

Shadyvill

Flowchart

Akt 1.

Scene 1 Spillerne køre galt i bus, side: 14
Scene 2 Spillerne jages af Bæstet til Shadyvill, side: 16
Scene 3 Spillerne jages af ligene, side: 17



Akt 2.

Scene 1. Spillerne vågner op hjemme hos Edward, side: 18

Frivilligt handlingsforløb fra nu af. Spiller kan blandet andet:

Opleve Renselsen,
side: 26
Husk er i to omgange:

Lægens kur om dagen,
side: 26
samt Hospitalet,
side: 24

Bæstets operation
næste nat,
side: 26
samt Byens torv,
side: 21
og Bæstet,
SA side: 2

Få flashbacks
Nr. 1, side: 28
Nr. 2, side: 28
Nr. 3, side: 28

Møde byens urensede

Lille Frøken Prinsesse Marie,
SA side: 5

Mrs Willis, Bills mor,
SA side: 6
samt FW 2, side: 23

Hr. Snavs,
SA side: 6
samt byens skole
side: 22

Præsten,
SA side: 7
samt kirken,
side: 21
og præstegården,
side: 21

Besøge spillernes familier

Bill, side: 23
samt Bills mor under:
byens urensede,
SA side: 6

Edward, side: 20
samt Akt 2. Scene 1,
side: 18

John, side: 22

Mick, side: 23

Eller bare ud-
forske byen:
oversigt over
Shadyvill,
Side: 19 til 25



Det hele fører til en af flere afslutninger: se akt 3.

Lægen dør,
side: 29
samt hospitalet,
side: 24

Bæstet dør,
side: 29
samt Bæstet,
SA side: 2

Bæstet og Lægen
forenes,
side: 30
samt Hospitalet,
side: 24
Og Bæstet,
SA side: 2

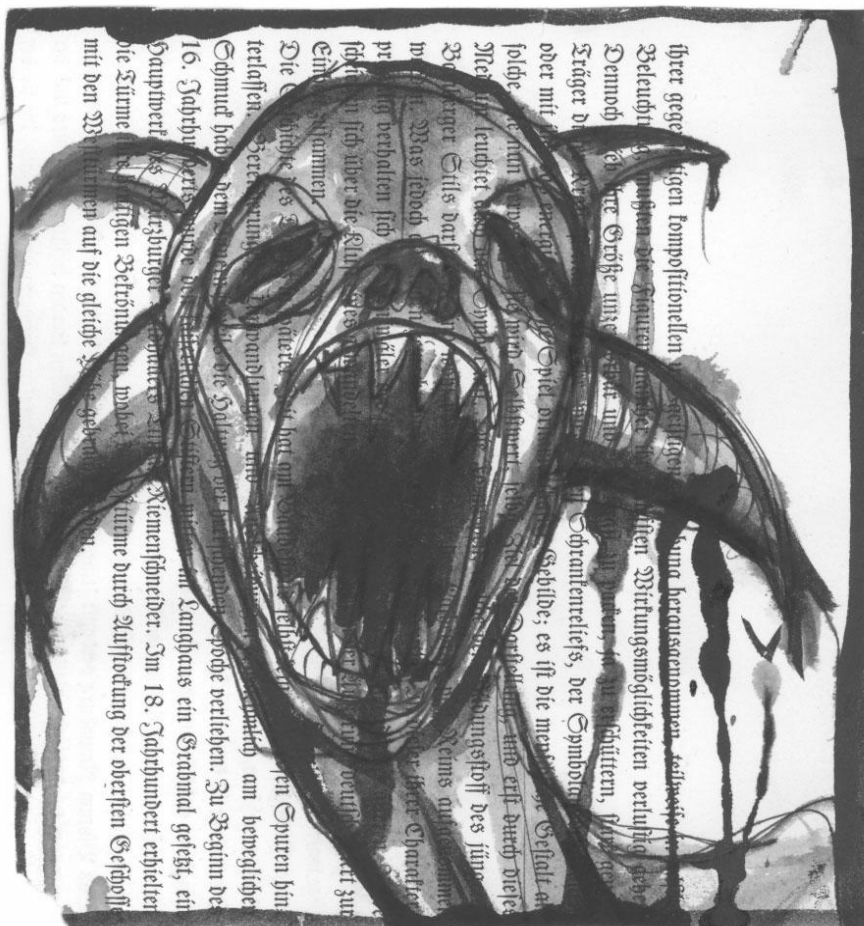
Kvinden dør,
side: 31
samt Flashbacks,
side: 28

Eller en
anden
slutning,
side: 31

Note: SA: angiver side nummer
i den folderen: Spilleleder ark.

Bæstet - Ondskab har taget form

Inkarnationen af lægens skyggeside er ikke et kønt syn. Alt ondt, urent, perverst og destruktivt er koncentreret i denne skikkelse.



med væskende sår. Knogler, pigge, metalstykker og endda glasskår stikker ud af kødet. Dens arme er lange og muskuløse, de ender i store hænder med groteske kløer. Hovedet minder om et rovdyrs. Man kan kun se en silhuet af hovedet, fra mørket stirrer et par brændende røde øjne. Skulle man være så uheldig at komme så tæt på, at hovedet bliver synligt, vil man se et deformt ansigt med dele af dyr og menneske i sig. Munden er proppet til med tænder af alle typer og størrelser. Sort slim drypper ned fra munden. Ingen har endnu set dets ansigt og overlevet, og godt det samme for de ville blive skrigende gale.

Den er skygge, halvråddent kød. Rustne metalstumper, knækkede knogler og glasskår stikker ud af dens evigt forandrende krop. Da den kun optræder i mørke og tåge, er det svært at se dens sande form. Hvilket kun er godt. Dele af kroppen går i et med skygger og tåge. Det er sjældent at se det hele af denne monstrøse skabning. Bæstet danner altid en tyk tåge omkring sig. Så når tåge begynder at glide hen af jorden og rejse sig op omkring dig, så ved du, Bæstet er på vej. Forestil dig et stort monster, som hele tiden vrider og genskaber sig selv for øjnene af dig. Fangarme af mørke og skygge bevæger sig ind og ud af den. Dele af kroppen ser ud til at gå i et med mørket og tågen omkring den. Store, groteske og klobefængte ben holder dens krop opret. Den er utrolig hurtig og smidig, kan både gå på to og fire ben. Dens overkrop ser ud til at være halvt skygge, halvt råddent, deformt kød. Ikke en del forbliver den samme længe. Kødet stinker og er befængt

Tal på bæstet

Der er ikke hit points i dette spil, og du behøver ikke slå slag for når bæstet rammer eller ej, det bestemmer du blot selv. Hvad der lige passer godt i historien. Lad spillerne få alvorlige skader når de møder Bæstet, men ikke så de bliver alt for bremset i deres spil. De fleste SAN slag er nævnt i spillet, og hvis ikke, så tag udgangspunkt i de nævnte.

Bæstet i action

Et eksempel på en kamp med bæstet, fra en spilstet.

Spillerne står i en klump omringet af tåge, de er rådvilde og prøver at finde ud af, hvordan de kommer tilbage til vejen. Edward begynder at famle sig gennem tågen, han læner sig op af et træ. Men det føles underligt koldt og slimet.



Han mærker noget, der føles som glasskår skære i hans håndflader. Pludselig griber noget fat i ham og hæver ham en meter over jorden. Han skriger og prøver at kæmpe sig fri. En kæmpe fangarm holder ham fast. Edward mærker ting skære sig ind i hans kød. Mick kommer til og ser synet, han stivner af frygt. Bill og John griber, hvad de kan finde og angriber den usynlige skabning i tågen. Bill rammer med et solidt slag, og mærker køllen bryde Bæstets hud. Råddent kød og blod sprøjter op på ham, en fæl stank spreder sig. En stor klo slår ud af tågen og griber fat i Bills arm, den prøver at tvinge ham i knæ. Bill mærker klørerne synke ind i hans kød. John tæver desperat på armen, og inden en tentakel til fælder, John får han armen til at give slip. Hurtigt kommer de op igen og angriber i blind panik. Mens tentakler flår ud efter dem, tæver de løs på tågen. Endelig giver Bæstet slip på Edward. De griber fat i ham og Mick styrter væk. Den sindssyge jagt forsætter. Senere da de undersøger deres sår, finder de glasskår, rustne søm og andet utøj i dem. Stinkende pus sidder der hvor bæstet har ramt dem, det siver i deres sår.

Lig - Nattens befolkning

Zombier, levende døde, animerede lig, de er blevet kaldt mange ting. For at undgå for mange associationer med forskellige zombiefilm, har jeg valgt at kalde mine for lig, kort og godt. I det følgende afsnit beskriver jeg, hvordan mine lig fungerer.

Selvom Shadyvills lig, minder meget om den traditionelle zombie, de også langsomme, i forrådnelse, og længes efter frisk kød, så skiller de sig ud på nogle centrale punkter. Hvor en zombie fra film ofte er drevet af en uslukkelig sult, så er drivkraften bag disse lig en helt anden. De er inkarnationer af ondskab. Det eneste i deres rådne hjerner er tanker om ødelæggelse og destruktion. De er drevet af alt ond fra mennesket, med et mål: ødelæggelse. De er ikke skabt af en virus eller radioaktivt affald. De er væsner af ældgammel magi. Du kan ikke blot kappe hovedet af og de dør. Hver eneste celle i deres groteske kroppe er styret af et had til alt levende og godt. Disse lig stopper ikke, lige meget hvad du gør. Det eneste man kan, er at smadre dem så meget, at de enkelte stykker er relativt uskadelige. De går ikke kun efter dig med deres mund, de er ikke sultne, de vil ødelægge dig, med alle midler. Om det så er deres tænder, fingre eller tarme. Tænk på det, når du spiller dem. De er formålsløst destruktive.





ve. Hvis de ikke har spillerne at jage, vandrer de hvileløst rundt efter ting at ødelægge. Det kan være et hus, de spontant brænder ned til grunden, eller en af deres egne de, uden årsag, pludselig overfalder og flår fra hinanden. Men helst vil de ødelægge noget levende.

En sidste forskel er: bliver du bidt af et lig, bliver du ikke til en af dem. Det giver ”blot” et grimt sår, som forsvinder om dagen, men dukker betændt op næste nat. Den eneste måde du kan blive til et lig, er ved at lade dig rense.

Ligenes oprindelse

Under afsnittet renselsen kan du læse, hvordan et lig bliver til i spillet. Denne proces har Bæstet gentaget for hver renselse. Natten efter en person er blevet rensed, opsøger Bæstet ham, jager ham gennem den sovende by. Når det fanger ham, vil det lemlæste ham, til hans før perfekte krop, nu er en hån mod alt menneskeligt. Fra denne nat vandrer et nyt lig rundt i byens gader, som en ond, makaber udgave af sig selv.

I starten gjorde Bæstet det tavst og skjult, men efterhånden som de rensede blev i overtal, og byens gader fyldtes med destruktive lig, var Bæstet knap så stille. Horder af lig jagtede de nyrensedede gennem byen, til de skrigende blev slæbt hen til deres undergang for bæstets klør. Hvorfor lod de sig rense, når de havde set andre opleve samme skæbne? Fordi de perfekte mennesker og lægen var overbevist om, at det kun var onde drømme de urensede oplevede. Og hvem kan sige det perfekte menneske imod? Snart flokkedes de urensede til hospitalet for at

undgå endnu en mareridts fyldt nat.

Lig - Bæstets makabre kunstværker

Der findes lig, som er to par ben, syet sammen med pigtråd. Eller to overkroppe sjusket sat sammen ved livet, så det må krybe rundt som et bizart dyr. Bæstet blander gerne lig, tager en håndfuld arme og monterer dem på et andet lig. Bæstet kender ikke grænser i dets bizarre kunstart. Man kan finde lig skabt af, hvad der lige blev til overs, et par arme og ben holdt sammen af rådne indvolde og så videre. Slip din fantasi løs, og lad spillerne møde lidt af hvert.

Ekko fra det normale liv

Ligne er onde udgaver af et menneske i byen. Så de bevarer dele af deres oprindelige selv. Spillerne kan genkende personer fra dagen, hvis ikke på andet så deres tøj. Et lig opholder sig gerne der, det hører til om dagen. De kan sågar godt mumle brudstykker af deres sidste samtale med spillerne, mens deres ødelagte lemmer rækker ud efter dem.

Byens urensede

En lille del af byens borgere valgte, af forskellige grunde, ikke at blive renset. Men de kunne, som alle andre, ikke forlade byen. De har på forskellige måder overlevet i byen indtil nu. Spillerne kan møde dem alle eller ingen af dem, alt efter hvad du synes, og hvad spillerne gør. De har alle værdifuld information om, hvad der skete i byen. Men den lange tid i Shadyvill har gjort dem skingrende gale. De har alle deres teorier og tanker, om hvad der er sket. Det er op til spillerne at beslutte, hvad der er sandt, og hvad der er galemandssnak.

Lille Frøken Prinsesse Marie

Hun er en sød, kær, dejligt og nuttet pige, et sted mellem seks og 10 år!?. Hun er nuttethed taget alt for langt. Den lille krop forsvinder i en stor lyserød kjole, i mange lag, hvis ikke indtil flere prinsesse kjoler. I hendes lange ugledede hår sidder indtil flere små legetøjs diademer. I hendes hår, tøj, på fingrene, over alt sidder der ligeledes smykker og andre pynteting.

Hun tror, at dette er et langt eventyr. Hele byen er hendes legeplads, hvor hun udlever sit eventyr som prinsesse af en magisk verden.

Spillestil

Hun er en lille drillepind, en spirrevip. Hendes overlevelsessevner er naturligvis fantastiske så spillerne er i hendes magt. Hvis de ikke gider hende, vil hun helt sikkert og uden problemer kunne følge efter dem. De kan smide hende i et skab og låse døren, fem minutter efter vil hun være der igen. Prøver de at tage hende med, for at beskytte hende, gider hun selvfølgelig ikke blive sammen med dem. Om så de konstant holder øjne med hende, så skal hun nok finde et tidspunkt at slippe væk på. Hun har en fri vilje, og er ikke til at styre. Hun ser spillerne som nye legokamerater, man kan godt få hende til at fortælle lidt om byen, men hun vil hellere lege og drille.

I virkeligheden er hun Johns lillesøster, de kan finde hendes værelse i familiens villa. John kan gradvist komme i tanke om, at han har en søster. Jo flere hint de ser, jo mere kan han huske, fra ”jo jeg har måske en søster” ved synet af hendes værelse, til ”Det kan godt være hende,” efter de har snakket med hende lidt. Hun kan ikke helt overbevises om, at det er hendes bror, medmindre det gøres til en del af legen. Så er hun til gengæld helt med på det. Så er det måske hendes hjemvendte bror: ”Store Helte Skønne Prins John.” Til gengæld kan hun ikke overbevises om, at hun har forældre, se nedenfor.

Det ved/tror hun

Dette er en fortryllet verden, natten er den dejlige

tid, hvor fantasi- en hersker. Hun er barn af nat- tens dronning, som har skabt hende for at passe på dette for- tryllede rige.

Dagen er et hel- vede, ledet af den onde Hertug Baron Skurk Troldmand. Det er ham, der har

skabt alt ond- skaben her, hun skal bekæmpe ham. Han her- sker over den kedelige og tri- vielle dag, hen- des helvede, hvor hun gem- mer sig væk.

Ligene er nogle fortryllede væs- ner (hvis du ik- ke ved, at de i

virkeligheden er frygtelig deforme, så ser de da meget pudsige ud), man kan drille dem, men i længden er der ikke meget sjovt ved dem. Bæstet er en drage, som en prins engang vil komme og dræbe, måske hendes hjemvendte bror?

Opholdsted(er)

Hun regerer jo over hele dette rige, så hun kan være over det hele. Men ofte kan hun findes i hendes palads, skuret i hendes forældres have, her er hun specielt om dagen. Men hun er fri som bare pokker, så det er aldrig helt til at vide. Dog aldrig i hendes forældres villa, det sted eksisterer ikke for hende.

Første møde med Lille Frøken Prinsesse Marie:
SAN slag 1/1d4 +1 CM, Edward 2/1d4+1 +2 CM



Mrs. Willis, Bills mor

Da byen gik amok med rensningen, gik hun i panik. Hun kunne fornemme at noget var galt, og ville ikke undergå forvandlingen. Langsomt steg presset på at hun skulle lade sig rense, så hun valgte at flygte. Til hendes skræk opdagede hun, at hun ikke kunne komme væk. En hård lektie, bæstet rev hendes arm af, denne mangler hun stadig om natten. Hun er nærmest konstant hysterisk og panisk, hun lever i en konstant tilstand af frygt. Når hun først ser spillerne, vil hun flygte, alt er en trussel for hende. Lykkes det dem at få fat i hende, vil hun kæmpe for at slippe væk, indtil hun genkender sin søn. Der vil hun synke grædende og hulkende sammen, han skal nok passe på hende. Men det er stadig svært at få et forståeligt ord ud mellem tårerne.

Baggrund

Se under Bill, hvor hendes fortid er udførligt beskrevet.

Det ved/tror hun

Hendes billede af hvad der er sket er faktisk det tætteste på sandheden, det er bare svært at få det ud af hende. Det du fortæller, skal blot lægge nogenlunde op ad sandheden. De fire unge blev sendt væk, hun var knust, men det var hele byens beslutning, "undskyld, min søn, undskyld!" Efter det blev byens borgere én for én rensede, ligene begyndte at dukke op. Snart var der flere rensede end urensede, og de rensede sagde, at natten kun var et mareridt, men det troede hun ikke på, "det hele er et mareridt!" Hun kan ikke huske hvordan hun har overlevet indtil nu.

Spillestil

Får man hende endelig til at falde til ro, vil hun snakke om alt andet end virkeligheden. Nu er hendes søn her, nu skal alt nok blive godt, kan du ikke hente to liter mælk, vi mangler. Så snart nogen nævner den virkelige situation vil hun øjeblikkeligt få endnu et hysterisk anfald. Hvordan Bill tackler dette burde være åbenlyst, i min spilletest var han fantastisk og spillede rollen som den bekymrede søn perfekt, da de andre ville udspørge hende videre nægtede han det pure og truede dem med tæsk hvis de sagde mere. Man kan godt få enkelte ting om hvad der er sket af vide, men de flere svar vil hurtigt drukne i gråd.

Opholdsteder

Hun tør ikke komme i nærheden af sit hjem, af frygt for at de rensede kommer efter hende. Om dagen sniger hun sig rundt og stjæler de rensedes

mad, når de ikke er hjemme. Om natten gemmer hun sig som regel i et af de ødelagte huse. I min spilletest var spillerne ved at udforske et hus, da de hørte lyde fra at skab. Da de undersøgte det, fandt de hende, hvor hun gemte sig under vasken. Første møde med Mrs. Willis: SAN slag 1d4/1d6 +2 CM, Bill SAN +1d6/-1d6, enten kan han blive glad for at finde hende, eller rædselsslagen over hendes tilstand, evt. skyldfølelse.



Hr. Snavs

Han var byens anden lærer, en ældre lidt grå lærer i matematik og diverse naturfag. Hr. Snavs troede ikke på Lægens ide om det perfekte menneske. Faktisk trodsede han direkte lægen og talte, som den eneste, imod lægen. Hvilket gjorde ham ret upopulær, men det perfekte menneske bærer ikke nag, han er jo blot en stakkels ensom urensede, det er ikke hans skyld. Efterhånden som de urensede blev færre og færre, tog han ly i skuret ude i markerne.

Han kalder sig selv Hr. Snavs, fordi det er hans snedige måde at overleve på. Han har gjort sig selv så uren, at nattens lig sjældent fatter mistanke til ham. Han kan næsten frit bevæge sig i blandt dem. Ulempen er, at han er en fæl oplevelse, for alle sanserne. Spillerne vil nok bemærke hans lugt før noget andet, den er ikke raddan, men dybt ubehagelig, af sved, snavs og menneskelig afføring. At se ham er noget af et chok. For bedre at ligne ligene har han skamferet sit ansigt. Åbne sår dækker det, fyldt med betændelse og snavs. Han går klædt i mange lag gammelt og halvradent tøj.

Det ved/tror han

Lægen og Bæstet er på samme side, de er væsner fra det ydre rum. De vil tage kontrol over menneskeheden og gøre os til slaver. Alle menneskerne er besatte, om dagen er de hjernekontrolleret af

Lægen, til at tro at alt er godt, men om natten er de under kontrol af bæstet. Der får dem til at ødelægge deres egne hjem, i klargørelse til at væsnerne fra det ydre kommer og overtager planeten.

Han er overbevist om, at sådan her er det i hver eneste ene by i landet, ja måske endda hele verden. ”Prøv at forestille jer, det helvede det må være i London.” Alene kan han ikke vinde, det ved han, han vil aldrig leve til at se befrielsen. De efterkommere som vil frelse jorden, får brug for alt den viden, de kan få. Derfor bruger han netterne på at finde og rede bøger og andre kilder til viden. Hans skur er proppet med bøger. Dagen er en illusion, startet af de fremmede. Derfor foretager han sig intet der, venter blot på at det går over. Han mener ikke, at vi kan besejre de fremmede nu. Vil spillerne alligevel gøre forsøget er hans råd: ram Bæstet først, der efter Lægen. Bæstet virker til at være den stærke i blandt dem. ”Har man fjernet armene og benene er hovedet ret let at stoppe.”

Spillestil

Hr. Snavs er paranoid, ser over alt tegn på, at dem fra det ydre er efter ham. Spillene vil først blive betragtet, som en ny måde at fange ham på. Men efter kort tid vil han indse, at de ikke er under de fremmedes kontrol. Der vil han blive lykkelig, ”jeg var bange for, at alle var fanget.” Han vil selvfølgelig høre, hvordan de slap væk, og hvordan det står til der hvor de kommer fra.

Spørger man ham om hans virkelige navn, vil han tænke sig længe om, så spile øjnene op i rædsel og stamme: ”Det, det kan jeg ikke huske.” Så vil han gå i panik og bruge resten af spillet på at prøve at finde ud af det. Mens han mumler: ”De får ikke mit navn, jeg skal vise dem, de får ikke mit navn!”

Opholdssteder

Om dagen i sit skur, altid på vagt, men også optaget af sin logbog. Hvor han pligtfuldt nedfælder alt hvad der sker, til gavn for kommende generationer. Om natten ude i byen og hvor han leder efter mere viden, ofte på skolen. Men han er ved at overveje, om der måske findes noget i villaen.

Opdager han spillerne, vil han først prøve at gemme sig, der på flygte tilbage til skuret.

Første møde med Hr. Snavs: SAN slag 1/1d4 +1CM

Præsten

Den eneste af byens urensede som af og til færdes blandt dagens borgere. Han ser sig selv som perfekt, hellig, frelst. Han behøver ikke lægens ren-

selse, men ser renselsen som guds gave. Han er en høj, tynd, alvorlig mand, der tror inderligt på gud.

Det ved/tror han

Shadyvill er centrum af kampen mellem det gode og det onde. Lægen er guds udsending, og hans renselse har frelst byens borgere, én for én. Dagen er guds rige på jord. Men som hævn har Djævlen sendt hans yngel til at ødelægge dette jordiske paradys, om natten prøver de med magt at smadre alt godt. Han mener altså ikke, at ligene og dagens borgere er de samme, de ligner måske hinanden, men det er Djævlen der prøver at narre os. De rensede kæmper mod det onde ved at være så gode og fromme, at det onde til sidst bandlyses fra jorden. Altså er deres tomme lykke deres måde at slå på. Spørger spillerne hvorfor de så ikke går i kirke, vil svaret være: ”Det perfekte menneske behøver ikke at bede om syndsforladelse.” Vil man hjælpe kampen, skal man leve et rent og fromt liv, angre sine synder og aldrig gå voldens vej. Men det bedste, mener han, er hvis spillerne lod sig rense. Bæstet kan ifølge ham ikke besejres med vold, så der kan han ikke give andet svar end: Bed og lad jer rense”.

Spillestil

Over for spillerne vil han være meget formanende. Han mener, at de straks skal opsøge lægen og blive en del af det hellige samfund, i krigen mod det onde. Han holder gerne en gudstjeneste for dem, hvor de kan angre deres synder. Over for de rensede er han nærmest tilbedende, han elsker dem for deres renhed. Men generelt vil han ikke forstyrre dem i deres kamp mod det onde, hvilket han også mener, spillerne ikke skal. Hvis han får det indtryk at spillerne vil gribe ind i situationen, vil han med al magt og fanatisme prøve at stoppe dem.

Opholdsteder

Om natten er han i kirken, hvor han inderligt beder til gud om støtte til kampen, hans måde at kæmpe på. Ligene har indtil nu holdt sig væk, men det er mest fordi, det er en urensede bolig. Om dagen er han på præstegården, hvor han forbereder næste nats prædiken. Ofte går han og siger den højt til sig selv. En sjælden gang forlader han huset, for at hente mad.

Første møde med Præsten: SAN slag 1/1d4 +2CM