

Pavlovs Bøn

Forhistorie

Den gamle **Pavlov**¹ (58 år) er døende. Efter et hjertestop ligger han afkræftet og svag. Men han ønsker ikke at dø i denne by, han ikke bryder sig om. Han vil gerne hjem. Hjem til sin familie og sige farvel til dem. Han beder sin ven og elev Bela om at eskortere ham hjem, og han beder Munken Dominik om at ledsage ham, hvis han ikke skulle nå tilbage.

Pavlovs bøn er ganske uskyldig, men han ved ikke, at han er ved at få hans hjælpere rodet ind i en værre historie.

Synops

I byen Dorfenburg bor Pavlovs familie. Hans bror, **Ladov**² er borgmester i byen og hans søn, **Radovan**³ er lovmand, dvs. den lokale sheriff. Hvad den gode Pavlov ikke ved er, at hans bror vanhelliger sit embede på det groveste, og bortfører unge piger og drenge for at sælge dem til et forfærdeligt formål. Pavlovs bror er i store økonomiske problemer, i det han har lånt meget store pengebeløb af Baron Teleb. Dette kombineret med manglende samvittighed, har skabt et monster i borgmesterklæder. Det er denne skrækkelige affære vores helte vil blive rodet ind i.

Ladov har ambitioner, og især vil han bevise over for sin far, at han er dygtigere end sin bror. Så da han er blevet 40 år uden at have bedrevet det helt store, dør borgmesteren i byen, og gamlingen nævner for ham, at vis Pavlov ville, så kunne han blive borgmester. Ladov rejser bort og møder Baron Teleb. Han låner 100 gulddukater (100.000 schilling), som han hurtigt bruger til at bestikke tre vigtige landejere til at sørge for, at han bliver borgmester. (Dette er der såmænd ikke noget odiøst i. Det gør de fleste der har råd til det)

Alting ser fint ud. Ladov bliver borgmester, flytter ind i et nyt hus, bliver rost af sin gamle far. Men så vil Baron Teleb til at have sine penge igen. Han sender nogle ubehagelige folk efter penge, men Ladov er en dårlig borgmester, og kan ikke få regnskabet til at løbe rundt, så han har ikke meget at give ham.

For fire år siden så det rigtigt surt ud. De 100.000 var væk. Gået til bestikkelse, og til tilbagebetaling af lån og renter til Teleb. Ladovs kasse var ved at være tom. Der var ikke penge til at betale skat til hertugen, og Ladov stod til pinedøden i fangekælderens.

Så kom der en af Teles mænd og tilbød Ladov et stort pengebeløb, hvis han til gengæld sørgede for, at der hver måned blev afleveret to børn, drenge eller piger, til ham. Så ville han give ham nok penge, til at betale sin gæld. Han fortalte ikke hvad han skulle bruge børnene til, og Ladov spurgte ikke.

Sådan har det stået på i fire år nu. I starten bortførte Ladov børnene fra byen, men blev hurtigt nødt til, også at tage ud på landet. Næsten 100 børn er det blevet til i årenes løb. Ladov har allieret sig med to andre byer,

Når spillerne kommer til byen, vil de møde familien, og evt. andre bipersoner. De vil blive involveret i deres hverdag og deres små intriger. Der skal være en krog, så de bliver i byen, efter de har afleveret Pavlov. Sheriffen er ved at organisere et eftersøgnings -jagthold som skal søge efter den/det der tager børnene. Som han siger, så er presset fra borgmesteren stort. Han vil tilbyde spillerne et mindre beløb, hvis de vil hjælpe.

¹ Flink gammel diplomat som underviser Bela.

² Borgmester i byen Dorfenburg. Skurk. (48 år) Pavlovs yngre bror. Borgmester i Dorfenburg. 10 år yngre end Pavlov og sidst i fyrrerne. Høj, gråhåret, buskede øjenbryn, skævt smil, muskuløs, flot klædt, rød kappe. Spiller sit ubehagelige dobbeltspil med bravour. Ladov er kun borgmester, fordi han har bestukket flere adelsfolk til at hjælpe ham. Ladov bor i borgmesterboligen sammen med et par tjenestefolk.

³ Alkoholisk sheriff i byen Dorfenburg

Hvordan hænger det her sammen med hvad der er sket

Eventyret skal ikke så meget bruges til at køre videre på en historie, som at præsentere en mulig historie. Hvis der skal være en mening med det hele, så er det skjult for spillerne. Som det oftest er i det virkelige liv (og i lange gode tv-serier) er det ikke til at gennemskue det hele. Sådan er det kun i scenarier.

Der skal antydes et spil, der handler om magi. Magien er noget underligt mystisk noget. Derudover vil mit mål være, at få spillerne til at blive onde, som det jo er målet med Ravenloft.

Karloff⁴ er indblandet. Måske skal det ikke opdages allerede nu, men måske senere.

Pavlovs Familie: **Adan**⁵, **Gamle Radovan**⁶, **Unge Radovan**⁷, **Lana**⁸ og **Linare**⁹

2. Spilaften

1. kapitel. Pavlov hjertestop

Bela sidder nede i krostuen sammen med Born. Pavlov kommer hen til dem. Han virker frisk og glad, og sætter sig ned for at snakke med dem. De hygger sig.

I det Adinirak og Dominik går ind i kroen, rejser Pavlov sig for at hilse, hvorefter han tager sig til brystet og knalder ned i bordet så det vælter, og der står øl og vin ud over det hele. Han er grå i ansigtet og trækker næsten ikke vejret.

Kort efter beder han indtrængende Bela om at hjælpe ham til Dorfenburg, hvor hans børn bor. Han fortæller, at de har mistet deres mor for kun et år siden. Hun forsvandt. Han vil sige farvel til dem, hvis han virkelig skal dø.

Elveren besøger Pavlov, og hører hans bøn. Han beder Omanamae om at tage med, og hjælpe Pavlov så godt som hun kan. Han og Miltar skal nok sørge for at budet når frem.

Spillerne får mulighed for at afslutte de få gøremål de må have i byen.

2. kapitel. En gal tigger

På vej ud af byen, ser de flere tiggere på gaden. Klædt i mørkebrune og grå laser, med skind og klæde omkring fødderne i stedet for støvler, ofte uden tænder og med væskende sår i ansigtet, ligner de mere zombier end mennesker.

En af tiggerne, rejser sig helt op, og råber noget på et sprog som de andre ikke forstår. Alle tiggerne vender blikket med gruppen af spillere, og stirrer på dem. De stopper tiggeriet, og laver ikke andet end stirre. Hvis spillerne reagerer voldsomt på en eller anden måde, så bryder de pludselig alle ud i hæs latter, klasker sig på lårene, og tigger videre.

⁴ Skummel storbaron. En af hovedskurkene. Teleb er under Karloff.

⁵ (55 år) Pavlovs "forsvundne" hustru. Hun opdagede for et år tilbage, hvad det var at Ladov havde gang i, og han slog hende ihjel, for at bevare sin hemmelighed.

⁶ (79 år) Pavlovs fader. En olding på snart 80 år. Han er meget begrænset fysisk set, men er åndeligt frisk. Snakker lidt langsomt og stille. Opholder sig mest i huset, hvor han bliver passet af hans barnebarn Linare. Gamlingen har været noget af en tyrant. Især har han været på nakken af Ladov, fordi han ikke var nær så dygtig som Pavlov.

⁷ (24 år) Pavlovs søn. Lovmand i Dorfenburg. Ved ikke noget om sin brors skumle gøremål. Han er fuldstændigt uduelig, og er kun lovmand, fordi hans onkel er borgmester. Er sidst i 30'erne. Han går i en officiel uniform, men den er krøllet og beskidt, som har han sovet i den. Skæg. Alkoholiker.

⁸ (30 år) Pavlovs ældste datter. 30 år. Bor i Pavlovs hus. Gift med Milo, en byvagt.

⁹ (21 år) Den yngste datter. Ugift. Har en mistanke om at hendes onkel er rodet ind i et eller andet. Stoler ikke på Radovan.

3. kapitel. På vej til Dorfenburg

En blæsende kold morgen bevæger spillerne sig ud af byen. De store fakler brænder voldsomt. Den samme vagtkaptajn står i sin store kappe og skutter sig mod blæsten, som ilden i faklerne til at buldre. Udsigten fra byen, er den store vej der snor sig ud i landskabet, som er plettet af små bondesamfund. Markerne er sorte. Et enkelt snefnug der flager ned og rammer en spiller på kinden, vidner om hvor sent det er på året.

Pavlov fortæller en spiller vejen. Man skal et stykke syd for byen, og til venstre vil der være et vejskilt der viser mod Drithoch. Man skal af den vej, og ved det andet vejkryds, skal man til højre, af den lidt større vej. Før granskoven ligger der en lille landevejskro, hvor det er fornuftigt at slå lejr. Inde i skoven deler vejen sig, men man skal hele tiden holde til venstre, undtagen ved den store myretue. Der skal man til højre, ellers ender man bare dybt inde i skoven. Vejen begynder at gå op i bjergene. Og det er fint, da Dorfenburg ligger i bjergene. Når man når op til bjergvejen der er markeret ved tre hvide klippesten, skal man ned mod dalen. På et eller andet tidspunkt skal man overnatte. Enten i skoven eller i bjergene. Efter nogle timer på bjergvejen kan man se ned i dalen, og se Dorfenburg, som er en pænt stor landsby. Den har en kirke, et vagttårn, en vandmølle ved floden der løber oppe fra bjerget, et stor borgmesterbolig, tre kroer, fire smede, to bagere, en læge, og den slags.

Ting der kan ske under rejsen

- Mødet med en varulv. Om dagen støder gruppen på en stor behåret mand der kigger på dem fra skovbrynet. Han står lænet op af en kraftig kæp, og hilser pænt på dem. Han er hæs. Hans tænder er hvide og lige, men hans øjne ser gullige og syge ud. Han spørger hvor herskaberne er på vej hen, og ønsker dem en god rejse.
- Bjergskred. Dyb rumlen oppe fra. Små sten begynder at falde. Bjergskred.

4. Kapitel. Dorfenburg

Byen virker ved første øjekast levende. Der bor omkring 700 mennesker i byen, og den omkring 1,5 kilometer lang og 1 kilometer bred. Byen ligger lige op til en flod, som danner en naturlig voldgrav for hele byens øst-side. Et buet stenbro fører over floden, og der ligger også byens vagtbygning. To små trætårne kan bemannes med bueskytter.

Mod vest og syd grænser byen op til bjergterræn, og ligger også godt beskyttet. Mod nord strækker den frodige dal sig med marker, som nu er mørk jord, og skove.

I byen findes der følgende

- **To smede. Jolgur**¹⁰ er byens grovsmed. Landbrugsredskaber, hestesko etc. **Lenar** er finsmed. Hængsler, låse og den slags. De har begge travlt. Jolgur kan svinge et sværd, og har været soldat i sine unge dage. Han har et par rustninger liggende, som han måske ville sælge.
- **Kirke.** Veslakirken i byen er pænt stor og velholdt. **Præsten, Telgir**, i byen har to munke og tre kirketjenere. Han er en vigtig mand, og det ved han. Han fører sig frem, og går klædt i en smuk hvid dragt, med en sort cirkel. Han bærer en stor hat, og tiltales Den Ærværdige Telgir. Kirken kan velsigne personer og afgrøder.
- **Vagtbygningen.** Her holder byens Lovmand Radovan til. I små sager som tyveri og slagsmål kan Radovan uddele bøder eller sætte folk i Kælderen. Sker der større ting, skal han sende bud til byen **Ghoried**, hvor der er en dommer. Radovan har to vagter under sig. **Milo og Ivan.** Milo er en ung fyr, som går op i sit arbejde. Det er Radovan eller Ivan ikke. Vagtbygningen er ikke videre velholdt. Der er en knust rude som er erstattet med brædder, etc.
- Den gamle lovmand, **Hans Bering.** Bor i et lille hus, og lever af en stadig svindende formue. Har ingen børn til at forsørge sig. Bryder sig slet ikke om hverken borgmesteren eller den nye lovmand. Har flere gange malet skældsord på borgmesterens hus.

¹⁰ Byens grovsmed. God til våben. Halvdyr.

- **Rådhuset.** Ligger i midten af byen. Flot hus med et lille tårn. Går op af en trappe, for at komme ind. Er både officielt kontor og hus for borgmesteren. Man kan se, at der har været malet et eller andet på muren, som er blevet malet over.

5. Kapitel. Ankomst til byen

Da spillerne ankommer, er Milo ved at tænde lanterne som hænger ved broen. Han skal også til at lukke byporten, men venter selvfølgelig til de er kommet. Hvis de opfører sig pænt, vil han tage det stille og roligt, men han bekymrer sig om, hvem det er der kommer og forstyrrer byen. Hvis han opdager at Pavlov er med, og at han er syg, tilbyder han, at vise dem vej til hans hus.

- De kan se lys og høre fuldmandssang inde fra vagtbygningen. Man skulle tro det var en fange, men det er Radovan

Milo: Sidst i tyverne. Mørklødet, overskæg, halvlangt sort hår, lidt ludende holdning, smiler sommetider lidt anstrengt,

På vej til huset kommer de gennem ca. 500 meter af byen. Det er bindingsværkshuse. De er små, men velholdte. Torvene er tomme nu. Oppe fra kirken ser de en præst, der kigger efter dem.

Pavlovs families hus er ganske pænt. Det er i to etager, samt en kælder. I huset bor Pavlovs far, Gamle Radovan, hans datter Lana og hendes mand Milo, samt den yngste datter Linare. Der er ni rum i huset. En stue (spisestue, fællesrum), Et køkken, fem beboelsværelser og et arbejdsrum. Et af beboelsværelserne er tomme, og det bliver tilbudt nogen af spillerne.

Når de kommer til huset, bliver de modtaget af en bekymret Lana.

- "Hvem er det nu som du tager med hjem"

- "Det er jo ikke noget herberg det her", sagt hviskende til Milo

Da hun hører at hendes far er med, bliver hun straks mere bekymret, og beder de fremmede om at komme indenfor, og bære hendes far ind på hans værelse.

Lana: Først i trediverne. Lyst hår samlet i en hestehale. Simpel grå kjole. Lidt mørke rande under øjnene. Tynd, men ikke mager, taler lidt skingert.

Linare kommer ned fra sit værelse, og spørger hvad det er for en uro.

Linare: Først i tyverne. halvlangt krøllet sort hår. Lidt sigøjneragtig. Virker på overfladen sød og venlig, men er faktisk ret strid og bestemmende. Vil have sin vilje.

6. Kapitel. Middag med The Pavlovs

Til middagen vil være:

Linare, Lana, Milo og Gamle Radovan samt karaktererne. Pavlov vil være for syg, men bliver plejet af Lana. Milo laver mad, og er også den der serverer.

Under en middag fortælles der

Børn forsvinder, og man tror det er varulve der tager dem.

Ved at organisere en jagt

Adan er forsvundet for et år siden

3. Spilaften

Hvad er der sket og hvad skal der ske

På vej til Dorfenburg, støder spillerne på en varulv, som dog ikke generer dem på nogen måde, men nærmest hjælper dem.

Spillerne er ankommet til Dorfenburg, med den syge Pavlov, som de har indkvarteret hjemme hos ham selv.

- Pavlov har i sig selv ikke den store interesse for spillerne, måske med undtagelse af Marc, som synes det er pinligt, at de andre ikke bekymrer sig.

I Dorfenburg, har de hørt om de forsvundne børn, samt om mistanken til varulven. Det er den fordrukne lovmand Radovan, der har sat dem ind i sagerne. Selvsamme har spurgt om spillerne vil hjælpe i jagten på ulven.

Borgmesteren presser lidt på, for at for spillerne til at hjælpe. Borgmesteren er nervøs for at spillerne begynder at snage for meget, og vil gerne give dem en syndebug.

På scenen

- Borgmesterens ene hjælper, en skummel grim ka'l ved navn **Slovic** bryder ind hos spillerne for at undersøge om de er hvem de giver sig udtryk for, men han bliver opdaget og jaget bort.

- Spillerne bliver introduceret for Milo, Gamle Radovan, Lana, Linare, butleren Lodur, borgmesteren og den sidste vagt i byen.

Bag Scenen

- Borgmesteren bliver bekymret over at se spillerne i byen. Han er en smule paranoid, og ved ikke hvad Pavlov har fortalt dem, og da de sættes ind i sagen om de forsvundne børn, pudser han spillerne på varulven, for at give dem en syndebug. Dette er ganske unfair, for varulven er i borgmesterens tjeneste, og borgmesteren har sørget for, at den ikke er blevet fanget af Radovans forsøg, eller nogen er kommet til skade. Til gengæld har varulven lovet, kun at fange dyr og holde skoven fri for banditter. Men nu er skoven ved at have et så godt ry, at borgmesteren godt vil ofre varulven.

Derfor sender han besked til varulven om, at være i hans hytte ved middagstid den følgende dag, når gruppen ankommer. Normalt plejer han at sende bud om, at den skal holde sig væk.

- Borgmesterens paranoia får ham også til at sende bud efter en gruppe lejermordere der holder til i nærmeste by.

Budet tager en dag om at nå frem, og det bliver afsendt den morgen, hvor gruppen flytter ind hos borgmesteren, vil ankomme om aftenen, og morderne vil ankomme til byen næste aften.

- Borgmesteren har svært ved at opretholde sin pæne facade. Han har slået Adan ihjel, og hendes spøgelse hjemsøger ham, så han sjældent får ro.

- Biskop **Stefan Boris** sender en spion til byen, da der ikke ankom nogen børn sidste måned. Spionen skal opklare, om det er Ladov der er sløset, eller om der er sket noget andet. Helst skal spionen have nogle børn med tilbage.

Hvad er de enkelte karakterer mest involveret i / karakterstrategi

Bela: Bela er med på den værste, men især på noget som har med hans fader at gøre. Enten noget, hvor det har med romantiske monstre at gøre, eller også blot det at bekæmpe hvad nogen kalder for mørket. Han er med på varulvejagt, og synes at det er spændende det som sker.

Born: Born er også med på den værste, især hvis der er lidt penge i det. Han er ret simpel, og synes vistnok at det hele er ret spændende

Born&Bela: Hadet til Teleb og Lothar binder Born og Bela sammen, samt at de begge kommer fra en "almindelig" verden. De har samme værdi normer, og kommer ud af det med hinanden.

Adinirak: Er med på varulvejagt, men går op i hvad det er som sker. Hvem varulven er, og hvad det er der sker.

Han ville snakke med gamle Radovan. Går også op i det som

sker med Dominik, og der skal der følges op på denne gang, da der ikke var noget med det sidste gang.

Dominik: Nogenlunde samme position som Adinirak. Hans visioner og alt det med kirken, må der godt følges lidt op på.

Adinirak og Dominik: Er begge optaget af teologi, både i praksis og teori, og er bundet sammen af nogle fornemmelser og syner de begge har haft.

Omanamae: Skiller sig stadig helt uden for gruppen, og så længe det ikke er åbenlyst, at det handler om magi, er det svært at involvere hende. Hun tager sig af Sarah samt af Pavlov, og alle væseners vé og vel. Måske er det kun hende, varulven kan kommunikere med. Omanamae har ingen bånd til andre karakterer.

Mål med karaktererne

Omanamae skal involveres i spillet

- Marc er autoritetstro. En eller anden autoritet kunne bede Omanamae om at hjælpe. Måske en af elvernes engle, kunne blande sig i sagen. En engen som poserer som værende god, men rent faktisk er en af mørkets engle for magi.

Hvad skal der ske i grove træk

Varulvenhistorien

Spillerne skal være med til at fange den blodtørstige varulv. De skal undersøge sagen, og ikke finde spor efter at den har taget børn. Der skal være noget muggent ved sagen, og de skal have en fornemmelse af, at der er et eller andet galt, men det er ikke noget de kan bevise

Varulven bliver taget til fange og spærret inde. Borgmesteren "sørger" for at varulven mister sin tunge, så den ikke kan fortælle noget. Dernæst tilkalder borgmesteren en dommer fra byen Ghoried. Dommeren ankommer næste dag sammen med lejemorderne. Sammen med dommeren ankommer en præst, som arbejder for Biskop Stefan Boris. Han skal fungere som spion,

Lejemorderhistorien

Lejemorderne ankommer, og bliver sat på "hold" af borgmesteren, indtil det viser sig, om spillerne æder maddingen eller ej.

Retssagen

Retssagen bliver en lang række anklager, som varulven bliver kendt skyldig i. Den dømmes til døden på bålet.

Efter at varulven er død, slår lejemorderne borgmesteren ihjel, da det går op for dem, at han ikke har de penge til ham, som han har lovet dem.

Dette går selvfølgelig en del imod Stefan Boris planer, samt Baron Karloffs, da de havde godt brug for borgmesteren, og han samtidig havde været dyr at få i tjeneste.

Spor der kan opdages

- Det var de selvsamme lejemordere der havde været efter spillerne, som slog borgmesteren ihjel
- Borgmesteren havde hyret lejemorderne til at sørge for at spillerne enten forsvandt fra byen eller døde
- Borgmesteren var involveret i et eller andet skummelt
- Borgmesteren handler med Baron Teleb. Lyssky handler med smuglergods.

1. Kapitel. Varulvejagten

I løbet af natten er der forsvundet et barn. En pige på seks år er forsvundet fra hendes hjem. Forældrene er ude af den, og stemningen mod varulven er ved at blive hadsk. Det er borgmesteren der har bortført pigen. Han har slået hende ihjel, og lagt hende ude ved hytten.

Følgende folk deltager i jagten

- En bleg og forsagt Milo
- Ledivan.
- Radovan. Fuld og ilde til mode
- Borgmesteren Ladov.
- Lazlov
- Heltene

Ladov har sendt bud ud til Flovo, om at han skal være i hytten.

Mørket er ved at falde på. Det blæser en smule, månen er ved at stå klart. Det ligner en fuldmåne. Skyer flyver forbi månen, og kaster kæmpe skygger på bjergsiden.

Omanamae ser en sky der ligner en død ulv.

Jægerne samles på byens torv. De har fakler og buer. Radovan fortæller, at det er nu ved fuldmåne at varulven viser sig som det den virkeligt er, og man kan jage den. Borgmesteren siger, at jagten starter ved den hytte, hvor den skulle holde til. Han beder Lazlov om at føre dem dertil. (Borgmesteren er sikker på, at ulven er der)

Først gennem opdyrket terræn. Bange bønder bag skodder og i dørene til husene. Heste der vrinkser. Får der bræger bange.

De kan mærke at det er fuldmåne og bæstet kommer

Skoven. Lazlov foræller at hytten ligger tre kilometer inde i skoven. Vinden blæser den rigtige retning. Efter at have gået i skoven en lille halv time, beder han alle om at stoppe. Han hvisker, at lidt længere fremme ligger hytten, og det er her at varulven holder til. Han foreslår at de omringer hytten.

Når varulven opdager at den er lokket i en fælde, bliver den fuldstændigt vild, og forsøger at slippe bort, og løber lige i armene på dem som står i den anden ende. Den farer på den nærmeste, men forsøger stadig at slippe væk.

Hytten: Der lugter grimt i hytten, og der er også beskidt. I en lille gård er der et par høns, og fire grave. En enkelt af dem, ser friskere ud end de andre. I et skab i hytten er en krukke med mønter til en værdi af 358 skilling. Oppe på en tagbjælke ligger to rustne sværd og tre knive. I en stor kiste ligger der gammelt tøj i forskellige størrelser. På gulvet ligger en STOR bunke skind, som solgt ville indbringe 2-300 skilling. Radovan beslaglægger det hele.

Graves der op i gården vil man finde fire lig fra voksne mennesker.

Et spor: Alt det mad der er at finde er dyrekøller og andet kød fra dyr. Graves det friskeste lig op, vil man se, at der ikke er blevet spist af liget.

Udfald: En bevidstløs varulv, der slæbes tilbage til byen og kastes i kachotten

Varulven: Er på intet tidspunkt i fuld ulveform, men der er ikke noget spørgsmål om, at det er en varulv man har med at gøre.

ST 16 DX 14 IQ 9 HT 14 1d+1 2d+2

Club 16 3d-1 crushing damage

Move 7

Natural Armor DR 2

Dodge 11

2. Kapitel. En varulv i kachotten

Folk læner sig ud af vinduer og følger med, da jægerne vender tilbage til byen. Evt. sårede bliver hastet til lægen. Varulven bliver smidt i kachotten.

Radovan beder spillerne om at blive til retssagen, så de kan vidne for en dommer om hvad de har set etc. Borgmesteren virker som om han hellere vil have at spillerne skrider med det samme, hvilket han selvfølgelig ikke siger med det samme.

I løbet af natten vil borgmesteren sørge for, at varulven holder sin kæft, og ikke begynder at plapre ud med det hele. Han hælder gift/bedøvelses middel i maden til varulven.

3. Spøgelser i Dorfenburg

I løbet af natten, vil man høre stilfærdige klagerier et eller andet sted i huset. En af karaktererne hører det. Det er spøgelseset Adan som går igen. Hun ligger begravet i borgmesterens kælder, og vil forsøge at gøre opmærksom på det.

Man vil møde spøgelseset som fremtræder som en grå skikkelse. Ansigtet er trist, øjnene er tomme, munden er syet til, ørerne er skåret af. Når en karakter ser spøgelseset peger det ned af en trappe. Det laver bevægelser som vil det bevæge munden. Dernæst går det gennem en mur, og kort tid efter hører man borgmesteren skrigende højt og længe.

Hvis spillerne insisterer på at undersøge kælderen, vil borgmesteren forbyde dem det, og de skal gøre det bag hans ryg.

Kælderen: Kælderen er stor og dækker hele huset. En stengang fører ned til et stort og solidt, og ganske nyt, jerngitter, med en god solid lås. Bag døren ligger selve kælderen. Den bliver brugt som opbevaring for gamle officielle papirer, samt pulterkammer. Kælderen består af fire middelstore rum. De er rodede og fyldte med reoler, kasser, gamle udslidte møbler og skrammel. Især er der i et af rummene et særligt stort skrammelbjerg, hvor alting er smidt hulter til bulter oven på hinanden. Her ligger Adan begravet.

4. Kapitel. Samling i Dorfenburg

Næste dag ankommer de mordere som borgmesteren har tilkaldt. Han vil mødes med dem ved den gamle vandmølle. Her giver han dem besked på, enten at holde øje med karaktererne, eller noget værre, alt efter hvor snagende de har opført sig.

Lejemorderne er:

Lina: 30 årig smuk lyshåret kvinde. Klæder sig købmandsfrue.

ST 12 DX 15 IQ 11 HT 10 1d-1 1d+2

Shortsword 19 1d-1 1d+2 imp/cut

Climbing 20

Acrobatics 18

Leather armor PD 2 DR 2

Parry 10+2 = 12

Illano: 35 årig køn ung mand. Klæder sig som ig købmand. Bærer sværd

ST 11 DX 11 IQ 15 HT 12 1d-1 1d+1

Longsword 17 1d+1 2d-1 imp/cut

Diplomacy 16

Scale armor PD 3 DR 4
Skjold (medium) PD 3
Parry 8+3+3 = 14

Katan: Dværg. Optræder som vagt
ST 17 DX 11 IQ 9 HT 14 1d+2 3d-1
GreatAxe 18 4d+2 cutting
Mace 18 4d+2 crushing
ChainMail (Magic) PD 3 DR 3
Parry 9+3 = 12

5. Kapitel. Retssag i Dorfenburg

Senere på dagen ankommer en dommer til byen. Dommeren kommer fra byen Ghoried og hedder Dommer Gerhard. Han er en ærlig, men usympatisk mand. Han er pissesur over at skulle ud til denne møgflække for at dømme en varulv til døden.

Under retssagen gør dommeren meget ud af, at borgmesteren har bedt om, at få ulven dømt for alle tilfælde af bortførelser.

Hvad kan man lave i Dorfenburg, når der ikke lige sker noget

Gamle Radovan

Radovan kan fortælle rimeligt interessante historier. Han vil ævle længe om dengang han rejste sammen med en gruppe dværge, hvorfor han egentligt rejste med dem forstod han aldrig, men de havde lovet ham en stor betaling, hvis han ville gå med. Det viste sig, at han skulle være lokkemad for en vampyr som dværgene ville slå ihjel, men som ikke kunne fordrage dværge. Da han havde lokket vampyren frem, kom dværgene, men så gik vampyren helt amok, og begyndte at slå dværge ihjel. Der var sgu dværge over det hele, og de fik ikke et ben til jorden. Til sidst blev han sgu nødt til at gøre det selv, etc.

Men gamle Radovan kan også fortælle, at varulven aldrig har taget børn. Den har slet ikke været efter mennesker, med mindre det var mennesker der brød loven i skoven. Han kan også fortælle, at det var noget værre noget med Pavlov, Adan og Ladov. Han antyder at Adan og Ladov havde en affære.

Radovan fortælle også, at den gamle Lovmand, havde noget mere tjek på hvad der foregik. Han gjorde noget ved tingene, men desværre gik det ham ilde.

Den Gamle Lovmand Hans Bering

Lovmanden er lam i det ene ben, og skæv i ansigtet. Han blev overfaldet, og fik så mange bank, at alle troede at han skulle dø af det. Det var en dværg som gjorde det. Han mener selv, at han var ved at være på sporet af, at der foregik noget skummelt i byen. Der ankom sommetider vogne om natten. Når han bedte om papirer, havde de altid papirerne i skønneste orden. Det var oftest købmænd fra baroniet Telebien, som kom forbi.

Ladov har kørt nogle forretninger med Baron Teleb, som ikke helt har kunnet tåle at se dagens lys. Det har drejet sig om aftagelse af varer uden told og skat.

Handlingsoversigt

1. Om natten bortfører borgmesteren en pige og skjuler hende hos varulven
2. Borgmesterens ene tjener spionerer på Dominik og flygter
 - Borgmesteren sender ham til Ghoried for at hyre de tre lejermordere
3. Det bliver om dagen kendt, at en pige er forsvundet
4. Jægerne samles, og begiver sig ud i skoven for at jage

5. Varulven fanges i live
 - Borgmesteren ønsker nu, at spillerne smutter
 - Radovan ønsker at de bliver til retssagen er overstået
6. Om natten ser en af karaktererne et spøgelse, og det afsløres af borgmesteren er hjem søgt af et kvindeligt spøgelse
7. Næste dag ankommer de tre lejemordere i form af en købmand og hans følge
8. Dommeren ankommer, og der gøres klar til afhøring. Varulven er ude af stand til at svare for sig. Den er bedøvet.
9. Sammen med dommeren ankommer præsten Viktor. Han skal undersøge, hvorfor der ikke er kommet flere børn fra byen. Sammen med præsten kommer en af Stefan Boris tjenere.

Hvad skal der ske helt specielt for Adinirak

- En kamp el. lign hvor han får brug får sine reflekser etc.

Hvad skal der ske helt specielt for Bela

- Han kommer til at tale med en af morderne, som giver ham et spor om at Borgmesteren måske ikke er så fin i kanten.

Hvad skal der ske helt specielt for Omanamae

- Omanamae møder den præst som dommeren rejser med. Præsten arbejder for Troldmanden, og forsøger at finde ud af, om Omanamae kender til magi. Præsten er en af Troldmandens officerer, men Omanamae har ingen mulighed for at vide, hvor tæt hun er på hele spillets bagmand.

Hvad skal der ske helt specielt for Born

- Han får mulighed for at stoppe en brand i et hus, før det går helt galt
- Finder/får et magisk sværd

Hvad skal der ske helt specielt for Dominik

- Han skal have en vision. Noget der kommer til at ske om mange mange spil. Måske noget omkring den onde troldmand.

Opsummering

- Baron Karloff skal nævnes. Baron Karloff er interesseret i at overtage Jarlens position. Disse rygter kan høres fra dommeren eller andre der kommer udefra.
- Spillerne skal tro at Teleb har noget med bortførelserne af børnene at gøre. Deres tanke og mål, skal være at opsøge ham.
- Omanamae skal have en underlig fornemmelse af, at hun er rodet ind i det.

Fede Scener

- Varulven om natten
- Dommerens ankomst
- Varulvens henrettelse. Tusmørke. Stort bål.
- Adans spøgelse om natten.

Navneliste

Pavlov: Belas flinke læremester

Mledic: Pavlovs usle tjener, som engang var jæger

Miltar: Elver. Ældre streng og konservativ

Flimnir: Elver der rejste med Omanamae
Calmir: Den yngste af rejsefællerne
Lana: Pavlovs ældste datter
Linare: Pavlovs yngste datter
Radovan: Pavlovs søn. Lovmand i byen
Gamle Radovan: Pavlovs far
Milo: Gift med Lana. Byvagt.
Borgmester Ladov: Den første skurk
Biskop Stefan Boris: Den rigtige skurk. Ond troldmand
Baron Karloff: Boris' hjælper og medskyldige
Baron Teleb: Skummel ka' l, der ikke har noget med noget at gøre
Lothar: En af Telebs mænd
Jarl Ivanov af Maedor: Jarl med meget lille jarldømme
Meonar: Elverfyrrer der bor i byen
Nira: Meonars niece
Lazlov: Jæger i Dorfenburg
Mira: Kvindelig lejemorder
Matan: Lejemorder
Katan: Dværg og lejemorder
Hans Bering: Den gamle lovmand i Dorfenburg
Dommer Gerhard: Den dommer som skal dømme varulven

Darkengrad:
Dorfenburg:
Lodenstadt:
Dezrakirken:
Lodirkirken:
Lovikirken:
Telebien: Der hvor Teleb bor