

Vampire scenario til TroA Con 2004 (alfa version)

Martin Svendsen

Titel: Bag lukkede døre

Genre: Intrige

System: Vampire

Intro

Han bevæger sig hastigt op af den lange, stejle trappe. Pulsen dunker i tindingerne, støvet svider i lungerne. Han standser op kort før toppen, får åndedræt og hænder i ro, rømmer sig og træder ind i tårnværelset, det ene knæ i gulvet. *"Herre"*. Hans stemme dirrer. En siluette står aftegnet i vinduet mod den mørke nattehimmel. Gennem den piskende regn bag silhouetten, kan han ane lysene fra de store højhuse. Hurtigt slår han blikket ned og foresætter, hans stemme nu mere sikker. *"De fem af blodet er ankommet, de er i antekammeret"*. Han holder blikket rettet mod gulvet. *"Jeg går ud fra at de har hidkaldt dem på grund af Argenheims død?"* Han kunne mærke herrens brændende øjne, og herren talte. *"Jeg troede efterhånden du havde lært Huges, at intet er hvad det ser ud til"*. Herren holdt en kort pause. *"Meddel dem at forhandlingerne starter om en halv time"*. *"Så må vi se hvilken pris de er villige til at betale"*.

Reglerne for "Bag lukkede døre":

- 1: Der er oplysninger der mangler
- 2: Der er modstridende oplysninger
- 3: Der er ingen fejl, kun mulige grunde til afvigelsen

Og grunden til at disse ikke er oplyst er at:

- 1: Du ikke kender dem
- 2: Du ikke husker dem
- 3: Du husker noget andet
- 4: Du har en anden teori
- 5: Du kender der rigtige oplysninger

Vælg selv, udfyld hullerne, til FORDEL FOR HISTORIEN

Oplæg

"For 5 dage siden blev resterne af Lord Argenheim, primogenet for klan Brujah fundet. To håndfulde slagter og et halssmykke. For 3 dage siden blev 5 af byens prominente kindreds - ambitiøse ancillaer - indkaldt til møde hos Scenaschal Augustus Blackhallow af klan Nosforatu. Et møde bag lukkede døre. Ingen ved hvad der er sket, og dem der gør har ikke tænkt sig at tale om det, men nu har prins William Blakethorn d. 3 af klan Ventrue tænkt sig at finde ud af det."

"Fortæl mig hvad der skete den nat bag lukkede døre", prinsens stemme er hul og kommanderende,

som et ekko i en gammel, rusten tønde. Du forbliver tavs. Ingen siger noget. "Kun tre ting kan sådan binde din tunge: en anden kindreds kræfter, frygt eller en meget stærk vilje. Hvad end der holder dig fra at tale skal jeg nok få din tunge på gled, og skelne løgn fra sandhed".

"Fortæl mig om dig selv", prinsens blik hviler på dig, som blylodder på dit bryst. "Der er ikke meget at fortælle, Lord Blakethorn" du bøjer hovedet, forsøger at bibeholde kontrollen. Du mærker smerten starte et sted nede i dybet og ved at dette er en kamp du ikke kan vinde. "Fortæl mig om dig selv". Hans stemme er mere kommanderende denne gang. Der er intet du kan gøre, noget overtager din krop, en pludselig lyst til at fortælle ham om dig selv. Du begynder at snakke men ved at du må tøjle din tunge og bæstet så godt du kan. Du ved lige så vel som de andre, at dit uliv afhænger af hvad du fortæller og fortier... "

(Dette oplæg er at finde i starten af hver karakter)

Oplæg til spillederen

I en større, moderne amerikansk by (kaldet byen), er en af byens prominente personer, død. Ingen ved præcist hvordan. Den stedfortrædende regent i byen indkalder kort efter fem af byens fremtrædende personer til et møde, et møde bag lukkede døre. Mange rygterne florerer, og mange gør sig deres tanker om hvad dette møde går ud på, alt lige fra en undersøgelse af dødsfaldet, til etableringen af et nyt hierarki. Sandheden ligger måske et sted midt imellem.

Ingen ved hvad der er sket til dette møde og de fem har ikke fortalt nogen om det. Regenten - der føler noget dystert bevæge sig i udkanten af hans synsfelt - indkalder de fem personer til et møde/forhør, hvor det lader til at han har tænkt sig at finde ud af hvad der skete den aften hos den stedfortrædende regent. Man skulle umiddelbart tro at han samtidig håber på at dette møde kan kaste lys over dødsfaldet.

Selve scenariet består af regentens forhør af de fem personer (der udgøres af spillerne). Scenerne er delt op i to typer: scener i nutid, og scener i datid. Nutids scenerne er scenerne der foregår hos regenten under forhøret og spilles helt normalt. Datidsscenerne er flashbacks - rekonstruktioner af scenerne der finder sted i scenariets to "huller" (se senere). Der er sådan set reelt ikke tale om rekonstruktioner, da spillerne ikke ved hvad der er sket og heller ikke har det stående i deres baggrund. Scenerne skal forestille at være et tilbageblik sådan som en eller flere karakterer husker eller genfortæller dem, men reelt spilles de som almindelige scener hvor spillerne spiller deres karakter som om det var i nutid (med enkelte undtagelser, se de enkelte scener). Det særlige ved disse scener er at de nødvendigvis ikke er sande. Det kan godt være at den karakter der genfortæller eller genoplever scenen lyver eller har fået pillet ved hans hukommelse. Men rent praktisk spilles scenerne som var de nutidsscener, der er ingen drejebog eller beskrivelse af hvad der skal ske. Scenen spilles og resultatet af scenen er lig det der huskes/fortælles af karakteren. Det vil sige at scenariet både består af scener hvor regenten forhører spillerne i nutid og scener hvor de fortæller om det de husker eller tænker tilbage. Man hopper altså tilbage og spiller den pågældende scene, og det der spilles, er det den pågældende karakter fortæller regenten, hvad enten det er løgn, sandhed eller midt imellem. Det vil også sige at man kan komme til at spille den samme scene to gange men med to forskellige forløb, hvis det er to forskellige karakterer der fortæller regenten hvad der skete, eller har to forskellige udlægninger af hvad der skete. (Hav tålmodighed, hvis det ikke er tydeligt hvad jeg mener endnu, kommer det når jeg gennemgår scenerne).

Jeg vil i dette scenario bruge nogle meget generelle termer frem for særlige World of Darkness Termer. Det er for at gøre scenariet så generelt brugbart som muligt. Men for at sætte det ind i den rette sammenhæng foregår scenariet i en større, Amerikansk Camarilla by. Regenten er prins (elder af klan Ventrue), den stedfortrædende regent er Scenaschal (elder af klan Nosforatu) og den afdøde Lord Argenheim er primogen for klan Brujah (ligeledes elder). Spillerne er fem prominente og ambitiøse ancillae (klan Ventrue, Brujah, Malkavian, Nosforatu og Toreador). De er alle ærgerrige, drømmere og arkitekter (frem for krigere), der har ofret meget og betalt prisen for deres eksistens og overlevelse. Selvom de ikke er et Coterie, og umiddelbart ikke arbejder sammen, har de relationer på kryds og tværs og har alle noget at tabe og vinde i forhold til begivenhederne og hinanden. De har forskellige motiver og bevæggrunde, og har både grund til at modarbejde hinanden men så sandelig også at samarbejde. Jeg har med vilje begrænset og udeladt regeltekniske detaljer, små detaljerede beskrivelser og minutøse kort og beskrivelser af de forskellige lokationer, da det ikke er dem der er i fokus. Det står dig frit for at beskrive omgivelserne som du opfatter dem, men jo færre rammer du sætter, jo større frihed har spillerne når de improvisere. Man skal dog huske på at dette er et tveægget sværd. Nogle spillere vil gerne have stærke rammer, andre vil ikke.

Om scenariet

Dette scenario er to ting. For det første er det et meget klassisk intrigescenarie med intriger og magtkampe, personlige stridigheder og gamle fejder. Men det er også et eksperiment. Som du nok har regnet ud er der visse utraditionelle ting i formen, og som du læser scenariet vil du støde på andre "særheder". Jeg vil her forsøge at foregribe din undren og sætte dig ind i min ide med dette scenario.

Selve grundideen med scenariet er at spillerne gennem scenariet, selv skal udfylde de to huller der er i scenariet. Det ene hul er hvad der er sket med Lord Argenheim der er død, og det andet hul er hvad der skete under mødet med den stedfortrædende regent. Disse to huller står ikke beskrevet nogen steder og der er ingen facitliste til hvad der skete og hvem der gjorde hvad. Det der skete er det spillerne skaber gennem spillet, eller bedre endnu: det der skete er en blanding af hvad der ligger bag de forskellige opfattelser af og forklaringer på hvad der skete.

Spillerne indeholder en masse oplysninger om hvad karaktererne lavede og tænkte op til forløbet og hvad deres forhold er til hinanden, regenten og den stedfortrædende regent. Sideløbende med dette vil de i form af regentens forhør blive konfronteret med en række oplysninger og spørgsmål som de skal reagere på og som kommer til at påvirke deres udlægning af historien. Spillerne kan opfatte disse som fakta eller prinsens manipulationer, ligesom de kan opfatte deres egne minder og forklaringer som enten rigtige minder, noget de har fået lagt ind gennem manipulation af deres hukommelser, eller simple løgne.

Du kan spørge dig selv om hvordan dette vil fungere. Det der er kunsten ved dette er, at der er en række oplysninger og informationer der peger på eller antyder en række ting, men det er i sidste ende spillerne der bestemmer hvordan punkterne hænger sammen, ligesom de gamle tegnebögen hvor man selv skal sætte stregerne. De kan godt sætte dem som der bliver lagt op til, og voila så har du et klassisk scenario, men de kan også vælge at sætte stregerne helt anderledes.

Jeg tror at du vil få et klart billede af hvad jeg har tænkt mig efter første gennemlæsning af scenariet.

En kort oversigt

Scenariet er bygget op efter følgende form: Anslag (scenariet starter) - Præsentation af plottet (hvad skal der ske?) - Første plottvist (konflikten) - Optrapning af spændingen (scenariet udvikler sig) - Andet plottvist (overraskelsen) - Afslutning (konflikten finder sin forløsning).

Anslaget:

Scenariet starter hvor de 5 spillere sidder på regentens kontor. Han vil her stille dem en række spørgsmål, som vil være med til at afklare spillernes holdning til situationen, og ikke mindst hvilken udgangsposition de har i forhøret. Der efter vil han afklare for dem hvad der skal foregå. Han vil fortælle dem at han har tænkt sig at finde ud af hvad der skete "bag de lukkede døre" og at han er sikker på at de ved det, og at dette forhør vil afsløre det.

Præsentation af plottet:

Her præsenteres plottet blandt andet igennem den første datidsscene. Regenten laver et samlet forhør af de 5 spillere for at finde ud af hvad mødet hos den stedfortrædende regent gik ud på. Når han har hørt på deres forklaring vil han tiltvinge sig adgang til deres underbevidsthed, og genleve den fælles hukommelse. Denne scene er ankomsten til mødet med den stedfortrædende regent og de indledende samtaler.

Første plottvist:

Dette første plottvist starter hvor præsentationen af plottet slutter. I spillernes flashback skal den stedfortrædende regent lige til at fortælle hvorfor han har hidkaldt de 5 personer, samtidig med at han afslører at der er én der ikke vil forlade lokalet. Her slutter flashbacket, og spillerne er igen tilbage i nutiden ved prinsen, der konstaterer at de 5 spillere er for stærke når de er samlet. Han tør ikke fortsætte det samlede forhør. Spillerne bliver sat uden for døren i et venteværelse, og regenten siger at han om lidt vil kalde dem ind én efter én.

Langsom optrapning af spændingen:

Dette er scenariets mellemstykke, her hvor scenariet udvikler sig. Her er tale om hastigt skiftende scener i nutid og datid. Spillerne sidder i venteværelset og snakker, alt imens regenten kalder dem ind én efter én for at afhøre dem. Disse afhøringer spilles som datidsscener, og selvom det er én persons forklaring, spiller alle med i scenerne. Plottet og intrigerne tager form, modstridende oplysninger kommer frem. Nogle scener spilles to gange, nogle karakterer hentes ind flere gange, nogen gange prøver regenten at få flere karakterer til at huske den samme scene, men sikkert med forskelligt forløb.

Andet plottvist:

Når regenten har hørt forskellige forklaringer, og spillerne sikkert har lavet aftaler, anklaget hinanden på kryds og tværs og alt er kaos, kalder prinsen de 5 ind igen og præsenterer dem for overraskelsen. Den stedfortrædende regent er forsvundet og er ikke set siden mødet bag lukkede døre med de 5. Han har afhørt de 5 og har en mistanke om hvordan det hele hænger sammen og nu vil han tvinge sandheden frem. Han vil først lave et samlet krydsforhør, ganske som i anslaget, hvor efter han igen vil gennemtvinge en fælles hukommelse og en gang for alle vil finde ud af hvad der skete hos den stedfortrædende regent. Dette fælles forhør er den sidste datidsscene hvor spillerne udspiller deres

udgave af hvad der er sket med den stedfortrædende regent. Denne kollektive tankelæsning vil svække regenten væsentligt.

Afslutning:

Afslutningen er regenten og spillernes reaktion på hvad datidsscenen i det andet plottvist viste. "Hullerne" er fyldt med enten sandhed eller løgn, og hvem vil gøre hvad ved det?

Anslaget

Første scene: De fem personer sidder omkring et stort, ovalt bord i mørkt skinnende træ. Rummet er både nyt og gammelt, en blanding af gamle smukke træsorter og blankpudset krom. For enden af bordet står regenten, *William Blakethorn d. 3* (se appendiks). Hans blik fejer hen over dem. Han vil stille dem en række spørgsmål, først meget generelle men gradvist mere intense, som vil få betydning for hvilken rolle de vil indtage i scenariet. Her er det vigtigt at have fingeren på pulsen og reagere på de svar spillerne giver, for at få gang i spillet mellem karaktererne. Her er et forslag til hvordan dette kunne gøres.

Spørgsmål til spiller 1: Fortæl mig om dig selv og hvad du laver her i byen?

Spørgsmål til spiller 1: Kender du spiller 2? (Udnyt din viden om karakterernes baggrund)

Spørgsmål til spiller 2: Stemmer det over ens? Hvad med dig, hvad er dit forhold til spiller 1?

Spørgsmål til spiller 3: (som du ved, sidder med oplysninger der fx modstrider spiller 1s svar): Er det rigtigt?

Spørgsmål til spiller 3: Aha, men fortæl mig om dig selv og hvad du laver her i byen?

Spørgsmål til spiller 3: Hvorfra ved du (det han svarede på hvis han svarede)?

Spørgsmål til spiller 1: hmm det stemmer vist ikke over ens med dit svar spiller 1, hvordan kan det være?

Spørgsmål til spiller 2: Der kan man bare se, hvad med dig, hvad laver du i byen?

Spørgsmål til spiller 5: Kender du spiller 1? Kender du til tilfælde hvor han har løjet?

Spørgsmål til spiller 4: Hvad med dig kender du spiller 3? Hvorfra?

Spørgsmål til spiller 4: Er spiller 3 kendt for at vide den slags.

Spørgsmål til spiller 4: Hvad med dig, hvem er du og hvad laver du i byen?

... og sådan fortsætter det.

Sørg for at alle spillere på kryds og tværs får fortalt hvad de laver i byen, hvem de er etc. Sørg samtidig for at stille dem spørgsmål der berører deres hemmeligheder (dog uden at regenten anklager dem for noget som helt). Han spørger og de svarer, og så prøver han at få modstridende oplysninger ud af spillerne. Denne scene er lidt som en retssag. Helt objektivt spørger regenten og lader karaktererne svare, men han stiller spørgsmålene således at karakterer muligvis kommer med modstridende oplysninger, alt efter hvad de har at skjule. Jo længere "fisketure/løgnehistorier" de er ude i, jo mere har du at arbejde med senere. Det er nu du skal så det du senere skal høste.

Hver spiller sidder med en række oplysninger om de andre, og kan ud fra de andres svar danne sig en ide om hvor den pågældende står, og samtidig finde ud af hvor denne står i forhold til regenten. Det er i spændingen omkring disse spørgsmål at intrigen starter. Der ud over skal anslaget også sætte spillerne i gang, få dem til at snakke, og vænne sig til denne spillestil hvor man med en personlighed i baghovedet gerne må improvisere løs.

Præsentation af plottet

Anden scene: Når regenten har stillet sine spørgsmål vil han være tavs et øjeblik og derefter igen vende sin opmærksomhed mod spillerne. Han vil konfrontere dem med det faktum at Lord Argenheim er (hvilket de selvfølgelig godt ved), og at han ved at de var til et møde hos den stedfortrædende regent (han vil fremlægge et foto af dem, hvor de ankommer til den stedfortrædende regents palæ). Han har tænkt sig at finde ud af hvad der foregik til dette møde.

Han vil nu på samme måde begynde at krydsforhøre dem om mødet hos den stedfortrædende regent. Han vil stille dem spørgsmål om formålet med mødet, hvad de tænkte om mødet, om deres forhold til den stedfortrædende regent etc. Når regenten (og du) har dannet sig et billede af hvad de forskellige karakterer mener, vil han gennetvinge en kollektiv tankelæsning.

"Lad os se om i taler sandt. Uanset hvad er der ingen af jer der overlever denne nat hvis jeg ikke får et tilfredsstillende svar".

Han vil bede dem lukke øjnene og koncentrere sig om at tænke på den aften de skulle til møde hos Augustus Blackhallow. Nogle af spillerne vil måske være modvillige, endda trodsige, hvorefter regenten i en meget kommanderende stemme de ikke kan andet end adlyde vil bede dem om at sidde stille, lukke øjnene og tænke på den pågældende aften. De vil fornemme hvordan billeder fra deres underbevidsthed begynder at kæmpe sig op til overfladen, og før de ved af det vælder minderne frem.

Tredje scene: Dette er den første datidsscene. Regenten gennemtvinger en fælles rekonstruktion af ankomsten til mødet hos den stedfortrædende regent Augustus Blackhallow, og tredje scene er denne rekonstruktion. De fem spilleren er lige ankommet til Blackhallows store palæ, der mere minder om et middelalderslot en et moderne rigmandspalæ. I forhallen bliver de modtaget af *Huges* (se appendiks), Blackhallows personlige assistent. Han vil byde dem velkommen og bede dem vente mens han annoncerer deres ankomst til herren. Her har spillerne mulighed for at tale lidt sammen, hvorefter Huges vil komme tilbage og vise dem op i tårnværelset, hvor *Augustus Blackhallow* (se appendiks) venter på dem. Han står med ryggen til dem, hans siluette står aftegnet mod den mørke nattehimmel, hvorfra regnen pisker ned. Bag ham kan man gennem regnen ane lysene fra byen. Han vender sig om og beder dem tage plads ved det ovale, skinnende, mørke træbord. Augustus vil tavst stå og betragte dem, hvorefter han vil spørge ud i rummet:

Spørgsmål: Kender nogen af jer dette halssmykke? (han holder halssmykket der blev fundet i resterne af Lord Argenheim frem). Han vil fortsætte.

"Nogen af jer tror måske at jeg har hidkaldt jer for at undersøge Lord Argenheims død, ja sågar at jeg mistænker nogen af jer for at have noget med det at gøre. Og selvom jeg som et faktum ved at den skyldige er i dette lokale, er Lord Argenheims død så ubetydelig i forhold til det egentlige formål med dette møde". (Her vil han gøre en pause og se på spillerne). "Hvad tror du det virkeligt handler om?" (han spørger en karakter tilfældigt og vil følge op på spørgsmålet hos de andre for at få forskellige svar og uddybninger).

Plottvist 1

Fjerde scene: Når tesen om mødet er på plads vil Blackhallow kigge på dem og sige:

"Som i snart vil lære er intet hvad det ser ud til at være, og når denne aften er omme, er der én der ikke vil forlade dette lokale i live. Dette møde handler i virkeligheden om hvem..."

Da Augustus Blackhallow har sagt dette vil datidsscenen brat slutte, og spillerne vil blive kastet ud af deres trance, som om en eller anden går ind og afbryder trancen.

Femte scene: De er tilbage ved bordet på regentens kontor. Han står og sveder og ryster let, og ser bestemt ikke tilfreds ud. Han vil snerrende stå og se på dem, hvorefter han vil konstatere at én eller flere af dem modarbejder ham. Det skal ligge lidt i luften at de sammen er for stærke for ham hvis de modarbejder ham, og han vil deklarerer at de nu kan tage en pause i et af de tilstødende venteværelser mens han lige ordner nogle ting (han skal ind og samle kræfter), hvorefter han vil fortsætte forhøret under fire øjne med dem hver især.

Optrapning af spændingen

Sjette scene: Uden for regentens kontor er der et stort bibliotek/venteværelse. Her vil spillerne blive sat til at vente mens regenten sunder sig og gør sig klar til det videre forhør. Venteværelset er stedet hvor spillerne kan snakke med hinanden, og de intriger der har taget form i forhørslokalet kan folde sig ud. Det er vigtigt at have fingeren på pulsen, og se om spillerne spiller meget sammen her. Gør de det, så giv dem god tid (gør det generelt, hver gang spillerne er samlet i dette rum), men hvis der ikke sker det store er det med at komme videre.

Syvende scene: Mens de sådan sidder i venteværelset vil de alle høre den stedfortrædende regent, Augustus Blackhallow stemme i deres hoveder side: "Dette var ikke det vi aftalte. Det er et dårligt valgt tidspunkt at vige fra planen på". Den kan de jo tygge lidt på inden du går videre til næste scene.

Ottende scene: En af spillerne (tilfældig) vil blive kaldt in til regenten. Han vil blive sat i en stol over for regenten, der ser ud til at have genvundet fatningen. Han vil starte med at bløde denne karakter op. Spørge om der er forklaringer han har lyst til at ændre på, noget han har at tilføje. Han kan evt. spørge ind til nogle af de problematiske ting der er kommet frem tidligere. Derefter kommer han til det egentlige spørgsmål.

Spørgsmål: "Fortælle mig hvilken egentlig grund Augustus Blackhallow have til at indkaldte til mødet? Kan du huske hvad det var Augustus ville sige, lige da vi så brat blev afbrudt i vores lille seance.

Når karakteren har svaret vil regenten bede ham om at lukke øjnene og koncentrere sig om forløbet i umiddelbar forlængelse af den bratte afslutning. Dette vil være en kommando spilleren ikke er i stand til at modstå. Langsomt vil billeder af forløbet dukke op fra hans eller hendes underbevidsthed.

Niende scene: Denne scene er en datidsscene, et flashback. Selvom det er et flashback der udelukkende stammer fra én af karaktererne er alle karakterer med i scenen på lige vilkår, som i en almindelig scene.

Der er dog et lille kunstgreb, en lille finte. Den spiller - hvis karakter er blevet taget ind til regenten og som en karakter hvis opfattelse af situationen der spilles - spiller rollen som den stedfortrædende regent og overtager ordet hvor han siger:

"Som i snart vil lære er intet hvad det ser ud til at være, og når denne aften er omme, er der én der ikke vil forlade dette lokale i live. Dette møde handler i virkeligheden om hvem..."

Vær så god, nu er du Augustus Blackhallow, hvad siger han... (og så kører scenen ellers med ham som Augustus Blackhallow). Spilleleder posten er sådan set delt mellem dig og spilleren. Dette er for til dels at understrege at det er den på gældende karakters udlægning (da man som regel ikke selv optræder i sine egne minder), og fordi spillerne på den måde træder ind og former plottet.

Spilleren vil enten snakke løs, eller gå helt i sort, uanset hvad er det vigtigt at spille med på den. Er han stille eller siger noget regenten ikke finder passende vil regenten bryde trancen og hive en ny in og køre ham igennem samme mølle. Er der uoverensstemmelser i udsagnene vil regenten måske hive den samme ind igen, tage en ny ind, skifte hurtigt, og mellem forhørene stille sig op i venteværelset og snakke alvorligt til dem. Regenten vil blive mere og mere ophidset hvis det viser sig at det hele er noget kaos, ellers vil han forsøge at lave aftaler, spille dem ud mod hinanden etc. Du har også muligheden for at lade prinsen tilsyneladende se igennem løgne, bryde sind ned, eller hvis spillerne er enige om at én af karaktererne måske er bagmanden, kan du lade den spiller der spiller den formodede bagmand selv bestemme om regentens evner virker på ham.

Resultatet af disse datidsscener skulle gerne være et eller flere bud på Augustus Blackhallows forklaring af det egentlige motiv til mødet. Når du føler at der ikke er mere at hente i disse scener, eller at der er et sted i scenen hvor du kan lave en rigtig cliffhanger, det kunne fx. være ved en beslutning der kunne påvirke regenten, ved starten af et slagsmål, eller et skæbnesvangert stand off, så er det tid til at regenten skal have en pause. Det vigtigste er at der nu er en fælles forståelse af et muligt plot hos spillerne. På trods af den megen improvisation, er jeg sikker på at de har spillet sig frem til en mulig forklaring. Kunsten er at spille med på denne forklaring og lade den vokse.

Elfte scene: Efter regentens pause, er det nu tid til anden forhørsrunde. Karaktererne skal nu endnu en gang forhøres individuelt. Denne gang er emnet Lord Argenheims død. Regenten ved at én eller flere af dem er involveret i Lord Argenheims død. Fremgangsmåden er den samme som før. Først snakker regenten med offeret, sporer sig ind på denne officielle forklaring, og tiltvinger sig så adgang til underbevidstheden, som så spilles som et flashback. Du kan også lade karakteren kunne modstå regenten, og så spiller de bare den karakters valgte løgnehistorie, der kan være alt fra totalt ligegyldig, til ganske vandvittig, eller et bevis mod en af de andre. Efter anden forhørsrunde er regenten nu tydeligt afkræftet, og har måske set noget han kan bruge, eller har måske set fire, nøgne tyske turister spille volleyball på en motorvej fuld af geder, hvem ved? Regenten skal under alle omstændigheder have en pause, og lader karaktererne have en pause i venteværelset.

Tolvte scene: Mens de sidder i venteværelset og snakker/debatterer/skændes, dukker der et tåget, spøgelsesagtigt billede op af Lord Argenheim, der spørger om det heler forløber som planlagt. Alt efter hvad spillerne svarer vil han høre på og spørge ind til hvordan deres plan skrider frem, og hvis spillerne i stedet står måbende og ser på ham og ikke ved hvad der foregår, vil han knibe øjnene sammen og sige: "Hmm der er et eller andet der ikke er som det skal være" og forsvinde. Når Lord Argenheims

billede er forsvundet vil døren gå op regenten vil kalde dem alle sammen ind. Samtalen med Lord Argenheim er lidt prekær. Det er vigtigt at du har holdt fast i de forskellige historier og det (eller de) plots som spillerne er ved at spore sig ind på, og lade Lord Argenheim bekræfte dem i deres teorier, men det er her at plottvistet kommer, for der er stadig en overraskelse, og det er denne overraskelse Lord Argenheim reagerer på.

Andet plottvist

Trettende scene: Karaktererne er igen samlet om bordet inde hos Regenten, der står for enden af bordet og ser på dem. Han har nu set starten af mødet med Augustus Blackhallow, og fået et eller flere bud på hvad mødet gik ud på samt hvem der dræbte Lord Argenheim og sikkert hvorfor. Samtidig har spillerne på grund af deres interne relationer og oplysninger, og de scener der har udspillet sig i venteværelset højst sandsynligt dannet deres eget billede af hvad der egentligt foregår bag kulissen. Hold godt fast her. Nu er plottet klart og der må ikke vendes for meget rundt på det, for så falder projektet til jorden og spillerne mister det de har bygget og lysten til at fortsætte. Der skulle gerne være en spændt atmosfære i rummet. Pludselig bryder regenten stilheden. "Jeg har fuldendt mit forhør og der er følgende ting der efterhånden står klart for mig:

- Jeg har hørt er den fulde sandhed, nogen skjuler noget for mig.
- En af jer er ikke den vedkommende giver sig ud for at være.

Men der er stadig et mysterium jeg ikke har løst. Siden mødet med jer har Augustus Blackhallow, den stedfortrædende regent været væk. Forsvundet som sunket i jorden. Vi har ikke kunnet lokalisere ham, og vi har ikke engang kunnet konstatere at han er død". Regenten kigger på dem. "Måske i kunne kaste lidt lys over hvad der er sket med ham?"

Fjortende scene: Nu vil regenten ganske som i anslaget begynde at krydsforhøre spillerne, høre deres forklaring, hvorfor? Hvad er der sket? Hvem gjorde? Er det rigtigt? Hov det stemmer ikke over ens! Etc. Karaktererne omkring bordet skal anklage hinanden, komme med vilde, langt ude forklaringer eller bare gå amok i intriger, konspirationer.

På et tidspunkt vil regenten skære igennem og som i starten gennemtvinge en kollektiv tankelæsning, altså et flashback. Dette flashback kan starte hvor et af de andre flashbacks stoppede, hvis der var en cliffhanger. Det kan også være ved scenen omhandlende Lord Argenheim. Dette er afhængigt af hvilket plot spillerne har fået bygget op, således at denne scene bliver en konklusion, enten den endelige løgnehistorie, det de tror, er sandheden, eller lige præcis det regenten ønsker at se.

Regenten vil gennemtvinge et fælles flashback, selvom han ved at det vil svække ham og at han muligvis kan miste kontrollen. Denne scene vil derefter gå over i afslutningen.

Afslutningen

Femtende scene: I denne scene skal mødet med regenten finde sin afslutning. På baggrund af forklaringer og afsløringer skal konflikten finde sin forløsning. Kan spillerne forsyne regenten med en passende forklaring så han lader dem slippe, anklager de hinanden og finder en fælles syndebuk, er en af dem Augustus Blackhallow i forkledning, er det hele et plot sat op af en af spillerne for at komme tæt på en svækket regent og tage ham af dage, står Lord Argenheim bag, er spillerne blevet brugt af

Lord Argenheim og Augustus Blackhallow til et kup mod regenten mod at få mere status i byen, er det en stor joke fra Anagrams side for at drive gæk med regenten, er det en loyalitetstest fra regenten, er det måske et trick fra regentens side til at lokke Argenheim eller måske Blackhallow ud af busken? Er regenten vækket eller ikke? Der er uendeligt mange muligheder, og det vigtigste er at spillerne fortæller en historie med mange lag hvor løsningen og sandheden ikke nødvendigvis er den der fortælles/spilles.

Appendiks

Prins William Blakethorn d. 3 af klan Ventrue (regenten): Han er en nobelt, ja nærmest overjordisk royalt udseende mand, der leder tankerne hen på de klassiske, stereotype billeder af ærkeenglen Michael. Han udstråler en aura af magt og har en dyb, kommanderende stemme. Han går klædt i mørkt jakkesæt. Blakethorn har været regent af byen meget længe og er både respekteret, beundret og frygtet. Han er mest berygtet for sine mentale evner der spænder fra det mange beskriver som kollektiv tankelæsning til direkte at overtage kontrollen med deres følelser. Alle er enige om at hans evner bedst kan beskrives som mental voldtægt, men han er skam ikke uden evner i kamp. Han har overlevet mangt og meget og er en erfaren kriger. Mange års modgang har gjort ham hård som marmor.

Scenaschal Augustus Blackhallow af klan Nosforatu (den stedfortrædende regent): Han er en kroget, senet skikkelse, svøbt i farverige silkerøber. Tyndt, hvidt, langt hår falder ned over de spidse ører og den krogede næse. Det mest bemærkelsesværdige ved ham er hans evigt opmærksomme øjne. Han er en forklædningens mester og kan bevæge sig i mange former og med mange stemmer. Samtidig er han en dukkefører der ynder at trække i de usynlige snore, og bruge andre som sine dukker. Ud over hans evne til at forvandle sig er han uhyre stærk. Hans krogede fingre har hundrede mands styrke, og historier fortæller om tykke bjælker der knækker som kviste over hans ryg.

Primogen af klan Brujah Lord Argenheim (den afdøde): Lord Argenheim er den klassiske filosof, en stor tænker og en idealist, med store drømme om de sande dyder og den retfærdiges styrke. Han skabte omkring sig en hemmelig loge af disciple, og som en anden Sokrates går han blandt dem og fortæller dem om dyder og storhed, ære og retfærdighed. Han lærer dem historie, filosofi, matematik og retorik og fortæller dem hvordan de syndige med tiden vil falde. De dekadente ledere, dæmoniske regenter og svigfulde løjtnanter vil falde for de sande ledere. Han er berømt for sin evne til at spå om fremtiden, og til at kunne se ind i folks sjæl og se hvad de bærer inders inde. Hans stemme er blød og forførende, og flere fortæller hvordan de i hans nærvær ikke ænser andet end hans storhed og lader sig forføre af hans stemme.