

Resume af 3. spilaften

Spillerne gjorde langt hen af vejen som jeg havde forestillet mig. Desværre slap varulven fri, og jeg blev nødt til at springe hen over dommen, til borgmesterens selvmord. Heldigvis var de overbeviste om, at borgmesteren var rodet ud i noget skidt, så derfor var det ok. Bela, Dominik og Born er voldsomt involveret i sagen, og de opdagede at **Ladov**¹ har slået **Adan**² ihjel, og gemt hende i kælderens. De forstod dog ikke, hvorfor han havde kidnappet børnene. Omanamae og Adinirak er sværere at overbevise, men de så **Radovan**³ "begå selvmord" ved at angribe **dommer Gerhard**. Han nåede at fortælle, at borgmesteren solgte børnene, og at han vidste at det foregik. Omanamae og Adinirak må snart være overbeviste.

Hvad har spillerne opdaget for sure

- Ladov solgte børn og tjente penge derpå
- Radovan vidste om det, og det var så forfærdeligt at han ville dø
- Ladov slog Adan ihjel og gemte hende i kælderens
- Ladov handlede om natten med **Baron Teleb**⁴ / lysestager
- Ladov forsøgte at hænge en varulv op på børnemordene
- Varulven er stukket af
- Baron Karloff har overvundet og invaderet **Jarl Ivanoffs**⁵ land
- En engel er indblandet : "Det hele handler om Magi"

Den reviderede udgave af, hvad der er sket

Borgmester Ladov har lånt en stor sum penge af den onde Baron Teleb. Dette har han gjort for at blive borgmester. Han har bestukket Jarl Ivanoff og storbønderne **Gödel**⁶, **Virkraft**⁷ og **Ludof**⁸ som er de tre bønder der sidder i byrådet. Ellers sidder lovmanden i rådet, samt præsten for den største kirke. Ladov har haft alle undtagen præsten i sin lomme, og har kunnet styre byen fuldstændigt, da Ivanoff kun meget sjældent blandede sig, da han har nok at se til med Baron Karloff.

Før eller siden vil Teleb have sine penge, og Ladov har ikke de store muligheder for at betale tilbage. I stedet siger Teleb at han er villig til at afdrage på gælden, hvis Ladov forsyner ham med børn, som han kan bruge som slaver, og afsætte til andre adelsfolk. Ladov går med til dette og skaffer gennemsnitligt to børn om måneden til Teleb. Ladov har følgende mennesker involveret:

Dorfenburg

- Sine to tjenere **Slovic** og **Lodur**
- Storbonden **Virkraft** som også skylder Teleb penge

Telheim

- Den lavadelige storbonde **Sir Robert** (Læs mere i afsnittet om Telheim)
- Den korrupte **Lovik** præst **Seznar** (Læs mere i afsnittet om Telheim)

¹ Pavlov: Borgmester i Dorfenburg

² Adan: Pavlovs kone, som Ladov slog ihjel, da hun opdagede hvad der foregik for et par år siden.

³ Radovan: Lovmanden i Dorfenburg

⁴ Baron Teleb: Ond Baron, der har gør alt for at få mere magt og indflydelse. Allieret med Baron Karloff. To slanger som våbenskjold. Holder til i baroniet Telebien hvor han bor i byen Telebenstadt.

⁵ Jarl Ivanoff: Nedkæmpet Jarl, der havde et mindre stykke land, hvor bl.a. Dorfenburg og Telheim lå. Ravn som våbenskjold

⁶ Gödel: Storbonde der har sin herregård omkring fem mil fra byen. Har seks bevæbnede mænd, samt fem karle i sin sold. En forholdsvis ærlig mand, der ikke har kendt til de skumle sager der er foregået. Har seks fæstebønder under sig.

⁷ Virkraft: En ussel storbonde, der selv har lånt penge af baron Teleb. Har flere gange hjulpet Ladov med at få børn og andre varer smuglet til Teleb. Har kun fire karle og en familie. Bor i udkanten af byen. Har fem fæstebønder under sig.

⁸ Ludof: Den sidste af storbønderne i byrådet. Har anet at der var noget galt. Meget ung storbonde på 23 år, og bange for at gøre noget galt, så har holdt sig til sig selv, og ikke provokeret nogen. Har kun sin egen familie og nogle få fæstebønder.

- Morderen og tyven **Hans Vildmark** (Læs mere i afsnittet om Telheim)

Frenzenstadt

- Heksen **Alvilda**

Andre er involveret i det små, men det er ikke folk som ved hvad der foregår. Det er tjenestefolk, kuske og naboer som har fornemmelse af, at der foregår noget lusket.

Ud over den særdeles skumle handel med børn, har Ladov også involveret sig i afsættelse af stjalne varer, samt smugleri. Alt sammen for at samle så mange penge som overhovedet muligt til Teleb.

Mens bortførelserne af børnene står på, opdager Pavlovs kone Adan, at der er noget lusk, og hun konfronterer Ladov, som til gengæld slår hende ihjel. Ladovs nevø opdager også en del af, men han lever med hemmeligheden. Ladov bliver rodet mere og mere ind i dette beskidte spil, og får det værre og værre, og da spilpersonerne ankommer og begynder at rode op i det, beslutter han sig for, at forsøge at rense sig selv.

Han lokker varulven som bor i skoven i en fælde, og forsøger at hænge den op på mordene. Dette lykkedes til dels, men spilpersonerne er så mistænksomme, at de ikke rigtigt har slugt historien om den grumme varulv, og da den stikker af, slår det klik for Ladov, og han hænger sig.

Efter borgmesterens død kan Radovan ikke klare mere, og slet ikke udsigten til at skulle afhøres og dømmes, og han vælger også at tage sit eget liv.

Spillernes position

Derefter står spillerne i et rod, som jo egentligt ikke vedrører dem. Hvis de ville, kunne de med god samvittighed forlade området. Hvis det ikke var for det følgende:

- Der er flere der har været involveret i disse bortførelser, og måske stopper de ikke
- Dommeren vil bede dem om at hjælpe ham, og komme sagen til bunds
- Der er voldsomme uroligheder i landet, og måske vil de få skylden for noget af det som er foregået

Hvad vil jeg gerne have spillerne til

- Involvere sig dybt og inderligt i sagen: 1. Dommeren beder dem om at gøre det, og kan udnævne dem til officielle domsundersøgere. 2. Det antydes via papirer som findes hos borgmesteren, at andre er indblandet i den beskidte sag. 3. Det antydes i et brev, at Teleb har noget med det at gøre. 4. Der findes et brev, hvor det afsløres at flere elverbørn og dværgebørn er kidnappede
- Vælge en slags side i konflikten der kører i landet. 1. Før eller siden opdage at Teleb er allieret med Karloff.

Hvad skal de opdage?? (I store træk)

- Borgmesteren har lånt penge af Teleb
- Ladov blev ikke færdig med at betale af på gælden.
- Teleb har en anden adelig i sin hule hånd (Sir Meinart af Frenzenstadt)
- Teleb har allieret sig med Baron Karloff
- De pelse som de tre tyve skulle sælge, var smuglergods fra gruppen **Det Fjerde Segl**⁹
- Der har været andet smuglergods og andre hælervarer
- Ladov har ikke været alene om det

4. Spilaften. Afslutning på Dorfenburg og ud i verden

1. Afslutning i Dorfenburg
2. På vej mod Telheim
3. Ankomst til Telheim

⁹ Det Fjerde Segl: En smuglergruppe som bl.a. arbejder for Teleb. Har tjent fedt og godt på Ladovs katterpine.

Dorfenburg i synopsis

1. Finde flere spor i borgmesterboligen
 - Brev der henviser til Telheim
 - Brev der viser at både dværgbørn og elverbørn er kidnappet. Det skal antydes i brevet, at det er noget som en Hans Vildmark i Telheim har haft noget at gøre med.
 - Regnskab der viser, at Ladov på et tidspunkt har lånt 100 gulddukater, og at han ikke har betalt dem af
2. Tale med den overlevende del af Pavlovs familie
3. Engageres af Dommer Gerhard
4. Snigoverfaldes af smuglere som er pissesure over, at spilpersonerne har afsløret deres handel

Vi starter spillet, med Omanamae nede ved floden sammen med Sara, og de andre foran borgmesterboligen. Det er formiddag på den tredje dag i byen. I borgmestergården er der så småt ved at samles en del byboere som gerne vil vide hvad der er sket. En større delegation, anført af præsten Telgir, nærmer sig. I gruppen er der omkring 50 mennesker, deriblandt smede, bagere, godtfolk og skidtfolk. Det er både unge og gamle, men fælles for dem alle er, at der er bekymrede. Dette har gjort nogen bange og andre aggressive.

Dommeren er på dette tidspunkt bragt til en læge, og det samme er de fleste vagter. Kun to vagter i røde uniformer, og disse to er menige, er til stede. Mens denne menneskemængde nærmer sig, sker der noget voldsomt nede ved floden.

Angreb på Omanamae (Omanamaes kamp for elverrettigheder)

Mens Omanamae sidder nede ved floden, ser hun tre ryttere komme til byen. De er diskret klædt, og klarer hun et perception tjek kan hun se at de har våben, -4: så ser de også hende, crit: hun har set en af dem før. Bliver hun siddende vil de ride i hendes retning, og gør hun ikke et eller andet, vil de forsøge at slå hende ihjel.

Sword 16 cut 1d+2

De tre mordere er sendt ud af Biskop Josef, og de har ingen papirer på sig, der knytter dem til ham. De har tasker hvor der er udstyr til en kortere rejse: mad, kogegrej, tæpper, våben, buer og pile, penge

Får Omaname hjælp, vil de forsøge at ride deres vej ud af byen. De vil ikke kæmpe til døden. Deres dækhistorie er, at de mødte en klog gammel mand ude i skoven, som fortalte at der var en elverheks inde i byen, og de skulle dræbe hende for Volana, englen mod al magi.

Tumult ved borgmesterboligen

Borgerne i byen vil kræve at tale med borgmesteren. Stilhed og mumlen da de hører at han har begået selvmord. Hvis de anklager ham for at være en værre ka'1 vil vreden hurtigt kunne vendes mod de fremmede. De skal vælge deres ord med omhu, hvis de vil undgå byboernes vrede. Hvis det er ved at gå helt galt, kan Pavlov komme dem til hjælp.

Hvis det er ved at gå hedt for sig, kan de se en lille gruppe folk stå i udkanten og se på dem. Det er folk fra smuglergruppen Det Fjerde Segl, som her hører om de store helte, og hvad de har bedrevet.

Undersøgelse af borgmesterkontoret

Borgmesteren har haft et mindre hemmeligt kontor. Kontoret ligger i en del af kælderens, og man skal ned af en trappe. Der er pisse mørkt, og halvdelen af trappen mangler. Den er hugget af for nyligt. Der er spredt glasskår rundt på gulvet. Der lugter brændt derinde fra. Rummet er tre gange fire meter. For enden står et skrivebord, og der er også en sofa. Midt på gulvet ligger rester af brændt papir. To stykker papir har næsten undsluppet flammerne. Hvis der er nogen der forsøger at åbne skrivebordsskufferne, vil en forgiftet pil ramme personen.

Knive 12 1d-4 impale

Kun et dodge vil afværge kniven. Giften er farlig, men så gammel at den har mistet sin potens. I skufferne findes:

- Et stykke broderet stof med to slanger der bider hinanden

- Blæk og fine penne
- To (falske) told stempler med hertugens mærke
- Et pæn stak blankt papir
- Papir med hertugens officielle bomærke
- To små flasker med farveløse væsker
- En underligt udseende dagger (magisk, smerte +2 til skade)

Snak med Dommer Gerhard

Hvis spillerne ikke selv giver anledning til at søge efter flere spor i borgmesterbygningen, kan dommer Gerhard sætte dem videre på sporet, og lade dem læse de breve han har fundet, som han mener må have interesse.

Gerhard har fået et voldsomt sår i armen, samt i siden, og kommer ikke på benene de første 14. dages tid. Han ligger afkræftet i en seng, hvor hans to mest betroede folk bevogter ham. Han snakker med spilpersonerne om sagen. Han fremlægger hans mistanke om, at de står på i andre byer, og beder spilpersonerne om at drage ud, og komme til bunds i denne sag, for derefter at aflægge bud til ham. Han vil bare have det svineri stoppet. Hvis de vil hjælpe ham på officiel vis, vil han give dem:

- Han vil låne Bela sit sværd
- Han vil bede sine soldater om at aflevere deres seks dommer ringe, og overlade dem til spilpersonerne
- Han vil give dem et dokument, der beviser hvem de er og at de går med dommer Gerhards velsignelse

Hvilke forskellige ting er der gang i

- Det magiske broderskab. Dominik er involveret i en sag om et hemmeligt magisk broderskab. Han har afleveret beskeder for dem, og snakket med dem, og set dem. En idé til at køre dette videre, kunne være at se den rødhårede heks blive brændt på bålet et sted
- Dominiks underlige visioner omkring Adinirak. De henviser til, at Adinirak har en interessant skæbne, men betyder måske nærmere, at det er Dominik der er vigtig og at han har brug for Adinirak
- Omanamae og hendes kamp for elverrettigheder. Hun kan have rodet op i en hvepserede, og måske er der sat en pris på hendes hoved, af en eller anden led racist som ikke vil give sig en tøddel
- Bela og hans uløste personlige strid med Lothar
- Born og hans uløste strid med Baron Teleb og hans jagede søster
- Adinirak og Sara. Sara kan være datter af vigtige folk, men det behøves der ikke at findes et svar på lige nu
- Dominik og Dezra kirken. Det er meget muligt at andre fraktioner fra kirken vil komme efter Dominik og måske resten af Dezra kirken.
- Varulvesagen er uløst. De har generet en varulv, og nu er den sluppet bort
- De bortførte børn
- Et større politisk spil om magten i landet, hvor Baron Karloff har overvundet et mindre jarldømme, med det resultat at **Grev Dralnik**¹⁰ bliver nødt til at gå i krig med Karloff.

Hvad skal bruges af disse ting i 4. Spilaften

- Dominiks visioner omkring Adinirak. Adinirak skal beskydes når han står foran Døren
-

Kørende Konflikter som spilpersonerne er involveret i

Lovikkirken vs. Dezrakirken

Det Magiske Broderskab vs. Kirken og Kirkeridderne

Teleb vs. Born og Bela, til dels resten af gruppen

Varulven vs. Adinirak, Born og Bela, til dels også resten af gruppen

Jarl Ivanoff vs. Baron Karloff, fordi han er allieret med Teleb

Smuglergruppen Det Fjerde Segl vs. Hele gruppen, fordi de har ødelagt deres handel

¹⁰ En stor og vigtig greve, hvor bl.a. Lodenburg ligger under. Er bange for at Karloff tilkæmper sig for meget magt, og går i kamp mod Karloff.