hans skuldre, det er der ingen tvivl om, men hvorfor skal han hele tiden bekymre sig om, hvad der er rigtigt og forkert?

Asbjørn Fredgaard: Han er sikkert god nok på bunden, men han er forfærdeligt udisciplineret. Han mener sikkert, hvad han siger, i det øjeblik han siger det, men jeg er ikke sikker på, om han er helt pålidelig i det lange løb.

Jeppe Gunnarson: Gårdkarlen der kun er blevet værre med tiden. Han skal holdes i kort snor, men uden at han selv bemærker det. Han har et tydeligt problem med autoriteter, og kan vende på en tallerken når som helst det skal være. Jeg må passe på ham, han må ikke tro jeg ved for meget.

Profeti del 1

*Aldens sal af flammers maengde
bringer haabet til de traengte,
luens gloeder spreder vaanden,
vilde flammer opgir aanden -
- ildens fingre samler haanden*

*Spredt for fordums vilde vinde
skryggeporten holdt dem inde,
alt som hunde jager raeve
saa skal jagten ofre kraeve -
- haanden samles til en naeve*

*Ej i noedens raedselstider
haandens fingre smerte liden,
gemt af doedens buegange,
hoerer ingen klagesange -
- holdt af tiden hen som fange*

*Alt i loen skal haanden findes,
ej i moerket kan den bindes,
graven holder doed i live,
haanden sig fra skjuleet rive -
- nattens tjener skal den blive*

Fakta om de danske vampyrer

Først og fremmest vil vi gerne aflive et par myter. De danske vampyrer kan ikke lave sig om til flagermus eller på andre måder ændre deres fysiske ydre voldsomt. De kan heller ikke gå på gas/dampform. De kan sagtens passere rindende vand, samt gå over dørtrin beskyttet med groft salt. De skal heller ikke inviteres ind, for at kunne træde ind i andre folks hjem. Vievand og hvidløg har heller ingen effekt på dem.

Vores vampyrer er derimod sårbare over for sollys. Et enkelt strejf vil dog kun skade dem, og de skal have blod for kunne regenerere den skade, men en længere fuld eksponering vil få dem til at bryde i brand og efter lidt tid omdanne dem til aske. Den gode gamle træpæl gennem hjertet vil også resultere i øjeblikkelig tilintetgørelse. Skade fra et normalt våben vil regenerere inden for en time, men de vil dog stadig føle smerte og bløde indtil såret er helet. Bid fra en anden vampyr regnes også som normal skade. Er skaden påført med et sølvvåben kan skaden kun regenereres ved at drikke blod. Også her vil man føle smerten, indtil såret er helet. Rammes vampyren i hjertet af et sølvvåben, vil det sende ham i torpor/koma. Mister man en legemsdel ved et normalt våben, kan man få den til at gro på igen hvis man stadig har legemsdelen. Dette sker også ved normal regeneration inden for en time. Mister man helt legemsdelen, kan man ”gro” en ny, men det kræver blod, og en del mere tid, alt afhængig af legemsdelens størrelse. Mister man en legemsdel ved brug af sølvvåben kræver det blod for at kunne få den til at gro på igen eller danne en ny legemsdel. Mister man hovedet ved et normalt våben vil kroppen instinktivt forsøge at sætte hovedet på igen, hvor efter den normale regeneration klarer resten. Mister man hovedet ved et sølvvåben, går kroppen i torpor/koma, og man skal have blod, samt hjælp fra andre til få hovedet sat på kroppen igen, indtil dette er gjort, forbliver man i torpor. Vampyrer får ikke noget ud af at drikke hinandens blod. Det skal være friskt levende menneskeblod. Et voksent menneske vil indeholde tre blodpoints. Suger man et blodpoint vil ofret ikke være påvirket af det. Suger man to blodpoints, er ofret svækket derefter. Suger man alle tre blodpoints dør offeret. Et lille barn vil kun indeholde et blodpoint, mens et stort barn/teenager vil indeholde to blodpoints. Vampyren bestemmer selv om de sugede blodpoints skal omdannes til livspoints eller blodtørstpoints.

Vampyren kan sagtens gå ind i en kirke, men en berøring af en troende præst eller hans krucifiks vil påføre den samme type skade som sølvvåben.

Danske vampyrer er almindelige dødelige fysisk overlegne, men ikke meget. Deres muskelstyrke og smidighed er fordoblet i forhold til deres tidligere dødelige jeg. Syn/nattesyn, høre- og lugtesans er

ligeledes blevet bedre. Vampyrerne har stadig kropsvarme og ser levende ud. De fornemmer stadig varme og kuldepåvirkninger samt fysisk smerte. De har dog ingen puls og er ikke i stand til at forplante sig videre på traditionel vis.

Det at drikke blod er stadig en central ting for vores vampyrer. De skal bruge blod fra et levende menneske til at stille deres blodtørst samt regenerere visse skader. Blod fra dyr kan udskyde en udmattelse grundet for stor blodtørst i en kortere periode, men kan ikke bruges til at regenerere. Vampyrismen er baseret på en magisk essens. Hver vampyrfamilie har en bestemt mængde essens, der gør, at de kan have et bestemt antal vampyrer. Vil man derfor have en ny vampyr ind i familien, må man ofre en af de bestående for at få plads. Undtagelsen er jer 5 vampyrer, men hvorfor har Mester aldrig fortalt jer.

Særlige kræfter

Alle kræfter kræver at man koncentrerer sig om dem, så brydes koncentrationen ved fx kamp, skænderi, voldsom larm og lignende, ophører kræfterne med at virke.

De fleste af disse kræfter har ingen effekt på andre vampyrer og troende præster.

Vampyrerne kan kun bruge en af kræfterne af gangen, og fra man aktiverer en kraft til den virker, går der et par sekunder.

For at kunne bruge kræfterne med fuld effekt, må man ikke være for tynget af manglende blodtørstpoints. Har man 5 blodtørstpoint eller derover, kan kræfterne bruges uden problemer.

Generelle kræfter

Charmere. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Vil gøre en neutral/uvidende person mere venligt stemt over for vampyren. Her er ikke tale om, at man har kontrol over den dødelige. Er personen skeptisk eller fjendtligt stemt over for vampyren, har ”charmere” ingen effekt.

Distraktion. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Forstyrrer korttidshukommelsen. Bruges denne kraft på en person man suger for et enkelt blodpoints, kan personen ikke helt huske hvad der lige er sket. Suger man en påvirket person for to blodpoints, kan offeret godt huske, hvad der er sket, men ikke huske helt præcis hvordan vampyren så ud. Kraften skal bruges, inden man bider sit offer.

Skyggeskjul. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Denne kraft giver vampyren mulighed for at ”smelte” ind i skyggerne. Kravet er, at den eksisterende skygge kan dække hele vampyren. Bliver skyggeområdet på nogen måde oplyst mistes effekten. Bevæger vampyren sig ophæves effekten ligeledes.

Maskerade. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Men denne kraft kan vampyren ændre en mindre detalje ved sit udseende. Fx skifte hår/øjenfarve, tilføje eller fjerne skæg, tilføje eller fjerne ar/modermærker og lignende. Man kan heller ikke ændre på sin højde, drøjde eller stemme.

Empati. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Kan afsløre den mentale tilstand hos en dødelig. Er han bange for dig, er han mistænkelig over for dig, genkender han dig osv. Kraften kan ikke bruges til at læse en dødeligs tanker. Det kræver, at vampyren ser koncentreret på vedkommende.

Telekinese. Kan kun bruges på en genstand ad gangen. Vampyren kan bevæge små genstande med en vægt på op til et pund. Bevægelseshastigheden vil være ret langsom, så den kan ikke bruges til fx at slynge en kniv mod en modstander. Vampyren skal kunne se genstanden hele tiden for at kunne bruge denne kraft. Kraften kan ikke bruges til at påvirke levende væseners bevægelser.

Lydprojektion. Kan kun bruges til at frembringe en lyd ad gangen. Dette er en form for bugtaleri på afstand. Vampyren kan frembringe en hvilken som helst lyd han selv kan lave på afstand. Så som tale eller dyrelyde. Lydniveauet vil svare til det ens stemme kan frembringe.

Personlige kræfter

Telepati. Speciale af empati. Kan kun bruges af Erik Hedelund. Her kan han sende tanker/beskeder til andre, også vampyrer. Modtageren kan dog ikke svare tilbage. Kravet er, at han kan se modtageren.

Jeppe Gunnarson

20 år, gårdkarl

Jeppe var flink så længe man var i stand til at holde sig på hans gode side, det kunne dog være svært i længden. Lige fra han var lille, havde han temperament som et vildsvin; kom folk i vejen, skulle de væk, og flyttede de sig ikke af sig selv, så skulle han nok flytte dem. Som lille knægt kunne folk håndtere ham, men han blev jo også voksen, og skønt han holdt op med at provokere folk uden grund, så var han dog stadig en slagsbror. Kræfter havde Jeppe masser af, og lagde man sig ud med ham, skulle man regne med et par på skrinet som tak. Blev man derimod gode venner med ham så kunne man til hver en tid regne med hans fulde opbakning hvis man fik brug for lidt hårdhændet støtte. Ofte var han også lidt hurtigere ude med løfter om vold end godt var, og selv hans venner kunne have problemer med at overbevise ham om, at voldens vej ikke nødvendigvis bød på de bedste løsninger. Jeppe har aldrig været den, der tænkte før han talte, og det at tale pænt betragtede han som spild af tid. Hans impulsive væsen og totale mangel på hensyntagen hvad angår opførsel og sprog var ofte grund til megen opstand, dog udartede situationerne sig af og til, til stor morskab for hans følgesvende.

Minde: Jeg startede i det små. Jeg tror første gang jeg gjorde alvor af det, var da jeg fandt en solsort med en brækket vinge. Det var vist kun en unge, den må vel være faldet ud af reden. Flyve kunne den i hvert fald ikke mere. Den lå bare der og så skræmt ud, det havde den også god grund til. Jeg samlede den op og trak lidt i dens brækkede vinge – den skræppede ynkeligt, så jeg trak lidt mere til, så kom den med noget, der lignede et skrig. Stadigt ynkeligt men det var da bedre. Jeg prøvede at nive den lidt rundt omkring, men det var svært at komme til for fjerene. De kunne da fjernes. Så jeg begyndte en efter en at plukke fjerene af den. Den forsøgte at baske lidt og kæmpede for at komme væk. Det dumme dyr forstod slet ikke, at den ikke havde en chance, selv hvis jeg havde ladet den være. Da jeg fik befriet dens usle krop for fjer havde den ikke mange kræfter tilbage. Ikke engang den ynkelige skræppen kunne den klare. Jeg tog fat i dens stilkede, tynde ben og knæk efter knæk brækkede jeg dens tær. Det reagerede den knapt nok på. Mennesker er virkelig herrer over dyrene. Vi kan gøre som vi vil med dem, de har ikke en chance, de er svage.

Nutid: Du er ikke blevet mindre voldelig efter din død. Snarere tværtimod. Du, der før var en bølge, er nu en dygtig bøddel, og nu hvor du er hævet over menneskene, behøver du ikke længere holde dig tilbage. De skal ikke længere fortælle dig, hvad der er rigtigt og forkert, for du har magten over dem, de er kun dyr. Men pas på dem, en hel horde kvæg kan sagtens tage livet af en slagter, hvis der er mange, og han er uforsigtig. Du er stadig udfarende og en slagsbror, men hvor meget af din sadisme holder du skjult for de andre? Kan du risikere deres reaktion?

Livspoints: 10 (max 10)

Blødtørstpoints: 3 (max 10)

De andre:

Du har kendt de fire andre fra I var børn. I kommer fra samme lille landsbysogn udenfor Horsens. Som gårdkarl har du arbejdet på Fredgaard, Asbjørns fødegård. Asbjørn tjente på brødrene Hedelunds fødegård. Alle kendte præsten og hans søn, Matthias

Din holdning til de andre:

Sven Hedelund: Smeden er den eneste der er stærk nok til at kunne udfordre mig. Jeg må passe på han ikke opdager, hvad jeg laver. Han vil aldrig acceptere det. Så længe han ingenting ved, ødelægger han ikke noget for mig.

Matthias Johannes: Præstesønnen. Ha! Vorherre bevares, det stakkels kræ kan jo ingenting. Det er da et rent mirakel, at han ikke er faldet om af skræk endnu. Ja, bare det at kujonen kan stå på benene...

Asbjørn Fredgaard: Her er en mand som forstår sig på at have det sjovt. Vores smag kan ikke forenes, men jeg må respektere ham for, at være den han er, og være ligeglad med hvad de andre tænker.

Erik Hedelund: Han skal passe på han ikke vil bestemme for meget. Hvis han vil være leder kan det godt være jeg bliver nødt til at pande ham en.

Profeti del 1

*Aldens sal af flammers maengde
bringer haabet til de traengte,
luens gloeder spreder vaanden,
vilde flammer opgir aanden -
- ildens fingre samler haanden*

*Spredt for fordums vilde vinde
skryggeporten holdt dem inde,
alt som hunde jager raeve
saa skal jagten ofre kraeve -
- haanden samles til en naeve*

*Ej i noedens raedselstider
haandens fingre smerte liden,
gemt af doedens buegange,
hoerer ingen klagesange -
- holdt af tiden hen som fange*

*Alt i loen skal haanden findes,
ej i moerket kan den bindes,
graven holder doed i live,
haanden sig fra skjuleet rive -
- nattens tjener skal den blive*

Fakta om de danske vampyrer

Først og fremmest vil vi gerne aflive et par myter. De danske vampyrer kan ikke lave sig om til flagermus eller på andre måder ændre deres fysiske ydre voldsomt. De kan heller ikke gå på gas/dampform. De kan sagtens passere rindende vand, samt gå over dørtrin beskyttet med groft salt. De skal heller ikke inviteres ind, for at kunne træde ind i andre folks hjem. Vievand og hvidløg har heller ingen effekt på dem.

Vores vampyrer er derimod sårbare over for sollys. Et enkelt strejf vil dog kun skade dem, og de skal have blod for kunne regenerere den skade, men en længere fuld eksponering vil få dem til at bryde i brand og efter lidt tid omdanne dem til aske. Den gode gamle træpæl gennem hjertet vil også resultere i øjeblikkelig tilintetgørelse. Skade fra et normalt våben vil regenerere inden for en time, men de vil dog stadig føle smerte og bløde indtil såret er helet. Bid fra en anden vampyr regnes også som normal skade. Er skaden påført med et sølvvåben kan skaden kun regenereres ved at drikke blod. Også her vil man føle smerten, indtil såret er helet. Rammes vampyren i hjertet af et sølvvåben, vil det sende ham i torpor/koma. Mister man en legemsdel ved et normalt våben, kan man få den til at gro på igen hvis man stadig har legemsdelen. Dette sker også ved normal regeneration inden for en time. Mister man helt legemsdelen, kan man ”gro” en ny, men det kræver blod, og en del mere tid, alt afhængig af legemsdelens størrelse. Mister man en legemsdel ved brug af sølvvåben kræver det blod for at kunne få den til at gro på igen eller danne en ny legemsdel. Mister man hovedet ved et normalt våben vil kroppen instinktivt forsøge at sætte hovedet på igen, hvor efter den normale regeneration klarer resten. Mister man hovedet ved et sølvvåben, går kroppen i torpor/koma, og man skal have blod, samt hjælp fra andre til få hovedet sat på kroppen igen, indtil dette er gjort, forbliver man i torpor. Vampyrer får ikke noget ud af at drikke hinandens blod. Det skal være friskt levende menneskeblod. Et voksent menneske vil indeholde tre blodpoints. Suger man et blodpoint vil ofret ikke være påvirket af det. Suger man to blodpoints, er ofret svækket derefter. Suger man alle tre blodpoints dør offeret. Et lille barn vil kun indeholde et blodpoint, mens et stort barn/teenager vil indeholde to blodpoints. Vampyren bestemmer selv om de sugede blodpoints skal omdannes til livspoints eller blodtørstpoints.

Vampyren kan sagtens gå ind i en kirke, men en berøring af en troende præst eller hans krucifiks vil påføre den samme type skade som sølvvåben.

Danske vampyrer er almindelige dødelige fysisk overlegne, men ikke meget. Deres muskelstyrke og smidighed er fordoblet i forhold til deres tidligere dødelige jeg. Syn/nattesyn, høre- og lugtesans er

ligeledes blevet bedre. Vampyrerne har stadig kropsvarme og ser levende ud. De fornemmer stadig varme og kuldepåvirkninger samt fysisk smerte. De har dog ingen puls og er ikke i stand til at forplante sig videre på traditionel vis.

Det at drikke blod er stadig en central ting for vores vampyrer. De skal bruge blod fra et levende menneske til at stille deres blodtørst samt regenerere visse skader. Blod fra dyr kan udskyde en udmattelse grundet for stor blodtørst i en kortere periode, men kan ikke bruges til at regenerere. Vampyrismen er baseret på en magisk essens. Hver vampyrfamilie har en bestemt mængde essens, der gør, at de kan have et bestemt antal vampyrer. Vil man derfor have en ny vampyr ind i familien, må man ofre en af de bestående for at få plads. Undtagelsen er jer 5 vampyrer, men hvorfor har Mester aldrig fortalt jer.

Særlige kræfter

Alle kræfter kræver at man koncentrerer sig om dem, så brydes koncentrationen ved fx kamp, skænderi, voldsom larm og lignende, ophører kræfterne med at virke.

De fleste af disse kræfter har ingen effekt på andre vampyrer og troende præster.

Vampyrerne kan kun bruge en af kræfterne af gangen, og fra man aktiverer en kraft til den virker, går der et par sekunder.

For at kunne bruge kræfterne med fuld effekt, må man ikke være for tynget af manglende blodtørstpoints. Har man 5 blodtørstpoint eller derover, kan kræfterne bruges uden problemer.

Generelle kræfter

Charmere. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Vil gøre en neutral/uvidende person mere venligt stemt over for vampyren. Her er ikke tale om, at man har kontrol over den dødelige. Er personen skeptisk eller fjendtligt stemt over for vampyren, har ”charmere” ingen effekt.

Distraktion. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Forstyrrer korttidshukommelsen. Bruges denne kraft på en person man suger for et enkelt blodpoints, kan personen ikke helt huske hvad der lige er sket. Suger man en påvirket person for to blodpoints, kan offeret godt huske, hvad der er sket, men ikke huske helt præcis hvordan vampyren så ud. Kraften skal bruges, inden man bider sit offer.

Skyggeskjul. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Denne kraft giver vampyren mulighed for at ”smelte” ind i skyggerne. Kravet er, at den eksisterende skygge kan dække hele vampyren. Bliver skyggeområdet på nogen måde oplyst mistes effekten. Bevæger vampyren sig ophæves effekten ligeledes.

Maskerade. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Men denne kraft kan vampyren ændre en mindre detalje ved sit udseende. Fx skifte hår/øjenfarve, tilføje eller fjerne skæg, tilføje eller fjerne ar/modermærker og lignende. Man kan heller ikke ændre på sin højde, drøjde eller stemme.

Empati. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Kan afsløre den mentale tilstand hos en dødelig. Er han bange for dig, er han mistænkelig over for dig, genkender han dig osv. Kraften kan ikke bruges til at læse en dødeligs tanker. Det kræver, at vampyren ser koncentreret på vedkommende.

Telekinese. Kan kun bruges på en genstand ad gangen. Vampyren kan bevæge små genstande med en vægt på op til et pund. Bevægelseshastigheden vil være ret langsom, så den kan ikke bruges til fx at slynge en kniv mod en modstander. Vampyren skal kunne se genstanden hele tiden for at kunne bruge denne kraft. Kraften kan ikke bruges til at påvirke levende væseners bevægelser.

Lydprojektion. Kan kun bruges til at frembringe en lyd ad gangen. Dette er en form for bugtaleri på afstand. Vampyren kan frembringe en hvilken som helst lyd han selv kan lave på afstand. Så som tale eller dyrelyde. Lydniveauet vil svare til det ens stemme kan frembringe.

Personlige kræfter

Angst. Speciale af distraktion. Kan kun bruges af Jeppe Gunnarsøn. Denne kraft kan skræmme en dødelig til panik. Kravet er at vampyren får/har øjenkontakt med offeret.

Matthias Johannes

19 år, præstesøn

Matthias' barndom var ensom. Hans mor døde i barselsseng, det er ingen myte at en kvindes første fødsel er den hårdeste, desværre blev det også Gudrun Ulfdatters sidste. Matthias' far, Johannes Matthias, tog tabet af sin højtelskede hustru meget tungt og satte sig for at hans søn for enhver pris skulle holdes uden for alskens fare. Det førte til en meget tryk barndom for knægten, men betød også at han kun sjældent rendte med de andre drenge fra landsbyen. I stedet lærte han at læse og skrive, og Johannes opfostrede sin søn i den kristne børnelærdom som endnu kun delvis havde vundet indtog i Danmark. Som årene gik, blev det klart at Matthias ville følge i sin fars fodspor, ja, han ville sandsynligvis overtage sin fars embede. Den skarpsindige knægt udviklede sig til en videbegærlig ung mand, hvis venlige væsen bragte ham på god fod med alle. Han gik til hände hvor han kunne som hjælpsomheden selv og gav aldrig indtryk af, at hans boglige kundskaber hævede ham over andre. Bogligt oplært som han jo var, blev han aldrig den stærkeste af ungnøsene, han var faktisk lidt af en splejs, men hans vindende væsen gjorde ham vellidt, endskønt få kendte ham særlig godt. Matthias var næstekærlig, med langt bedre syn for vejledning og tilgivelse end for bandbiller og trusler om helvedesild.

Minde: Jeg var kun 15 år, og jeg havde været ovre ved Mor Thorfrid og læse et brev højt for hende. Hendes yngste søn fik så ofte han kunne sin præst til at skrive et brev. Det var så rart for hende at vide, at den søn som var så langt væk havde det godt. Min fader pålagde mig at læse breve op for hende og eventuelt svare, hvis hun ønskede det, til gengæld kunne jeg ofte hente en kurv med noget brød, en krukke æblegrød eller andet godt fra Mor Thorfrids altid varme og gæstfri køkken. Denne dag skulle blive anderledes. På min vej forbi huset hvor Astrid og Eilif flyttede ind syv måneder tidligere, lige efter deres bryllup, hørte jeg Astrid råbe højt; råbet blev til et skrig – tydeligvis af smerte. Der måtte jo være sket hende noget, så jeg løb om til døren for at komme hende til hjælp. Det jeg så, var ikke hvad jeg havde ventet. Eilif stod over Astrid med næven løftet, og Astrid tog sig til ansigtet, hvor blodet løb fra næsen, og et blåt øje var ved at tage form. Jeg stod som forstenet. Hvordan kunne han gøre dette mod den kvinde, han havde lovet at elske og ære? Eilif vendte sig mod mig og sagde "Forsvind!" Jeg havde ikke modet til at sætte mig op imod ham, men mine tanker kredsede om stakkels Astrid resten af dagen. Og om aftenen havde jeg svært ved at udtale

mit Fadervor med rent hjerte. Budskabet om Guds kærlighed var ikke nået ud til alle endnu, og jeg begreb ikke hvorfor.

Nutid: Din verden er knust. Den Gud du har bekendt dig til al den tid du kan huske var åbenbart en løgn. I sidste ende betød din tro intet. Du søger efter et nyt ståsted, og måske et genetableret forhold til Gud, men hvordan? Tro er meget godt, men hvor finder du din i en verden så forskellig fra den du er vant til? Du kan som den eneste i gruppen læse og skrive, og har derfor en tendens til at formulere dig i lidt for lange og kringlede sætninger. Du holder gerne lav profil og bruger tiden til at observere og tænke over, hvad du ser, men når du drager konklusioner, hvem snakker du så med om dem?

Livspoints: 10 (max 10)

Blødtørstpoints: 3 (max 10)

De andre:

Du har kendt de fire andre fra I var børn. I kommer fra samme lille landsbysogn udenfor Horsens. Asbjørn tjente på brødrene Hedelunds fødegård, og Jeppe tjente på Asbjørns fødegård.

Din holdning til de andre:

Sven Hedelund: Smeden er en alle tiders fælle og våbenbroder, jeg er dog ikke helt sikker på om hans måde at anskaffe sig informationer på er moralsk anstødelig eller ej. Hvorom alting drejer sig, så tænker han mere end han taler, så han ved sikkert mere end han siger.

Asbjørn Fredgaard: Han er muntert selskab, unægtelig, men hvad er det dog, der er så spændende ved det modsatte køn? Han har da slet ikke forstået de vigtigere ting her i livet, han har tilsyneladende heller ingen skam i livet.

Jeppe Gunnarson: Han er ond; rædselsfuldt gemen. Jeg tror ikke de andre kan se, hvor grusom han i virkeligheden er. Er det virkelig nødvendigt at have ham iblandt os?

Erik Hedelund: Den mand har stort overblik og tydelige lederevner. Jeg ville ønske han var lidt bedre til at lytte, men han bliver så hurtigt utålmodig, når jeg prøver at forklare ham noget.

Profeti del 1

*Aldens sal af flammers maengde
bringer haabet til de traengte,
luens gloeder spreder vaanden,
vilde flammer opgir aanden -
- ildens fingre samler haanden*

*Spredt for fordums vilde vinde
skryggeporten holdt dem inde,
alt som hunde jager raeve
saa skal jagten ofre kraeve -
- haanden samles til en naeve*

*Ej i noedens raedselstider
haandens fingre smerte liden,
gemt af doedens buegange,
hoerer ingen klagesange -
- holdt af tiden hen som fange*

*Alt i loen skal haanden findes,
ej i moerket kan den bindes,
graven holder doed i live,
haanden sig fra skjuleet rive -
- nattens tjener skal den blive*

Fakta om de danske vampyrer

Først og fremmest vil vi gerne aflive et par myter. De danske vampyrer kan ikke lave sig om til flagermus eller på andre måder ændre deres fysiske ydre voldsomt. De kan heller ikke gå på gas/dampform. De kan sagtens passere rindende vand, samt gå over dørtrin beskyttet med groft salt. De skal heller ikke inviteres ind, for at kunne træde ind i andre folks hjem. Vievand og hvidløg har heller ingen effekt på dem.

Vores vampyrer er derimod sårbare over for sollys. Et enkelt strejf vil dog kun skade dem, og de skal have blod for kunne regenerere den skade, men en længere fuld eksponering vil få dem til at bryde i brand og efter lidt tid omdanne dem til aske. Den gode gamle træpæl gennem hjertet vil også resultere i øjeblikkelig tilintetgørelse. Skade fra et normalt våben vil regenerere inden for en time, men de vil dog stadig føle smerte og bløde indtil såret er helet. Bid fra en anden vampyr regnes også som normal skade. Er skaden påført med et sølvvåben kan skaden kun regenereres ved at drikke blod. Også her vil man føle smerten, indtil såret er helet. Rammes vampyren i hjertet af et sølvvåben, vil det sende ham i torpor/koma. Mister man en legemsdel ved et normalt våben, kan man få den til at gro på igen hvis man stadig har legemsdelen. Dette sker også ved normal regeneration inden for en time. Mister man helt legemsdelen, kan man ”gro” en ny, men det kræver blod, og en del mere tid, alt afhængig af legemsdelens størrelse. Mister man en legemsdel ved brug af sølvvåben kræver det blod for at kunne få den til at gro på igen eller danne en ny legemsdel. Mister man hovedet ved et normalt våben vil kroppen instinktivt forsøge at sætte hovedet på igen, hvor efter den normale regeneration klarer resten. Mister man hovedet ved et sølvvåben, går kroppen i torpor/koma, og man skal have blod, samt hjælp fra andre til få hovedet sat på kroppen igen, indtil dette er gjort, forbliver man i torpor. Vampyrer får ikke noget ud af at drikke hinandens blod. Det skal være friskt levende menneskeblod. Et voksent menneske vil indeholde tre blodpoints. Suger man et blodpoint vil ofret ikke være påvirket af det. Suger man to blodpoints, er ofret svækket derefter. Suger man alle tre blodpoints dør offeret. Et lille barn vil kun indeholde et blodpoint, mens et stort barn/teenager vil indeholde to blodpoints. Vampyren bestemmer selv om de sugede blodpoints skal omdannes til livspoints eller blodtørstpoints.

Vampyren kan sagtens gå ind i en kirke, men en berøring af en troende præst eller hans krucifiks vil påføre den samme type skade som sølvvåben.

Danske vampyrer er almindelige dødelige fysisk overlegne, men ikke meget. Deres muskelstyrke og smidighed er fordoblet i forhold til deres tidligere dødelige jeg. Syn/nattesyn, høre- og lugtesans er

ligeledes blevet bedre. Vampyrerne har stadig kropsvarme og ser levende ud. De fornemmer stadig varme og kuldepåvirkninger samt fysisk smerte. De har dog ingen puls og er ikke i stand til at forplante sig videre på traditionel vis.

Det at drikke blod er stadig en central ting for vores vampyrer. De skal bruge blod fra et levende menneske til at stille deres blodtørst samt regenerere visse skader. Blod fra dyr kan udskyde en udmattelse grundet for stor blodtørst i en kortere periode, men kan ikke bruges til at regenerere. Vampyrismen er baseret på en magisk essens. Hver vampyrfamilie har en bestemt mængde essens, der gør, at de kan have et bestemt antal vampyrer. Vil man derfor have en ny vampyr ind i familien, må man ofre en af de bestående for at få plads. Undtagelsen er jer 5 vampyrer, men hvorfor har Mester aldrig fortalt jer.

Særlige kræfter

Alle kræfter kræver at man koncentrerer sig om dem, så brydes koncentrationen ved fx kamp, skænderi, voldsom larm og lignende, ophører kræfterne med at virke.

De fleste af disse kræfter har ingen effekt på andre vampyrer og troende præster.

Vampyrerne kan kun bruge en af kræfterne af gangen, og fra man aktiverer en kraft til den virker, går der et par sekunder.

For at kunne bruge kræfterne med fuld effekt, må man ikke være for tynget af manglende blodtørstpoints. Har man 5 blodtørstpoint eller derover, kan kræfterne bruges uden problemer.

Generelle kræfter

Charmere. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Vil gøre en neutral/uvidende person mere venligt stemt over for vampyren. Her er ikke tale om, at man har kontrol over den dødelige. Er personen skeptisk eller fjendtligt stemt over for vampyren, har ”charmere” ingen effekt.

Distraktion. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Forstyrrer korttidshukommelsen. Bruges denne kraft på en person man suger for et enkelt blodpoints, kan personen ikke helt huske hvad der lige er sket. Suger man en påvirket person for to blodpoints, kan offeret godt huske, hvad der er sket, men ikke huske helt præcis hvordan vampyren så ud. Kraften skal bruges, inden man bider sit offer.

Skyggeskjul. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Denne kraft giver vampyren mulighed for at ”smelte” ind i skyggerne. Kravet er, at den eksisterende skygge kan dække hele vampyren. Bliver skyggeområdet på nogen måde oplyst mistes effekten. Bevæger vampyren sig ophæves effekten ligeledes.

Maskerade. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Men denne kraft kan vampyren ændre en mindre detalje ved sit udseende. Fx skifte hår/øjenfarve, tilføje eller fjerne skæg, tilføje eller fjerne ar/modermærker og lignende. Man kan heller ikke ændre på sin højde, drøjde eller stemme.

Empati. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Kan afsløre den mentale tilstand hos en dødelig. Er han bange for dig, er han mistænkelig over for dig, genkender han dig osv. Kraften kan ikke bruges til at læse en dødeligs tanker. Det kræver, at vampyren ser koncentreret på vedkommende.

Telekinese. Kan kun bruges på en genstand ad gangen. Vampyren kan bevæge små genstande med en vægt på op til et pund. Bevægelseshastigheden vil være ret langsom, så den kan ikke bruges til fx at slynge en kniv mod en modstander. Vampyren skal kunne se genstanden hele tiden for at kunne bruge denne kraft. Kraften kan ikke bruges til at påvirke levende væseners bevægelser.

Lydprojektion. Kan kun bruges til at frembringe en lyd ad gangen. Dette er en form for bugtaleri på afstand. Vampyren kan frembringe en hvilken som helst lyd han selv kan lave på afstand. Så som tale eller dyrelyde. Lydniveauet vil svare til det ens stemme kan frembringe.

Personlige kræfter

Usynlighed. Speciale af skyggeskjul. Kan kun bruges af Matthias Johannes. Her kan vampyren gemme sig uden brug af skygger. Lys afslører ham ikke, men bevæger han sig ophæves effekten. Usynlighed beskytter ikke mod sollys.

Sven Hedelund

20 år, smedelærling

Sven stod meget i skyggen af sin to år ældre storebror. Det var altid Erik her og Erik der, og Sven var aldrig så god som ham – aldrig god nok. Fuld af misundelse over Eriks fremtidsudsigter om at arve den fædrene gård blev Sven noget uregerlig i sin barndom. Hyppige tæv gjorde ingen forskel, selvom faderen ikke lagde fingrene imellem. Sven voksede sig større og stærkere og kunne holde til en del. Først da gammelfar Hedelund, hans gamle knark af en bedstefar, foreslog at sende drengen i lære hos en smed, fandt de løsningen på problemet. Godt nok kom de til at mangle en dreng på gården, men sådan en kunne skaffes andetsteds, og Svens råstyrke blev tøjlet af én han ikke turde sætte sig op imod. Og hvad bedre var for Sven, han havde pludselig en fremtid som ikke bestod af at stå i skyggen af sin bror.

Som smedelærling udvikledes hans styrke endnu mere, og skønt han aldrig var høj, var han så bred som to mand over skuldrene. Med den statur og hans røde hår og skæg har folk før sammenlignet ham med Thor, specielt hvis de så ham svinge hammeren over stålet på ambolten. Han havde dog slet ikke det temperament man tillægger rødhårede, men han blev ved at bære nag over den behandling han havde fået af sin far og bror.

Som typen der altid tænkte før han talte, trådte Sven sjældent ved siden af – i hvert fald da han var kommet over sin ungdoms oprørske tendenser – han var den fåmælte og rolige, der skønt sit ofte mutte udseende tit var positiv og optimistisk.

Minde: Jeg stod bøjet over smedjen, stædigt besluttet på at vise min læremester at jeg var god nok til at smede klinger og ikke blot kroge og hestesko. Han sagde, jeg ikke var parat, men jeg vidste, jeg kunne gøre det. Lige nu ville jernet bare ikke, som jeg ville, det ville ikke lægge sig i de folder jeg ønskede. Jeg slog nøjagtig, som jeg havde lært men intet kunne overtale det til at blive en flad, lige klinge. Jeg mærkede hænder på min skuldre og hørte derefter smedens stemme i mit øre.

”Hvis du var jernet, hvordan ville du så føje dig? Hvad skulle der til for at flytte dig dertil hvor du skal?” Jeg vendte mig om og kiggede på ham. Hvis jeg var jernet, ville jeg da slet ikke tænke.

”Vend dig mod jernet og lev dig ind i det,” forsatte han. ”Når du forstår jernet vil du også forstå at bøje det til din vilje under din hammer...” Jeg kiggede igen på det jern, jeg havde kæmpet med så længe. Jeg prøvede at forstå det, som han havde sagt, og pludselig kunne jeg se årer, som var det et stykke træ. Jeg så hvor de snoede sig, og jeg så hvor stykket kunne foldes. Jeg løftede hammeren og

slog til. Gnisterne føg, og jeg vidste, at denne gang ville jeg opnå, hvad jeg ville. Smeden klappede mig på skulderen. ”Husk: Når du forstår din udfordring, først da kan den overvindes på dens egne betingelser.”

Nutid: Du husker stadig den gamle læresætning fra smedjen. Den har hjulpet dig igennem hele livet, og den har også vist sig nyttig efter døden. Du foretrækker til hver en tid at sætte dig grundigt ind i en given situation, før du tager en beslutning om, hvordan den skal tackles. Og nu hvor du har flere muligheder til rådighed, er der flere og bedre muligheder for at skaffe sig viden om den næste udfordring. Du er god til, at passe ind hvor du vil, og du kan omstille dig lynhurtigt. Husker du mon at holde styr på, hvor du selv står, alt imens du udnytter dine evner?

Livspoints: 10 (max 10)

Blødtørstpoints: 3 (max 10)

De andre:

Du har kendt de fire andre fra I var børn. I kommer fra samme lille landsbysogn udenfor Horsens. Asbjørn tjente på din fødegård, og Jeppe tjente på Asbjørns fødegård. Alle kendte præsten og hans søn, Matthias.

Din holdning til de andre:

Matthias Johannes: Præstesønnen er helt igennem reel, men han er et skravl, og han ved det. Han mangler viljestyrke og handlekraft, og det kan gøre ham upålidelig i en presset situation. Han har brug for støtte, men han må lære at stå på egne ben.

Asbjørn Fredgaard: Den glade gårdkarl har nogle svært brugbare talenter, men jeg kan godt tvivle på, om han er i stand til at holde sig de store mål for øje. Han virker god nok, men jeg ved ikke, hvor hans prioriteter i virkeligheden ligger.

Jeppe Gunnarson: Manden er farlig. Utilregnelig er det, der dækker bedst, og han er desværre stærk nok til at give mig kam til mit hår. Han kan nemt ødelægge alt for os alle med sin tilbøjelighed til slagsmål og anden ballade.

Erik Hedelund: Han må da snart forstå, at han ikke længere er nummer et, men er én blandt fem ligeværdige. Han bliver nødt til at give plads. Han er min storebror – ikke vores mester.

Profeti del 1

*Aldens sal af flammers maengde
bringer haabet til de traengte,
luens gloeder spreder vaanden,
vilde flammer opgir aanden -
- ildens fingre samler haanden*

*Spredt for fordums vilde vinde
skryggeporten holdt dem inde,
alt som hunde jager raeve
saa skal jagten ofre kraeve -
- haanden samles til en naeve*

*Ej i noedens raedselstider
haandens fingre smerte liden,
gemt af doedens buegange,
hoerer ingen klagesange -
- holdt af tiden hen som fange*

*Alt i loen skal haanden findes,
ej i moerket kan den bindes,
graven holder doed i live,
haanden sig fra skjulet rive -
- nattens tjener skal den blive*

Fakta om de danske vampyrer

Først og fremmest vil vi gerne aflive et par myter. De danske vampyrer kan ikke lave sig om til flagermus eller på andre måder ændre deres fysiske ydre voldsomt. De kan heller ikke gå på gas/dampform. De kan sagtens passere rindende vand, samt gå over dørtrin beskyttet med groft salt. De skal heller ikke inviteres ind, for at kunne træde ind i andre folks hjem. Vievand og hvidløg har heller ingen effekt på dem.

Vores vampyrer er derimod sårbare over for sollys. Et enkelt strejf vil dog kun skade dem, og de skal have blod for kunne regenerere den skade, men en længere fuld eksponering vil få dem til at bryde i brand og efter lidt tid omdanne dem til aske. Den gode gamle træpæl gennem hjertet vil også resultere i øjeblikkelig tilintetgørelse. Skade fra et normalt våben vil regenerere inden for en time, men de vil dog stadig føle smerte og bløde indtil såret er helet. Bid fra en anden vampyr regnes også som normal skade. Er skaden påført med et sølvvåben kan skaden kun regenereres ved at drikke blod. Også her vil man føle smerten, indtil såret er helet. Rammes vampyren i hjertet af et sølvvåben, vil det sende ham i torpor/koma. Mister man en legemsdel ved et normalt våben, kan man få den til at gro på igen hvis man stadig har legemsdelen. Dette sker også ved normal regeneration inden for en time. Mister man helt legemsdelen, kan man ”gro” en ny, men det kræver blod, og en del mere tid, alt afhængig af legemsdelens størrelse. Mister man en legemsdel ved brug af sølvvåben kræver det blod for at kunne få den til at gro på igen eller danne en ny legemsdel. Mister man hovedet ved et normalt våben vil kroppen instinktivt forsøge at sætte hovedet på igen, hvor efter den normale regeneration klarer resten. Mister man hovedet ved et sølvvåben, går kroppen i torpor/koma, og man skal have blod, samt hjælp fra andre til få hovedet sat på kroppen igen, indtil dette er gjort, forbliver man i torpor. Vampyrer får ikke noget ud af at drikke hinandens blod. Det skal være friskt levende menneskeblod. Et voksent menneske vil indeholde tre blodpoints. Suger man et blodpoint vil ofret ikke være påvirket af det. Suger man to blodpoints, er ofret svækket derefter. Suger man alle tre blodpoints dør offeret. Et lille barn vil kun indeholde et blodpoint, mens et stort barn/teenager vil indeholde to blodpoints. Vampyren bestemmer selv om de sugede blodpoints skal omdannes til livspoints eller blodtørstpoints.

Vampyren kan sagtens gå ind i en kirke, men en berøring af en troende præst eller hans krucifiks vil påføre den samme type skade som sølvvåben.

Danske vampyrer er almindelige dødelige fysisk overlegne, men ikke meget. Deres muskelstyrke og smidighed er fordoblet i forhold til deres tidligere dødelige jeg. Syn/nattesyn, høre- og lugtesans er

ligeledes blevet bedre. Vampyrerne har stadig kropsvarme og ser levende ud. De fornemmer stadig varme og kuldepåvirkninger samt fysisk smerte. De har dog ingen puls og er ikke i stand til at forplante sig videre på traditionel vis.

Det at drikke blod er stadig en central ting for vores vampyrer. De skal bruge blod fra et levende menneske til at stille deres blodtørst samt regenerere visse skader. Blod fra dyr kan udskyde en udmattelse grundet for stor blodtørst i en kortere periode, men kan ikke bruges til at regenerere. Vampyrismen er baseret på en magisk essens. Hver vampyrfamilie har en bestemt mængde essens, der gør, at de kan have et bestemt antal vampyrer. Vil man derfor have en ny vampyr ind i familien, må man ofre en af de bestående for at få plads. Undtagelsen er jer 5 vampyrer, men hvorfor har Mester aldrig fortalt jer.

Særlige kræfter

Alle kræfter kræver at man koncentrerer sig om dem, så brydes koncentrationen ved fx kamp, skænderi, voldsom larm og lignende, ophører kræfterne med at virke.

De fleste af disse kræfter har ingen effekt på andre vampyrer og troende præster.

Vampyrerne kan kun bruge en af kræfterne af gangen, og fra man aktiverer en kraft til den virker, går der et par sekunder.

For at kunne bruge kræfterne med fuld effekt, må man ikke være for tynget af manglende blodtørstpoints. Har man 5 blodtørstpoint eller derover, kan kræfterne bruges uden problemer.

Generelle kræfter

Charmere. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Vil gøre en neutral/uvidende person mere venligt stemt over for vampyren. Her er ikke tale om, at man har kontrol over den dødelige. Er personen skeptisk eller fjendtligt stemt over for vampyren, har ”charmere” ingen effekt.

Distraktion. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Forstyrrer korttidshukommelsen. Bruges denne kraft på en person man suger for et enkelt blodpoints, kan personen ikke helt huske hvad der lige er sket. Suger man en påvirket person for to blodpoints, kan offeret godt huske, hvad der er sket, men ikke huske helt præcis hvordan vampyren så ud. Kraften skal bruges, inden man bider sit offer.

Skyggeskjul. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Denne kraft giver vampyren mulighed for at ”smelte” ind i skyggerne. Kravet er, at den eksisterende skygge kan dække hele vampyren. Bliver skyggeområdet på nogen måde oplyst mistes effekten. Bevæger vampyren sig ophæves effekten ligeledes.

Maskerade. Vampyren kan kun bruge denne kraft på sig selv. Men denne kraft kan vampyren ændre en mindre detalje ved sit udseende. Fx skifte hår/øjenfarve, tilføje eller fjerne skæg, tilføje eller fjerne ar/modermærker og lignende. Man kan heller ikke ændre på sin højde, drøjde eller stemme.

Empati. Kan kun bruges på en dødelig ad gangen. Kan afsløre den mentale tilstand hos en dødelig. Er han bange for dig, er han mistænkelig over for dig, genkender han dig osv. Kraften kan ikke bruges til at læse en dødeligs tanker. Det kræver, at vampyren ser koncentreret på vedkommende.

Telekinese. Kan kun bruges på en genstand ad gangen. Vampyren kan bevæge små genstande med en vægt på op til et pund. Bevægelseshastigheden vil være ret langsom, så den kan ikke bruges til fx at slynge en kniv mod en modstander. Vampyren skal kunne se genstanden hele tiden for at kunne bruge denne kraft. Kraften kan ikke bruges til at påvirke levende væseners bevægelser.

Lydprojektion. Kan kun bruges til at frembringe en lyd ad gangen. Dette er en form for bugtaleri på afstand. Vampyren kan frembringe en hvilken som helst lyd han selv kan lave på afstand. Så som tale eller dyrelyde. Lydniveauet vil svare til det ens stemme kan frembringe.

Personlige kræfter

Forvandling. Speciale af maskerade. Kan kun bruges af Sven Hedelund. Her kan man ændre flere ting ved sin krop. Stemme, højde og drøjde kan også ændres. Han kan endda ændre så meget, at han får kvindelige ansigtstræk, former og stemme. Hans påklædning påvirkes ikke af denne kraft. Han kan heller ikke lave sig om til et barn eller et dyr.