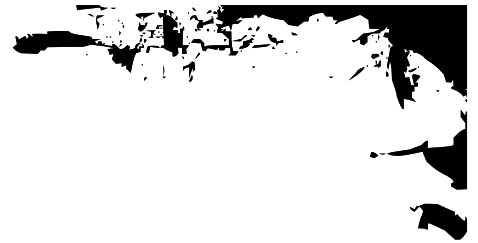


# BIDT



Et scenarie til Fastaval 2013 af  
Mette Sejr Markert og Terese Damhøj Andersen



# INDHOLDSFORTEGNELSE

|                   |    |
|-------------------|----|
| INTRODUKTION..... | 3  |
| SCENER.....       | 9  |
| PROLOG.....       | 9  |
| AKT 1.....        | 10 |
| AKT 2.....        | 19 |
| AKT 3.....        | 24 |
| OUTTRO.....       | 31 |
| KARAKTERER.....   | 32 |
| BIPERSONER.....   | 42 |
| LOKATIONER.....   | 48 |
| HANDOUTS.....     | 51 |
| BILAG.....        | 66 |

## TAK TIL:

Vores spilstere: Tore Vange, Pernille Schultz, Sophie Hartmann, Jesper Lindhard, Anne Vinter Ratzer, Thomas Mertz, Tanja Brøchner-Nielsen, Astor Buchhardt, Ann Christensen, Ronnie Lundin, Charlotte, Henrik Hviid, Laurits Gajhede, Cecilie Thure, Frederik Als, Karina Kraft og Rune Jensen.

Nis Haller Baggesen og Anne Vinter Ratzer for gennemlæsning og kommentarer. Oliver Nøglebæk for forsideillustration. Morten Lund for tålmodig techsupport og barnepasning.

## SPØRGSMÅL?

Skriv eller ring til forfatterne

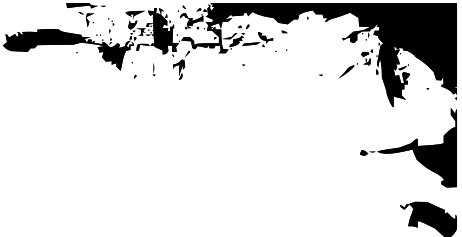
Mette: 2361 9837

mette@markert.dk

Terese:

katten@kattens.dk





# INTRO TIL BIDT

Tak fordi du har sagt ja til at køre vores scenarie Bidt. Vi håber, du får fornøjelse af at læse det og sammen med spillerne får en god oplevelse. Hvis du har spørgsmål, er du velkommen til at kontakte forfatterne inden Fastaval.

## HVAD ER BIDT?

Bidt er et systemløst urban fantasy-scenarie. Det foregår i Danmark i nutiden. Spilpersonerne er almindelige teenagere. Plottet går ud på at redde deres kammerat, som er blevet bidt af en vampyr. Bidt er ikke en komedie og ikke et twilight wanna-be, men derimod en udviklingsrejse, hvor 5 unge mennesker bliver mere voksne (forhåbentlig...) og opdager, at verden er større og farligere, end de hidtil havde troet. Bidt er karakterudvikling i en investigationramme. Bipersonerne er hjælpsomme og tager gerne selv kontakt, hvis spillerne ikke fatter de hints de får.

Vampyrerne i Bidt er kalkulerende, magtfulde og farlige, ikke nogen man bare lige giver sig i kamp med.

Den stemning, vi ønsker at skabe, er følelsen af at stå sammen med sine venner mod al verdens ondskab, uden at kunne regne med hjælp fra forældre, lærere eller politiet.

## AFSNIT I SCENARIET

For overskuelighedens skyld har vi inddelt scenariet i en række afsnit:

**Intro:** Dette afsnit, lidt gode råd plus introscener til spilleropvarmning.

**Scener:** Selve scenariet.

**Karakterer:** Spilpersonerne – lige til at dele ud til spillerne.

**Bipersoner:** En beskrivelse af scenariets bipersoner.

**Lokationer:** Beskrivelser af de steder spilpersonerne typisk vil besøge i løbet af scenariet.

**Handouts:** Diverse billeder og dokumenter til uddeling undervejs.

**Bilag:** Tips til besværlige spillere, baggrundsmateriale for verdenen og familien Wormskiold.

## SPILTEKNIK

Vi forestiller os, at scenariet kører som et traditionelt rundt-om-bordet scenarie. Hvis du og spillerne har lyst til at indlægge semi-live scener, skal I være meget velkomne. Her er et par noter til, hvordan vi har forestillet os de forskellige typer af scener skal køre.

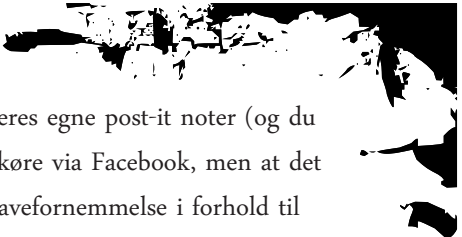
## INTRODUKTIONSCENER OG PROLOG

Disse scener skal køre som meget korte stemningsscener. Sæt rammen, forklar hvad konflikten er. Herefter har spillerne 2-3 min til at køre scenen. Det er ikke meningen, at disse scener skal være fuldt udbyggede scenarioscener, det vil ende med at tage alt for lang tid, inden spillerne kommer i gang med selve scenariet.

Prologen (hvor Sebastian bliver bidt) skal styres stramt, fordi der er nogle ting som bare **skal** ske, derfor kan den med fordel køres lidt mere fortællende.

## FACEBOOKVÆGGEN

Dette er et spilteknisk tiltag, som vi vil afprøve i Bidt. Vi prøver at flytte den hurtige og meget åbenhjertige kommunikation på de sociale medier over i spillokalet. Du vil inden scenariet få udleveret post-it noter i 6 forskellige farver. Tanken er, at hver spiller har en farve post-it noter, som vedkommende bruger til at skrive statusopdateringer og

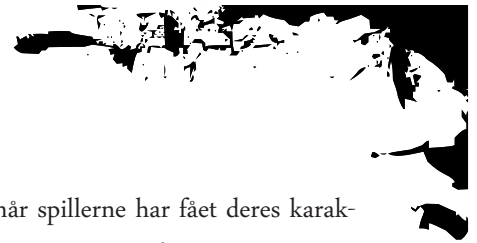


“poste” dem på væggen. De øvrige spillere kan nu kommentere på opdateringen med deres egne post-it noter (og du kan naturligvis blande dig som øvrige venner). Det er ikke meningen, at scenariet skal køre via Facebook, men at det skal bruges som en ramme til at tale om de følelser spilpersonerne oplever. Brug din mavefornemmelse i forhold til længden af disse scener. Er spillerne i gang med en god diskussion, så drop evt. post-it noterne og fortsæt snakken ved kollegiets køkkenbord, men stop scenen inden de begynder at kede sig. Har du en eller flere bogligt svage eller ordblinde i spillertruppen, så lad dem svare mundtligt, evt. tegne små symboler for “like”, “smiley” og “ping: Sebastian” - det har vi fuld tillid til, at I finder ud af. Under spilstesten brugte spillerne Facebook meget i starten af scenariet, men glemte det helt, da tingene begyndte at blive mere alvorlige. Igen: brug din mavefornemmelse frem for at følge scenariet slavisk. Det kan være en god idé at minde spillerne om, at man sagtens kan skrive om sine følelser, uden at nævne vampyrer og andre hændelser. Til argumentet: ”mine venner ringer til politiet, hvis jeg skriver på Facebook, at min ven er blevet bidt af en vampyr” kan vi kun sige: Nej, de skriver 10 fjollede kommentarer.

## SCENER

Scenariet er delt op i tre akter, med et lille intermezzo mellem hver akt. Scenerne indenfor den enkelt akt er typisk delt op i 1-2 indgangsscener, et antal scener der kan spille i vilkårlig rækkefølge og en eller flere afslutningsscener. 3. akt har et meget lineært forløb. Det er ikke tanken, at spillerne nødvendigvis skal igennem alle scener, men dem, der passer i flowet. Scenebeskrivelserne er delt op i et afsnit om stemning, en kort beskrivelse af handlingen i scenen og tilsidst hvordan vi forestiller os, at scenen afsluttes. Hvis det er relevant, er der nederst en liste over handouts, der hører til denne scene. I marginen til højre har vi tilføjet faktabokse med lokation, følelser og andet info, der kan være relevant. Det er op til dig som spilleder, hvorvidt du ønsker at køre scenerne som opdagelsesscener, hvor du sætter scenen og lader spillerne opdage, hvad der skal ske, eller du hellere vil køre den indie-inspirerede spillestil, hvor scenens afslutning beskrives fra starten, og spillerne spiller frem mod denne. Diskutér evt. med spillerne inden I går i gang, hvilken form de foretrækker.





## KARAKTERER

En kort gennemgang af de fem spilpersoner, så du hurtigt kan danne dig et overblik, når spillerne har fået deres karakterer. Du må gerne pointere, når du uddeler karaktererne, at de (næsten) alle sammen går i 2g på et kostgymnasium i Jylland og alle kender hinanden indbyrdes. De har været venner i 1-1½ år nu og er ganske nære. Selvom der er interne konflikter, betragter de sig selv som én stor venneflokk.

**Sebastian:** En charmerende happy-go-lucky type, som alle dybest set godt kan lide. Vil beskytte sin tvillingsøster Sara. Bedste venner med klassekammeraten Emilie, som han dyrker Aikido med. En damernes ven, der slet ikke kan lade være med at flirte med tiltrækkende kvinder. Sebastian bliver bidt i scenariets prolog og vil resten af scenariet få anfald af vampyrsymptomer.

*Stikord:* Ubekymret, sorgløs, ikke vant til at håndtere modgang. Glad.

**Sara:** Pige med ben i næsen. Mekaniklærling, læser astrologi i sin fritid (hos heksen Helene, som hjælper dem senere i scenariet). Storesøsteren i tvillingeforholdet til Sebastian, der samler de sønderknuste kvinder op, efter Sebastian er fløjet videre. Hendes store problem er konflikten med akademikerforældrene om hendes valg af uddannelse. Synes Kristian er sød, men har ikke opdaget, at han er forelsket i hende.

*Stikord:* Omsorgsfuld, selvsikker, ben i næsen. Nysgerrig.

**Emilie:** Medfølelse og engageret. Kommer fra et overklassehjem og har aldrig før prøvet at have begrænsede midler. Kæreste med Nikolaj, hvis forældreløse opvækst hun har svært ved at forstå. Hendes store ambition er at redde verden, og undgå at blive en dansk udgave af "Blondinens Hævn" Hendes bedstemor Kamma er en af deres indgange til den magiske verden.

*Stikord:* Oprigtig, vil folk det bedste, lidt naiv og beskyttet. Inderlig.

**Nikolaj:** Den mest modne i flokken. Mistede sine forældre som 12-årig og er vokset op i en plejefamilie. Han har af fundet sig med sin skæbne. Dyrker slægtsforskning med Kristian og kan slet ikke forstå, at Emilie ikke har behov for at tilbringe ferierne med sin familie. Er en fjern efterkommer af vampyren Robert Wormskiold via en tur i høet med en tjenestepige.

*Stikord:* Kontrolleret, moden, søgende. Selvstændig.

**Kristian:** Eftertænksom gut, der har tilbragt mange timer i dyb diskussion med den lokale præst. Han er kristen, men ikke missionerende. Meget gode venner med Nikolaj og forelsket i Sara. Hans storebror har vendt familien ryggen, da han blev 18 år, Kristian ønsker ikke at gøre oprør på samme måde. Kristian er sandt troende, hvilket vil sige, at hans tro giver ham kræfter i den magiske verden – han kan f.eks. holde vampyrer på afstand, blot ved at tro hans kors beskytter ham.

*Stikord:* Medfølelse, eftertænksom, rødmer nemt. Afklaret.



# GUIDE TIL SPILLELEDEREN

I dette afsnit har vi samlet et par gode råd til, hvordan man kører scenariet Bidt. Noget af det er vores egne tanker, noget er kommentarer fra spilleder og spillere på vores spiltest.

## KLIPNING

Det er nødvendigt som spilleder at være meget opmærksom på klipningen af scenerne. Det gælder om at undgå, at det ender i alenlange investigationscener, der ikke rigtigt bidrager til personernes og plottets udvikling. Vær ikke bange for at komme med ekstra oplysninger eller stoppe scenen brat, hvis spillernes diskussioner kører i ring, eller scenariet på anden måde kører i tomgang. Skær i scener og læg bipersoners oplysninger sammen, hvis der er behov for det – der er få ting mere dræbende for karakterspillet end investigation, der trækker i langdrag.

## SEBASTIAN'S VAMPYRSYMTOMER

Det er vigtigt fra starten at få gjort det klart for spillerne, at Sebastian ER blevet bidt af en vampyr, og magi findes i denne verden. Brug bipersonerne med magiske kræfter og Sebastians symptomer til at overbevise selv de mest skeptiske spillere (for det er oftest dér problemet ligger: rollespillerne er bange for at lade deres "almindelige" spilpersoner opdage magien for hurtigt).

Sebastian vil scenariet igennem skifte mellem at være en helt normal teenager og få vampyrsymptomer. Giv ham instruktioner om sine symptomer mundtligt eller via små sedler. Vi har helt bevidst ikke inkluderet handouts til dette. Eksempelvis kan du give en stor følelse af tørst, efterfulgt af et hurtigt mentalt billede, hvor han har flået halsen op på sin søster eller Emilie. Alt sammen indbildning, men det viser Sebastian, at der konstant er en fare for, at han mister kontrollen. Brug disse symptomer med varsomhed. Brugt rigtigt vil det give hele gruppen en øget fornemmelse af frygt og spænding. Brugt forkert vil Sebastian fremstå enten for skræmmende, eller for irriterende for de andre.

## MODERNE TEKNOLOGI

Husk at alle spilpersonerne er teenagere udstyret med en smartphone – det er derfor ikke noget problem for dem at være på nettet (herunder Facebook) konstant, hente oplysninger på wikipedia eller ringe til en ven. Hvis du på et tidspunkt IKKE ønsker, at de skal bruge disse muligheder, så lad mobildækningen være dårlig. Især ældre spillere skal nok mindes om de muligheder, de selvfølgelig har ved hånden (vi er for vant til at spille rollespil med middelalderteknologi ☺)

## AT TRÆFFE ET VALG

Spilpersonerne skal til sidst træffe et valg mellem to ritualer, eller intet at gøre. Denne diskussion er selvfølgelig meget central i scenariet og lægger op til en snak om nogle af livets store spørgsmål. Pas på at de ikke får hevet diskussionen ned på et niveau, hvor man diskuterer hvor mange stearinlys, der skal bruges, og om man kan nå over i kapellet inden Robert opdager dem. Praktiske problemer kan løses, men de moralske skal de diskutere. Brug Samuel til at hjælpe diskussionen i den rigtige retning om nødvendigt.

Eksempel på dilemma kan være, at hvor exorcismen risikerer at slå Sebastian (og Robert) ihjel, så redder den hans sjæl, mens hekseritualet risikerer at gøre ham til vampyr uden på samme måde at garantere frelse (da heksene dybest set ikke tror på syndsforladelse).

## PÅSKEVAMPYREN

Påskevampyrlegenden er ment som en motivationsfaktor for Robert, og kan bruges til at optrappe spændingskurven, hvis det skønnes nødvendigt. Den er ikke essentiel for plottet, men kan være god til spillere, der har brug for logiske begrundelser for bipersonernes motivation.

# STILØVELSER

Disse bruges som opvarmningsøvelser for at give spillerne en mulighed for at spille sig lidt ind på deres egen og de andre spilleres karakterer. Det er ikke meningen at disse scener skal tage særligt lang tid (2-3 min), eller at der nødvendigvis skal komme en løsning. Spillederen er selvfølgelig velkommen til at opfinde andre situationer, hvis det skønnes nødvendigt.

## STILØVELSE SEBASTIAN OG SARA

Der er fest på teknisk skole i forbindelse med afslutning af anden skoleperiode, og Sara regner med at tage med. Sebastian synes det er en dårlig idé, da hun vil være en af de eneste piger, og han er bekymret for de voldelige elever på teknisk skole.

## STILØVELSE NIKOLAJ OG KRISTIAN

Kristian og Nikolaj sidder på biblioteket og studerer slægtsforskning. Kristian tager mod til sig, og spørger Nikolaj, hvordan han skal håndtere sine følelser for Sara. Nikolaj øser ud af sin visdom.

## STILØVELSE EMILIE OG NIKOLAJ

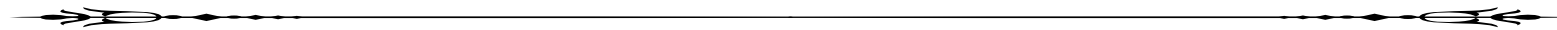
Emilie vil gerne på romantisk juleferie med Nikolaj, og helst på spaophold. Men nu har hun opdaget, at hendes lommepenge ikke rækker til det. Hun forsøger at få ham til at låne hende penge til det, mens han slet ikke synes, de bør tage afsted, hun skal holde julen med sin familie. Emilie ser ingen grund til at være hjemme juleaften, for det er hendes forældre sjældent alligevel.

## FACEBOOKVÆG

Introduktion til Facebookvæggen som spilteknisk værktøj. Husk at teenagere deler ALT på Facebook.

“Skriv jeres sidste statusopdatering, inden I skal til fest i aften.” - herefter kommenteres der på hinandens opdateringer.

# PROLOG: FEST PÅ GYMNASIET



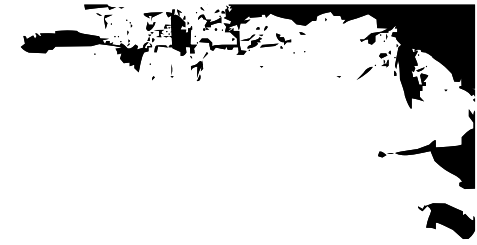
Denne scene kan spilles som en fortællescene, hvor spillederen til sidst overtager fortællingen.

## SCENEFLOW

Der er fest på gymnasiet, alle spilpersonerne er med. Der er frit slag med at opfinde klassekammerater, som lægger an på dem, eller på anden måde giver mulighed for spil.

På et tidspunkt dukker Laila op. Hun begynder at flirte med Sebastian og lokker ham snart med udenfor i buskene. Det er vigtigt, at Sara ikke ser Laila i denne første scene, da hun må formodes at kunne genkende hende fra teknisk skole.

Det er forår og derfor temmeligt koldt udenfor. Sebastian er derfor helt med på at kramme og kysse. Pludselig giver Laila ham et kraftigt sugemærke! Det gør ondt, men han bliver helt høj og en smule svimmel. En fuld klassekammerat kommer forbi og ødelægger øjeblikket. I bar forskrækkelse forsvinder Laila over en lav mur og er væk.

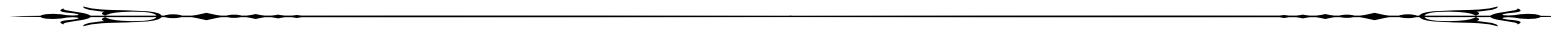


Husk at pointere, at denne fest ligger fredag før påskeferien (det er relevant pga legenden om påskevampyren).



# SCENE 1: DAGEN DERPÅ

Dette er scenen fra foromtalen - men vi forventer ikke, at tingene forløber på samme måde, når der er rigtige spillere involveret.



## STEMNING:

Søvning morgenstemning med tømmermænd, der hurtigt ændres til panik, når Sara tjekker sin telefon. Ordet vampyr skal nævnes forholdsvis hurtigt.

## SCENEFLOW:

Det er dagen efter gymnasiefesten. De vågner med tømmermænd og ondt i håret, samles i køkkenet og får et par minutter til at sig godmorgen. Der er ingen andre til stede.

Sebastian har det dårligt.

Sara tjekker sin mobil og får udleveret handout med Sebastians bidsår (Sebastian har sendt billedet til dem alle sammen i løbet af natten).

Sebastian kan ikke huske at have sendt billedet, og såret ligner bare et sugemærke nu. Men Sebastian har det rigtig skidt. Ordet vampyr skal nævnes, situationens alvor skal gå op for spillerne. Kør Sebastians symptomer op i alvor, hvis spillerne ikke reagerer – han er syg, det er ikke bare tømmermænd!

### Symptomer til Sebastian:

Meget tørstig (væske hjælper ikke). Lysoverfølsom (det er ikke kun øjnene, der brænder, når han kommer i dagslys). Han får det decideret ubehageligt, hvis han opholder sig for længe i dagslys. Direkte solskin svier, som en slem soleksem. Mat og tung i kroppen, svimmel, hvis han bevæger sig for hurtigt (anæmisymptomer). Kan ikke tåle Kristians kors. Bidsår er næsten væk.

## AFSLUTNING:

Spillerne ved, at deres ven har et problem, og beslutter sig for at gøre noget ved det. Spillerne har nu flere muligheder for at opsøge oplysninger. Det vil være op til spillederen at vurdere, hvornår de har udforsket nok og fortsætte til akt 2, hvor vampyren dukker op igen.

## HANDOUTS

1. Billede fra spilpersonernes telefoner af Sebastians bidsår fra aftenen før.



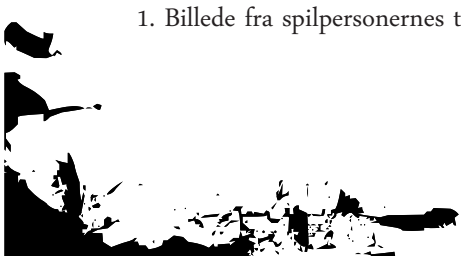
## AKT 1

### LOKATION

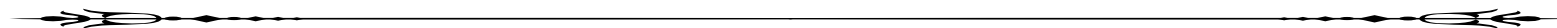
Køkkenet på vennernes gang på kostgymnasiet.

### FØLELSER

Venskab, og behov for at stå sammen. En forventning om, at omverdenen ikke vil tro dem. Denne kamp skal kæmpes alene.



# SCENE 2A: POLITIET



## STEMNING

Der hersker en vis mathed efter aftenens fester. Måske bliver en af deres klassekammerater lukket ud af detentionen samtidig med, at de ankommer?

## SCENEFLOW

En ældre betjent sidder bag en skranke og taster på en computer (med 1-2 fingersystemet). Han er hjælpsom nok, spørger til offeret, overfaldsmanden ("Er det en kvinde, siger du? Sådan en rask ung mand som dig burde ellers nok kunne klare et kvindemenneske, skulle jeg mene?"), synlig tegn på fysisk vold og vidner. Begynder at optage rapport - indtil nogen nævner ordet vampyr. Herefter er han overbevist om, at de enten laver fis med ham, eller har et par skruer løs (det er også de københavnerebørn nede på gymnasiet). Betjentens søn spiller rollespil, så han kender udmærket til disse lege, hvor ellers fornuftige unge mennesker lader som om, de er vampyrer eller varulve.

## AFSLUTNING

Afhængig af hvor insisterende de er, vil de enten gå derfra med uforrettet sag, blive smidt ud (venligt, men bestemt), eller blive truet med en øjeblikkelig anholdelse, hvis de ikke finder et andet sted at spille rollespil.



## AKT 1

### LOKATION

Byens politistation

### FØLELSER

Følelser af frustration og indignation over ikke at blive taget seriøst af de voksne.

### TIP

Hvis spillerne vælger at tage på hospitalet kan denne scene køre med modtagelsen på skadestuen som lokation og en sygeplejerske i stedet for betjenten.



# SCENE 2B: RESEARCH PÅ BIBLIOTEKET/NETTET



## STEMNING

Masser af oplysninger er tilgængelige, men hvilke af dem er relevante?

## SCENEFLOW

Den ene medarbejder, der er på arbejde, keder sig brædt og vil meget gerne hjælpe med at finde oplysninger. Sætter ikke spørgsmålstegn ved, hvad de skal bruge oplysningerne til men viser dem forskellige mytologiske leksika o. lign. og supplerer jævnligt med sine egne oplysninger. Denne scene er ment som en mulighed for at give spillerne nogle hints, hvis de er gået i stå. Nævn f.eks. at præster i gamle dage udførte djævluddrivelse på folk, man mente var blevet bidt af en vampyr, eller at moderne hekse taler om psykiske vampyrer, som nogen der kan fordriues ved ritualer. (Det er almindeligt kendt, at Helene omtaler sig selv som heks). Der er en wikipediartikel om vampyrer og en om hekse i handouts, og yderligere info i bilagene, hvis du har behov for inspiration til mærkelige vampyrlegender. Men ellers så nævn de sædvanlige: Hvidløg, kors, kister, rindende vand, sollys og udødelighed. Det er på nuværende tidspunkt ikke vigtigt hvor mange af dem, der rent faktisk passer.

## AFSLUTNING

Spillerne forlader biblioteket med en følelse af at være forvirrede på et højere plan, men forhåbentlig med en idé om, hvor de bør gå hen for at søge flere oplysninger.

## HANDOUTS

1. Wiki om hekse
- 2 Wiki om vampyrer



## AKT 1

### LOKATION

Kommunebiblioteket

### FØLELSER

Overvældethed, hvor skal vi begynde og ende, passer noget af dette her overhovedet?





# SCENE 2C: GERNINGSSTEDET



## AKT 1

### STEMNING

Det er koldt og småregnende. Festudvalget har ikke været alt for effektive i deres udendørs oprydning, så der ligger flasker, fadølsglas og andre efterladenskaber langs buskene.

### SCENEFLOW

Spilpersonerne kender området godt, så det er ikke noget problem at finde frem til det hjørne, hvor Sebastian og Laila var sammen. Jorden er mudret og tung, så mens man kan se, at der har være nogen, er det ikke muligt at skelne de forskellige fodspor fra hinanden. Når de undersøger stedet nærmere, vil en af dem finde en øring af guld, halvt gemt under en busk. Der er ikke derudover andre spor, men det kan være en anledning til at genopleve aftenens oplevelse, i dagslysets klare skær. Sebastian husker, at Laila forsvandt over en lav mur, da de blev forstyrret. Den mur viser sig at være næsten 2 meter høj, et lille hint om at Laila enten er meget sporty eller ikke helt normal.

### AFSLUTNING

Spillerne har nu fået bekræftet, at Laila eksisterede, og ikke kun var noget, Sebastian kunne huske. På et tidspunkt begynder dagslyset at blive for meget for Sebastian, og han vil indenfor igen.

### HANDOUTS

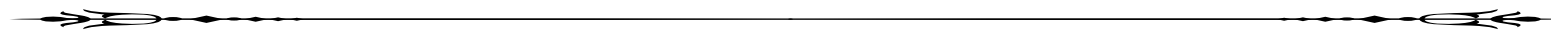
1. Billede af øring.
2. Almindeligt tilgængelige oplysninger om Wormskiold (wikipedia-artikel). Udleveres når spillerne slår øringens motto op på nettet.
3. Når Wormskiold-navnet nævnes første gang, får Emilie et handout om Samuel Wormskiold, som hun har været kærester med i folkeskolen.

### FØLELSER

Følelser af uhygge og virkelighed trænger sig på. Tvivlerne begynder at tvivle på deres egen tvivl - måske er det virkelig rigtigt?



# SCENE 2D: KRISTIAN'S PRÆST PETER



## STEMNING

Rart og venligt hjem. Peter udviser en oprigtig interesse for dem, der ændres til bekymring, da han opdager Sebastians problemer.

## SCENEFLOW

Da de ankommer er Peter i kirken. Kristian mærker Guds ro, da de træder ind i kirkerummet. Sebastian kan fysisk ikke få sig selv til at træde over dørtærsklen.

Peter inviterer dem hjem på te og kage. Han ser med det samme, at Sebastian er mærket af ondskaben og tilbyder at hjælpe, uden at blive spurgt. Hvis de fortæller ham om vampyren, nævner han kort, at han har mødt lignende væsner i Rwanda og fortæller, at der findes et ritual, som kan drevleuddrive vampyrer, men at det ikke er sikkert, at offeret overlever. Peter trækker Kristian til side og fortæller ham, at dette er en prøvelse fra Gud, givet til de sande troende. Kristians opgave, givet af Gud, er at beskytte sine venner og bekæmpe ondskaben.

Hvis det passer ind, kan Peters oplevelser fra Rwanda (findes i bilagene) genfortælles af Peter, mens han langsomt bliver mere og mere opslugt af sin historie - kan bruges til at skabe stemning eller endnu engang understrege situationens alvor, hvis nogle spillere stadig ikke har fattet det.

Peter har lavet research på drevleuddrivelse efter sine oplevelser i Rwanda. Han har fundet et ritual, der kan uddrive vampyrblodet af et offer. Det kræver bøn og håndspåbyggelse fra en sand troende - og blod fra en vampyr. Peter har det hele liggende klar for tilfældes skyld - bortset naturligvis fra vampyrblodet.

Hvis det bliver gjort rigtigt, kan det slå vampyrerne ihjel flere "generationer" tilbage. Gjord forkert slår det offeret ihjel. Peter går ud fra, at det er Kristian, der skal lede ritualen (det bestemmer spillerne nu selv), men velsigner alligevel dem allesammen. Sebastian får det akut ubehageligt, da Peter lægger hånden på ham.

Hvis spillerne har været hos Helene først og nævner hende vil han nikke genkendende til navnet. Han vil anerkende hekseenes kamp for det gode. Peter er ikke en præst, der brænder hekse (men gerne vampyrer).



## AKT 1

### LOKATION

Kirken og Peters hjem

### FØLELSER

Forsigtig optimisme. Her er en der tror på dem. Måske kan de rent faktisk hjælpe Sebastian? Frygt - det drevleyleyngel lyder farligt!

### TIP

Hvis spillerne ikke selv har prøvet, kan Peter bede Kristian teste Sebastian med korset - Sebastian viger bort og hvæser.



# SCENE 2D: KRISTIANS PRÆST PETER - FORTSAT

AKT 1

## AFSLUTNING

Spillerne bliver sendt ud af døren med mange formaninger og ønsker om guddommelig beskyttelse. Peter minder dem endnu engang om risikoen for, at Sebastian dør, men mener samtidig, at det er det eneste rigtige at gøre.

## HANDOUTS

1. Exorcismeritual. Ikke en simpel djævluddrivelse, men en bortmaning af vampyren flere generationer tilbage.

# SCENE 2E: EMILIES BEDSTEMOR KAMMA

## AKT 1

### STEMNING

Moderne plejehjem med et fortravlet personale. Emilie færdes hjemmevant her, så ingen grund til at involvere personalet i deres besøg.

### SCENEFLOW

Det tager lidt tid at forklare Kamma, hvem de er, eftersom hun er lettere dement. Hun vil flere gange i løbet af samtale kalde dem ved forkerte navne, omtale 20-30 år gamle begivenheder som nutidige og efterhånden som samtalen falder på vampyrer reminiscere over et langt liv i en heksecirkel. Hun vil give dem vigtige oplysninger, men spillerne må gerne være i tvivl om, de er rigtige.

Kamma bruger små besværgelser til at lette sin hverdag. Leder efter tændstikker til at tænde stearinlys, men ender med at tænde med fingrene, da hun ikke kan finde dem. Rækker efter noget på øverste hylde med tankens kraft etc. Kamma er øvet i at bruge magien, så den ikke bliver opdaget af plejepersonalet, så det er de små ting. Det kan dog stadig bruges til at understrege for spillerne, at magien lever i denne verden.

### Vigtige pointer:

1. Kamma advarer dem mod at gå til pressen eller myndighederne, da vampyren så kan se sig nødsaget til at slå dem ihjel.
2. Hun nævner flere gange Helene, der er leder af den lokale heksecirkel. Foreslår at de taler med hende.

### AFSLUTNING

Kamma takker overstrømmende for deres besøg, og beder dem komme igen snart (der er jo aldrig nogen, som besøger mig).

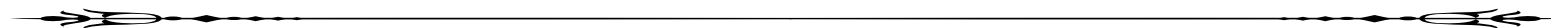
### LOKATION

Plejehjemmet Rosengården

### FØLELSER

Vi har fået hjælp, men præcis hvor meget kan det egentlig bruges til? Passer det Kamma siger, eller er hun mest bare lidt senil?

# SCENE 2F: HEKSECIRKLENS LEDER HELENE



## STEMNING

New Age møder gammel overtro og moderne videnskab. Helene er den moderne heks, der laver magi i cyberspace og sælger horoskoper online, når hun ikke behandler spædbarnskolik med zoneterapi. Hendes hjem er lyst og moderne, med en stor computerskærm på kontoret og mange magiske symboler i malerier og nipsgenstande.

## SCENEFLOW

Sara vil med det samme genkende Helene som sin astrologilærer. Helene vil på den anden side være interesseret i at møde Sebastian ("Så du er Saras tvilling, som stjernerne har fortalt mig så meget om"). Helene er meget faktuel omkring vampyrers eksistens, samtidig med, at hun fnyser af moderne vampyrdyrkelse ("har folk ikke fattet, at vampyrer er farlige?"). Hun advarer dem mod selv at tage kampen op. Viser respekt for Kristian og hans sande tro, hvis kraft hun kan fornemme.

Hvis de nævner Peter, vil Helene nikke genkendende til hans navn. ("Endnu en sand troende") Hun ved ikke så meget om exorcisme, men har hørt, at det virker ("hvis døden kan kaldes at virke?")

### Vigtige pointer i det Helene fortæller:

1. Efter et vampyrbid skal offeret drikke blod for endeligt at blive forvandlet til vampyr (hun kender ikke noget til tidsgrænser i den forbindelse).
2. Henviser til Saras horoskop (og Sebastians): Det er tid til at stå sammen. Store prøvelser venter, udfaldet kan påvirke liv og død.
3. Hun ved, at der findes et renselsesritual, som kan gøre Sebastian, som han var før, og dermed annullere biddets effekt. Dette ritual vil hun gerne hjælpe dem med at skaffe, men hun har brug for lidt tid til at få fat på sine heksesøstre.
4. Ritualet har en pris. En af dem skal forpligte sig til at tjene hende i et år og en dag (vedkommende kan sagtens gå i skole samtidig). Hvis spillerne undrer sig, kan Helene forklare, at det er for at mindske den betaling, de ellers skulle lægge i karma (hun kan også bare lade være og smile vidende i stedet).

## AFSLUTNING

Helene sender dem hjem og lover at kontakte dem, så snart hun har fundet ud af mere om renselsesritualet.



## AKT 1

### LOKATION

Helenes hjem

### FØLELSER

Endelig at have fået noget konkret viden, bekymring over hvornår Sebastian bliver til vampyr og frygt for hans helbred

Helenes genkender at Kristian har kræfter i kraft af sin tro

# INTERMEZZO: FACEBOOK

---

## AKT 1

Det er tid at opdatere sin facebookstatus - hvad tænker spilpersonerne om dagens oplevelser? Hvad kommenterer de på hinandens oplevelser? Husk det er teenagere, og teenagere fortæller alt på Facebook.

Spillederen er velkommen at blande sig som en eller flere af deres venner.

De følelser, man kan komme omkring, kunne f.eks. være frygt vs nysgerrighed. Tro vs overtro (og mistro). Hvor langt vil man gå for en ven? Start med en runde med “hvad står der på din facebook status nu?” Herefter en runde med kommentarer og så er spillet ellers frit til at kommentere på kryds og tværs, både mundtligt og skriftligt. Kommentarer omkring vennernes interne relationer er naturligvis også velkomne.

Afslut scenen inden den begynder at gå i tomgang. Hovedformålet er at få diskuteret det faktum, at der findes vampyrer, og at Sebastian har brug for hjælp.

Vurder på spillerne, om det er på sin plads med en lille pause inden akt 2.

# SCENE 1: HAR DU SET MIN ØRERING?



## STEMNING

Tingene begynder at spidse til. Spillerne ser, hvad Sebastian kan blive til, hvis de ikke gør noget.

## SCENEFLOW

Den unge vampyr Laila opsøger sit offer Sebastian, i jagten på sin tabte ørering. Hun er ligeglad med at de andre er til stede, og taler lige ud af posen.

Hun er blevet meget afmagret at se på siden sidst og ligner nu mest af alt en narkoman med indsunkne øjne og gusten hud. Sara vil genkende hende som den frisørelev, der forsvandt sidste år i december - medierne gjorde en stor sag ud af det.

Laila er lidt blond og forventer stadig, at alle mænd gør, som hun beder dem om, når hun smiler sødt (hun har ikke set sig selv i spejlet for nylig).

Laila vil gå ud fra, at de allerede ved, at hun er vampyr, og at Sebastian er godt på vej til at blive det (hvordan var dit første måltid?). Hun vil kræve at få sin ørering ("Robert slår mig ihjel, hvis jeg ikke finder den"), men accepterer uden større kamp, hvis spillerne nægter at have den.

Hvis de spørger til Robert, vil hun beredvilligt fortælle dem, at han er vampyr og en gammel gris, som man ikke kan stole på.

Hvis de spørger hende til, hvad der sker med Sebastian, vil hendes svar være, at han bliver vampyr snart! (Det er sådan hun selv har oplevet det). Hun ved ikke noget om de øvrige betingelser, der skal være tilstede før transformationen sker. Vil meget gerne underholde dem med, hvor ubehageligt det er, for at få lidt medlidenhed.

## AFSLUTNING

Efter Laila har forladt dem, bliver Sebastians symptomer værre. Vennerne skulle gerne begynde at blive noget bekymrede.



## AKT 2

### LOKATION

Kollegiets køkken eller Sebastians værelse

### FØLELSER

Den sidste tvivl er væk. Tilbage er frygten/nysgerigheden/spændingen. Lidt medlidenhed med Laila er også på sin plads.

Hvis de søger efter Lailas Facebookside finder de en mindevæg, hvor familie og venner har lagt sørgende beskeder efter hun forsvandt i december. Den sidste besked er over 2 mdr gammel, bortset fra en reklame for et spil.



# SCENE 2: HVAD SYNES DU OM, AT DER FINDES VAMPYRER?



## STEMNING

Måltid i gangkøkkenet. Spillerne diskuterer, hvad deres reaktion er på de nye oplysninger om, at det findes en overnaturlig verden i vores verden. Dette er ment som en karakterudviklende, ikke plotdrivende scene. Benyt evt. Facebookvæggen.

## SCENEFLOW

Alle spillerne har nu mødt og talt med en vaskeægte vampyr. Dette medfører nogle reaktioner, her må gerne prikkes til spillerne, for at få karakterernes reaktioner frem.

## AFSLUTNING

Scenen må gerne drive over i en "hvad gør vi nu?" diskussion. Pas på længden! Når scenen har nået en passende længde, kontakter Helene dem og inviterer dem hjem til sig.



## AKT 2

### LOKATION

Kollegiets køkken

### FØLELSER

Overvældethed, frygt, beslutsomhed?





# SCENE 3: HELENE UDLEVERER RENSELSESRIKTUAL



## STEMNING

Tilbage hos Helene. Stedet er det samme, men nu hænger der hvidløgstranker mange steder, sorte og hvide stearinlys er tændt i vinduerne og mystiske tegn er skrevet på dør- og vindueskarme. Helene virker mere hektisk, intens og alvorlig end sidst. Hvis de spørger til det, så er de mange nye ting beskyttelsesformularer.

## SCENEFLOW

Helene kontakter dem og inviterer dem forbi. Hun har snakket med sine heksesøstre og har nu ritualet de bad om.

Det første Helene gør, da de er kommet indenfor døren er at spørge ind til, hvordan Sebastian er blevet bidt og udsætte ham for krydsforhør om sin diæt og adfærd siden - hun vil sikre sig, at han ikke har drukket menneskeblod, men det fortæller hun først spillerne bagefter. Helenes heksesøstre har forklaret hende, at vampyrsymptomerne går over, hvis de venter længe nok, men at risikoen for at blive vampyr altid vil være til stede. Derfor er den eneste rigtige løsning i hendes øjne at udføre renselsesritualet. Under ritualet skal Sebastian drikke vampyrblod, hvilket giver en risiko for, at han bliver til vampyr, hvis ritualet ikke virker. Helenes holdning til denne risiko er, at magien altid har en pris, og man skal være villig til at betale den. Alternativet er jo i dette tilfælde, at han nok bliver vampyr alligevel.

Helene vil gerne hjælpe dem med rekvisitterne og drejebogen til ritualet - men vampyrblodet skal de selv skaffe. Desuden kræver hun stadig betaling for sin hjælp: en af dem skal tjene hende et år og en dag. Hun vil samtidig forklare dem lidt om, hvordan ritualet udføres og understrege, at hvis alt går godt vil Sebastian ikke længere være inficeret, går det galt vil han blive vampyr – og måske en meget stærk og blodtørstig vampyr (påskevampyr).

Helene vil ikke rejse med til Vosborg - "det er vist bedst for alle parter, at jeg holder mig væk."

Fortæller dem om vampyrernes overtro mht påskevampyrer. ("Sørg for at nogen ved, hvor I tager hen, så Robert ikke bare kan slå Sebastian ihjel og kalde det et hændeligt uheld.")



## AKT 2

### LOKATION

Helenes hjem

### FØLELSER

Spænding, alvor, kan han virkelig blive til vampyr?

Nævn legenden om påskevampyren (se bilag).



# SCENE 3: HELENE UDLEVERER RENSELSESRIKTUAL - FORTSAT



AKT 2

Hvis de nævner Peter, vil Helene nikke genkendende til hans navn. ("Endnu en sand troende") Hun ved ikke så meget om exorcisme, men har hørt, at det virker ("hvis døden kan kaldes at virke?")

## AFSLUTNING

Hvis spillerne beslutter sig for at tage imod Helenes tilbud, vil hun udlevere rekvisitter og en tekst med ritualet til dem - efter hun har afkrævet en af spillerne en ed om tjeneste (det er helt op til spillerne, hvem der skal melde sig). Hun forklarer også lidt om udførelsen.

## HANDOUTS

Hekseritual til udrenselse af vampyrblod.



# INTERMEZZO: LAILA ER DØD

## AKT 2

### SCENEFLOW

Spillerne ser spiseseddel fra EkstraBladet. Forsvundet frisørelev fundet myrdet. Robert har gjort kort process med Laila.

Robert præsenteres her som den kolde dræber, han også er. Gem spillernes reaktioner til efter pausen.

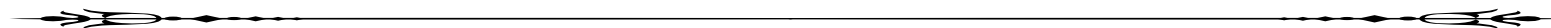
### HANDOUTS

1. Artikel fra Ekstrabladet. (Forsvundet kvinde fundet myrdet).

### PAUSE

Indlæg en pause til kaffe og slik mellem 2. og 3. akt.

# SCENE 1: RÅDSLAGNING



## STEMNING

Rådslagning i kollegiekøkkenet. De er pressede nu. Sebastian får stadig oftere anfald af blodtørst og angst.

## SCENEFLOW

Nu er det tid til at lægge en plan.

Hvis spillerne stadig mangler at opdage vigtige informationer eller sammenhænge, må du meget gerne hjælpe dem nu. Undervejs kan du prikke til Sebastian - gør ham opmærksom på, hvor tydelige halspulsåren er på de andres halse, hvor tørstig han er etc. Det er ikke meningen, at han skal skubbes til at angribe dem, blot at de skal fornemme tidspresset. Hvis Sebastian mister besindelsen, vil Kristian kunne redde situationen med sin tro og sit kors.

Det store spørgsmål (som godt kan være behandlet i foregående scene): Hvem har dræbt Laila - og hvorfor?

Eneste link til Lailas fortid er øringen med Wormskiolds motto og måske navnet Robert Wormskiold, hvis de har fulgt med.

Uanset hvilken vej, de vælger at gå (exorcisme eller udrensning) får de brug for vampyrblod, og eftersom Laila ikke længere er tilgængelig, så må de gå til Robert.

### Hints til spillerne:

Emilies telefon bipper: Det er en besked fra Samuel Wormskiold - hendes gamle folkeskolekammerat. Er du hjemme i påsken? Han vil foreslå, at de mødes hos Emilies forældre. ("Kan vi ikke bare mødes hjemme hos dig, Emilie? Dine forældre er alligevel aldrig hjemme.")

Mail fra Robert Wormskiold til Sebastian: Laila har sladret og Robert vil meget gerne tale med Sebastian, hvis han har symptomer. Derudover skal han holde sin kæft.

### Opsummering:

1. De skal bruge vampyrblod til deres ritualer.
2. Robert ved, at Sebastian har mødt Laila, og måske også, at han er blevet bidt.
3. De har en forbindelse til Wormskioldfamilien via Samuel og via Nikolajs familierelationer.



## AKT 3

### LOKATION

Kollegiets køkken

### FØLELSER

Stress - vi må gøre noget  
NU! - Men hvad?

### TIP

Prik til Sebastians spiller, hvis han kun spiller på blodtørsten. Det er vigtigt, at de øvrige spillere bevarer sympatien, f.eks. ved at han også er bange.

# SCENE 1: RÅDSLAGNING - FORTSAT

AKT 3

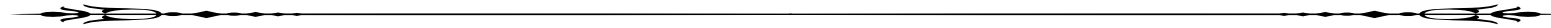
## AFSLUTNING

Denne scene skal ende med, at spillerne beslutter sig for at tage til Vosborg og opsøge familien Wormskiold. Hvadenten de vil tale med Samuel først eller går direkte til Robert.

## HANDOUTS

1. Wikipedia om Wormskiold (hvis ikke udleveret i Akt 1).
2. Handout til Emilie med relation til Samuel (hvis ikke udleveret i Akt 1).
3. Mail fra Robert Wormskiold til Sebastian

# SCENE 2: SAMUEL WORMSKIOLD - TEENAGE ARVING



## STEMNING

Indblik i Samuels liv. Reel viden om Robert Wormskiold.

## SCENEFLOW

Spillerne mødes med Samuel Wormskiold f. eks. i Emilies barndomshjem.

Samuel er en teenager, der har lidt mere at kæmpe med end de fleste. Han er vokset op med aldrig at kunne have klassekammerater med hjem efter skole, aldrig kunne tale om problemer på hjemmefronten med andre, og en forventning om pligtfølelse og loyalitet, der passer meget dårligt til den samtid han kender. Samuel virker derfor trist og til tider en smule modløs. Han fortæller dem om, hvordan det er at leve under Roberts strenge styre, og hvordan han længe har forsøgt at finde en udvej for sig selv og sin familie.

### **Samuels viden og holdninger:**

Han kender til vampyrers kræfter og ved noget om begrænsningerne ved at være vampyr i en moderne verden (Robert går sjældent nogen steder, har stort set ingen kontakt med omverdenen, andet end gennem William og resten af familien).

Han føler sig trælbundet af sin forfader, og ønsker selv at bestemme over sin fremtid.

Samuel bliver usikker, hvis nogen nævner at slå Robert ihjel – det er trods alt hans familie. Han kan dog stadig overtale til at hjælpe dem.

Har ikke selv lyst til at blive vampyr og bliver meget nervøs, hvis Sebastian får et anfald af vampyrlyster.

### **Hvad kan han gøre for dem?**

1. Kan skaffe dem adgang til Vosborg.
2. Kan komme tæt på Robert.
3. Ved hvor Robert har gemt en dosis af sit eget blod.

## AFSLUTNING

Når samtalen har dækket de væsentligste punkter, dukker Roberts chauffør op med en forseglet middagsinvitation og beder dem følge med til Vosborg. (Robert har sporet vennerne via GPSen i en eller fleres telefoner).



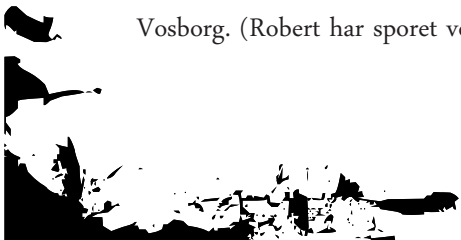
## AKT 3

### LOKATION

Emilies barndomshjem

### FØLELSER

Alvor, sammenhold, medfølelse med Samuel.



# SCENE 3: MIDDAG HOS VAMPYREN



Hvis vennerne ikke har talt med Samuel, kan Robert spore Sebastian via hans telefons GPS og sende chaufføren med middagsinvitationen alligevel. Vælger de af sig selv at tage direkte til Vosborg, bliver de inviteret indenfor og Samuel sat til at underholde dem på deres værelser indtil middagstid.

## STEMNING

Vampyren har inviteret på middag. Robert gør en dramatisk entre. Han sidder for bordenden men spiser intet selv. William og Samuel deltagere i måltidet i den store spisesal, men siger ikke ret meget. William er tydeligvis meget syg. Robert er den belevne vært, der er opmærksom på sine gæsters behov, men samtidig en adelsherre, der forventer at blive adlydt. Pas på at denne scene ikke ender som comic relief med alle vampyrklichéerne. Det er meningen, at spillerne skal blive bange for Robert, ikke grine af at han læsper.

## SCENEFLOW

Robert går lige til sagen: "I ved for meget, og jeg burde slå jer ihjel allesammen..." Men Robert ved også godt, at fem teenagere, der forsvinder samtidig i Danmark, vil føre til spørgsmål. Hvis ikke legenden om påskevampyren har været nævnt før, fortæller Robert dem den nu. Robert tiltaler den enkelte spilperson og kommenterer på deres inderste væsen eller hemmeligheder (Saras loyalitet mod hendes bror, Kristians tro, Emilies ønske om at gøre en forskel). Et værktøj, der kan bruges til at stikke lidt til dem og få ikke afslørede konflikter eller plottråde frem i lyset. Robert vil helt sikkert afprøve Kristians tro (hvor ubehageligt er hans kors for Robert?=meget! Robert holder sig herefter på sikker afstand af Kristian), og spørge til de andres tro.

Robert "inviterer" dem alle til at blive påsken over, men gør det klart, at Sebastian skal blive et års tid ("så må vi finde en passende forklaring til dine forældre").

Sebastian oplever, at hans sanser bliver skarpere, når han er tæt på Robert. Han føler sig mere levende og energisk end nogensinde før.

Måske er det alligevel ikke så slemt at blive vampyr?

## AFSLUTNING

Spillerne bliver ført til gæsteværelserne af Samuel med besked om ikke at vandre omkring.



## AKT 3

### LOKATION

Vosborg

### FØLELSER

Frygt, forundring, afsky.

Interesse?

# SCENE 4: HVAD ER PLANEN?



## AKT 3

### STEMNING

Robert har fremlagt sit påbud: Sebastian bliver på Vosborg et år, de andre til efter påske. Hvad vil spillerne stille op? Vil de udføre et af ritualerne, så Sebastian kan blive helbredt og dermed være uden interesse for Robert?

### SCENEFLOW

Diskussion mellem spillerne - hvad skal vi gøre? Samuel kan være til stede under hele eller dele af diskussionen som det passer ind. De skal have fat i Roberts blod (som Samuel ved hvor er). Dette gøres lettest om dagen, men kan også gøres til en liste-snige-distrahere scene ved nattetid, hvis spillerne ønsker det. Samuel vil gerne hjælpe med at få fat på blodet, når han ved hvad det skal bruges til, men vil ikke hjælpe med at skade Robert. Det er også oplagt, at de nu beslutter sig for hvilket ritual, de ønsker at bruge (hvis de ikke allerede har besluttet det). Sørg for at holde denne diskussion på det overordnede plan: Hvilke konsekvenser har de to ritualer hvis de lykkes, og hvis de går galt? Hvad føler spillerne om dem? (Kristen vs Wicca, Redde sjælen vs redde livet etc.) Teknikaliteter omkring hvor mange lys, der skal bruges, er uinteressante.

Pas på diskussionen ikke trækker i langdrag.

### FORSKELLE OG LIGHEDER I RITUALERNE

Begge ritualer kan udføres alene af spillerne og begge kan redde Sebastian fra at blive vampyr.

Forskellen ligger i konsekvenserne af at fejle:

Hekseritualet kan gøre Sebastian til vampyr, og tilmed en meget stærk vampyr, da han bliver Skabt i påskeugen.

Exorcismen kan slå Sebastian ihjel, og evt. også Robert (blodets forbindelse).

### AFSLUTNING

Spillerne har lagt en plan for fremskaffelse af Roberts blod og hvilket ritual de vil udføre (hvis de vil udføre et).

### LOKATION

Vosborg, gæsteværelse

### FØLELSER

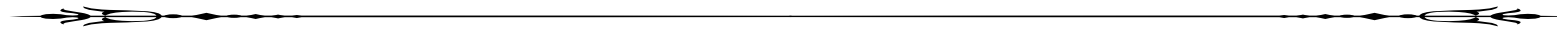
Rådvildhed, usikkerhed og til sidst beslutsomhed.





# SCENE 5: TYVETOGT

Hvis I er i tidsnød kan denne scene helt udelades. Lad i stedet Samuel skaffe Roberts blod til dem.



## STEMNING

Pulsen kommer op, nu gælder det! Fare for at blive afsløret. Formål: skab lidt uhygge og spænding før afslutningen.

## SCENEFLOW

Robert blod skal skaffes - enten om dagen (uden at forstyrre Robert), eller om natten (hvor Robert skal distraheres imens). Hvordan det skal foregå rent praktisk er helt op til dig og spillerne, det eneste som er fast er at det i sidste ende lykkes for dem.

## AFSLUTNING

Missionen lykkes og spillerne er nu klar til at udføre det ritual, de har valgt.



## AKT 3

### LOKATION

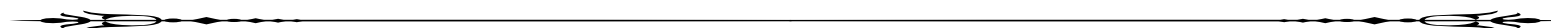
Vosborg, Roberts gemakker i kælderen.

### FØLELSER

Fare, spænding, frygt.



# SCENE 6: FORLØSNING



## STEMNING

Det er påskenat, fuldmåne og tid til at finde ud af, hvad dette skal ende med. Magien hænger tykt i luften.

## SCENEFLOW

Begge ritualer kan udføres på spillernes værelse - alternativt henholdsvis i kapellet (hvor Robert og til dels Sebastian ikke har lyst til at komme) eller kælderen (dungeon komplet med nedfældet pentagramcirkel i gulvet). Spillerne har tidligere fået udleveret handout med ritualerne. Robert dukker op undervejs og råber og skriger fra sidelinien for at stoppe dem – han kan ikke træde ind i heksecirklen, når først den er trukket og Kristians sande tro gør, at Robert ikke kan komme tættere på end et par meter, når først exorcismen er igang.

Robert er især bange for exorcismen, da han selv kan dø af det. Renselsesritualet kan potentielt lave en påskevampyr, som så kan slå ham ihjel efterfølgende hvilket han naturligvis heller ikke er begejstret for.

## AFSLUTNING

Som udgangspunkt lykkes ritualerne (Men i modsætning til scene 5 kan dette gå galt, hvis spillerne gør noget virkeligt dumt.) Hvis alt går godt, bliver Sebastian helbredt og Robert lader dem gå (han er svækket, men kommer sig). De bliver smidt hjem med besked om aldrig at vise sig i nærheden af Vosborg, og aldrig at sige noget til nogen om det, de har set. ("For ellers...")



## AKT 3

### LOKATION

Vosborg. Gæsteværelse, kapel eller kælderen.

### FØLELSER

Kraft og magi, frygt for Robert og for hvad der sker med Sebastian, tvivl - virker dette her, gør vi det rigtigt?

### TIP

Sebastian må gerne skifte mellem bange lille dreng og stor farlig næsten-vampyr i sin opførsel under ritualer.



# OUTTRO

## STEMNINGSBILLEDE

På vej tilbage til Jylland i et IC4-tog. Skyerne hænger lavt over Danmark. Alt ser normalt ud, men for de 5 venner vil intet blive som før. De ved, der er en verden under overfladen, som de aldrig kan dele med andre.

## ALTERNATIVE SLUTNINGER

Når noget kan gå galt, vil noget gå galt - i hvert fald i nogle tilfælde. Dette er vores tanker om mulige alternative slutninger. Hvor meget spillerne skal kage i det, før en af disse bliver aktuel er helt op til spillederen.

### 1. Sebastian bliver vampyr, enten p.g.a. et fejlslagent ritual, eller fordi han giver efter for sin blodtørst.

Afslut med en fortællescene, hvor Sebastian slår Robert ihjel med sine påkevampyrkræfter. De resterende spilpersoner står pludselig med en ven, der er blevet vampyr - og tilmed en meget stærk en af slagsen.

Stemningsbillede: Sebastian står med Roberts blod på sine læber og ser henover den mentale afgrund på sine gamle venner. De ser monstret og Sebastian ser tilbage på dem.

### 2. Vampyrjagt: Spillerne kan vælge at gå efter Robert - en direkte konfrontation med vampyren vil uværgeligt ende med en eller flere af spilpersonernes død.

Afslut med en kort fortællescene, hvor Robert forsvarer sig, og dermed slår nogle af dem ihjel. Nogle af spilpersonerne kan overleve, men ikke dem alle!

Stemningsbillede: På vej tilbage til Jylland i et IC4-tog. Skyerne hænger lavt over Danmark. Alt ser normalt ud, men de overlevende ser hele tiden på de tomme sæder, hvor deres venner skulle have siddet. Verden er forandret, og de skal forklare, hvad der er sket, uden at blive buret inde på en lukket afdeling eller i et fængsel.

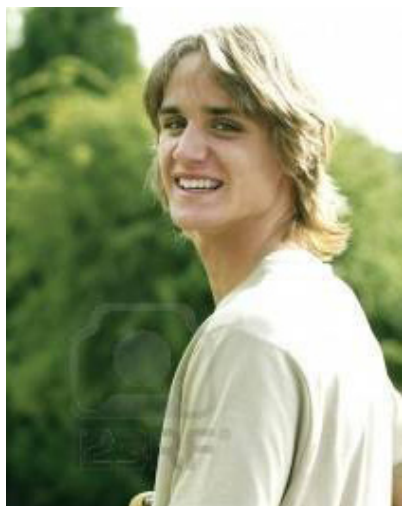
### 3. Sebastian og Robert dør som følge af exorcismen. De resterende står tilbage med et temmeligt uforklarligt dødsfald (hvis de ikke vil have hele "rollespil er djævletilbedelse" - hetzen og en mordanklage ned over hovedet).

Afslut med en kort fortællescene, hvor ritualet går helt galt og først Sebastian og kort efter Robert dør. De overlevende står tilbage med alle remedier til en djævleuddrivelse og to lig (det ene bliver dog hurtigt til aske).

Stemningsbillede: Båren med Sebastians lig bliver kørt ud til ambulancen. De fire venner bliver ført bort i hver sin politibil. Samuel står tilbage på trappen til Vosborg.

### 4. Spillerne har også muligheden for at sætte sig på deres hænder og vente på, at det påsken slutter og de får lov til at gå. I så tilfælde vil Robert afkræve dem nogle dyre eder, forstærke dem med trusler mod deres familier og tilsidst lade dem gå, men beholde Sebastian på Vosborg et år og en dag. Det hele vil nok føles meget antiklimatisk for spillerne.

Stemningsbillede: De fire andre sidder i IC4-toget og kigger på den tomme plads hvor deres bror og ven skulle have siddet. Sebastian sidder ved Roberts computer i Vosborgs kælder. Han skriver på et brev til sine forældre. "... jeg har derfor besluttet at tage i kloster i Nepal for at finde ro i sjælen. Det vil ikke være muligt at komme i kontakt med mig det næste års tid."



# BLÅ BOG FOR SEBASTIAN

**Navn:** Sebastian Lerhøj

**Alder:** 17 år

**Hjemsted:** Skive

**Motto:** "Der er skønhed i alle mennesker. Især kvinder."

**Fremtidsdrømme:** Rejse jorden rundt med rygsæk, og finde en ny pige i hver by.

**Bedste citat:** "Du holder nallerne fra min søster!"

## KÆRE DAGBOG

21/3 - 2013

Hende Tina fra 3c er da for lækker. Jeg siger det bare. Hendes kæreste hænger desværre ud med de lokale fitness-misbrugere, så Sebastiangrengen her må nok hellere holde snabelen for sig selv. Men man kan jo altid nyde udsigten. Godt Emilie ikke læser dette her, hun ville grine og forklare mig præcis hvorfor Tina er dum, led eller på anden måde uegnet som kæreste - men en enkelt sjov aften kan man vel altid klare?

Jeg fatter stadig ikke helt, hvad Emilie ser i Nikolaj. Han er en fin fyr, men kæreste? Er han ikke alt for alvorlig til hende? Måske kan vi finde noget mere sjov i gaden til hende ved gymnasiefesten i morgen. De siger, at de gamle elever plejer at komme til denne fest, så der må vel være nogle ældre lægestuderende, eller hvad tøsen nu tænder på. Muligheder, muligheder.

Sara kommer også med til gymnasiefesten. Emilie fik vist trukket i nogle tråde. Hvordan skal jeg overhovedet få tid til at score noget som helst, når jeg både skal passe på Sara og forsøge at finde noget passende til Emilie? Jeg håber de sætter pris på, hvor meget jeg ofrer for deres skyld!

Martin, vores nye sensei til Aikido, foreslog at jeg skulle forsøge at bestå gradueringen til 1. kyu allerede i august! Jeg havde ellers fået at vide af min sensei i Skive, at jeg nok skulle regne med mindst et års træning mere, inden jeg kunne bestå gradueringen til 1. kyu. Måske har Emilie alligevel en positiv indflydelse på min træning - jeg kommer i hvert fald afsted to gange om ugen nu, når jeg har nogen at følges med.

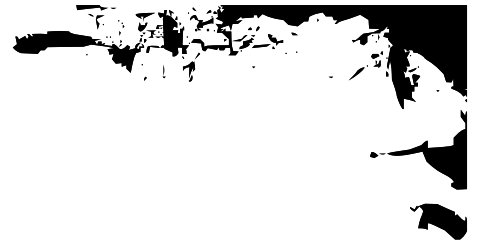
### STIKORD:

**Ubekymret, sorgløs, ikke vant til at håndtere modgang. Glad.**

**Sara:** Din søster - hun skal beskyttes mod verden.

**Emilie:** Din bedste ven - ikke kærestepotentiale.

# VENNER OG VENINDER



**Sara:** Min tvillingsøster, der er 21 minutter yngre end mig. Hun er en intelligent og sød pige, der heldigvis ikke har opdaget, hvor stor og ond verden kan være. Storebror Sebastian skal nok gøre, hvad han kan, for at det heller ikke sker! Sara er sej til mekanik. Hun har altid skilt alting ad og samlet det igen, og tit kunne dimserne mere, når hun var færdig med dem. De gamle har stadig ikke forstået, hvorfor hun valgte at gå i lære som mekaniker. I deres hoveder er gymnasiet og universitetet den eneste måde at få et godt job, og det er jo det vigtigste i verden - eller noget. Far fik det dog ordnet, så hun kunne komme i lære her i byen og bo på gymnasiets kostafdeling sammen med mig. Det er faktisk hyggeligt at bo sammen med sin søster, uden mor i nærheden.

**Emilie:** Min superseje veninde - og her mener jeg veninde, ikke kæreste. Emilie er kæreste med Nikolaj, og hvis det er den slags alvorlige fyre hun falder for, så har far her alligevel ikke en chance for romantik. Vi tæver med jævne mellemrum hinanden til Aikido og har svoret, at vi har hinandens ryg - både på træningsmatten og udenfor! Emilie er en gæv pige, der ikke lader sig slå ud af noget. Hendes forældre bor i Nordsjælland og er vist godt ved muffen, men Emilie smider ikke om sig med penge, faktisk beklager hun sig jævnligt over, at hun ikke har råd til et eller andet.

**Nikolaj:** Emilies kæreste og min klassekammerat. Han blev forældreløs som 12-årig og har boet i plejefamilier inden gymnasiet. Måske er det derfor, han er så voksen og fornuftig altid? Man kan altid regne med Nikolaj, hvis noget brænder på. Hans voksne og ansvarlige udstråling har reddet os ud af mere end en knibe fredag aften i byen. En rigtig guttermand. Emilie er håbløst forelsket i ham, og de hænger sammen som siamesiske tvillinger det meste af tiden.

**Kristian:** Nikolajs bedste ven. De elsker begge to at hænge ud i biblioteket og rode med gamle kirkebøger på nettet. Kristian er kristen, og den eneste jeg kender som faktisk tager religion alvorligt. Han er nu en fin fyr alligevel - altid klar til at give en hånd, og spændende at diskutere med. Man kan godt mærke, at han har tænkt over tingene. Jeg ville have svoret, at han havde for travlt med sin Jesus til at kigge efter tøserne, men på det sidste har jeg fanget ham i at se sultent på Sara. Dét blik skal han bare ikke sende til min søster, så jeg er begyndt at holde lidt øje med ham, når hun er i nærheden. Han skal ikke tro, at han bare kan komme her og lægge an på min lillesøster! På den anden side var han måske slet ikke det værste for Sara - de der religiøse typer vil jo ikke noget som helst sjov, før de bliver gift, og det er hun i hvert fald ikke parat til nu.

**Forældre:** Mine akademikerforældre besluttede, at det ville være godt for vores udvikling at komme på kostgymnasium, selvom der faktisk ligger et gymnasium hjemme i Skive - men det er på den anden side heller ikke så fedt at blive undervist af sine forældre. Jeg tror bagtanken var at få Sara til at opgive mekanikerdrømmen, som åbenbart er meget forfærdelig i deres øjne. Jeg blev i hvert fald bedt om at sikre mig, at hun kom med i min omgangskreds på gymnasiet, så hun ikke kun hang ud med sine klassekammerater fra teknisk skole.





# BLÅ BOG FOR SARA

**Navn:** Sara Lerhøj

**Alder:** 17 år

**Hjemsted:** Skive

**Motto:** "Bare fordi det virker, kan man jo godt skille det ad."

**Fremtidsdrømme:** At opfinde en motor, der gør biler mere miljørigtige.

**Bedste citat:** "Nej Sebastian, din dansklærer er allerede gift."

## KÆRE DAGBOG

21/3 - 2013

Undskyld jeg ikke har skrevet længe. Det ser ud til, at jeg først finder dig frem, når der er problemer med kærligheden - enten min eller Sebastians.

Hvad skal jeg dog gøre med Sebastian? Nu har han igen charmeret en pige så meget, at hun er klar til at føde hans børn, og klovnen kan ikke engang huske, at han har flirtet med hende. Stakkels Tina. Hun var ved at opgive sin kæreste gennem 3 år for Sebastian. Heldigvis var det mig, og ikke Sebastian hun mødte i køkkenet i eftermiddags. Er det forkert af mig at blande mig? Det kommer jo ikke mig ved, men det gør bare så ondt at se dem græde, og hvordan skal jeg ellers beskytte ham mod hævngherrige kvinder? Jeg elsker min bror højt, men forstand på kvinder, det har han altså ikke.

Ellers går det godt. Vi er næsten færdige med at reparere den gamle antikke Massey-Ferguson traktor, min mester har haft stående ude bag ved i evigheder. Mine klassekammerater på teknisk skole er cool, ingen problemer med, at jeg er den eneste kvinde på holdet - der er to(!) på holdet, der startede før os. Men de synes vist, det er lidt underligt, at jeg bor på gymnasiet med min bror og alle hans venner. Det er nu også mine venner nu, og Emilie har spurgt, om jeg ikke kommer med til gymnasiefesten i morgen aften! Det bliver sjovt, og så kan jeg også holde lidt øje med Sebastian. Måske kan jeg også finde en kæreste med lyst til at gå på universitetet, det ville måske få mor og far til bedre at acceptere, at jeg ikke vil på universitetet selv?

Det er mit andet store problem, kære dagbog. Hvordan får jeg mine forældre til at forstå, at jeg virkelig ikke har lyst til at gå på universitetet? At jeg har det bedre på et værksted, hvor jeg kan få ting til at virke ved at bruge mine hænder? Min mor bliver ved med at tale til mig, som om jeg er en umoden pige på 13, der nok skal komme på bedre tanker, når jeg bare bliver lidt ældre. Måske er det bare fordi gymnasielærere slet ikke kan få øje på en verden udenfor deres egen navle? Jeg skal vise dem, skal jeg! Jeg bliver den sejeste mekaniker, og opfinder en ny revolutionerende måde at bygge motorer på!

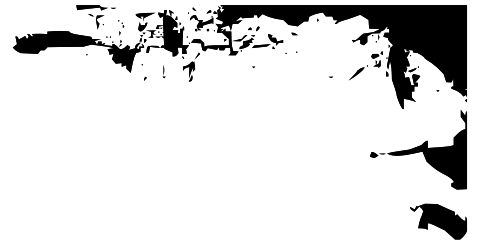
### STIKORD:

**Omsorgsfuld, selvsikker, ben i næsen. Nysgerrig.**

**Sebastian:** Min evigt optimistiske og sorgløse bror.

**Kristian:** Spændende at tale med - og rigtig sød!

# VENNER OG VENINDER



**Sebastian:** Min tvillingebror, der er 21 minutter ældre end mig - noget han synes berettiger ham til at være storebror. Han mener det godt, så jeg lader ham nok beskytte mig lidt for meget. Sebastian er utroligt charmerende og har nemt ved at score. Måske er det derfor, han ikke altid tænker over, om han burde flirte? Måske skulle jeg bare lade være med at blande mig, og lade ham selv redde kastanjerne ud af ilden næste gang? På den anden side tør jeg slet ikke tænke på, hvor ked af det han ville blive, hvis det gik på for ham, hvor meget hjertesorg han allerede har været årsag til.

**Emilie:** Sebastians gode veninde og klassekammerat. Emilie er sej. Hun er glad, hjælpsom og overhovedet ikke snobbet. Selvom hun kommer fra whiskybæltet i Nordsjælland og vist aldrig har prøvet at vaske sit eget tøj før. Hun dyrker Aikido med Sebastian, men det er også den eneste chance han har for at komme i nærkontakt med hende. Emilie er meget glad for sin kæreste Nikolaj og tilsyneladende helt uimodtagelig for min brors charme - måske er det derfor, jeg så godt kan lide hende? Hun har fikset det, så jeg kan komme med til gymnasiefesten næste weekend, det bliver sjovt, og noget lettere at holde øje med Sebastian, når jeg er der.

**Nikolaj:** Går også på gymnasiet. Han er i samme klasse som de tre andre, men han virker bare så meget ældre. Emilie har fortalt mig, at han blev forældreløs som 12-årig. Det må være hårdt, slet ikke at have noget familie, men Nikolaj virker glad - især for Emilie. Måske er det derfor han laver slægtsforskning sammen med Kristian? For at finde sin familie? Nikolaj kan godt virke lidt alvorlig, men han er en helt reel fyr og rigtig god for Emilie.

**Kristian:** Nikolajs ven, der efterhånden er blevet vores allesammens ven. Kristian er kristen, men det er nu ikke noget, han taler ret meget om. Han er en lidt stille fyr, men han ved bare så meget om emner, som andre ikke gider diskutere. Hvorfor er vi her? Hvad er ondskab? Han er rigtig spændende at tale med. Sebastian er selvfølgelig overbevist om, at han er forelsket i mig, men jeg tror bare Kristian er glad for at have fundet en at tale med, om de ting der optager ham. Og hvad så hvis han er forelsket? Det skal Sebastian overhovedet ikke blande sig i!

**Forældre:** Vi er vokset op i et akademikerhjem, hvor den eneste fremtid, der blev diskuteret var gymnasiet som adgang til universitetet. Jeg husker stadig min mors skuffelse, da jeg fortalte hende, at jeg ville være mekaniker. Man skulle tro, at jeg havde fortalt hende, at jeg var gravid! Sebastian har heldigvis støttet mig hele vejen, og faktisk skændtes mere med vores forældre om det, end jeg har - fik jeg nævnt, at jeg elsker min bror?

**Helene:** Underviser på det astrologihold, jeg går til hver tirsdag aften. Jeg har altid syntes, det var sjovt at læse horoskoper i damebladene, så da jeg opdagede, at de faktisk tilbød astrologi på aftenskolekursus her i byen, meldte jeg mig til - og fandt ud af at det kræver en del matematik at udregne ascendanter, så nu endte jeg alligevel med at lave gymnasimatematik. Helene er sød og utrolig god til at tolke vores horoskoper, hun gennemskuede f.eks. straks, at jeg har en tvillingebror?!?







# BLÅ BOG FOR EMILIE

**Navn:** Emilie Leonora Holm Østergaard

**Alder:** 17 år

**Hjemsted:** Kokkedal, Nordsjælland.

**Motto:** "Du kan gøre en forskel."

**Fremtidsdrømme:** At redde verden.

**Bedste citat:** "Fattige mennesker har også følelser."

## KÆRE DAGBOG

21/3 - 2013

Jeg har taget en beslutning, kære dagbog, en af de store! Jeg vil have en uddannelse, hvor jeg kan gøre en forskel. Selvom jeg kommer fra et velhavende hjem med egen svømmepøl og stuepige, så kan jeg stadig gøre noget godt for verden. Jeg snakkede lidt med Agnete efter dansk, for at høre hvad hun ville foreslå af uddannelse, hvis jeg gerne vil hjælpe verden. Hun foreslog socialrådgiver eller læge, men jeg tænker måske nærmere fysioterapeut? Læger er ligesom alt for penge- og karrierefikserede til for alvor at gøre en forskel. Måske skulle jeg starte med at høre plejehjemmet, om de har brug for hjælp om eftermiddagen? Så kan jeg også være tæt på Bedstemor samtidig. Så længe jeg laver noget, der gavner andre mennesker, er det vel også lige meget hvorhenne?

Kan du huske den lille pige, jeg fortalte dig om? Hende, der sidder på en bænk foran plejehjemmet, hver gang jeg kommer? Jeg satte mig og snakkede med hende i dag. Hendes mormor boede på plejehjemmet, men er lige død, så nu har hun ingen steder at gå hen, når hendes mor drikker for meget. Jeg tilbød hende, at hun kunne komme og besøge mig, når hun har brug for det. Lige så snart jeg har fået hele hendes navn, vil jeg ringe til socialforvaltningen. Det er ikke at blande sig for meget, vel?

Ok, jeg indrømmer det: at tage på kostgymnasium i Jylland var en måde at straffe mine forældre for alligevel aldrig at være hjemme - hvorfor bo hjemme, når jeg var den eneste, der var der? Nu tør jeg slet ikke tænke på, hvordan det havde været at komme på Herlufsholm ligesom mange af klassekammeraterne. Så havde jeg jo slet ikke mødt Nikolaj, eller Sebastian. Og jeg havde ikke opdaget, at verden er meget andet og mere end tøj og fester.

Isabella har lige skrevet, at hendes far købte den special edition Louis Vutton taske til hende, som hun ikke fik til sin fødselsdag. Jeg ville også gerne have den taske, selvom Guccis forårstaske nu vil gå bedre til mine støvler.

Suk. Hvorfor tænker jeg overhovedet på den slags? Med de lommepenge, mine forældre synes er passende for en kostskoleelev i Jylland, kan jeg jo ikke engang købe en pæn trøje. Ikke at der er nogle ordentlige butikker at købe den i herovre. Arj, nu lyder jeg snart som Reese Witherspoon i Blondinens hævn, det er også bare fordi, jeg lige har snakket med Isabella. I virkeligheden har jeg jo ikke brug for flere tasker eller trøjer, men når man pludselig ikke har råd, er det træls. Jeg ville også gerne forkæle Nikolaj, men det er der heller ikke penge til.

### STIKORD:

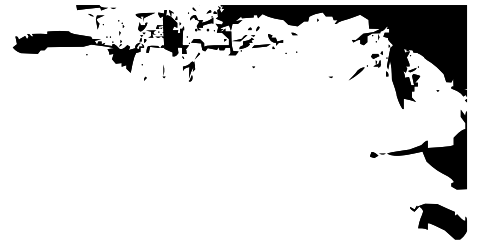
**Oprigtig, vil folk det bedste, lidt naiv og beskyttet. Inderlig.**

**Nikolaj:** Min eneste ene. Sammen kan vi klare alt!

**Sebastian:** Min bedste ven, ham vil jeg gå gennem ild og vand for.



# VENNER OG VENINDER



**Nikolaj:** Min skønne, dejlige kæreste. Han er så meget mere moden end alle de andre i klassen, men han har selvfølgelig også skullet klare sig selv siden han blev forældreløs som 12-årig. Han har lige fået udbetalt sine forældres livsforsikring, da han blev 18, så han har faktisk flere penge end mig lige nu. Æv, nu taler jeg igen om penge. Nikolaj er også rigtig god til at være sammen med resten af kliquen uden at blive jaloux, det er rart, for Sebastian kan godt virke lidt overvældende.

**Sebastian:** Min bedste ven. Han er sjov, glad og charmerende. Pigerne falder for ham på stribe, men kan slet ikke se, at han ikke vil noget seriøst med dem. Vi dyrker Aikido sammen. Det er rart at have en ven, man stoler på til at dække ens ryg, og Sebastian kan holde til det, hvis jeg er lidt voldsom.

**Kristian:** Nikolajs bedste ven, som han studerer slægtsforskning med. Det moralske kompas i vores klike. Kristian er en lidt stille fyr, men klog på livet. Han har tænkt over nogle ting, som jeg aldrig kunne komme i tanke om i første omgang. Jeg mener: hvor mange på vores alder har seriøst overvejet, om det er moralsk forkert at stræbe højere end din næste? Samtidig er han også ret lækker, selvom han vist ikke selv har opdaget det.

**Sara:** Sebastians lillesøster. De er tvillinger så ret meget storebror er han ikke - men det forhindrer ham ikke i at være meget beskyttende overfor hende. Han har fået mig til at love at passe på hende, hvis han ikke er der til det. Hun er i lære som mekaniker - hvem i alverden har lyst til at få olie på hænderne hver dag? Hun er også ret ferm til at skille ting ad. Min hårtørrer virkede ikke, men den fiksede hun for mig. Sara er supersød men måske lidt naiv. Jeg ser hende lidt som min lillesøster, der har brug for noget kvindelig omsorg.

**Forældre:** Mine forældre vil mig det godt, de er bare aldrig hjemme til at have det godt sammen med mig. De er begge karrieremennesker, der altid har frygteligt travlt med et eller andet vigtigt på arbejde. Jeg kan ikke huske, at vi nogen- sinde har haft en hel weekend sammen, hvor ikke mindst én af dem skulle arbejde noget af tiden.

**Bedstemor Kamma:** Min elskede mormor. En af grundene til, at jeg overhovedet tog på kostgymnasium i Jylland var, at jeg ville være tæt på Kamma. Jeg besøger hende på plejehjemmet mindst en gang om ugen. Hun ved utroligt meget om mange ting, selvom hun nogle gange tror lidt for meget på nisser.

**Ida:** Den lille pige, jeg mødte foran plejehjemmet. Jeg ved ikke ret meget mere om hende, andet end at hendes mormor hed Agnes og hendes mor er alkoholiker. Ida er vist 8-10 år.





# BLÅ BOG FOR NIKOLAJ

**Navn:** Nikolaj Mads Kristoffersen

**Alder:** 18 år

**Hjemsted:** Kolding

**Motto:** "Du kan, hvad du vil."

**Fremtidsdrømme:** Gennemføre den originale marathondistance i Grækenland

**Bedste citat:** "I er gået ud af børnehaven, ikke?"

## KÆRE DAGBOG

21/3 - 2013

I morgen er det 6 år siden mine forældre døde. Selvom der er sket meget siden, så er jeg stadig lille Nikolaj på 12 år, når jeg tænker på den forfærdelige nat. Hvordan ville verden have set ud i dag, hvis mine forældre stadig levede? Ville jeg have været lige så umoden og uansvarlig som Sebastian? Eller ville jeg have fundet den ro, som Kristian har fundet i sin tro? Jeg ved det ikke og den slags spørgsmål starter en uro i min krop, som jeg ikke har lyst til at føle...

Tilbage igen.

Jeg blev nødt til at løbe en tur for at få styr på mig selv. Heldigvis er der tuseaften i fællesrummet, så hverken Emilie eller Sara er hjemme. Gad vide hvad man taler om til en tuseaften? Fordeler de mændene til den næste gymnasiefest? Godt jeg ikke behøver at tænke på den slags, jeg har scoret, hvad der skal scores.

Jeg har stadig ikke hørt fra Christine Møller, født Kristoffersen. Jeg ved godt, at hvis det virkelig er hende, så er hun 57 år og nok ikke den mest aktive på Facebook, så jeg bliver nødt til at have lidt tålmodighed. Men hvis det virkelig er min grandtante! Så vidt Kristian kunne se, så har hun børn på min alder. Det føles underligt at tænke på, at jeg måske er meget tæt på at have kontakt til nogle slægtninge, der stadig er i live. Tænk hvis jeg kunne få en familie igen?

Vi fandt noget andet i går, som var lidt sjovt. En af mine forfædre er født udenfor ægteskab af en ganske ung kvinde, Anna Hermansen, der tjente på den lokale herregård. Vi fandt de indscannede sider i kirkebogen, hvor præsten mere end antyder, at det er herremanden Robert Wormskiold, der er faderen. Hvis det er rigtigt, deler jeg slægtskab med en gammel nordsjællandsk adelsslægt. Lidt sjovt at tænke på, men jo ikke noget, der giver mig en nulevende familie, som vil have mig.

Hvorfor er jeg så forhippet på at finde min familie? Jeg har en flok venner her, som sagtens kunne klare mit behov for selskab - hvis de bare var en smule mere modne. Hold op hvor lyder jeg voksen og kedelig nu, misforstå mig ret: De er sjove og dejlige, men deres uoverskuelige problemer virker bare ikke så store, når man har oplevet at blive forældreløs som 12-årig og selv skulle klare alt fra forsikringer til vasketøj fra man var 16.

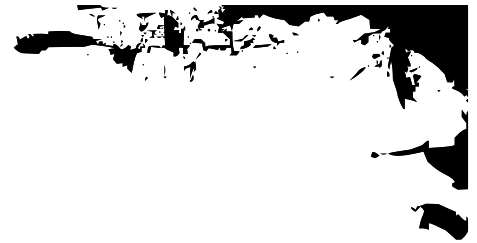
### STIKORD:

**Kontrolleret, moden, søgende. Selvstændig.**

**Emilie:** Min eneste ene. Wow!

**Kristian:** Min bedste ven. Jeg stoler på hans dømmekraft.

# VENNER OG VENINDER



**Emilie:** Min elskede kæreste. Hun kommer fra et velhaverhjem i Nordsjælland, men har alligevel valgt at komme på kostgymnasium i Jylland - heldigt for mig. Da hun flyttede hjemmefra, inddrog hendes far sit Mastercard. Emilie har derfor for første gang i sit liv begrænsede penge til rådighed. Hun er godt klar over, at de fleste mennesker aldrig har råd til Gucci-tasker og miniferier i Paris. Hun har vist lidt svært ved at vænne sig til, at efter jeg fik udbetalt mine forældres livsforsikring, har jeg faktisk flere penge, end hun har lige nu. Emilie har et stort hjerte, og vil gerne hjælpe sine medmennesker. Det er noget af det, jeg er faldet for, men også noget af det, der kan være lidt træls, når jeg gerne vil have hende for mig selv ind imellem.

**Kristian:** Min bedste ven. Vi går i samme klasse, men fandt for alvor hinanden i biblioteket, da vi begge kiggede efter slægtsforskningsbøger. Han prøver at finde så langt tilbage som muligt i sin slægt, men hjælper også mig i min søgen efter de levende. Kristian hviler i sin kristne tro, og flagrer ikke rundt til den næste pige og den næste fest. Jeg beundrer ham virkelig for at leve det, han tror på. Det kan ikke altid være nemt. Inde under den lidt generte overflade, har Kristian mere karakterstyrke og integritet end nogen anden, jeg kender.

**Sebastian:** Emilies bedste ven og noget af en trussetyv. Han efterlader knuste pigehjerter i sit kølvand med sin sorgløse charme, når han sejler gennem livet uden at bruge sit øverste hoved ret meget. Han er altid god for lidt sjov i gaden - for Sebastian kan hver dag gøres til en fest og det smitter af på resten af os. Hans selskab kan virkelig løfte mig, hvis jeg har en dårlig dag, og det er umuligt ikke at kunne lide Sebastian, også selvom han ind imellem er en tand for fjollet. Emilie dyrker Aikido med ham og sværger, at de er gode venner, der har hinandens ryg og ikke mere end det. Men nogle gange bliver jeg alligevel i tvivl.

**Sara:** Sebastians tvillingsøster. Hun bor på kollegiet med os andre, selvom hun går på teknisk skole. En sød pige, der ved hvad hun vil, og gør det hun er god til. Hun taler ikke selv om det, men jeg kan forstå på Sebastian, at der har været et vist pres hjemmefra, da hun valgte at blive mekanikerlærling, fremfor gymnasieelev. Det er måske derfor, hendes forældre har fået et værelse til hende på gymnasiets kollegie? Jeg beundrer virkelig Sara for stadig at rydde op efter sin bror. Hun har lappet næsten lige så mange pigehjerter, som han har knust.

**Farmor Olga:** Hun har været dement, siden hun var i 60'erne, og burde egentlig for længst være død, men det har hun ikke selv opdaget. Da jeg var 13 kunne jeg ikke forstå, hvorfor jeg ikke kunne komme ud og bo hos hende på plejehjemmet. Det er trist, at det eneste familie jeg har, er en gammel kone, som ikke genkender mig, når jeg besøger hende. Jeg håber virkelig det lykkes for Kristian og jeg at finde noget mere levende familie.

**Emilies bedstemor Kamma:** Bor på plejehjem her i byen, og kan stadig genkende sit barnebarn. Jeg tager ikke med på besøg så tit, da det minder mig om, hvordan min egen farmor kunne have været. Kamma er en gammel overtroisk dame, der jævnligt snakker om hekse og trold.

**Forældre:** Jeg husker desværre ikke mine forældre så tydeligt mere. Kun lugten af min mors parfume, fornemmelsen af min fars arme omkring mig og et billede af en søvnig søndag morgen i nattøj, hvor vi bager pande-kager sammen står tydeligt for mig. Min barndom var lykkelig lige indtil den nat.

**Plejeforældre:** Efter et års tid kom jeg ud til Per og Ulla. Jeg var 13 og så småt ved at komme i puberteten. De var professionelle plejeforældre, der havde haft adskillige teenagedrenge før mig, flere med større problemer end jeg. Der var intet, som kunne ryste Per og Ulla, så jeg holdt op med at prøve. I stedet lærte jeg, hvad jeg kunne fra dem, og flyttede hjemmefra, da jeg startede på gymnasiet. Jeg var bare en i rækken, og har stort set ikke kontakt med dem mere.





# BLÅ BOG FOR KRISTIAN

**Navn:** Kristian Willumsen

**Alder:** 17 år

**Hjemsted:** Læsø

**Motto:** "Det du giver, er det du får igen fra verden."

**Fremtidsdrømme:** Socialrådgiver, eller andet hvor jeg kan hjælpe mine medmennesker.

**Bedste citat:** "Skal jeg ikke give dig en hånd med den der?"

## KÆRE DAGBOG

21/3 - 2013

Peter gav en virkelig fængende prædiken i dag. Han talte om, hvordan vi skal huske at følge Jesu kærlighedsbudskab, og ikke lade os påvirke af de mange, der forsøger at bestemme over andre under påskud af bibeltro. Jeg kom til at tænke på, hvad Bedstemor plejede at sige: "følg dit hjerte Kristian. Lad det være fyldt med Jesu kærlighed og glem Paulus' småsure breve." Måske er det sådan, jeg skal forklare min tro for mine uforstående klassekammerater? Måske skulle jeg forsøge at forklare Sara det - med hvad nu hvis hun slet ikke vil tale med mig, hvis jeg nævner min religion? Selvom jeg ikke forstår det, må jeg acceptere, at de fleste af mine venner ikke kender til Guds kærlighed, og virker helt ligeglade. Nikolaj har spurgt, om jeg ikke kommer med til næste gymnasiefest. Jeg sagde ja, mest fordi jeg hørte Sara og Emilie tale om den i går. Måske er det en chance for at snakke lidt mere med Sara, uden at Sebastian hænger over os? Det må også være muligt at more sig til en fest uden at skulle drikke hjernen ud og uden at skulle forsøge at score samtlige piger.

Vi forsøgte at få kontakt til en af Nikolajs slægtninge via Facebook i går. Jeg håber ikke, han bliver skuffet, hvis hun ikke svarer. Det betyder virkelig meget for ham, at få kontakt til sine slægtninge. Blodets bånd er stærke, men åbenbart ikke altid stærke nok. Mens Nikolaj sad og forsøgte at formulere en besked til hans grandtante, søgte jeg min brors Facebook profil. Det var ikke nemt, for han har opgivet sit familienavn, men via hans gamle klassekammerater fandt jeg ham. Det var fedt og ufedt på samme tid at se nyere billeder af ham. Det virker som om han er glad i sit nye liv. Tør jeg gå imod mine forældre og tage kontakt? Hvad nu hvis han slet ikke vil have noget af gøre med mig heller? Det er svært, når man skal vælge mellem kærligheden til Gud og kærligheden til sin familie.

### STIKORD:

**Medfølelse, eftertænsom, rødmer nemt. Afklaret.**

**Nikolaj:** Min bedste ven, ham kan jeg tale med om alt.

**Sara:** Hun er dejlig. Hvis nu bare...

# VENNER OG VENINDER

**Peter:** Præst i min kirke. Han er en god støtte og mentor for mig. Vi har haft rigtig mange gode samtaler, både om Gud og om verdslige spørgsmål. Det har været utrolig rart at have ham at tale med, efter jeg er flyttet hjemmefra. Peter har hjulpet mig rigtig meget med, hvordan man er kristen i en almindelig dansk gymnasieklasse - uden at virke mærkelig og kedelig.

**Nikolaj:** Min bedste ven. I modsætning til mange af vores klassekammerater er hans eneste interesse her i livet ikke piger og fester. Men han har selvfølgelig også en kæreste. Nikolaj er behageligt selskab, der deler min interesse for slægtsforskning - hvor mærkeligt er det lige at finde en på min alder, der gider læse gamle kirkebøger på nettet? Jeg vil rigtig gerne hjælpe Nikolaj med at finde frem til mere af hans nulevende familie. Det må have været utrolig hårdt at blive forældreløs som 12-årig. Han har en indre ro, som har han fundet sin klippe og lader sig ikke påvirke af omgivelsernes mening.

**Emilie:** Nikolajs kæreste. Gymnasieelev fra det fine kvarter i Nordsjælland, men med utrolig meget næstekærlighed. Emilie er god mod alle. Hendes bedstemor bor på plejehjem her i byen, og Emilie besøger hende flere gange om ugen. Jeg har forsøgt at snakke med hende om Guds kærlighed, men hun påstår hårdnakket, at hun i hvert fald ikke er religiøs. Lidt ironisk siden hun med sin omsorg udlever en vigtig del af det kristne budskab. Hun er rigtig gode venner med Sebastian, de træner aikido sammen.

**Sebastian:** Emilies bedste ven, Saras tvillingebror og enhver fests midtpunkt. Alle kan lide Sebastian. Det er helt umuligt at lade være. Han er en uforbedrelig charmer, der har en nærmest magnetisk tiltrækning på kvinder. Han er vældig beskyttende overfor sin "lille" søster, og mener selv, at han forsvare hende mod verdens ondskab. I virkeligheden er det den anden vej rundt. Sebastian tager let på livet, og til tider kan jeg godt misunde ham hans sorgløshed og charme.

**Sara:** Hendes blå øjne, hendes tjavsede hår. Det er så charmerende, når hun kommer hjem fra værkstedet med en olieplet på kinden. Hun kommer til at se endnu mere kvindelig ud af det, og jeg længes efter at turde række ud og tørre pletten væk. Sara er Sebastians tvillingsøster og hans redningsmand. Hun er den, der konstant samler op efter sin storebror, slukker de forventninger hans entusiastiske charme har tændt og redder kastanjerne ud af ilden for ham. Sara er i lære som mekaniker, men bor alligevel på gymnasiets kostafdeling sammen med sin bror. Jeg snakker rigtig godt med Sara, vi diskuterer alt mellem himmel og jord. På det sidste er mine håndflader blevet svedige og jeg bliver meget selvbevidst, når jeg er sammen med hende. Måske skulle jeg tage mod til mig og fortælle hende om mine følelser...?

**Forældre:** Mine forældre har opdraget mig i troen på Jesu kærlighed og givet mig masser af deres egen. Min mor er meget bekymret for, om jeg vil følge min storebrors eksempel og slå hånden af familien og kirken, lige så snart jeg bliver 18 år. Jeg har forsøgt at forklare hende, at jeg har truffet mig valg for livet. Det har været en stor omvæltning at komme fra Læsø til et stort gymnasium og indtil videre har jeg ikke fortalt min mor detaljer fra mit liv her.

**Jonas:** Min storebror, som jeg ikke har set i 3 år. Han flyttede hjemmefra, da han skulle på gymnasiet, og har stort set ikke været hjemme siden. Da han blev 18 modtog mine forældre et brev, hvor han forklarede, at han ikke følte, at deres religiøse verdenssyn var foreneligt med den måde, han ønskede at leve sit liv på. Min mor blev helt ulykkelig, for hun havde virkelig forsøgt at overtale ham til at komme hjem og snakke om det. Min far blev vred og sagde, at hans pligt som forsørger var ophørt. Siden har vi ikke nævnt Jonas' navn derhjemme.

# BIPERSONER

## BEDSTEMOR KAMMA

Kamma er Emilies bedstemor. Hun er spilpersonernes indgangspunkt til den overnaturlige verden. Hendes funktion er at pege dem i den rigtige retning og om nødvendigt overbevise dem om, at magien findes. Hun er en hvidhåret gammel dame, med lidt slørede blå øjne og rynker efter mange smil. Hun har spinkle, rystende hænder og sidder næsten altid med et tæppe om benene for at holde kulden fra knoglerne. Hun har en cirkel med et pentagram i en kæde om halsen. Hun er så småt ved at blive dement - hun kan sagtens huske Emilie og ofte også Nikolaj, men hendes hukommelse er ikke så stabil længere, når det kommer til begivenheder og steder. Hun taler til tider langsomt og tøvende og mumler for sig selv, når hun prøver at huske noget.

Når Kamma taler, så giv udtryk af en kærlig, men lettere forvirret gammel dame. Hun vil gerne berette om, hvad hun ved (se nedenfor) men hendes fortælling kommer med mange sidespring. Det kan være fra dengang Kamma var ung i 50'erne, fra dengang hun mødte Emilies bedstefar Simon til et høstbal, fra da Emilie eller Emilies mor var lille. Kamma bliver ikke ved det samme emne længe ad gangen, og det må godt være tydeligt, at hun lever i sine minder. Hendes fortælling må gerne få et lille skær af amnestuesnak - kan man overhovedet stole på noget fra en dement gammel dame?

Kamma har brugt magi hele sit liv, og husker ikke altid at skjule det. Det er små ting, som at tænde et lys med fingeren eller lukke skabslågen bag sig med tankens kraft.

### **Hvad Kamma ved:**

Kamma har tidligere været udøvende heks og har stadig kontakt til en heksecirkel med medlemmer fra omegnen. Hun ved der findes vampyrer, og at man skal være forsigtige med dem. Hun har hørt om heksecirkler ude i verden, der er blevet udslettet, fordi de kom til at blande sig i vampyrernes sager. Hun kan fortælle de mest basale ting om vampyrer - ja, de findes faktisk. De kan ikke bevæge sig ude i dagslys. De er kun vågne om natten. Man slår dem ihjel ved at skille hovedet fra kroppen og begrave delene ved hver sin korsvej. Iblandet denne (reelle) viden fortæller hun også nogle ting, der ikke passer. Det kunne være, at vampyrer ikke kan tåle hvidløg, at de ikke kan krydse rindende vand eller at man kan slå dem ihjel med en træpæl gennem hjertet (find mere inspiration i bilaget om vampyrlore).

Kamma viser spilpersonerne videre til Helene, som er leder af den lokale heksecirkel.

## PRÆSTEN PETER

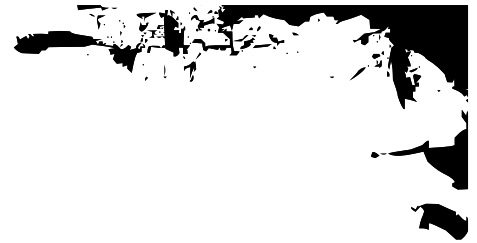
Præst i Kristians kirke. Peter er den faste klippe, som Kristian kan læne sig op ad, når han bliver usikker i troen. Peter er en almindeligt udseende fyr omkring de 50 - lyst hår, blå øjne og kort skæg - med ternet skjorte og sokker i sandalerne. Nede på jorden fyr med et roligt gemyt. Han bor sammen med sin kone Hannah i et hyggeligt byhus tæt ved kirken. Peter er en meget passioneret forkynder, som tror på, at man omvender folk ved at levere eksemplet til efterlevelse. Han har været missionær i Rwanda, hvor han har set vampyrer, og har overbevist sig om, at det er djævelen, han har set. Herfra har han også den voksne adoptivsøn Daniel.

### **Hvad Peter ved:**

Peter kan give spillerne kirkens holdning til vampyrer: de er djævelyngel, og dens metode til uddrivelse: exorcisme. Han kan også fortælle, at kristne symboler virker mod vampyrer, så længe den der holder symbolet inderligt tror på, at det han gør virker.

Peter har læst en hel del om emnet og ved derfor meget om exorcisme, djævluddrivelse og kristne vampyrmyter. Han vil give Kristian den meget vigtige viden, at sand tro kan beskytte ham (og dem, der står ham nær = indenfor en radius af et par meter, men den tolkning kender Peter ikke). Han kan også fortælle, at exorcismer er farlige sager: Ikke bare kræver det stor tro fra den der udfører ritualen, det er heller ikke altid offeret overlever eller overlever uden mén.





### **Forkerte opfattelser som Peter kan give videre:**

Rindende vand i form af vandløb kan stoppe vampyrer.

Vampyrer lever i konstant blodrus.

Alle, der bliver bidt af en vampyr bliver enten dræbt eller forvandlet.

Sande troende, der er døbt, har større modstandskraft mod vampyrer (ikke for såvidt forkert, da bønner giver vampyrer kvalme).

## **HELENE, LEDER AF HEKSECIRKLEN**

Helene er en slank kvinde i 50'erne, med en rolig, naturlig autoritet. Hun er almindeligt klædt i skjorte, cardigan, cowboybukser og fornuftige sko. Hun har - som Kamma - en cirkel med et pentagram i om halsen. Hun arbejder som akupunktør og zoneterapeut, specialiseret i kolikbehandling af spædbørn. En tilsyneladende blomstrende forretning, i hvert fald at dømme ud fra hendes rummelige villa, hvori hendes forretning også ligger. Helene er underviser på det astrologihold Sara går på.

Helene har ikke behov for at omvende nogen, hun hviler i sig selv. Hun har set verden og ved, hvordan den hænger sammen. Når spilpersonerne fortæller hende, hvorfor de kommer rendende og taler om vampyrer, vil hun gerne hjælpe dem, og er meget faktuel omkring sin viden.

Hvis Helene skal hjælpe dem med at lære renselsesritualet og skaffe ingredienser til det, kræver hun betaling for sin hjælp: en af dem skal tjene hende et år og en dag. Dette gør hun for at den karmiske betaling for ritualet bliver mindre.

### **Hvad Helene ved:**

Helene ved noget om vampyrbid og vampyrer. Hun har personlig erfaringer - hendes bedste ungdomsveninde Lise blev bidt og døde af det.

### **Fakta om vampyrer, som heksene ser det:**

Vampyrer er følsomme overfor alle religiøse symboler, der bliver båret af en sand troende. Uanset om det er præstens kors, jødens stjerne eller den unge piges hjertehalskæde som symbol på hendes tro på kærligheden.

Så længe bidofferet ikke er blevet vampyr endnu kan han reddes - men det koster.

Et vampyroffer, der ikke bliver dræbt ved blodmåltidet, kan forvandles til en vampyr, ved at drikke menneskeblod.

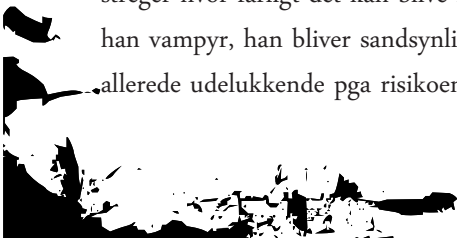
Præcis hvor meget, der skal til, afhænger af personens modstandskraft og vampyrens styrke. Hvis bidofferet ikke drikker blod indenfor 1 år og 1 dag, vil symptomerne forsvinde og han vil atter være menneske.

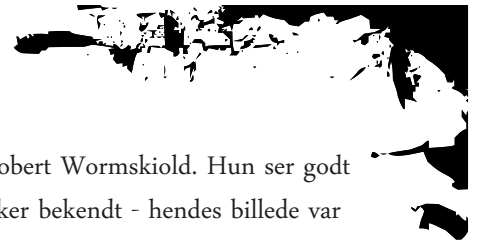
Vampyrer er hævntørstige og meget territoriale - det nytter derfor ikke noget at forsøge at skjule sig, hvis man har gjort en vampyr vred.

Heksenes generelle "lev og lad leve" holdning gælder ikke for vampyrer, da disse forbryder sig mod den naturlige orden. Problemet er bare, at vampyrer generelt er meget stærkere end hekse, og mener det bogstaveligt, når de forbander deres slægt i syv generationer. Derfor har de færreste hekse lyst til at komme i konflikt med en vampyr, og nogle samarbejder endda med dem, for at holde det overnaturlige skjult for offentligheden.

I modsætning til præsten, mener Helene og andre hekse ikke, at vampyrer er djævelens værk (de tror ikke på djævelen), men derimod en unaturlighed opstået, måske som følge af et menneskes manglende accept af sin egen dødelighed.

Den eneste rigtige løsning som Helene ser det, er at udføre et renselsesritual. Det kræver forberedelse og ingredienser, Helene ikke har, men som dog kan skaffes. Hun fortæller dem om vampyrernes legende om påskevampyrer, og understreger hvor farligt det kan blive for Sebastian, hvis han giver efter for sin blodtørst især i denne uge. Ikke bare bliver han vampyr, han bliver sandsynligvis også jaget vildt fra hans skaber eller dennes skabers side - hvis han da ikke er det allerede udelukkende pga risikoen!





## LAILA - DEN UNGE VAMPYR

Laila er en meget ung vampyr på omkring 4 måneder, Skabt i december sidste år af Robert Wormskiold. Hun ser godt ud - har langt lyst hår, blå øjne, lidt fregner hen over næsen og et sexet smil. Hun virker bekendt - hendes billede var på forsiden af alle aviserne i vinters, efter hun forsvandt under en bytur. Sara har gået på teknisk skole samtidig med hende, men har ikke kendt hende personligt.

Også af sind er Laila temmelig blond. Hun forventer, at alle mænd gør, som hun beder dem om, når bare hun smiler sødt. Hun er ikke som sådan et dårligt menneske, bare et egoistisk et af slagsen. Hun var i lære som frisør, da Robert bortførte hende.

Laila er stukket af fra sin skaber Robert Wormskiold ("den gamle stivstikker"), som bliver ved med at forvente, at hun adlyder ham i et og alt. Det passer ikke Laila, hun vil hellere have det sjovt og leve livet. Da hun overhører en diskussion mellem Robert og William Wormskiold om at skaffe hende af vejen, stikker hun af i en fart. Hun er taget hjem til barndomsbyen og har opsøgt sin gamle veninde, Camilla, som hun var i lære sammen med, og som hun har en gammel aftale med om at åbne en frisørsalon sammen med. Over for Camilla opdigter hun en historie om en rocker-ekskæreste, der forsøger at dræbe hende - det kan forklare både, hvorfor hun forsvandt for et halvt år siden, og hvorfor hun ikke kan gå ud i dagslys.

Laila har ikke nogen plan om, hvad der skal ske - bortset fra at hun skal væk fra Robert Wormskiold. Hun har været på farten nogle dage, da Sebastian møder hende. Hun er sulten og ved at være desperat. Hun er langt væk fra Roberts trygge rammer, og alt for tæt på sit gamle hjem, hvor hun kan risikere at blive genkendt.

Laila har ikke sin kiste med en smule af den forfædrende jord, så i løbet af få dage begynder hun at se mere og mere udmagret og ussel ud. Når hun opsøger spilpersonerne i 2. akt ligner hun snarere en trist junkie end den smukke kvinde Sebastian så, da hun bed ham.

### Hvad Laila ved:

Laila ved ikke ret meget om nogetsomhelst. Hun synes det er fedt at være vampyr pga. evnerne og skønheden, men er ikke blevet oplært i selv de mest basale ting om, hvordan det virker - altså lige udover det med at drikke blod. Hun ved ikke, at hun sygner hen, fordi hun ikke har en kiste med den forfædrende jord at sove i. Hun tror, man automatisk bliver vampyr kort tid efter man er blevet bidt. Hun er bange for, at Robert Wormskiold kommer efter hende for at slå hende ihjel. Ikke mindst nu, hvor hun har været ulydig og er stukket af fra ham.

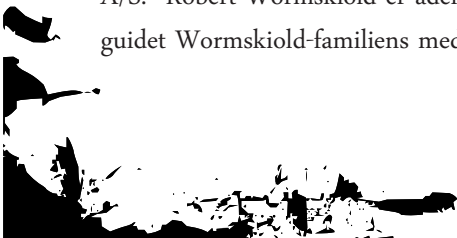
Hun er vokset op med den moderne vampyrmytos, og tror derfor på, at hvidløg og kors er farlige for hende, uanset hvor og hvordan. Hun tror, hun kun er blevet mere sexet og tiltrækkende for det modsatte køn af at blive vampyr, og kan ikke selv se, hvor afpillet hun bliver, efterhånden som hun tilbringer længere tid væk fra sin Skaber og kiste.

## ROBERT WORMSKIOLD - VAMPYREN

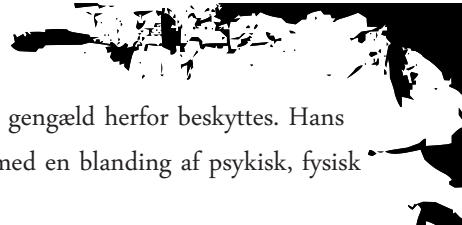
Af udseende er han en slank lyshåret ikke så høj mand med gennemborende blå øjne. Han er konservativt og ulasteligt klædt - jakkesæt, skjorte, slips og pæne lædersko.

Robert er vokset op som adelig og har hele sit liv været vant til at blive adlydt og være Herren i huset (næst efter Gud). Hans hidsige temperament viser sig, hvis nogen mod forventning ikke adlyder ham fluks. Resten af tiden er han en høflig og korrekt herre - han er trods alt vokset op i en tid, hvor man holdt en del mere på formerne. Han bor på familiegodset Vosborg på Nordsjælland, hvor en sektion af kælderen er indrettet til hans særlige behov.

Hans bevægegrunde er slægtens videreførelse, magt og velstand. Han er ikke bleg for at blande sig i erhvervspolitik og lignende med udgangspunkt i familiens forretningsimperie, selvom det i dagligdagen er William, der kører Wormskiold A/S. Robert Wormskiold er adelsmand af den gamle skole: Adel forpligter - især overfor familien. Han har vejledt og guidet Wormskiold-familiens medlemmer, siden han blev vampyr i 1722. Han mener, at ligesom bønderne er adelens







undersætter, så er menneskene vampyrernes undersætter. Menneskene skal adlyde og til gengæld herfor beskyttes. Hans nulevende familiemedlemmer bliver styret med en fast hånd fra kælderens på Vosborg med en blanding af psykisk, fysisk og økonomisk magt.

Han Skabte Laila som vampyr for at få sin pointe igennem overfor familien. De ville have ham til at Skabe William, så han kunne fortsætte sit arbejde for firmaet. Robert Skabte i stedet Laila, for at vise, hvad der sker, når en ikke velegnet kandidat gøres til vampyr. Det var ikke Roberts mening, at Laila skulle være vampyr særlig længe, men hun stak af efter at have overhørt et skænderi mellem Robert og William om, hvorvidt hun skulle skaffes af vejen.

#### **Hvad Robert Wormskiold ved:**

Robert har været vampyr i mange år, og ved hvordan det hele hænger sammen. Han ved også, at der findes hekse, og lidt om hvad de praktiserer. Han ved, at de ikke er videre farlige for ham, ikke mindst fordi de nødig slår ihjel. Han kender legenden om påskevampyren og er på ingen måde interesseret i, at Sebastian bliver vampyr i løbet af påsken. Han har måske mest lyst til at skaffe sig af med ham ("den slags var nu nemmere i gamle dage"). Robert er dog pinligt klar over, at en forsvunden teenager eller to ikke sådan lige lader sig bortforklare i nutidens Danmark. Han vil i stedet forsøge at holde Sebastian tæt på sig, så han kan kontrollere, at drengen ikke drikker blod i påsken.

Han er ikke interesseret i, at Sebastian forsøger sig med hverken heksenens renselsesritual eller præstens exorcisme. Exorcismen kan, hvis den lykkes, være farlig for Robert selv, idet vampyrblodet kan blive bortmanet flere 'generationer' tilbage. Renselsesritualet kan hvis det mislykkes gøre Sebastian til vampyr, påskevampyr endda.

I det hele taget ser Robert helst, at der går et år og en dag, og Sebastian vender tilbage til at være et normalt menneske - han har absolut ingen brug for en teenagevampyr. Eventuelt kan Sebastian jo passende tilbringe året i Vosborgs kælder med at være Roberts tjener. Så ved han også, hvor han har ham.

## **WORMSKIOLD-FAMILIEN:**

### **SAMUEL WORMSKIOLD**

Samuel er 17 år og arving til Wormskiold-forretningsimperiet. En slank og veltrænet ung mand, afslappet men pænt klædt i tøj af god kvalitet. Her er ingen hængerøvsbukser eller metal t-shirts. Han har et charmerende smil og de Wormskioldske blå øjne, men i en blidere udgave end William og Robert. Han går til daglig på Herlufsholm, men er hjemme på Vosborg på påskeferie.

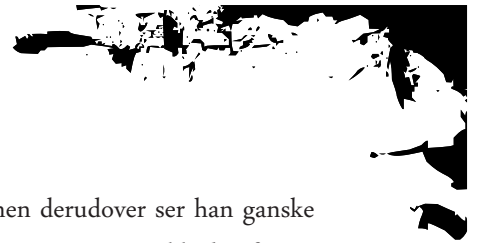
Samuel er trist. Han har hele sit liv levet under familietyrannen Robert, der har dikteret hans valg af skole, fritidsinteresser og til en vis grad venner. Kun Samuels forhold til Emilie kunne Robert ikke diktere. Samuel har gået i folkeskolen med Emilie, og de var en kort overgang i 9. klasse kærestere. Forholdet gik dog i stykker, da Emilie ikke kunne acceptere hans lukkethed omkring sin familie. Hun insisterede på at blive inviteret hjem til hans forældre, og endte med at slå op med ham, da han ikke kunne give hende en ordentlig forklaring på sit hemmelighedskræmmeri. "Min familie tillader det ikke," bragte kun flere spørgsmål, som han ikke kunne svare på.

Det er snart 3 år siden, og Samuel tænker stadig på, hvordan tingene havde været, hvis ikke Robert havde forhindret ham i at have et almindeligt liv. Tiden på Herlufsholm har givet ham et frirum, hvor han kan være sammen med sine klassekammerater på næsten lige vilkår. Der er dog stadig så meget, han ikke kan diskutere med andre. Bl.a. hans fars kræftsygdom, som endelig ikke må slippe ud af hensyn til firmaets værdi.

Da han hører Robert nævne Sebastian og deres kostgymnasie genkender han Emilies skole og tør pludselig håbe på en anden fremtid – hvad nu hvis Emilie og hendes venner vil hjælpe ham med at pacificere Robert? Samuel er begyndt at tænke kætterske tanker om at slippe fri af Roberts greb og selv leve sit liv. Han er derfor villig til at hjælpe vennerne med at redde Sebastian. Dels af medlidenhed med Sebastian, dels fordi han håber, at det kan føre til hans egen frihed.

#### **Hvad Samuel ved:**

Samuel kender sandheden om Robert Wormskiold og hans rolle i familiens liv.



## WILLIAM WORMSKIOLD

En lavstammet, skaldet mand først i halvtredserne. Han har Roberts skarpe blå øjne, men derudover ser han ganske gennemsnitlig ud. Han er den succesrige direktør for Wormskioldfamiliens forretningsimperie, og går klædt i forretningsmandens uniform: jakkesæt, slips og blanke sorte sko. William er alvorligt syg af kræft, og på trods af hans robuste kropsbygning kan man godt se sygdommens har taget hårdt på ham allerede.

William har et venligt gemyt, selvom han sagtens kan skære igennem, når det gælder. Han er forretningsmand til fingerspidserne og født med en sølvske i munden. Er opdraget til, at adel forpligter. Han ved godt, at mens det er ham, der styrer forretningerne, er det Robert der styrer familien, og at Robert altid har det sidste ord. Når Robert har sagt, at William ikke skal være vampyr, ja så skal han ikke det, kræft eller ikke kræft.

For William har for et halvt år siden fundet ud af, at han er uhelbredeligt syg af en kræftsvulst i hjernen. Han har nu højst 6 måneder tilbage at leve i. Det stiller ham - og især Robert Wormskiold - i noget af et dilemma. Williams sønner Peter og Samuel på 13 og 17 skulle egentlig overtage firmaet, men er jo slet ikke gamle nok. Williams yngre bror, Frans, er noget af en playboy og fører et udsvævende liv med kvinder, fester og stoffer. Hverken familien eller Robert Wormskiold har derfor den fjerneste interesse i, at han skulle komme til at administrere familiens besiddelser, som værge for de to drenge. Der kan ikke vælges en udefrakommende mere kvalificeret værge af hensyn til familiehemmeligheden om Robert Wormskiold. Robert tillader ikke at drengenes mor Adriana, overtager ledelsen, da hun jo kun er en kvinde, og desuden ikke passende uddannet.

## ADRIANA WORMSKIOLD

Williams kone, Samuel og Peters Mor. Adriana er trofæhustru - hun er god til middagsselskaber, repræsentation, konversation og den slags. Hun kender ikke hemmeligheden om Robert Wormskiold, han er jo bare hendes mands onkel. Er på familiebesøg hjemme i Tyskland under scenariet og har sin yngste søn Peter med.

## PETER WORMSKIOLD

Williams ynste søn på 13, Samuels lillebror. Er på familiebesøg i Tyskland med sin mor under scenariet.

## FRANS WORMSKIOLD

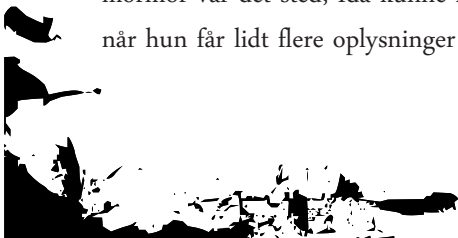
Williams yngre bror, noget af en playboy. Han har sin egen lejlighed på Vosborg, men bruger det meste af sin tid i København, med kvinder, sprut og stoffer. Han kender familiehemmeligheden, men ønsker ikke at have noget som helst med det at gøre, i hvert fald ikke udover pengene som finansierer hans udsvævende liv.

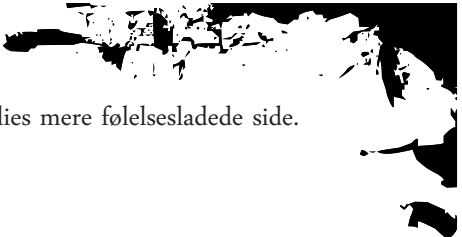
## PERSONER, DER MÅSKE KOMMER I SPIL

De personer, der er nævnt nedenfor, er ment som hjælp eller inspiration, hvis spillerne kører fast eller har brug for et venligt spark i en bestemt retning. Alle personerne er nævnt i en af spillernes karakteroplæg og har mere eller mindre oplagte muligheder for at påvirke scenariet.

## PIGEN IDA (EMILIE)

En lille pige på 8-10 år, der sidder på en bænk foran Kammas plejehjem næsten hver dag. Emilie har talt med hende flere gang og fået hendes sørgelige historie. Idas mormor hed Agnes og døde for kort tid siden. Modernen drikker, og mormor var det sted, Ida kunne finde fred for øllene. Emile har planer om at melde sagen til de sociale myndigheder, når hun får lidt flere oplysninger ud af Ida. Ida har ingen funktion i scenariet, men hun er nævnt i Emilies karakterark





og kan bruges som f.eks. tilfældigt offer for en af vampyrerne eller til at skubbe til Emilies mere følelsesladede side.

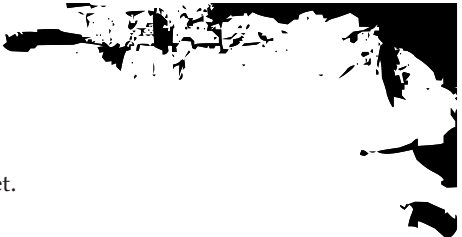
## CHRISTINE MØLLER NEE KRISTOFFERSEN (NIKOLAJ)

En ukendt kvinde, som Nikolaj nævner i sit karakterark, at han har taget kontakt til i forbindelse med slægtsforskning. Christine forlod familien i 70'erne, da lidt for meget hash åbnede hendes tredje øje og gjorde hende bevidst om den magiske underverden. Hun driver en new age butik i København og har en stor kontaktflade i det alternative miljø. Holder talrige kurser i at tale med engle, finde dit totemdyr og meditation for begyndere.

Christine kan bruges som et middel til at skubbe til Nikolaj, hun er kun nævnt ved navn i hans karakterbeskrivelse, så skulle du får brug for en anden slags grandtante, kan Christine hurtigt ændres.

## JONAS, KRISTIANS STOREBROR

Jonas, Kristians storebror, som er flyttet hjemmefra og ikke længere ønsker at være en del af familien. Den bagvedliggende historie, som Kristian ikke kender til, er at Jonas sprang ud som homoseksuel på gymnasiet - et faktum som deres stærkt religiøse forældre ikke ønskede at forholde sig til. Da faderen truede med at sende ham til "genopdragelse" på Færøerne, valgte Jonas at afskrive sin familie, fremfor at gennemgå et sådant hjernevaskningsprogram. Jonas bor i dag i København, hvor han læser på universitet og overvejer at flytte sammen med sin kæreste. Når han ikke tænker på sin familie, har han det godt.



# LOKATIONER

En kort beskrivelse af de steder som spilpersonerne kan besøge eller få omtalt i scenariet.

## JYSK PROVINSBY

Denne by har intet navn, og den præcise lokation er ikke vigtig. Er du opvokset i en jysk provinsby, eller kender du en indgående, så brug den til din beskrivelse af omgivelserne, hvis du synes. Forfatterne har tænkt Viborg, uden at kende denne by specielt indgående (mest fordi der rent faktisk ligger et kostgymnasium i Viborg).

## KOSTGYMNASIET

Et almindeligt stort gymnasium (ca. 800 elever) med både almindelige elever som bor hjemme og en tilknyttet kostafdeling. Kostafdelingen er en stor rød bygning i fire etager. I stueplan er kantinen, på hver af de øvrige etager er to gange med 14 værelser. Eleverne bor på enkeltværelser med kønsopdelte fællesbade, en tvstue og et køkken på hver gang. Sebastian, Emilie, Sara, Kristian og Nikolaj bor på samme gang på øverste etage. De mødes typisk i køkkenet. Tænk skrammede Ikea-køkkenskabe, et stort og godt ridset bord med stole der ikke matcher, en slidt sofagruppe i hjørnet og en lugt af baconfedt.

## POLITISTATIONEN:

Søvrig provinsbys politistation. Slidt møblement, jyske betjente og en lugt af kaffe og halvgammelt wienerbrød.

## KOMMUNEBIBLIOTEK

Helt almindeligt kommunebibliotek som servicerer både provinsbyen og oplandet. Ungdomsafdelingen er indrettet af bibliotekaren med håbløst uddaterede popstjerneplakater og chic 80'er neonmøblement.

## PLEJEHJEMMET ROSENGÅRDEN

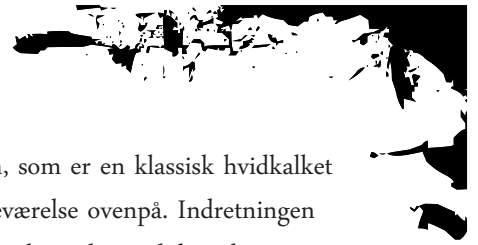
Emilies bedstemor Kamma bor på plejehjemmet Rosengården i udkanten af byen. Rosengården er en toetages bygning i røde mursten. Der er to længer og en aflang have i midten. Indenfor er der lange hvide institutions gange med grønne døre ind til hver beboers lille lejlighed.

Kammas værelse har den velkendte lugt af gammel dame - en snert af gammel cigarettrøg, et strejf af mælkugler og en undertone af lavendelsæbe. Værelset er ikke stort, men fuldt af møbler i mørkt træ og minder fra et langt liv - nu klemmt ind på 25 kvadratmeter. Der er et håndquiltet patchworktæppe på sengen, blondgardiner for vinduet, hæklet lysedug på bordet og i det hele taget mange spor af håndarbejde og hjemmesysler. Kamma har haft mange katte hele sit liv, men må nu nøjes med billeder og statuetter af katte, de er så til gengæld overalt.

## HELENES HJEM

Helene, leder af den lokale heksecirkel bor i en større villa i et parcelhuskvarter i udkanten af byen. Huset er nyere, i hvide mursten og med sort teglstenstag. I den ene ende af huset ligger de lokaler, hvor Helene har sin klinik for zoneterapi og akupunktur - der er separat indgang og skilt over døren.

I den private del af huset, hvor spillerne bliver inviteret ind, er der lyst og luftigt. Træmøbler, plankegulve med håndknyttede tæpper, masser af bogreoler og malerier på væggene - nærmere gransken vil afsløre masser af magiske symboler. Et overskudshjem. Der dufter af nybagt brød, og Helene byder dem gerne på en kop urtete.



## PRÆSTEN PETERS HJEM

Peter bor med sin kone Hannah i et lille byhus i centrum få minutters gang fra kirken, som er en klassisk hvidkalket sag. Huset er i to plan med entré og køkken-alrum i gadeplan og soveværelse og gæsteværelse ovenpå. Indretningen virker tilfældig men indbydende med sammenbragte møbler og genbrugsfund. Der er en hyggelig og lidt rodet atmosfære. Et par steder i stuen står der afrikansk kunsthåndværk - masker og en stor vævet kurv - fra Peters tid i Rwanda. Her dufter af kaffe. Der ligger aviser fremme på spisebordet, og huset bærer i det hele taget præg af at være et hjem, hvor man lever og bor - ikke et udstillingsstykke fra Ilva.

## TEKNISK SKOLE

En nyere bygning i glas og stål, med teknisk skoles logo prominent placeret over hovedindgangen. Lige så snart man kommer ind bag facaden, er det dog mest kontorer og administration, der ligger i den pæne nye bygning - alle værksteder og klasselokaler ligger i de konverterede fabriksbygninger omme bagved. Her er der højt til loftet, hvidkalkede og slidte vægge, smalle, højsiddende vinduer og bare betongulve.

Her uddannes tømrere, mekanikere, svejsere, elektrikere m.m. og hvert fag har sine undervisningsværksteder. Det vimler med unge mennesker i arbejdstøj og morsomheder flyver gennem luften på adskillige sprog. På den anden side af gaden, i nogle lave barakker, holder frisør- og kosmetologeleverne til. Det var her Laila var på skoleophold, da hun forsvandt sidste vinter. Stemningen i barakkerne er fyldt med tøsefnis og luften af parfume og hårlak hænger tungt i lokalerne.

## SARAS BILVÆRKSTED

Sara har læreplads på Enghøjvejens Autoværksted. Det er et halvt stort autoværksted, ejet af chefen selv, den runde og joviale Preben Grønlykke. Bygningerne er de samme gule mursten og brunmalede vinduer, som da butikken blev startet for mange år siden. Bag den undselige facade gemmer der sig moderne grej og specialværktøj af mange slags, for værkstedet har ry som et af byens bedste. Det lugter af smøreolie og P3 kører i baggrunden.

I et skur bagved værkstedet står en gammel Massey-Ferguson traktor, som Sara har istandsat. Den kører nu bedre end nogensinde før ifølge chefens gamle far. Udover chefen er der ansat fire mekanikere og to lærlinge - den ene Sara og den anden Michel, som næsten er færdiguddannet.

## NORDSJÆLLAND:

### EMILIES BARNDOMSHJEM

Emilies forældre bor - når de ellers er hjemme - i en pragtvilla i Kokkedal på Nordsjælland.

Huset er stort og i forskudte etager med mange ovenlysvinduer. Her er dobbeltcarport, spabad på flere af badeværelserne, en stue på størrelse med en balsal med en massiv pejs i den ene ende, adskillige gæsteværelser og husets samlingspunkt: et kæmpe køkken-alrum med granitbordplader, fancy gaskomfur og et rustikt spisebord i mørkt træ. Stuens franske døre leder ud til en velmanicureret have med teakmøbler, swimmingpool og en hvidmalet mur hele vejen rundt om.

Der er aldeles mennesketomt - Emilies forældre er som sædvanlig ikke hjemme, men på påskeferie i New York og stuepigen har benyttet chancen til at besøge sin mor i Polen.

Her lugter af rengøringsmiddel og boligudstilling.



## VOSBORG, WORMSKIOLDS GODS



Man kommer til Vosborg ved at dreje af fra landevejen og køre op ad en bøgeallé. En aflåst smedjersport med overvågningskamera og kaldeanlæg giver adgang til parken. Godset er i røde mursten med tegltag, de nuværende bygninger stammer fra 1700-tallet. Indvendig er der moderniseret med nænsom hånd. Sikkerhedsinstallationerne på Vosborg er topmoderne. Der er kameraer, bevægelsescensorer og andet godt i en mængde, så de ikke er til at overse. Familien Wormskiold holder tydeligvis af deres privatliv.

Slottet er renoveret med alle moderne bekvemmeligheder og i respekt for stedets historie. Der er store malerier på væggene, lysekroner i loftet og spabade på badeværelserne. Der er indrettet separate lejligheder til de faste beboere og alle gæsteværelser har badeværelser en suite.

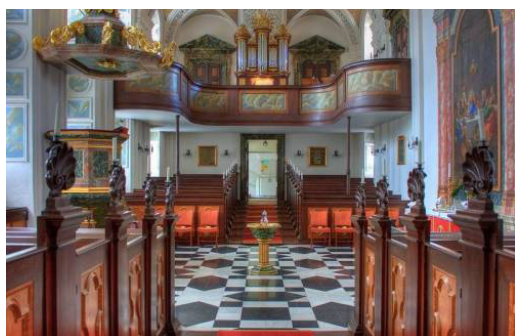
Den store spisesal, vinterhaven og biblioteket er de rum i huset, der er mest gammeldags i deres indretning. Fra spisesalen er der adgang til godsets kapel, indrettet i stil med Frederiksberg slotskirke, bare i mindre målestok.

Lige så pæn og poleret Vosborg er på overfladen og i de rum, der vises frem for gæster, lige så skumle og mørke er de private områder i kælderen. Bag ved vinkælderen har Robert Wormskiold sin lejlighed - en hemmelig afdeling med kiste og lystæt opholdsrum. Alt inventar er enten 200 år gammelt eller topmoderne. Her er alle moderne bekvemmeligheder og kontorfaciliteter blandt mørke træmøbler og guldbrokade.

I kælderen er der også et stort tomt rum med en nedfældet pentagramcirkel i gulvet. Den officielle forklaring er, at Wormskioldfamilien tidligere var aktive Rosenkrantzere, og ingen siden har fjernet cirklen. Den reelle forklaring er, at Robert Wormskiold ind imellem eksperimenterer med magi. Der lugter svagt af vokslys og gammel røgelse.



Spisesalen

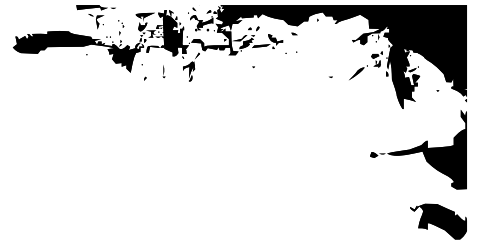


Vosborgs kapel



Et typisk gæsteværelse





# WORMSKIOLD

## - OPSLAG PÅ WIKIPEDIA

---

### WORMSKIOLD A/S

Wormskiold A/S er et dansk investeringsselskab med hovedsæde i København. Virksomheden er grundlagt som en porcelænsfabrik i 1735. Den ejes udelukkende af den gamle danske adelsslægt Wormskiold, som har hjemme på familiegodset Vosborg på Nordsjælland. Nuværende direktør er William Wormskiold (født 1960).

### MOTTO

Wormskiold A/S har Wormskiold-slægtens motto: "Mihi et meae" ("For mig og mine").

### HISTORIE

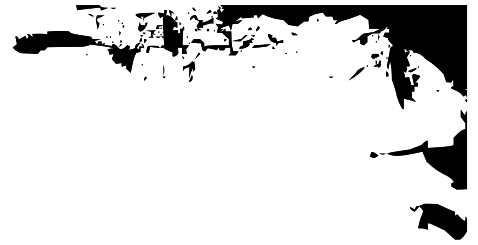
Virksomheden blev grundlagt af Grev Robert Wormskiold i 1735. I dette år fik han kongeligt privilegium til at anlægge en porcelænsfabrik i København. Den 26. juni samme år gik produktionen i gang.

Fabrikken blev hurtigt en succes og Wormskiold udvidede deres forretningsområde til også at omfatte bl. a. slavehandel med Dansk Vestindien og senere diamantudvinding i det nuværende Rwanda.

### AKTIVITETER

Wormskiold A/S, der i dag udelukkende er et investeringsselskab, havde i regnskabsåret 2009 en omsætning på 900 mio. kr. og et resultat på 272 mio. kr. Hele koncernen havde 732 medarbejdere (2009), fordelt på flere datterselskaber. Wormskiold A/S ejer Wormskiold Ejendomme, Wormskiold Offshore samt WS Verwaltungs GmbH i Tyskland.





# HEKSE - OPSLAG PÅ WIKIPEDIA

---

## HEKSE I NUTIDEN

Der er et stigende antal mennesker i Vesten, der tror på hekse, især indenfor nyhedenskab. Forskellen på nutidige og historiske hekse er så stor, at de næppe kan sammenlignes. F.eks. er de nutidige selvudnævnte i modsætning til de historiske. I mange heksecirkler i dag er det desuden en udelukkelsesgrund at bruge sort magi, fordi det strider imod lovene indenfor Wicca.

## WICCA

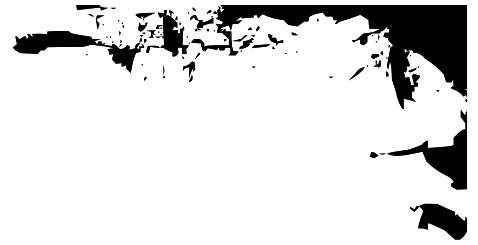
Mange moderne hekse bekender sig til den nyhedenske religion Wicca. Wicca er baseret på en grundlæggende tro på en tredelt gudinde (jomfruen, moderen, den gamle kloge kone) og det guddommeliges tilstedeværelse i naturen. Den moderne heks forsøger at følge levereglen: "Gør hvad du vil, så længe det ikke skader andre." Den præcise betydning af den sidste del af udsagnet er jævnligt udsat for massive diskussioner (er det f.eks. at skade andre, hvis du tager deres parkeringsplads?). Grundlæggende er det dog en religion, der hylder livsglæden og den enkeltes frihed, uden en masse påbud om hvad man må og ikke må.

En vigtig del af heksenens religionspraksis er ritualer og formularer, udført med en blanding af magiske symboler (i form af f.eks. farvede lys, urter og gudindestatuer), remser og bevægelser. Det er en generel opfattelse, at heksens evne til at koncentrere sig og fokusere energien er afgørende for, hvor stor success hun får med sin formular.

Hekse kan enten praktisere alene eller være en del af en cirkel. En heksecirkel består typisk af 13 hekse, der mødes til ritualer ved fuldmåne og højtider såsom jævndøgn, solhverv og allehelgensaften. For mange hekse er medlemmerne af deres cirkel også nære venner i hverdagen, som man hjælper både på magisk og ordinær vis.







# VAMPYRER

## - OPSLAG PÅ WIKIPEDIA

---

### VAMPYR

En vampyr er et mytisk, overnaturligt væsen, der ernærer sig ved at suge blod eller livskraft ud af mennesker og dyr. Vampyrens ofre kan siden selv blive til vampyrer. Beretninger og myter om vampyrer eller vampyr-lignende væsener, er kendt fra flere lande, og har inspireret alle dele af kulturen, inklusive bøger, skuespil, musik, film, tegneserier, rollespil og samlekortspil.

### EGENSKABER

De forskellige landes folkeovertro og litteratur har mange meninger om, hvad der karakteriserer en vampyr, og hvad der er farligt for vampyrer. Blandt de almindeligste er:

- De er stærkere og mere udholdende end almindelige mennesker.
- De er typisk enten overjordisk smukke eller monsteragtigt hæslige.
- De kan ikke tåle sollys. De sover, som var de døde, i døgnets lyse timer, og tager alvorlig skade hvis solens stråler rammer dem. Nogle mener sågar, det får dem til at brænde op.
- De har intet spejlbillede og kan ikke ses på film og billeder.
- En person kan senere blive vampyr, hvis hans mor fik for meget salt under graviditeten.
- De kan ikke krydse rindende vand.
- De kan forvandle sig til dyr - typisk en flagermus eller en ulv.
- Man slår en vampyr ihjel ved at slå en træpæl gennem dens hjerte.
- Vampyrer er sårbare overfor kristne symboler - de kan ikke tåle at røre ved kors og vievand og kan ikke træde ind på indviet jord.
- De kan flyve, også i menneskeskikkelse.
- Vampyrer kan ikke tåle hvidløg. Hvis man hænger hvidløg op omkring døre og vinduer, kommer vampyren ikke ind.
- Vampyrer er udødelige. De ældes ikke og bliver ikke syge.
- En vampyr kan kun træde ind i et hjem, hvis den er blevet inviteret.





# FORSVUNDEN KVINDE FUNDET DRÆBT

En kvinde er fundet dræbt i en affaldscontainer på Frederiksdalsvej i går aftes. Kvinden er identificeret som den 22-årige frisørelev Laila Pedersen, der forsvandt under en bytur i december 2012. Det oplyser Midtjyllands Politi i en pressemeddelelse her til morgen.

Medarbejdere ved Kronjyllands renovationsselskab fandt liget under tømning af containeren sent i går aftes, hvorefter de kontaktede politiet. Der er tale om et ualmindeligt brutalt drab, og politiet tøver med at gå i detaljer. Det forlyder dog, at kroppen er fundet i flere dele.

Midtjyllands politi ved endnu ikke, hvad der er baggrunden for drabet på Laila Pedersen, og mangler oplysninger om hendes færden. De opfordrer vidner, der har set mistænkelige forhold omkring containeren på Frederiksdalsvej, til at ringe til politiet.

# BILLEDE AF BIDSÅR PÅ HALS.

Taget lørdag nat kl. 03.24

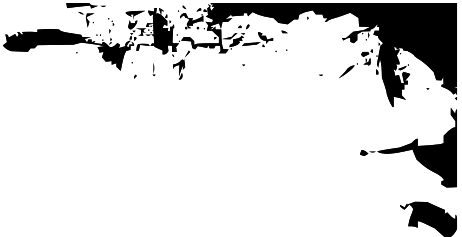


# ØRERING



## INDGRAVERING:

Mihi et meae



# HEKSERITUAL

## Ritual til at rense en person for vampyrblod

### Remedier:

- 4 sorte lys
- 2 hvide lys
- Røgelse, helst salvie eller enebær
- Salt
- Vand, helst kildevand
- Bæger
- Athame (offerkniv)
- Vampyrblod, helst fra den samme vampyr, som har bidt offeret.

### Besværgelse:

Med røgelse i hånden trækkes cirklen. De 4 sorte lys placeres i hver sit verdenshjørne, mens cirklen trækkes og følgende messes:

Hil jer! Vogtere af vagttårnene i øst, syd, vest og nord.  
Luften, ilden, vandet og jordens kræfter.  
Beskyt os mod mørkets kræfter,  
og lad kun Gudindens kærlighed træde ind i denne cirkel.  
Cirklen er trukket, vi er mellem verdener, hvor glæde og sorg, fødsel og død bliver ét.

De to hvide lys på alteret tændes.

Mens offeret står i midten af cirklen med bægeret i hånden, udfører præstinden følgende renselse:

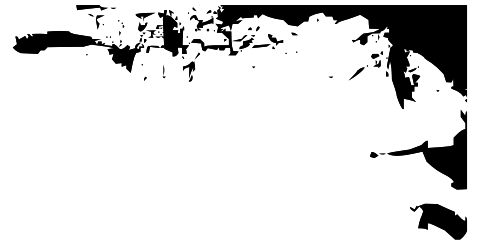
Vampyrblodet hældes i bægeret.

Vi har bragt mørkets kræfter ind i cirkelens hellige rum. Vi vil overvinde mørkets kræfter med Gudindens kærlighed.

Præstinden tager et af lysene fra alteret og fører flammen over bægeret i pentagrammets form.

Med flammens rensende kraft brænder jeg mørkets kræfter bort.





Præstinden puster røgelse over bægeret.

**Med luftens rensende kraft blæser jeg mørkets kræfter bort.**

Præstinden stænker vand på bægeret.

**Med vandets rensende kraft skyller jeg mørkets kræfter bort.**

Præstinden drysser salt i bægeret.

**Med jordens rensende kraft maner jeg mørkets kræfter bort.**

Præstinden tager athamen og dypper spidsen i bægeret.

**Med kærlighedens kraft, frigjort ved foreningen af Gudinden og Guden, bortmaner jeg mørkets kræfter. Denne kalk er nu fyldt med Gudindens kærlighed og renser al mørke bort.**

Offeret løfter bægeret til sine læber og drikker blodet, mens præstinden messer:

**I fuldkommen kærlighed og fuldkommen tillid fyldes jeg med Gudindens kærlighed og lys.  
Mørkets kræfter viger, og jeg genfødes som menneske og kærlighedsbarn.**

Præstinden åbner cirklen og takker de fire vogtere.

**Cirklen åbnes, verdener forenes, kærligheden sejrede. Hil jer vogtere af vagttårnene. Vi takker for jeres beskyttelse, gå i fred.**

Lysene slukkes, præstinden og offeret træder ud af cirklen.



# EXORCISME

## AT UDDRIVE DJÆVELEN FRA EN VAMPYRBIDT

Nødvendige remedier:

- Vievand
- Kors
- Vampyrblod
- En inderligt troende til at udføre uddrivelsen.

Uddrivelse af vampyrisk indflydelse fra et menneske:

Uddrivelsen udføres bedst på indviet jord, helst i Herrens hus.

Det stakkels menneske, som uddrivelsen skal udføres på, placeres foran den troende, bundet om det skønnes, at han er til fare for sine omgivelser. Det er tilrådeligt at have hjælpere tilstede, som kan holde ham, da ondskabens indflydelse kan gøre ham voldelig under uddrivelsen.

Den troende beder:

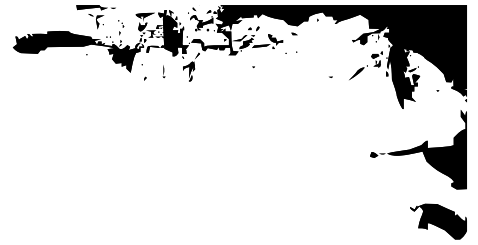
**Hellige Far, som vogter og våger over os og vore gerninger, stå mig bi i denne nødens stund. For jeg ved, at det jeg tilstræber er vanskeligt, og jeg behøver din hjælp til at fordrive ondskaben.**

Han tager vievand, holder det frem og beder over det:

**Almægtige Fader! Helliggør dette vand ved din kærlighed. Lad de onde ånders angreb tilbagevises og al frygt for ondt vige, hvor det stænkes under påkaldelse af dit navn. Lad enhver af os, som beder om din nåde, ved bestænkelsen erfare din Hellige Ånds nærvær. Ved din Søn, Jesus Kristus, vor Herre, som med dig lever og regerer i Helligånds enhed, én sand Gud fra evighed og til evighed.**

Han stænker vievandet først på sig selv, dernæst på hjælperne og til sidst på det stakkels menneske, mens han gentager

**Herre forbarm dig, Kristus forbarm dig.**



Han tager vampyrblodet, slynger det ud på jorden og træder på det.

**Som jeg bortkaster det onde blod og træder det under føde i Herrens navn, lad også det, der er i dig drives ud og kastes bort ved Hans nåde.**

Han tegner korsets tegn for det stakkels menneskes pande, mund og bryst, mens han siger.

**Lad det ikke længere finde bolig i hverken dit sind, dine ord eller dit hjerte. De er ved korsets tegn under Herrens beskyttelse.**

Den troende holder sit kors frem mod det stakkels menneske og reciterer fra Markusevangeliet kapitel 16, vers 17-18:

**Og disse tegn skal følge dem, der tror: I mit navn skal de uddrive dæmoner, de skal tale med nye tunger, og de skal tage på slanger med deres hænder, og drikker de dødbringende gift, skal det ikke skade dem; de skal lægge hænderne på syge, så de bliver raske.**

Den troende lægger hånden på det stakkels menneske og siger:

**Jeg befaler dig, urene ånd som har taget bolig i dette menneske: Forsvind!**

**Ved den kraft der er mig givet som en af Herrens egne, trods min egen uværdighed, befaler jeg dig: Forsvind!**

**Ved Faderen, Sønnen og Den Hellige Ånd befaler jeg dig: Forsvind og vis dig ikke igen!**

Han lægger sit kors mod det stakkels menneskes pande og afslutter:

**Ved Herrens nåde er du nu ren som fra dåben, og ondskaben skal intet fodfæste finde i dig.  
Amen.**







Sebastian Lerhøj <sebbeplus@gmail.com>

---

**Angående smitterisiko**

---

**Robert Wormskiold** <herre@wormskiold.dk>

To: sebbeplus@gmail.com

Til Sebastian Lerhøj.

Det er kommet til mit kendskab, at De for kort tid siden har haft kontakt med Laila Pedersen, tidligere af Hvidkærsbro.

Som hendes formynder pålægger det mig at meddele dem, at fysisk kontakt med den unge Frøken Pedersen desværre kan have udsat Dem for fare. Frøken Pedersen har, under en nyligt afsluttet rejse til Afrika, pådraget sig en sjælden tropesygdom, der kan smitte ved intim kontakt. Skulle De udvikle et eller flere af nedenstående symptomer, bedes De omgående kontakte undertegnede, ved at benytte dette telefoninummer: 5194 5380.

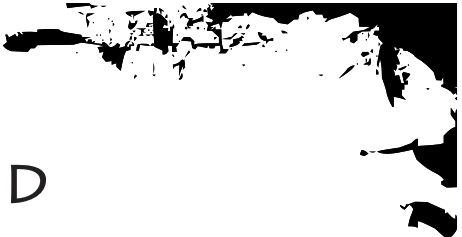
Jeg håber, at denne skrivelse finder Dem i bedste helbred. I givet fald bedes De se bort fra denne henvendelse og glemme både mit og Frk Pedersens navn. Diskretion er en nødvendighed, og det ville være med største beklagelse, at jeg blev nødt til at gribe til sanktioner, hvis De skulle bryde tavsheden.

Symptomerne, De bør reagere på, er følgende: Lysoverfølsomhed, stor tørst, pludselig allergisk reaktion på ting som sølvkors og guldkrucifikser.

Skulle De udvikle et eller flere af disse symptomer, så lad være med at opsøge Deres egen doktor, men kontakt i stedet undertegnede. Denne sygdom kræver hurtig og specialiseret behandling, som en almindelig landsbydoktor ikke kan tilbyde.

Med agtelse

Robert Wormskiold af Vosborg



# EMILIE: SAMUEL WORMSKIOLD

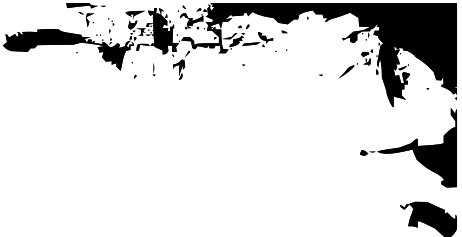
Samuel var din kæreste nogle måneder af niende klasse. I gik på den samme privatskole i Nordsjælland. En rigtig sød fyr, betænksom og opmærksom. Synd for ham, at han aldrig måtte noget for sine superstrengte forældre.

Når I mødtes, var det altid hos dig, for han fik ikke lov at tage nogen med hjem. Hans familie har ellers deres egen herregård, så man skulle tro, at der havde været plads nok til en gæst eller to. I det hele taget kunne Samuel aldrig svare på dine helt normale spørgsmål om hans familie og resten af hans liv, og tilsidst kunne du ikke acceptere det mere. “Min familie tillader det ikke,” var hans standardsvar på alt.

Det var dig som slog op med Samuel. I havde haft et skænderi om alt hans hemmelighedskræmmeri, og tilsidst stillede du ham et ultimatum: Enten inviterede han dig med hjem til sin familie, så du kunne se, hvad det hele drejede sig om, eller også var det slut. Og det var det så.

Du har ham stadig på facebook sammen med dine andre gamle klassekammerater. Han går på Herlufsholm nu, og du håber for ham, at han i det mindste der kan være lidt i fred for sin families tyranni.





## BILAG

### HEKSELORE - SPILLELEDERS VERSION

Heksene i Bidt deler livssyn og magiske evner. Derudover lever de et normalt liv med de glæder og sorger det medfører. I det følgende bliver hekse omtalt som kvinder, men der findes også mandlige hekse, der dog oftest bruger andre betegnelser for sig selv.

#### WICCA

Den moderne heksetro, også kaldet wicca, er en eklektisk religion, baseret på en grundlæggende tro på en tredelt gudinde (jomfruen, moderen, den gamle kloge kone) og det guddommeliges tilstedeværelse i naturen. Den moderne heks forsøger at følge levereglen: "Gør hvad du vil, så længe det ikke skader andre." Den præcise betydning af den sidste del af udsagnet er jævnligt udsat for massive diskussioner (er det f.eks. at skade andre, hvis du tager deres parkeringsplads?). Grundlæggende er det dog en religion, der hylder livsglæden og den enkeltes frihed, uden en masse påbud om hvad man må og ikke må.

En vigtig del af heksenenes religionspraksis er ritualer og formularer, udført med en blanding af magiske symboler (i form af f.eks. farvede lys, urter og gudindestatuer), remser og bevægelser. Det er en generel opfattelse, at heksens evne til at koncentrere sig og fokusere energien er afgørende for, hvor stor success hun får med sin formular.

Hekse kan enten praktisere alene eller være en del af en cirkel. En heksecirkel består typisk af 13 hekse, der mødes til ritualer ved fuldmåne og højtider så som jævndøgn, solhverv og allehelgensaften. For mange hekse er medlemmerne af deres cirkel også nære venner i hverdagen, som man hjælper både på magisk og ordinær vis.

#### MAGISKE KRÆFTER

I Bidt har heksene magiske kræfter, selvom omverdenen tror lige så lidt på deres evner, som de gør i vores virkelighed. Heksen kan trække energien til sit magiske arbejde fra naturen eller sig selv. Generelt holder heksene deres kræfter hemmelige for almindelige mennesker, men har ikke et egentlig forbud mod at lade andre se deres magi. Nogle hekse bruger magien i deres hverdag til småting, som at tænde et stearinlys eller finde forsvundne nøgler, men kun ganske få kan gøre virkeligt store ting (som at få en anden til at elske dig eller helbrede en vampyrbidt).

Stor magi koster, både for heksen og den person, magien skal virke på. Magi er ikke en eksakt videnskab, så hvorvidt et ritual virker, og hvor meget det kommer til at koste i energi, er ikke til at forudsige. Der er derfor altid en risiko for, at magien enten mislykkes eller kommer til at koste meget mere end forudset, både på kort og lang sigt.

#### AT HELBREDE EN VAMPYRBIDT

Helene giver dem et ritual, der kan helbrede en vampyrbidt, ved at rense vampyrblodet og derefter få offeret til at drikke det rensede blod. Det siger sig selv, at prisen for fiasko er endnu en vampyr. Helene lever ud fra en filosofi om, at intet kommer gratis og alt har sin pris på enten det fysiske eller det spirituelle plan. Ved at kræve betaling for sit ritual, forsøger hun at mindske den spirituelle pris, spilpersonerne skal betale for ritualen.

# VAMPYRLORE - SPILLELEDERS VERSION

Vores vampyrer er hverken Edward fra Twilight eller Grev Dracula fra Stokers Dracula, men nærmere et sted midt imellem. Vampyrer er sexede og farlige. De gamle vampyrer besidder en livsvisdom, intet menneske kan opnå, men har samtidig glemt deres menneskelighed. Det gør dem til kyniske menneskekendere, der kan manipulere med deres omgivelser, uden at disse nødvendigvis opdager det. Vampyrer er lidt stærkere, lidt hurtigere, og generelt lige lidt bedre end mennesker til de fleste ting.

Vi har sorteret lidt i de mange myter, der omgiver vampyrer, da ikke alle giver mening i forhold til den kære Robert Wormskiold. Som den opmærksomme læser vil bemærke, er der forskel på, hvad den unge vampyr Laila og den garvede heks Helene ved om vampyrer - ikke alle deres oplysninger er korrekte, men det har spillerne ingen mulighed for umiddelbart at tjekke.

## VAMPYRER - FAKTA

Vampyrer hænger i Bidt sammen med den kristne mytologi - de er Satans væsner og dermed følsomme for kristne symboler. Hagen er dog, at symbolerne skal have lige så stor betydning for bæreren, som de har for vampyren - det hjælper altså ikke noget at udstyre en ateist med et kors.

Vampyrer lever af blod - helst menneskeblod, og helst friskt. Afkølet blod eller blod fra dyr kan sagtens holde en vampyr i live, men det svarer lidt til at leve af vandgrød og tørt rugbrød, når man har været vant til Michelin restauranter.

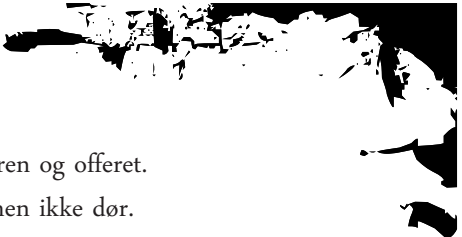
Vampyrer lider af værre sollysallergi end en albino. De udvikler øjeblikkeligt store væskende sår på den eksponerede område, og vil selvantænde, hvis de opholder sig i solen mere end et par minutter. Af samme årsag sover de fleste vampyrer i løbet af dagen. En kiste med en håndfuld jord fra forfædrenes grav er en nødvendighed. Uden kisten og jorden sygner den udøde langsomt hen, kommer til at ligne en mager og bleg stofmisbruger, inden han simpelthen lægger sig til at sove permanent.

Vampyrer kan ses i spejle og på film, men nærer en generel modvilje mod at blive fotograferet, da det kan føre til ubehagelige spørgsmål om 30-50 år.

Kristne symboler, anvendt af en sandt troende, er dårligt for vampyrers helbred (kors, vievand, ikoner, bedekranse etc.). Vievandet svier eller ætser, lys reflekteret fra korset skærer i øjnene, og vampyren får det generelt dårligt, hvis han er i nærheden af kristne symboler for længe. De dræber ham ikke, men giver ham en stor lyst til at opholde sig et andet sted, gerne langt væk. Effekten ophører, når vampyren har forladt rummet/området omkring den kristne symbolbærer. Hvidløg lugter måske dårligt, men påvirker dem ikke. Ligesom rindende vand ikke er en måde at stoppe vampyrer på. Den klassiske træpind gennem hjertet giver noget blodtab, men resulterer også i en meget irriteret vampyr, der hurtig vil kunne genopfylde blodlageret fra det uheldige mennesker, der førte pinden.

Hvis man virkelig vil aflive en vampyr gøres det ved at skille hovedet fra kroppen og begrave begge dele ved hver sin korsvej. De færreste nulevende personer vil være i stand til at gennemføre dette.

De fleste vampyrer har noget af deres eget blod gemt et sted i nærheden af deres sovested. Vampyrblod (og specielt deres eget blod) er nemlig den bedste medicin, hvis de er kommet lidt for tæt på vievand, troende præster el. lign.



## AT SKABE EN VAMPYR

En vampyr bliver ikke bare Skabt ved et tilfælde, der kræver en indsats både fra vampyren og offeret.

Først skal man bides af en vampyr, som drikker blod nok til, at man bliver afkræftet, men ikke dør.

Herefter vil bidofferet begynde at udvise klassiske tegn på blodmangel: Bleg, bliver let svimmel og træt. Af andre symptomer kan nævnes: manglende appetit (og madlede, når nogen forsøger at tvinge offeret til at spise), lysallergi (vil helst have solbriller på indenfor) og stærk tørst, der ikke slukkes af vand. Symptomerne bliver langsomt værre i løbet af de første 14 dage, hvorefter de finder et stabilt leje.

Hvis offeret drikker menneskeblod inden 1 år og 1 dag vil forvandlingen være fuldbragt, og han eller hun kan nu se frem til et evigt liv med flydende føde og meget få solopgange.

En nyskabt vampyr har brug for at være fysisk tæt på sin Skaber den første tid, ellers bliver vedkommende langsomt dårligere og har et større behov for menneskeblod. Der er oftest sværere for en nyskabt vampyr at styre sin blodtørst.

Hvis bidofferet ikke drikker menneskeblod indenfor 1 år, ophører symptomerne og han bliver langsomt normal igen.

Der skal en vis mængde blod til (at sutte på sin finger, når man har skåret sig på køkkenkniven er f.eks. ikke nok - men det ved vores spilpersoner ikke).

## PÅSKEVAMPYREN

Også vampyrer har myter. En af dem omhandler den ganske særlige påskevampyr. Dette er vampyrer, der er blevet bidt lige inden påske og i selve påskeugen drikker menneskeblod for første gang. Disse vampyrer bliver særligt stærke og magtfulde, og vil i følge legenden være skæbnebestemt til at dræbe deres Skaber og overtage magten. Det siger sig selv, at de fleste vampyrer vil gøre alt for at undgå at dette sker. Selv vampyrer, der ikke har drukket af det pågældende menneske, vil hjælpe med at forhindre, at de bliver vampyrer under påskeugen, da ingen har lyst til at have en ung, uerfaren og meget magtfuld vampyr i nabolaget.

# HVAD NU HVIS?

## - EN GUIDE TIL BESVÆRLIGE SPILLERE

På Fastaval kan man ikke selv vælge sine spillere, hvilket kan være både en fordel og en ulempe. Vi har her forsøgt at samle nogle af de muligheder, du som spilleleder har for at skubbe mere til spillerne, hvis de slet ikke forstår, hvad der foregår, eller en eller flere af dem føler sig koblet af holdet.

### GENERELT

Alle bipersoner kan udvise selvstændigt initiativ og opsøge spilpersonerne, hvis det bliver nødvendigt. Derudover har vi inkluderet et par ekstra personer, som er nævnt i nogle af spilpersonernes karakterark, men som ikke nødvendigvis kommer i spil. De står beskrevet nederst i listen over bipersoner.

### SEBASTIAN

Han er midtpunktet i plottet, så spilleren burde ikke føle sig udenfor. Skulle det ske alligevel, eller er spilleren en af dem, der føler at det er FEDT at være vampyr, så brug f.eks. de fysiske symptomer til at understrege, at det ikke nødvendigvis er så fedt at være Sebastian lige nu. Lad Camilla, en tilfældig klassekammerat og bofælle, komme forbi og kommentere på, hvor syg han ser ud. Lad solen brænde lidt mere, når han går udenfor. Gør det meget tydeligt, hvor langt ude Laila er, når de møder hende. Der antydes i flere af karakterarkene, at Sebastian er interesseret i Emilie som andet end en veninde, denne potentielle konflikt kan optrappes, hvilket nok skal bringe Nikolaj på banen meget hurtigt.

### SARA

Saras største dilemma er valget mellem hendes egne ønsker for fremtiden og hendes forældres forventninger til samme. En flok elever fra teknisk skole, der kommer efter Sebastian, fordi han har lagt an på den enes kæreste, kan være katalysator for en konflikt, hvor Sara pludselig skal vælge mellem sin bror og sine klassekammerater.

Hun er en af de få, der har en direkte forbindelse til underverdenen (astrologilærer og heks, Helene). Benyt dig af Helene til at komme med forudsigelser og advarsler, alt efter hvad du skønner, der er nødvendigt.

Kristians interesse i Sara kan ulme i baggrunden, eller springe ud i fuldt flor - hvis en eller begge spillere mangler noget engagement, kan det være en måde at få dem involveret igen.

### EMILIE

Emilie er en overklassetøs, men hun er ikke en tomhjernet gås! Hvis Emilies spiller mangler noget at forholde sig til, er det oplagt at opskalere ven vs kæreste-konflikten mellem Sebastian og Nikolaj.

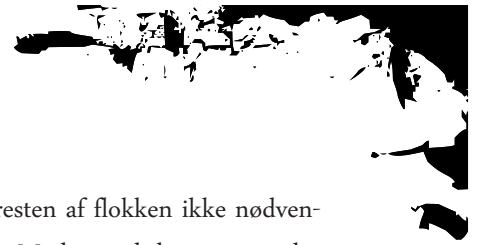
Har du brug for at understrege hendes næstekærlighed, så lad Ida (den lille pige fra plejehjemmet) komme forbi kollegiet. Ida kan sagtens være synsk, og fornemme, at der er noget helt galt med Sebastian.

Det gamle forhold til Samuel Wormskiold kan også bruges til at lave rav i den mellem Emilie og Nikolaj.

### NIKOLAJ

Nikolajs ukendte grandtante Christine Møller, kan pludselig dukke op (enten fysisk eller på Facebook) og vise sig at vide en hel del om netop den situation, Nikolaj befinder sig i lige nu.

Den familiære forbindelse til Wormskiold-familien kan udnyttes til at give Nikolaj en personlig interesse i konflikten (både Robert og Samuel vil umiddelbart byde ham velkommen som en del af familien, hvis han fortæller dem om det fælles slægtsskab).



## KRISTIAN

Kristian er andet og mere end “den kristne fyr”. Han har tænkt over nogle ting, som resten af flokken ikke nødvendigvis har overvejet, men han er også en teenager, med hormonerne rasende i kroppen. Mødet med det overnaturlige bør lede til en refleksion over hans tro, udfaldet er op til spilleren.

Storebror Jonas kan dukke op, enten fordi Kristian tager kontakt, eller fordi storebror vælger at bryde radiotavsheden. Jonas bebrejder ikke Kristian, hvad deres forældre har gjort, men er usikker på, hvordan lillebroderen vil reagere på hans (mandlige) kæreste. Denne reaktion er helt op til Kristians spiller.

Kristians interesse i Sara kan ulme i baggrunden, eller springe ud i fuldt flor - hvis en eller begge spillere mangler noget engagement kan det være en måde at få dem involveret igen.

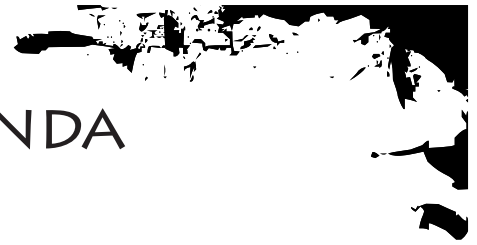
## SPILLERNE GIDER IKKE TAGE TIL SJÆLLAND

Et af scenariets svage sider er, at spillerne pinedød skal til Sjælland, for at sidste akt giver nogen mening. Du har flere måder at få dem derover på. Alle forsøg på at hjælpe Sebastian kræver vampyrblod - som de kun kan få på Sjælland. Hvis spillerne ikke selv fatter det, modtager Sebastian en mail fra Robert Wormskiold, der inviterer dem til Vosborg. Helene kan advare dem om, at risikoen for at blive vampyr i løbet af det næste år er stor (så de må hellere gøre noget). Samuel kan appellere til Emilies næstekærlighed ved at bede hende hjælpe ham mod hustyrannen.

## SPILLERNE GIDER IKKE INVESTIGATION/DRAMA

Forhåbentlig har spillerne læst foromtalen og dannet deres forventninger til scenariet ud fra dette. Meget kan undgås ved fra starten at snakke om, hvilke forventninger spillerne har til genren. Bidt kører på flere niveauer, og det er helt op til dig som spilleleder at skrue op og ned for de forskellige aspekter, afhængig af hvad dine spillere ønsker. Hvis spillerne helst vil opdatere deres Facebook og køre interne intriger, så lad dem gøre det og server investigationdelen for dem med et minimum af problemer (de bliver nødt til at bevæge sig ud til Peter og/eller Helene, men resten kan klares via sms-beskeder og mails). Hvis de primært vil køre investigation, så gå let henover dramadelen og lad dem koncentrere sig om på en logisk måde at hjælpe deres ven.





# PETERS FORTÆLLING FRA RWANDA

## - EN BERETNING OM VAMPIRER I AFRIKAS HJERTE

Det følgende er en beskrivelse af præsten Peters oplevelser, da han som ung præst drog til Rwanda i Guds tjeneste.

“Jeg mødte dem i Rwanda under borgerkrigen. Jeg var udsendt som missionær, og boede i en Tutsi landsby langt fra civilisationen. Det begyndte med en ung pige, der langsomt sygnede hen, uanset hvad medicinmanden eller jeg gjorde. Hun virkede bleg under sin kulsorte hud, ville ikke ud i solen og klagede over konstant tørst. I perioder virkede hun aggressiv og forsøgte flere gange at bide sin far i halsen. Jeg bad til Vorherre om frelse for hende og landsbyen, men intet hjalp. En nat forsvandt hun fra sin hytte, uden at efterlade spor.

Den mærkelige sygdom begyndte at sprede sig i landsbyen, især blandt børnene. Jeg tilbød at ledsage de værst angrebne på den syv dage lange rejse til det nærmeste hospital - i håbet om at vestlig medicin kunne klare hvad bønner og heksemedicin ikke kunne. Vi var tre voksne og fem børn, der drog afsted gennem junglen. En nat stod hun pludselig ved vores bål. Den syge pige. Men hun var ikke syg længere. Faktisk så hun mere levende ud, end hun nogensinde havde gjort før.

“Hvad vil du? Hvor gik du hen?”

“Jeg er kommet for at hente mine brødre,” svarede hun på sit afrikanske engelsk. “Resten skal du ikke bekymre dig om.” Hendes lysende hvide tænder virkede mere spidse, end sidst jeg så hende.

I det øjeblik talte Herren til mig og gennem mig. Jeg løftede det simple kors, jeg bare om halsen, og sagde med fast stemme: “Vig bort, Satans yngel, thi dette er Guds børn.”

Med et skrig forsvandt hun ind i skoven, og de fem børn faldt til jorden i afmagt.

Da forstod jeg, hvilken fare vi var i: Djævelen selv var kommet til Rwanda. Gud gav mig styrke den nat. Jeg forlod mit rejseselskab og bevægede mig i al hast gennem junglen mod landsbyen. Jeg løb hele vejen, og ankom ved solopgang. Men da var det allerede for sent. Forstenet gik jeg fra hytte til hytte og sagde velsignelsen over hver eneste af de lemlæstede kroppe. I den sidste hytte fandt jeg en lille dreng liggende under et tæppe. Hans mor lå foran døren. Død. Drengen så på mig med store tillidsfulde øjne, og igen følte jeg Herren tale til mig. Gud gav mig ansvaret for, at denne dreng blev oplært i hans tro.

Jesus tilbragte 40 dage i ørkenen, før han modstod Fristeren og genfandt sin Gud. Jeg tilbragte seks dage i Skærsilden med Gud ved min side. Jeg sov meget lidt om dagen og gik hele natten. Så snart solen var væk, kunne jeg høre satans yngel nærme sig. De kredsede om barnet og mig. Den unge pige havde fået selskab af landsbyens medicinmand. De frygtede ilden og lyden af Herrens ord, så jeg gik gennem junglen med en fakkell, messende hvad jeg kunne huske af bønner, salmetekster og skriftsteder.

På hospitalet mødte vi resterne af min flok. Kun den ene af drengene havde været i live, da de nåede frem til hospitalet. Lægerne diagnosticerede akut blodmangel og gav ham store mængder blod intravenøst, hvorefter han var livet op meget hurtigt, havde bidt struben ud på en sygeplejerske og var forsvundet ind i junglen. Den lokale heksedoktor havde straks stillet diagnosen: *Ramanga* - vampyr. Den franske læge var mere tilbøjelig til at mene, at det var hundegalskab. Et jagtselskab var draget afsted med heksedoktoren i spidsen. Det er uklart, hvad der skete, men lægen antydede, at de lokale mænd havde dræbt knægten under påskud af, at han var besat af onde ånder.

Da jeg fortalte mændene, hvad der var sket i landsbyen, drog jagtselskabet afsted igen. Selvom folkemordene i Rwanda først startede et par år senere, begyndte blodsudgydelserne her. Det var kun få af mændene, der vendte hjem. De ville ikke tale om, hvad de havde oplevet. Deres blik viste, at de havde set Satan i øjnene og besejret ham.

Ingen fra drengens landsby overlevede angrebet, så jeg tog ham med til Danmark, og opdrog ham som min egen søn. “

